

PS3

DESTRAVA DO

- Os esforços dos hackers para desbloqueá-lo
- Games para download
- O futuro do console
- A quebra da trava do Blu-ray e muito mais



E ainda: Conexão PlayStation 3

Todas as etapas detalhadas para você não ter dor de cabeça na hora de conectar seu PlayStation 3 à Internet

**grand
theft
auto IV**

Rockstar revela as primeiras infos e imagens do substituto de San Andreas

PS2: DETONADOS DETALHADOS

Tartarugas Ninja

Tudo para você detonar no novo game de Donatelo, Leonardo, Michelangelo e Raphael

Medal of Honor Vanguard

A mais famosa franquia de guerra detonada do início ao fim

Beyond Good & Evil

Estratégia completa com todos os extras

Shining Force EXA

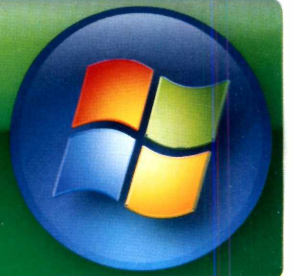
Destroçamos o novo RPG da Sega



Agora é oficial

UMA NOVA REVISTA PARA UM NOVO UNIVERSO DE POSSIBILIDADES

Tudo o que você precisa saber para aproveitar ao máximo o **novo sistema operacional da Microsoft**.



LANÇAMENTO #1

EDIÇÃO BRASILEIRA DA WINDOWS VISTA - THE OFFICIAL MAGAZINE

Windows Vista™

A Revista Oficial

CD EXCLUSIVO!
43
PROGRAMAS PARA TURBINAR SEU VISTA

APRENDA COMO...
→ Instalar o Windows Vista em apenas **20 minutos**
→ Usar os **novos recursos do Office 2007**
→ Rodar **mais rápido** o sistema em PCs antigos

26 PÁGINAS de TUTORIAIS PASSO A PASSO
Recuperação de dados, instalação do Vista, novos recursos do sistema, aceleração de desempenho, organização de fotos, rastreamento de arquivos, controle de uso para crianças
Faça Mais - pág.60

Crie sua própria estação de **RÁDIO**
Guarde seus dados com **SEGURANÇA**
Ganhe dinheiro jogando **GAMES**
Organize suas **FOTOS**

+de **60** acessórios e programas avaliados
Boas Compras - pág.86

TV no PC

Como usar o Windows Media Center para assistir e gravar programas de TV

JÁ NAS BANCAS

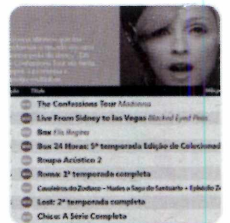
Saiba como o Excel 2007 pode ajudá-lo a economizar dinheiro

PCs com o Vista instalado já estão chegando. Testamos 4 modelos em primeira mão

Promoção!
Ganhe um Windows Vista Ultimate edição limitada Bill Gates Signature Edição
Veja na pág.3



Informações para tirar mais do seu Windows Vista™



Transforme seu computador em uma central de entretenimento



Facilite e ganhe tempo nas suas tarefas diárias



Conheça os melhores produtos para o Windows Vista™ e faça ótimas compras

Windows Vista - A Revista Oficial é publicada no Brasil pela Digerati sob licença de Future Publishing Ltd, uma empresa do grupo Future plc, UK. Microsoft, Windows Vista e o logotipo Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos EUA e/ou outros países.



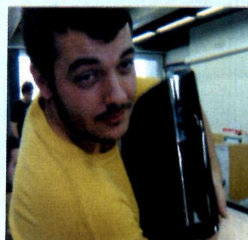
O mais poderoso dos consoles pode perder para o crime

■ Cá estamos novamente. Mais uma vez um tema polêmico estampa nossa capa. Estávamos ainda nas graças de God of War II quando começaram a surgir os rumores sobre o destravamento do PS3. Partimos em busca de informações e encontramos muita coisa legal. Ao que parece, é difícil a Sony escapar das mãos dos programadores fora-da-lei. Mas isso é uma opinião, e não a verdade. Apesar de todos os pontos negativos da pirataria, não duvido que ela alcance até mesmo o console mais sofisticado da atualidade.

Ainda na onda do PlayStation 3, você confere um tutorial totalmente detalhado para se conectar à rede online do aparelho sem dor de cabeça. Estudamos todas as possibilidades para que nada saia errado, mas, de qualquer forma, estamos abertos para qualquer dúvida ou sugestão.

Mudando da parte técnica para a jogável, falemos de GTA IV. A Rockstar parou não só a Redação mas toda a imprensa especializada e jogadores de diversas partes do globo. O primeiro trailer do game contou com uma contagem regressiva em seu site e exibiu gráficos belíssimos e uma réplica de Nova Iorque, Liberty City, de dimensões gigantescas. Confira o primeiro preview da *PSWorld*, na página 20.

Espero que sua leitura seja agradável. Um grande abraço!



ALLAN ANDRÉ
Editor

PSW

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

REDAÇÃO

Editor: Allan André
Editor-assistente: Ricardo Caetano
Assistente editorial: Milena Wiek
Arte: Luciane S. Haguihara (chefe), Hudson Rodrigues (designer) e Viviam Cristina Luis (designer)
Capa: Sérgio Bergocce
Colaboração: Arthur Lebrum, Cláudio Pereira, Fabiano Silva, Felipe Levrá, Henrique Moreira, Murilo Takeda, Rafaela Caetano, Solange de Jesus e Uktena (redação)

PUBLICIDADE

Cassetari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR

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

EDIÇÕES ANTERIORES

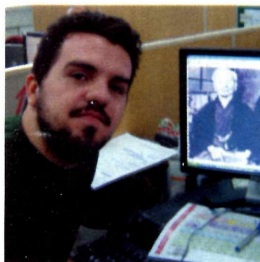
Atendimento a jornalistas:
tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigerati.com.br

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

STAFF - COISAS LEGAIS

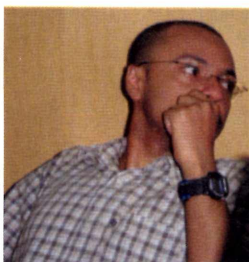
Veja quais são as coisas mais legais que acontecem quando se trabalha em redação de games



RICARDO CAETANO
Editor-assistente

Desde que se tornou editor-assistente, é o primeiro leitor da *PSWorld*, porque edita os textos dos colaboradores

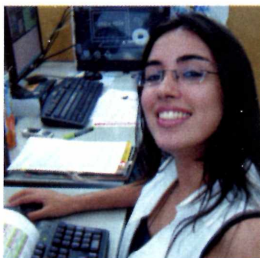
O mais legal é: jogar os games dos reviews externos para aprovar os colaboradores



HUDSON RODRIGUES
Designer

Sua preferência quando cria o design de uma matéria é colocar um pouco de futurismo ou tecnologia

O mais legal é: conseguir imagens dos jogos com boa qualidade



VIVIAM LUIS
Designer

A estética da revista é sua maior preocupação. Pena que nem todos os jogos são tão fofos quanto LocoRoco...

O mais legal é: pensar e realizar os elaborados designs das matérias e detonados



MILENA WIEK
Assistente editorial

Acha bacana revisar toda a revista, mas odeia ser obrigada a ler os detonados de jogos que gostaria de zerar

O mais legal é: receber games saindo do forno das produtoras internacionais



LUCIANE HAGUIHARA
Chefe de arte

Todo o trabalho da revista é prazeroso, mas os fechamentos a deixam de pernas bambas

O mais legal é: criar o design de jogos inspirados em quadrinhos



SÉRGIO BERGOCCE
Designer

Gosta de estar atento às novidades gamísticas para choverem idéias na hora de discutir a capa do mês

O mais legal é: receber reconhecimento pelas poderosas capas de todas as edições



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

CARTAS

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

FRONT

NOTÍCIAS

Jogos de PSone no PS3, SEGA adquire licenças da Marvel, novo jogo Katamari e muito mais > 10

REWIND

Theme Park é o destaque na seção que traz de volta os grandes clássicos > 10

TOP 10

Os games não badalados que poderiam fazer sucesso no PS3 > 11

VERSUS

Hagar de Final Fight enfrenta um adversário diferente... > 12

PSPWORLD

Experiência em escola, Final Fantasy I e II confirmados nos EUA e muito mais > 13

SITE

Confira os mais novos conteúdos do site oficial da revista PSWorld > 14

PAUSE

Último livro da série Torre Negra, Homem-Aranha e muito mais > 16

SIDEQUEST

Novos jogadores de Wii, liderança do DS e Counter Strike na mira > 17

CHRONO

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

PREVIEWS

Grand Theft Auto IV	20
Conan	22
Saints Row	23
Monster Madness	23

Aedis Eclipse: Generation of Chaos	23
Brooktown High: Senior Year	24
Star Wars: The Force Unleashed	24
Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer	25
Transformers: The Game	25

MATÉRIA

PS3 destravado?

O que é verdade e o que é lenda sobre a pirataria envolvendo o novo console da Sony > 26

REVIEWS

Shining Force EXA	32
TMNT	33



Test Drive Unlimited	33
The Godfather: The Don's Edition	34
UEFA Champions League 2006-2007	34
Raiden III	34
Virtua Tennis	35
After Burner: Black Falcon	36
DBZ Shin Budokai: Another Road	36
Formula 1 Championship Edition	37
Brave: The Search for Spirit Dancer	38
Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	38
Puzzle Quest: Challenge of Warlords	38
Enchanted Arms	39
Splinter Cell: Double Agent	40



Disney's Meet the Robinsons	40
The Elder Scrolls IV: Oblivion	41

Prince of Persia: Rival Swords	42
MotorStorm	42

TUTORIAL

Conexão

Passos necessários para que você conecte o PS3 > 44

DICAS

PSone

Dukes Of Hazzard 2,	56
The: Daisy Dukes It Out	56
ECW Hardcore Revolution	56
Eliminator: Vicious Arena Combat	56
Emperors New Groove, The	57
Cyberia	57
Ganbare Goemon:	57
Uchukaizoku Akogingu	57
Jampack Volume 1	57
Jampack Volume 2	57
Jet Rider 2	57
Jackie Chan: Stuntmaster	57
Jet Rider	57



PS2

Burnout Dominator	58
-------------------	----



Grand Theft Auto: Vice City Stories	58
Arena Football: Road To Glory	59
Deer Hunter	60
DreamMix TV: World Fighters	60
God of War II	60
Driver: Parallel Lines	60

PSP

Gurumin: A Monstrous Adventure	62
Rocky Balboa	62
The Warriors	62
Capcom Puzzle World	62
Ghost Rider	62
300: March To Glory	63
SOCOM: U.S. Navy	63
SEALs Fireteam Bravo 2	63
Ghost Rider	63
300: March To Glory	63
Metal Gear Solid: Portable Ops	63

DETONADOS

MEDAL OF HONOR VANGUARD

Participe da campanha aliada e combata atrás das linhas inimigas > 64



SHINIG FORCE EXA

Guia completo para você se tornar um lendário guerreiro neste RPG > 72

TMNT

As quatro tartarugas estão de volta para arrebentar em seu PS2 > 82



BEYOND GOOD & EVIL

Fotografias dos animais e pérolas em um incrível detonado > 86

VOX

A assistente editorial Milena Wiek comenta sobre múltipla escolha no mundo dos videogames > 98



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

POR CARTA

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

POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

A *PSWorld* reserva o direito de editar o conteúdo das cartas e e-mails enviados por motivo de espaço. Pela mesma razão, não é possível responder a todos os leitores, mas tenha certeza de que todas as mensagens são lidas.

FIQUE ESPERTO!

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

“HERRAR É UMANO”

Na página 26 da edição 41, a ficha técnica de Coded Arms Contagion saiu com informações erradas. A plataforma é PSP e o gênero é FPS.

Na página 27 há uma foto repetida, do detonado de Burnout Dominator.

Carta do mês

PIRATARIA NO BRASIL



Meu nome é Fernanda, tenho 25 anos e gosto muito de ler a *PSWorld*. Jogo games há bastante tempo e estou escrevendo pela primeira vez a vocês. Quero dizer que a matéria que sobre a pirataria no Brasil foi muito boa. Gostei da atitude louvável que vocês tiveram. Parabéns! Só senti que faltou vocês dizerem que o brasileiro só é conivente com a pirataria porque os jogos originais são absurdamente caros, uma grande espadada no bolso. Concordam?

Eu, por exemplo, compraria jogos originais se não me sentisse lesada pelos impostos que são

cobrados sobre esses produtos. Pagar R\$ 300 em um jogo original? Não me importaria de comprar um jogo original se, na realidade, custasse R\$ 50 ou R\$ 70. Cheguei à seguinte conclusão: a pirataria só existe porque o brasileiro é muito injustiçado. Sonho com o dia em que iremos jogar videogames com jogos originais e pagar um preço justo por eles.

Acho injusto o preço que pagamos pelos jogos e também acho injusto quando eles fecham lojas com jogos piratas e apreendem tudo, porque eu tenho certeza de que o dono da loja gostaria de só ter produtos originais em sua prateleira. Então, qual é o incentivo que o país dá? Pelo que sei, nenhum!

Minha opinião foi dada. Beijios!

Fernanda Rocha de Souza

Oi, Fernanda. Enche de orgulho saber o que você achou da matéria. Tenho certeza de que muitas pessoas acham bem salgado o preço dos originais. Com certeza, gostaríamos de pagar uma quantia menor por eles. Você está coberta de razão em relação à carga tributária. Mas tome cuidado quando expressar sua opinião. Parece um pouco precipitado defender vendedores de games ilegais. De qualquer forma, fica registrado seu raciocínio para os leitores da *PSWorld*.

CARTA RARA

Mandei muitas cartas para várias revistas e não consegui resposta. Vocês poderiam me passar o password do Dragão Supremo do game Yu-Gi-Oh: Forbidden Memories? Esta carta é a mais difícil de conseguir no game. O jogo é para PSone e as revistas não falam muito dele. Obrigado.

Alan Barbosa Loyola

É uma carta muito poderosa, Alan. Para conseguir, use o password 23995346.

DATAS DE JOGOS

Parabéns pela revista. Ela é show! Gostaria que vocês tirassem duas dúvidas, por favor. A primeira: quando sai o novo Tomb Raider? A segunda: Na seção “Previews” da *PSWorld* 31, na página 35, há informações sobre o game Battlestations: Midway, incluindo sua data de lançamento para o dia 04/07/2006. O problema é que não consegui achar o game. Ele foi lançado?

Sebastião de Souza Júnior

Sebastião, Tomb Raider sai dia 25 de maio. Quanto a Battlestations: Midway, a versão para PS2 foi cancelada.

PSW E SEUS SEGREDOS

Escrevo esta carta para dar os parabéns a vocês, que fazem a *PSW*. Escrevo também para conversar um pouco sobre alguns assuntos. Primeiramente, quero dizer que felicitar o colaborador Fabiano Silva pelo detonado Xenosaga III. Ficou muito bom. Quero dizer que gosto muito dos detonados de RPG da *PSWorld* e quero que vocês publiquem mais do gênero. Agora, algumas dúvidas:

1 – Em algumas capas da *PSW* há os dizeres: “Com o melhor da Official U. S. PlayStation Magazine”. O que isso quer dizer?

2 – O que significam as letras *OPM* que vemos nos previews e entrevistas?

3 – O que a Ziff Davis Media Inc. tem a ver com a *PSWorld*?

Um superabraço para vocês.

Paulo Igor C. Silva

Podemos responder todas de uma só vez. Até a edição 37, a *PSWorld* era parceira da *Official U. S. PlayStation Magazine*, publicação norte-americana sobre games. O material dessa revista gringa era usado nas páginas da *PSW*. A sigla dos textos que você mencionou se referem ao nome da revista. Quanto à Ziff Davis Media Inc., era a editora da *OPM*. A parceria não existe mais, pois a revista *OPM* não existe mais.

DETONADOS, POR FAVOR

■ Venho por meio desta carta requisitar a ajuda de vocês. Estou com sérias dificuldades para completar dois jogos de PS2: Black e Darkwatch. No Black, não consigo passar para a quinta fase. Já no Darkwatch, não consigo passar da oitava. Vocês não poderiam detonar esses games? Eu ficaria muito agradecido. Obrigado pela atenção.

Paulo Renato de Toledo Barros Jesus

Sem dúvida, Paulo, Black e Darkwatch são bons jogos (principalmente o primeiro). Os dois games foram detonados pela *PSWorld*. Black foi especialmente detonado para Web. Acesse o site www.psworld.com.br e escolha a opção Detonados para ver a lista de jogos. Você pode baixar o detonado ou vê-lo direto na página. Darkwatch foi publicado na *PSWorld* 23. Para adquiri-la, acesse www.lojadigerati.com.br.

NINJAS E SKATES



■ Gostaria de pedir o detonado de Naruto: Uzumaki Chronicles. Estou com muitas dificuldades. Daria para passar algumas dicas para Tony Hawk's Project 8? Valeu!

Vinicius dos S. Oliveira

Dica anotada, Vinicius. Quanto ao Tony Hawk's Project 8:

Todos os especiais na loja

Entre com o código yougotitall para liberar todos os especiais na loja.

Condição cheia

Entre com o código allthebest.

Foco infinito

Entre com o código shellshock.

PSW ESPECIAL

■ Olá! Escrevo para dizer que quero agradecer-los pela edição especial intitulada "Quem precisa de PS3?". A revista foi de grande ajuda e tirou muitas dúvidas. Lendo a revista e vendo o preço astronômico do console, muita gente por aqui ficou com uma vontade imensa de ter o PlayStation 2. São muitos jogos que saíram e que ainda irão sair, o que nos deixa mais tranquilos e sem aquele desespero de ter um novo console agora. Que vocês continuem com esse excelente trabalho e sucesso para todos!

Antonio S. Ribeiro Filho

Por enquanto, o PS3 parece estar apenas nos sonhos dos jogadores devido a seu preço. Nós, amantes da família PlayStation, estamos ansiosos para que esse quadro mude o quanto antes. Enquanto isso, ainda temos muito a explorar no videogame mais vendido da história, o PlayStation 2. Ficamos felizes em saber que você gostou da edição especial. Um grande abraço!

QUESTIONAMENTOS

■ Sou fã da *PSWorld* e tenho algumas dúvidas. Vocês podem me ajudar?

1. Em FFXII, como eu passo do Doctor Cid?
2. Já publicaram o detonado de FFXII em alguma edição?
3. O que devo fazer contra o primeiro gigante de Shadow of the Colossus?

Obrigado pela atenção.

Jonathan Henrique Coelho

1 – Há quatro inimigos protegendo esse chefe. Para destruí-lo, lance um Dispel em Doctor Cid. Destrua os acompanhantes um por vez. Durante a batalha, lance Haste nos seus personagens.

2 – O detonado foi publicado na *PSW* 31. Para comprar a edição, acesse o site www.lojadigerati.com.br.

3 – Siga até se aproximar da perna esquerda do gigante. Pule nela agarrando-se aos pêlos. Acerte um golpe na área azul usando sua espada. O colosso perderá o equilíbrio e ficará sobre o joelho. Suba pelas plataformas em suas costas. Escale todo o colosso até sua cabeça. Encontre outra área azul. Acerte vários golpes fortes em sua cabeça para derrotá-lo. Para mais informações, visite o site www.lojadigerati.com.br e compre a edição 25 da *PSWorld*.

FORBIDDEN SIREN

■ Olá, galera da *PSWorld*! Comprei o jogo Forbidden Siren para PS2 mas não consigo fugir do primeiro policial. Vocês poderiam me ajudar? Obrigado e parabéns pela revista.

Cláudio Lima

Para fugir do oficial, siga até o abrigo e abra a porta. Pegue a chave do carro na mesa e veja o Hanuda community newsletter no canto. Saia e examine o Tetsuo Ishida's police ID. Siga para o carro e abra-o com a chave. Entre. Pegue o item Bang!! Magazine no banco do passageiro. Insira a chave e ligue o motor.

TERROR

■ Preciso de uma ajuda de vocês. No detonado do Fatal Frame 2 – Crimson Butterfly, eu não consigo sair do capítulo 7 – SAE. Vocês dizem que, no final, temos de ir para a Deluxe Tatami Room, na Tachibana House, verificar o armário trancado perto

dos destroços e derrotar o fantasma. Quando faço isso, não acontece nada. Não aparece fantasma nenhum! Já rodei a casa toda e nada acontece. Fui até a Kyriu House para ver se encontrava alguma coisa, mas nada. Já é a segunda vez que tento terminar esse jogo e pela segunda vez fico travado no mesmo lugar. Por favor, me ajudem.

Abraços a todos.

Marcos Santos

Para resolver seu problema em Fatal Frame, você deve encontrar o fantasma indicado duas vezes em outros pontos da fase. Somente assim você terá um terceiro encontro para combatê-lo.

NOVATO EM GOD OF WAR II

■ Meu nome é Eduardo e gostaria de agradecer pelas últimas edições, pois estavam ótimas. Vocês poderiam tirar uma dúvida? O novo God of War tem muita diferença sobre o primeiro?

Muito obrigado.

Eduardo Felipe Faleiro

No geral, God of War 2 segue a mesma qualidade de seu antecessor. Mesmo não apresentando grandes alterações estruturais (exceto pelos cenários com medidas bem maiores), o game se passaria muito bem como uma expansão. Não deixe de jogá-lo, pois é obrigatório para qualquer fã de videogames. Confira o detonado completo na edição 41 da *PSWorld*.

LARA CROFT



■ Compro a *PSWorld* desde 2004 e sou super-fã da revista. Estou com uma dúvida no jogo de PS2, Tomb Raider Legend. Gostaria de descobrir como passar do chefe da fase Kazakstain: Project Carbonek (aquele que tem a forma de um monstro de fogo. Vocês poderiam me indicar como vencê-lo?

Ricardo Gonçalves Labre

Acione as quatro alavancas nas extremidades da área do chefe. Os geradores farão com que uma peça apareça no centro. Siga até a máquina e ligue os quatro geradores. Quando o local estiver com o carregamento completo de energia, a peça principal ao centro ficará sem sua proteção. É só sair da engrenagem e usar o chicote para pegá-la.



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 •

FRONT

■ Notícias e variedades

Novo Katamari no PS3

“A mais recente edição da revista japonesa de games *Famitsu* confirmou o desenvolvimento de Beautiful Katamari Damacy, da Namco Bandai, o primeiro da série para o...”

Pág. 10



Jogue PS no PS3

11 > “A atualização para o firmware do PlayStation 3 que todos esperavam finalmente irá chegar...”



Sega e Marvel

12 > “A Sega adquiriu os direitos para produzir games baseados em três propriedades intelectuais...”



PSPWorld

13 > “Uma escola infantil na Inglaterra, localizada na cidade de Birmingham, promoverá...”



Pause

16 > “Todo mundo sabe que Stephen King é uma verdadeira referência em matéria de literatura...”



Sidequest

17 > “O portal de notícias MSNBC publicou uma entrevista com Jack Thompson, advogado...”



Revista confirma Beautiful Katamari Damacy para Xbox 360 e PS3

■ A mais recente edição da revista japonesa de games *Famitsu* confirmou o desenvolvimento de Beautiful Katamari Damacy, da Namco Bandai, o primeiro da série para o Xbox 360 e o PlayStation 3.

O primeiro título da franquia saiu para o PlayStation 2 em 2004 e conquistou a crítica e o público com sua mecânica simples e músicas irresistíveis. O objetivo é singelo: fazer uma esfera cada vez maior grudando as tranqueiras que encontrar pelo caminho. É como uma bola de neve. Além disso, a direção de arte ao mesmo tempo pop e excêntrica chamou a atenção.

Na edição para a nova geração de consoles, a escala aumentou: nas imagens, foi possível ver uma esfera de 7.297 km de diâmetro, mais da metade do tamanho da Terra. O game terá funções online, mas não foi detalhado como irão funcionar. Haverá modos multiplayer competitivos e cooperativos usando as redes online de cada um dos consoles.

Os controles serão similares, usando basicamente os dois direcionais analógicos. Na entrevista publicada na revista, Jun Moriwaki, diretor do game (e também da versão para PSP), disse que está estudando outras interfaces para o game incluindo o teclado do PC, a tela sensível do Nintendo DS e o controle com sensor do Wii.

Beautiful Katamari Damacy é um jogo para Xbox 360 e PlayStation 3 e foi anunciado para o mercado japonês e para o norte-americano.



REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Theme Park (1995)

por Henrique Moreira



■ Em 1995 já existiam simuladores de corrida (Ridge Racer), de combate aéreo (Air Combat) e outros que não alcançaram o mesmo sucesso dessas séries, mas não havia nenhum game de simulação envolvendo manutenção de edifícios, controle de gastos e remanejamento de trabalho. Foi então que a Bullfrog Productions, empresa fundada em 1987 e que hoje não existe mais, resolveu arriscar uma adaptação para PlayStation de um game lançado um ano antes para o PC: Theme Park.

É um simulador de parque de diversões repleto de brinquedos e dezenas de desafios simultâneos. A idéia principal do jogo parecia simples, afinal, definir um lugar para alocar brinquedos e ganhar o dinheiro dos visitantes não é difícil, mas a coisa se complicava de uma maneira extremamente divertida quando as portas do parque eram abertas. Você começa com apenas quatro brinquedos e com o passar do tempo habilita novas atrações para seu parque. Para satisfazer os visitantes sempre famintos e sedentos de um refrigerante, você tem de colocar quiosques com bebidas

e comidas ao lado das atrações. Esses quiosques eram totalmente controlados. Dava para estabelecer o preço, a quantidade estocada e em alguns casos até a quantidade vendida por cliente. Os quiosques geravam sujeira, que exigia a contratação de um auxiliar de limpeza. Para cuidar do desgaste dos brinquedos, era preciso contratar mecânicos que cobravam bastante caro – dinheiro que compensava, já que, quando uma atração explodia, o terreno era inutilizado para sempre.

Tudo isso e mais uma porção de ações simultâneas acontecia ao mesmo tempo em cada um dos 24 pontos do globo disponíveis para a montagem do parque, incluindo América do Sul. Com tantas coisas para fazer, seus objetivos principais (conseguir uma quantidade de dinheiro indicada e valorizar o seu parque até um padrão determinado) acabavam esquecidos, na mesma proporção em que as horas (reais) passavam.

Theme Park nunca teve uma continuação tão boa quanto a obra original, lançada há 12 anos.

PlayStation 3 vendeu 800 mil unidades na Europa, diz Sony

■ Em entrevista ao *Financial Times*, Howard Stringer, presidente mundial da Sony, disse que o PlayStation 3 já vendeu 800 mil unidades na Europa. O executivo afirmou que o sucesso do console na Europa salvou a plataforma da “guerra da percepção” que influenciou negativamente as vendas do videogame no Japão e nos Estados Unidos.

“Penso que, nos dois primeiros dias no Reino Unido, 100 milhões de libras esterlinas (US\$ 199 milhões) trocaram de mãos, e provavelmente é a maior venda de um eletrônico para o consumidor na história”, acredita Stringer sobre o lançamento do PlayStation 3. Ainda disse que o console entrou no mercado do Velho Continente com mais jogos e com uma expectativa revigorada na Europa de um jeito que não foi conseguido no Japão.

Com o resultado das vendas no continente, Yuji Fujimori, analista da Goldman Sachs, diz que a Sony Computer Entertainment pode começar a fazer dinheiro com o console perto de março de 2008. “Em longo prazo, vejo que a fatia do mercado do PlayStation 3 estará em 50% em três anos. Em curto prazo, vejo que será menor que 30%”.

No entanto, analistas japoneses ouvidos recentemente pelo jornal *Nikkei* não estão tão otimistas. Para eles, se a Sony não conseguir jogos de sucesso, a única saída será cortar o preço do aparelho. Estimativas apontam para um encalhe de pelo menos dois milhões de unidades do PlayStation 3 mundo afora.

PS3 com HD de 160 GB

■ Rumores indicavam que a Sony iria lançar uma nova versão do PlayStation 3 com um HD de 80 GB, acessório que permite armazenar dados, como games, vídeos, músicas e quaisquer outro conteúdo por meio de download. Porém, a Sony está trabalhando em uma versão com um HD ainda maior, com 160 GB de capacidade, o que possibilita armazenar uma quantidade de dados enorme. A Sony está investindo bastante em tecnologia em seu console da nova geração, mas ainda faltam games e conteúdo que explorem todo esse espaço.

Jogue PS no PS3



■ A atualização para o firmware do PlayStation 3 que todos esperavam finalmente irá chegar. A versão 1.7 finalmente permite ao PS3 emular games de PlayStation. Anteriormente os jogos que possuíam download na PlayStation Store eram jogáveis apenas no PSP. Mesmo assim, alguns games continuarão funcionando exclusivamente no PSP. A Sony não liberou ainda a lista de compatibilidade.

O download do firmware estará disponível no dia 26 de março e também permitirá usar o save dos games do PS3 no PSP. Para isso será preciso atualizar o PSP para o sistema 3.40. A Sony também cita games de outros formatos que estarão disponíveis para download e serão jogáveis com exclusividade no PS3, porém os títulos e formatos ainda não foram anunciados.

Com a nova atualização, a compatibilidade com mais jogos do PlayStation 2 será aumentada e alguns periféricos funcionarão com perfeição, como o volante Logitech's GT-Force Pro steering wheel, Densha de Go! Controller Type 2, Densha de Go! Shinkansen Controller. Para simulador de voo será possível utilizar o Hori's Flight Stick 2.

Até o momento, a atualização foi anunciada e estará disponível apenas para o modelo americano do PS3 e do PSP. Entretanto, como de costume, logo uma atualização similar estará disponível para os consoles do Ocidente.

TOP 10

SEM BADALAÇÃO

Séries de qualidade mas sem hype

1º



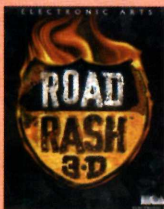
Soul Reaver

2º



Twisted Metal

3º



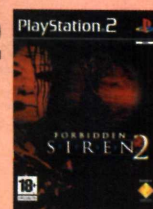
Road Rash

4º



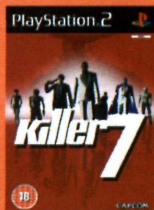
Ace Combat

5º



Siren

6º



Killer 7

7º



Syphon Filter

8º



Tobal

9º



Tenchu

10º



Parappa the Rapper

A evolução da PlayStation Store

■ A diretora sênior da PlayStation Network, Susan Nourai, falou sobre a rede online da Sony, suas atualizações e planos para o futuro: “Nós olhamos para a PlayStation Network como uma rede emergente de entretenimento. Nossa meta é centralizar os consumidores aumentando a experiência e, não menos importante, oferecer o tipo de conteúdo que eles esperam para o PlayStation. Isso está evidente nos tipos de jogos que oferecemos na PlayStation Store, como Flow e os games que estão para serem lançados, Calling All Cars e Little Big Planet”, disse Susan. “No momento, estamos colocando novos conteúdos toda terça-feira. O material oferecido está crescendo e nós planejamos uma fantástica lista de jogos e conteúdo para entretenimento que está para sair”.

Susan também afirma que até agora “apenas um arranhão na superfície foi feito e estamos trabalhando diretamente com o time de engenheiros do Japão para melhorar a experiência total dos consumidores”. Manter-se em contato com o público, fazer pesquisas e adquirir dados sobre o que já aconteceu na PlayStation Network é a tática da Sony para melhorar cada vez mais o seu serviço online.

No momento, 600.000 contas estão registradas. É um bom começo para uma rede que está crescendo só agora, mas que pretende aumentar ainda mais o relacionamento entre os consumidores e entre as empresas do ramo.

Sega produzirá jogos de Thor, Hulk e Capitão América

■ A Sega adquiriu os direitos para produzir games baseados em três propriedades intelectuais da Marvel: *O Incrível Hulk*, *Thor* e *Capitão América*. O contrato é global, abrange vários anos e todas as plataformas – PC, videogames e portáteis – prevendo títulos inspirados nos quadrinhos e possíveis filmes.

O primeiro jogo será o do filme de Hulk, com lançamento previsto para acontecer simultaneamente à estréia do filme, em junho de 2008 (nos Estados Unidos). Os títulos de Thor e Capitão América também seguirão os filmes, cujas datas de estréia ainda não foram definidas.

A Sega já anunciara antes um game do filme do Homem do Ferro, outro personagem da Marvel, previsto para chegar em 2008, junto com o longa-metragem.

Criador de God of War não aprova Blu-ray

■ Durante uma entrevista para o site *GameDaily*, o criador do impressionante *God of War II*, David Jaffe, afirmou que, se dependesse dele, o PlayStation 3 teria o Blu-ray retirado e, com isso, o preço reduzido.

O produtor também se mostra interessado em abrir um estúdio próprio para design de games independentes.

Em resposta à crítica, a Sony afirma: “ao mesmo tempo em que respeitamos sua opinião, sentimos firmemente que o futuro dos jogos está na habilidade de entregar mais para o consumidor – mais opções de jogabilidade, gráficos mais realistas, som mais dinâmico –, tudo em alta definição”, declarou Dave Karraker, relações públicas da SCEA, em entrevista ao site *GamePro*. “Para fazer isso, você precisa de um veículo de armazenamento tal como o disco Blu-ray de 50 GB, por que o DVD padrão de 9 GB simplesmente não agüenta a demanda dos jogos da verdadeira próxima geração”.

O que realmente se quer saber é: quando serão lançados *God of War II* e *God of War* para PSP?

RICARDO CAETANO
(REDAÇÃO PSW)



VERSUS

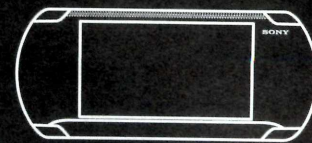
HAGAR
(SÉRIE FINAL FIGHT)



<p>Ricardinho não está em plena forma física, mas seus treinos de caratê o mantêm saudável. Não arruma briga com a facilidade de seu adversário</p>	<p>1º Round FORÇA</p>	<p>O troglodita consegue atirar inimigos a metros de distância sem o menor esforço. Tambores também são leves para ele</p>
<p>Manda e desmanda nas revistas e corre para fechar na data. Seu poder não alcança um único andar do edifício em que trabalha</p>	<p>2º Round PODER</p>	<p>Detêm o comando de Metrocity e, quando suas ordens não são o bastante para deter a criminalidade, faz justiça com as próprias mãos</p>
<p>Cumprimenta todo mundo quando chega. Costuma ficar nervoso em alguns dias de Winning Eleven da Redação, mas nada sério</p>	<p>3º Round PERSONALIDADE</p>	<p>Mesmo quando sua filha não é sequestrada, Hagar é um cara esquentado. Adora ameaçar bandidos e costuma bater antes de perguntar</p>
<p>Depois de meses como colaborador e redator da PSW, assumiu o cargo de editor-assistente, entrando mais em evidência que seu rival</p>	<p>4º Round FASE ATUAL</p>	<p>Ninguém ouve falar de Hagar. Sua última aparição foi no fraco Final Fight Streetwise. Nem em butecos as máquinas de FF estão presentes</p>
<p>Suas chances de participar de um game são remotas, mas os leitores da PSW continuarão acompanhando seu trabalho</p>	<p>5º Round FUTURO</p>	<p>Depois de Streetwise, dificilmente será visto, a menos que a Capcom esqueça o ocorrido. Alguém acredita em um novo Final Fight?</p>
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div> <p>VENCEDOR RICARDO</p> </div> </div> <p>Ricardo é um rapaz de bem. Não há como dar vitória ao prefeito truculento. Apesar de não terem nada em comum em personalidade, a semelhança na aparência levou a esse embate. Em homenagem ao parceiro de Redação, a vitória é sua, RC!</p>		

PSWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



Experiência em escola inglesa envolve PSPs

■ Uma escola infantil na Inglaterra, localizada na cidade de Birmingham, promoverá uma experiência interessante em suas salas de aula. Com o apoio da Sony, serão introduzidos como material didático consoles de PSP. A entidade escolar, HolyHead Secondary School, usará o console no lugar de livros e apostilas. Segundo o diretor, Martin Bayliss, o objetivo será estimular as crianças a estudarem mais. O colégio, junto à Sony, desenvolveu um projeto pedagógico em que games serão usados para estudar história, francês e geografia, entre outras matérias. Os consoles da escola não rodarão jogos comuns.

As informações são do canal estatal britânico BBC.

Nos EUA, o preço cai. No Japão...

■ Os norte-americanos comemoraram a queda no preço do PSP. A diminuição de US\$ 30 levou o preço do portátil a US\$ 169,99. Mas se por um lado os estadunidenses aproveitam o desconto, os japoneses apenas aguardam. Segundo nota da Sony, cada mercado decide seus valores. Estranha posição, já que o PSP perde em vendas para seu concorrente direto, o Nintendo DS.



Firmware 3.40

■ Mais uma atualização do firmware para o PSP estará disponível para os usuários. Sem grandes inovações, a nova versão vem para corrigir problemas técnicos (função principal de cada atualização de firmware) e adicionar funções. As principais alterações são atualização necessária para futuras ações de interatividade com o PlayStation 3, suporte maior para os títulos do PlayStation Network e novos métodos para administração de certificados para execução dos games do próprio PSP.

Dois UMDs para jogo de PSP

■ Algo inédito para o PSP: Legend of Heroes, da produtora Falcom Japan, será o primeiro game que utilizará dois UMDs. O RPG, um remake de The Legend of Heroes: Sora no Kiseki SC, será lançado no Japão no dia 27 de setembro.

O UMD foi uma tentativa da Sony de introduzir um novo tipo de mídia no mercado na eterna busca de uma alternativa contra a pirataria. O disco também seria usado para filmes. O problema é que não houve sucesso nos EUA e a mídia sobrevive apenas por ser a única alternativa para os usuários de PSP.

Usar dois UMDs em um mesmo game é a tentativa da Sony de introduzir mais conteúdo, como vídeos e efeitos visuais.



Final Fantasy I e II confirmados nos EUA

■ Foi confirmado o lançamento dos games Final Fantasy I e II Anniversary Edition versão Estados Unidos. A vertente japonesa do game, programada para 19 de abril, será um remake dos dois primeiros episódios da clássica série. Final Fantasy e Final Fantasy II para o PSP norte-americano será lançado em junho para comemorar os 20 anos de franquia. O jogo da Square Enix terá novos visuais para os personagens, novas dungeons, novas câmeras e suporte widescreen. Veja mais informações na PSW 41, página 26.



PSWORLD NA WEB

■ Acesse: www.psworld.com.br



Extras

GTA: Vice City Stories

Top 10

Tópicos mais acessados

1. Ponto Neutro Fórum PSWorld!!!
(Great_Warrior)
2. VOX
(Anti-Paladino)
3. God of War - Dúvidas somente AQUI!!!
(M47R1X)
4. Peça aqui seus Detonados
(Uktena)
5. O que você está jogando no momento??
(Milena)
6. Dicas Sobre Games aqui
(Uktena)
7. Seus Reviews fazendo sucesso no Brasil
(Uktena)
8. DETONADOS
(M47R1X)
9. Reclamações/Dúvidas/Elogios para
PSWorld AQUI!!!
(M47R1X)
10. Quais as frases que deixaram a marca
dos jogos???
(jeanluks)

Conteúdo



TMNT: todos os extras na faixa!

■ A volta das tartarugas ao cenário do entretenimento é um acontecimento importante. Além do filme que será lançado, a Ubisoft produziu um game em que o jogador controla as quatro tartarugas mais agéis do mundo. Para que você fique totalmente inteirado do assunto, a *PSWorld* preparou material completo sobre o game TMNT.

Na revista, você encontra o detonado e um review. Já no site estão os extras do game, que incluem descrições de como se dar bem nos desafios e nas fases e a localização de moedas que rendem tesouros, como vídeos e imagens, que poderão ser visualizados ou baixados por você, leitor internauta.

Além disso, você também encontra diversos detonados para todos os gostos.

Não perca mais tempo! Visite o www.psworld.com.br e faça os downloads que desejar na faixa.

Game mais acessado: Rogue Galaxy

Os mais respondidos: Ponto Neutro, Vox, God of War

Principal reclamação: Distribuição da revista com problema em diversas regiões do Brasil

Vox Populi

Entre no fórum da *PSWorld* e deixe sua opinião sobre o tema do Vox desta edição. Todos os meses selecionamos um leitor para essa coluna. Escreva você também!

■ Anti-Paladino disse: “Conectar-se a um mundo virtual e viver nele como se fosse verdade é algo que preocupa. Se isso se propagar, daqui a alguns anos já não teremos contato com ninguém. Tudo será feito pelo PC. Há milhares de pessoas, principalmente adolescentes, que passam dias conectados à Internet conversando sem parar pelo MSN, que irão crescer e propagar essa população de pessoas dominadas pela Matrix. Passarão

as gerações e os mais novos irão sofrer ainda mais com essa influência, que se tornará uma bola de neve... Só que existe muito mais além desse mundo virtual que não podemos esquecer e que nos traz coisas incomparáveis. É realmente uma pena que alguns, por medo do convívio social ou por serem facilmente manipulados, se esquecem disso, de sua família, amigos, namorada...”

PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games

Uma saga termina; outra começa

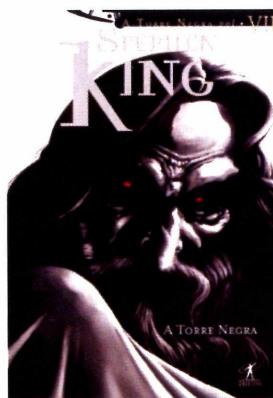
■ Todo mundo sabe que Stephen King é uma verdadeira referência em matéria de literatura fantástica de terror. Suas obras renderam argumentos para incontáveis filmes, séries de televisão e congêneres. Uma de suas maiores obras, a série de livros *A Torre Negra*, chega ao seu fim com o lançamento no Brasil de seu sétimo e último volume. King trata os livros como sua obra magna, uma verdadeira epopéia que começou quando o autor tinha apenas 22 anos, em 1970.

O capítulo VII, de mesmo nome da série (“A Torre Negra”), chega com três anos de atraso no Brasil. A espera valeu para os fãs brasileiros, que finalmente poderão conferir o desfecho de uma gigantesca história que reúne referências que vão desde o cinema western até a obra de J.R.R. Tolkien.

A história da série segue os passos de Roland Deschain, um pistoleiro atraído por uma emanante e irresistível energia proveniente de uma lendária torre supostamente capaz de reger a ordem do mundo. A suposta construção, centro do Universo como tal, está morrendo e deixando de dar equilíbrio ao curioso mundo paralelo em que Deschain e seus colegas vivem. Roland é incumbido de salvá-la e passa por diversos percalços para achar a construção.

Para quem sentir saudades dos personagens depois de ler o último volume, a Marvel está lançando uma série de quadrinhos que contam eventos anteriores ao primeiro livro e conectam sub-histórias até o quarto volume da série, “Mago e Vidro”.

Mais ainda, circulam rumores de que os produtores de *Lost*, J.J. Abrams e Damon Lindelof, compraram os direitos de *A Torre Negra* para produzir um filme ou uma série de TV.



O aracnídeo ganha uma atualização

■ Com a aproximação do lançamento de *Homem-Aranha 3* nos cinemas (e nos videogames), a Sony Pictures preparou um pacote exclusivo para antecipar o frenesi de 4 de maio de 2007, a data em que o aracnídeo aparecerá nos cinemas pela terceira vez.

Assim como *X-Men* (que teve uma edição especial estendida lançada exclusivamente em DVD, *X-Men 1.5*), *Homem-Aranha 2* ganhou alguns minutinhos a mais, que definitivamente agradarão aos fãs mais ferrenhos do super-herói.

O DVD, *Homem-Aranha 2.1*, é composto de dois discos. O primeiro traz o filme masterizado em alta definição e legendas em português, inglês, espanhol e francês em 5.1 canais. O filme tem oito minutos a mais de cenas inéditas, incluindo uma sequência em que J.J. Jameson veste a roupa do super-herói depois que ele a descarta no lixo.

O segundo disco traz diversos extras, com cobertura de making-of da edição especial e uma prévia exclusiva de *Homem-Aranha 3*.

Homem-Aranha 2.1 já está disponível nas lojas.

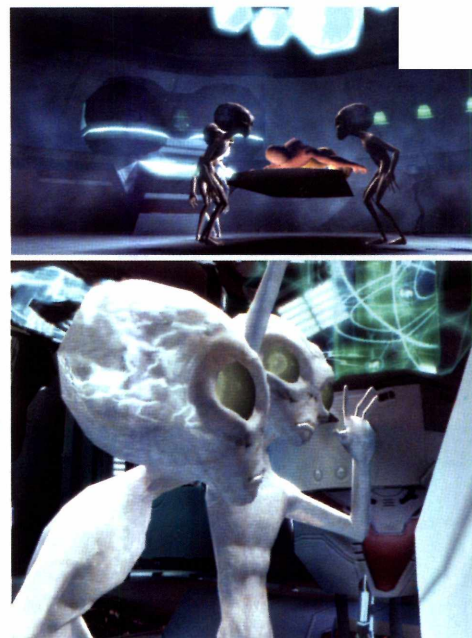
Uma nova roupagem para alienígenas assassinos

■ Ainda em 2004, a Paramount Pictures havia comprado os direitos de adaptação do jogo *Area 51* para os cinemas. Três anos se passaram e somente agora os grandes executivos confiaram plenamente no potencial da história do jogo da Midway.

De acordo com a revista *Variety*, o estúdio contratou o roteirista e escritor Grant Morrison (autor do conto de Batman, *Asilo Arkham*, e roteirista de outros quadrinhos da Marvel e da DC Comics) para escrever uma nova versão de roteiro para *Area 51*.

Os únicos detalhes divulgados do roteiro são os seguintes: o filme seguirá a história de um especialista em materiais perigosos que é chamado para investigar a epidemia de um vírus desconhecido na base mais secreta dos EUA: *Area 51*. Suspeita-se, é claro, que o vírus tenha origem alienígena. É quase igual à história do jogo.

Não há ainda data marcada de lançamento de *Area 51* nas telonas. Por enquanto, prepare-se para jogar *Blacksite: Area 51* em setembro no PS3, Xbox 360 e PC.



SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



Wii ressuscita ex-jogadores

■ A editora da revista *Famitsu*, Enterbrain, revelou uma pesquisa um tanto diferente realizada na Terra do Sol Nascente. Segundo os números obtidos, o Nintendo Wii está atingindo um público-alvo diferente dos seus concorrentes: o nicho dos jogadores aposentados. Mas não os confunda com idosos. São jogadores que deixaram de jogar videogames há, pelo menos, três anos. O número corresponde a 46% dos proprietários da plataforma, uma quantidade significativa.

Entre os entrevistados pela Enterbrain, a maioria alega jogar com o restante da família ou com amigos, se diferenciando dos jogadores hardcore, que seguiram pela vertente do PS3 ou do X360. Segundo a pesquisa, a sala de estar é o local mais respondido pelos japoneses quando questionados sobre onde mantêm seu aparelho.

O jornal local Nihon Keizai Shimbun também divulgou uma reportagem que atribui à Nintendo um crescimento do mercado de games, graças à exaustiva campanha de marketing do Wii, que trouxe os ex-jogadores de volta à ativa.

O Wii bateu a marca dos 6,5 milhões de unidades vendidas.

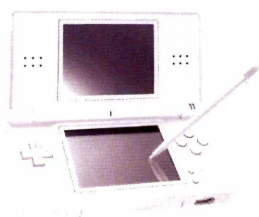


► Miyamoto chega a participar pessoalmente da divulgação do Wii

DS lidera vendas nos estados unidos

■ O portátil de duas telas da Nintendo superou as plataformas convencionais em número de vendas nos Estados Unidos no mês de março. O número de norte-americanos que adquiriram o DS quase dobrou as vendas do segundo colocado, o PlayStation 2, que ainda parece ter muito mercado pelas bandas ianques. Veja quais foram os mais vendidos:

Nintendo DS	508.000
PlayStation 2	280.000
Wii	259.000
Xbox 360	199.000
PSP	180.000
Game Boy Advance	148.000
PlayStation 3	130.000



Advogado culpa game por massacre

■ O portal de notícias *MSNBC* publicou uma entrevista com Jack Thompson, advogado norte-americano famoso por sua posição totalmente contrária aos jogos violentos. Ele está investindo em novos argumentos, se baseando desta vez no novo caso que abalou o país do Tio Sam. Para quem estava fora do planeta nas últimas semanas, no dia 16 de abril o sul-coreano Cho Seung-Hui foi o responsável pela morte de 32 pessoas suicidando-se em seguida em uma universidade no estado da Virginia, na qual estudava. Aproveitando a oportunidade, Thompson atribuiu ao game *Counter-Strike* a culpa pelo ocorrido. O advogado utilizou como argumento uma entrevista de amigos de Cho, em que eles afirmam que o estudante é jogador de game online.

Thompson chegou a afirmar que *Counter-Strike* serviu como treino para Cho cometer o crime. Ele afirma que, graças ao game, o estudante teve a calma necessária para realizar as execuções.

Ainda no *MSNBC*, colegas de classe de Cho afirmam que ele era motivo de chacota dos outros alunos utilizando o termo "bullied". Alguma semelhança com o nome de um game da Rockstar?

Home » U.S. News » Crime & Punishment » Massacre at Virginia Tech

school classmates say gunman was bullied

... package sent to NBC News between shootings is of little use

dates highlighted
... and news services
2:22 p.m. ET April 19, 2007

... G, Va. - Long before he killed 32
... he worst mass shooting in U.S.
... o Seung-Hui was bullied by fellow
... students who mocked his shyness
... range way he talked, former
... said.

... senior English major at Virginia
... Institute and State University in
... killed 32 people in two attacks
... ng his own life Monday. He sent a
... media package outlining his
... against religion and the wealthy to
... but police said Thursday that the
... ded little to their investigation.

... photographs and video in the
... istle with hatred toward unspecified
... m Cho, a South Korean immigrant,
... having wronged him, adding to a
... a solitary man who rarely, if ever,
... ormal social interactions.

... s, a Virginia Tech student who

SLIDE SHOW

Launch


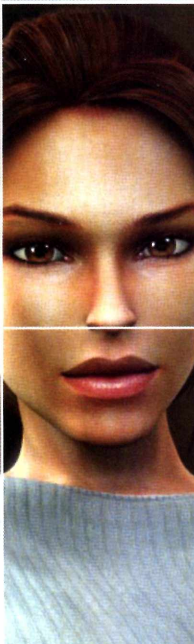







• Pictures from the manifesto
Click to see images from Cho Seung-Hui's
package to NBC, sent between his shootings
on the campus of Virginia Tech.

VIDEO: MASSACRE AT VIRGINIA TECH

• Virginia killer sends
package to NBC
April 19: NBC's Pete Williams
reports on the latest in the
Virginia Tech massacre,
including a disturbing package
sent to NBC by the killer.

MAIO 2007

Os principais lançamentos do mundo dos games

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	
	 <p>Coded Arms Contagion</p>	<p>01</p> <p>Coded Arms Contagion (PSP) Heatseeker (PS2) Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon (PSP) Steel Horizon (PSP) Winx Club: Join the Club (PSP)</p>			<p>04</p> <p>Spider-Man 3 (PS2, PS3, PSP)</p>	 <p>Spider-Man 3</p>	
 <p>Reminisce</p>	<p>07</p> <p>Taito Legends (PS2, PSP)</p>	<p>08</p> <p>Dot.Hack G.U. Vol 2 Reminisce (PS2) Driver 76 (PSP) Heatseeker (PSP) Hot Wheels Ultimate Racing (PSP)</p>					
	<p>14</p> <p>PuzzleScape (PSP)</p>	<p>15</p> <p>Aterlier Iris 3 (PS2) Legend of the Dragon (PSP) MLB 07: The Show (PS3) Shrek the 3rd (PS2, PSP) Tony Hawk's Downhill Jam (PS2)</p>			 <p>Tony Hawk's Downhill Jam</p>		
	 <p>Pirates of the Caribbean: At World's End</p>	<p>22</p> <p>Brooktown High Senior Year (PSP) Dawn of Mana (PS2) Diner Dash (PSP) Pirates of the Caribbean: At World's End (PS2, PS3, PSP) Rainbow Six: Vegas (PS3, PSP)</p>			 <p>Rainbow Six: Vegas</p>		
	 <p>Surf's Up</p>	<p>29</p> <p>Odin Sphere (PS2) Surf's Up (PS2, PS3, PSP) Tomb Raider Anniversary Edition (PS2) World Championship Cards (PS2, PSP)</p>					

As imagens foram obtidas com autorização pelas empresas sem aviso

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Grand Theft Auto IV

“A Internet parou por algumas horas no dia 29 de março de 2007. A Rockstar finalmente apresentava em seu site oficial o trailer de Grand Theft Auto IV, uma das mais aguardadas...”

Pág. 20



Índice

- 20 Grand Theft Auto IV
- 22 Conan
- 23 Saints Row
- 23 Monster Madness
- 23 Aedis Eclipse: Generation of Chaos
- 24 Brooktown High: Senior Year
- 24 Star Wars: The Force Unleashed
- 25 Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
- 25 Transformers: The Game

Box de informações

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



Conan

“Quem se lembra vivamente da década de 80 costuma se recordar também de um filme antológico, protagonizado por uma estrela em ascensão na época, Arnold Schwarzenegger...”

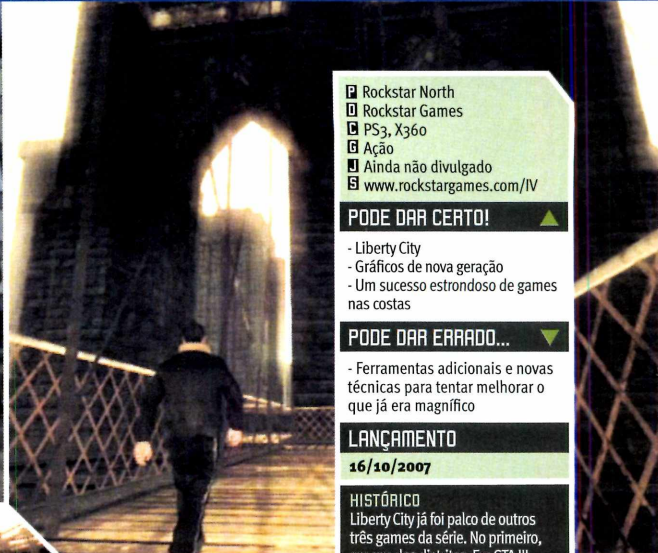
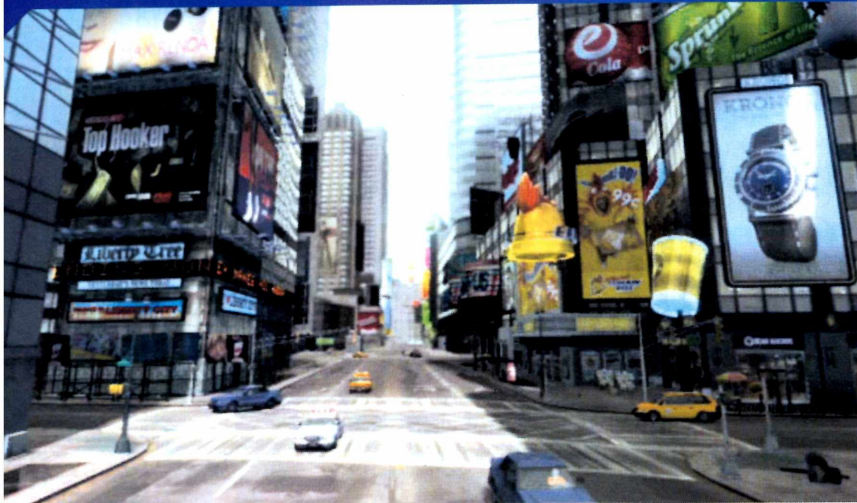
Pág. 22



Star Wars: The Force Unleashed

“Em uma galáxia não tão distante, jogos da franquia Star Wars sempre fazem sucesso. Os inúmeros fãs da saga cinematográfica respondem por boa parte desse filão, esgotando os milhares de...”

Pág. 24



Rockstar North
 Rockstar Games
 PS3, X360
 Ação
 Ainda não divulgado
www.rockstargames.com/IV

PODE DAR CERTO! ▲

- Liberty City
- Gráficos de nova geração
- Um sucesso estrondoso de games nas costas

PODE DAR ERRADO... ▼

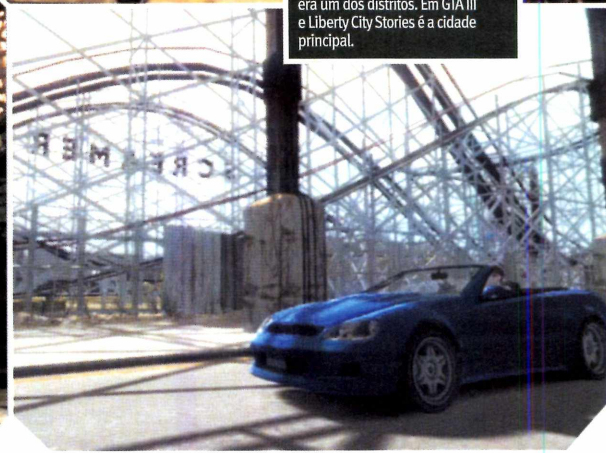
- Ferramentas adicionais e novas técnicas para tentar melhorar o que já era magnífico

LANÇAMENTO

16/10/2007

HISTÓRICO

Liberty City já foi palco de outros três games da série. No primeiro, era um dos distritos. Em GTA III e Liberty City Stories é a cidade principal.



Grand Theft A

Não é Nova Iorque, é Liberty City!

por Felipe Levrá

■ A Internet parou por algumas horas no dia 29 de março de 2007. A Rockstar finalmente apresentava em seu site oficial o trailer de Grand Theft Auto IV, uma das mais aguardadas continuações da série desde GTA: San Andreas. Nunca se viu tanta expectativa em torno de 1 minuto e 3 segundos de imagens inéditas de um jogo. Milhares de mensagens começaram a borbulhar nos fóruns dedicados à franquia da Rockstar. Minutos depois, os principais sites de notícias dedicavam matérias exclusivamente ao jogo.

Dá para entender o porquê de tanto frenesi. GTA é uma das séries mais queridas e revolucionárias da história dos videogames. A maior novidade gira em torno dos novos gráficos e das novas funcionalidades que só um PS3 (ou um X360) pode proporcionar.

Mas deu para ver todo o potencial de um grande título como esse? Nem tanto. A Rockstar, inteligentemente, prefere manter segredo total a respeito de seu novo título. Uma das razões é inibir possíveis concorrentes de realizarem novas

ferramentas e funcionalidades parecidas em seus games. A segunda é atizar a curiosidade do mundo gamer. Envolver em mistério um título tão aguardado como esse é ter ainda mais certeza de sucesso absoluto.

Como quase nenhum detalhe extra foi divulgado pela Rockstar (antes e depois da divulgação do trailer), só nos resta analisar os poucos quadros de imagem.

Basicamente, o trailer mostra imagens de uma grande cidade em movimento. Diversas paisagens da vida cotidiana são vistas, como pessoas andando e correndo para o trabalho, personagens

que andam de carro, veículos que chegam e saem etc. Em um determinado momento, um personagem fala em inglês e com forte sotaque estrangeiro: "Life is complicated, I've killed people, smuggled people, sold people. Perhaps here things will be different." A tradução é "A vida é complicada. Eu matei, contrabandeei e vendi pessoas. Talvez aqui as coisas sejam diferentes".

ENVOLVER EM MISTÉRIO UM TÍTULO TÃO AGUARDADO COMO ESSE É TER AINDA MAIS CERTEZA DE SUCESSO ABSOLUTO

It's up to you, New York

A primeira impressão que vem à tona ao assistir à peça publicitária da Rockstar é a ambientação do cenário de jogo em uma cidade muito parecida com Nova Iorque. Podem-se ver reproduções da Estátua da Liberdade, o edifício Chrysler e a famosa linha do horizonte recheada de grandes arranha-céus, assim como é na realidade a Big Apple. A questão é: o jogo é situado em Nova Iorque de verdade? A resposta, quase que definitiva, é não. Alguns barcos, carros de polícia, prédios comerciais denunciam o nome da cidade em questão: trata-se de Liberty City, a famosa Liberty City de GTA III com gráficos espetaculares de nova geração rodando a 720 quadros progressivos.

Para quem quiser saber o que isso significa, basta ter em mente que essa resolução de imagem já é considerada uma imagem de nova geração. Mais ainda, alguns comentários da Rockstar indicam que a engine RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) está sendo rodada e que a definição de imagem é de 720 quadros progressivos em tempo real.

Tudo indica que, ao contrário dos jogos anteriores, GTA IV será situado nos tempos de hoje. O indício mais concreto disso são os modelos de carros que passam na rua. Todos eles têm aspecto de design ou pelo menos lembram automóveis contemporâneos.

Uma das coisas que saltam aos olhos nesse trailer são os impressionantes gráficos. Setores diversos de Nova Iorque foram brilhantemente recompostos. A luz do sol brilha no capô dos carros de uma maneira diferente. Os gráficos dos personagens e dos prédios ganharam uma textura mais fixa, sem serrilhados. Os veículos estão mais sólidos e a paisagem, mais uniforme.

Algumas brincadeiras foram inseridas de propósito. Há um anúncio brincando com o popular programa de TV americano *America's Next Top Model* (A Próxima Modelo Americana). Em Liberty City, o mesmo anúncio se torna *America's Next Top Hooker* (algo como A Próxima Vagabunda Americana). Em um dos anúncios vistos na cidade é possível ler "Visit Vice City - \$300" (Visite Vice City por \$300). Esse simples anúncio pode significar que o jogo terá uma espécie de portal ou simplesmente possibilitará que os players possam visitar cidades diferentes que não sejam a própria Liberty City.



▲ Liberty City não tem apenas uma coisa de Nova Iorque: o nome

Essa é só para quem é fanático por filmes. A belíssima música que ajuda a dar um tom cinematográfico e solene ao trailer ironicamente já foi usada em um filme. Trata-se de uma composição de Philip Glass para o documentário *Koyaanisqatsi*, de 1982. O documentário não tinha diálogos e inovou ao propor uma profunda reflexão em imagens e trilha sonora sobre o desequilíbrio da vida humana no mundo contemporâneo. Assim como no filme, o trailer abusa da aceleração de imagens de movimentos da vida moderna e mostra como é a vida agitada de uma grande cidade. O trailer apenas sugere questões em vez de respondê-las. *Koyaanisqatsi* também é enigmático nesse sentido.

O personagem que declara alguns trechos durante o trailer parece ser de origem russa ou do leste europeu. Ele possui um forte sotaque estrangeiro que salta aos ouvidos logo que ele começa a falar. Será que esse personagem é o protagonista do jogo ou é apenas um membro de gangue comum? Será que você participará de uma ampla matilha de máfia russa em GTA IV? Só o tempo poderá responder.

Se você esteve embaixo de uma rocha durante todo esse tempo, corra até o computador mais próximo conectado à Internet e baixe sua prévia agora mesmo! Ou melhor, se você quer ser um dos primeiros a pelo menos ter imagens de GTA IV em seu PS3, vá imediatamente à PlayStation Store, baixe seu trailer em alta definição e fique um pouquinho mais ansioso para ter o jogo em casa, em outubro de 2007.

uto IV



Conan

Um bárbaro exercício criativo

por Felipe Levrá

■ Quem se lembra vividamente da década de 80 costuma se recordar também de um filme antológico, protagonizado por uma estrela em ascensão na época, Arnold Schwarzenegger. Trata-se de *Conan, O Bárbaro*, lançado em 1982 e que fez história na época ao retratar um mitológico líder guerreiro em uma época distante. O filme é carinhosamente guardado na memória dos aficionados por películas de fantasia e aventura. Quem não se lembra do figurino estilizado e do desenho fantástico dos cenários?

Eis que surge um título de videogame disposto a resgatar a solenidade dos livros de Robert E. Howard, criador do personagem. Isso inclui a magnanimidade da história do personagem clássico e de suas aventuras. Inicialmente, pode-se dizer que Conan para PS3 terá sangue, muito sangue. A produtora do jogo, Nihilistic, promete seqüências de luta à la *God of War*, com direito à muitos combos, 100 tipos diferentes de movimentos de luta e mais de 20 armas distintas. Inicialmente, porém, Conan contará com cerca de 25 movimentos de combate. Depois, começa a ganhar experiência, energia e cargas de energia momentânea, capazes de dar um boost extra na hora de combater inimigos mais difíceis. Ao final, se você lutar bem, o Bárbaro será capaz de conseguir mais golpes exclusivos.

Muitas das ferramentas de combate poderão ser roubadas de inimigos mortos. Haverá muitas maneiras de matá-los. Portanto, espere corpos decapitados, eviscerados e mutilados durante o gameplay. A Nihilistic está desenvolvendo uma tecnologia de inteligência artificial bastante avançada. Com ela, você correrá o risco de morrer se ficar executando os mesmos golpes toda vez que enfrentar oponentes. O inimigo irá "aprender" quais são suas técnicas de luta favoritas e irá se adaptar a elas. Você terá então de se desdobrar para bloquear ataques

PODE-SE DIZER QUE CONAN PARA PS3 TERÁ SANGUE, MUITO SANGUE

inimigos e até retirar flechas presas à sua pele para não perder sangue e energia. Se isso acontecer, você morre e vira carne moída à disposição dos corvos. Em alguns momentos do jogo, o tempo poderá ser desacelerado e Conan poderá se mover em real time permitindo ao jogador escolher com facilidade o próximo inimigo a ser morto.

É possível dizer que Conan abusará de sua força bruta para simplesmente arrombar e forçar sua entrada em diferentes níveis de fase. Isso inclui jogar inimigos a distância e usar diferentes elementos de cenário como ferramentas de combate. Mas nem só de músculos um grande guerreiro é feito. Você terá de emprestar muito fósforo ao Bárbaro para resolver quebra-cabeças intrigantes.

Infelizmente, os produtores do game não trouxeram a imagem clássica do guerreiro impressa na cabeça de muita gente: a figura de Arnold Schwarzenegger em 1982. Com certeza, o grandalhão austríaco foi a melhor encarnação do personagem nas telonas e emprestava uma imagem fria e calculista. Pelo trailer divulgado pela THQ (distribuidora de Conan), o personagem principal do jogo possui feições mais femininas e é bem menos forte. Isso se deve ao fato de que a Nihilistic procurou o material de pesquisa para Conan nos livros de Robert E. Howard, e não nos filmes.

Ainda sobre o trailer, é possível dizer que os gráficos deixam um pouco a desejar. Em uma das seqüências, é possível acompanhar Conan em uma luta contra uma lula gigante em uma embarcação. Os efeitos sonoros são bons, mas resta analisar futuramente a jogabilidade, parte fundamental em jogos do gênero. Pode-se afirmar categoricamente: o sangue espirra na tela. Conan é bastante violento.

É inegável a influência de *God of War* no jogo pelos primeiros detalhes que foram divulgados pela Nihilistic. O próprio diretor de Conan admitiu isso em entrevista a um site na Internet. A história de um guerreiro brutal que vai contra tudo e todos com uma sede incansável de vingança é similar nos dois títulos. Resta saber o quanto de originalidade restou à equipe da Nihilistic para se distanciar do game da Sony.

■ Nihilistic

■ THQ

■ PS3, X360

■ Ação

■ 1

■ www.thq.com

PODE DAR CERTO!

- Violência, muita violência. Os produtores apostam alto nesse filão para convencer os players de que este é um jogo que merece ser adquirido

PODE DAR ERRADO...

- Conan pode virar um fracasso se for simplesmente uma cópia deslavada de *God of War*

LANÇAMENTO

1º trimestre de 2008



Saints Row

Um sabor já experimentado

por Felipe Levrá

■ Ah, Grand Theft Auto... Quantos filhotes você produziu! Um game de extremo sucesso sempre produz alguns frutos bons ou ruins. Quem gosta de espaços abertos, diversão não linear e muita liberdade sem politicagem correta sempre irá gostar de um verdadeiro gênero criado pela Rockstar: o gênero GTA.

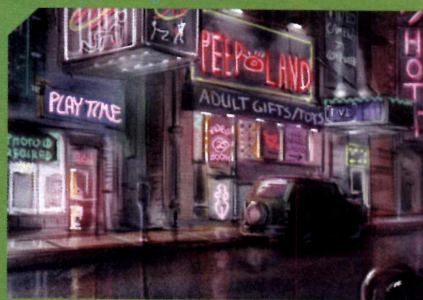
Depois do sucesso no Xbox 360, Saints Row ganha uma versão para PlayStation 3 bem turbinada. No jogo, você fará parte de uma gangue, chamada de 3rd Street Saints. Sua cidade fictícia é Stilwater, e você terá de duelar com gangues rivais e negociar com policiais corruptos para tomar conta do pedaço.

É difícil sair das comparações com GTA: em Saints Row você faz parte de uma gangue e tem de realizar negócios escusos à custa de muito sangue para subir na carreira e ganhar respeito. Um esquema de jogo bem próximo ao da série da Rockstar. Por outro lado, há uma clara tentativa de se distanciar, como uma infinita gama de opções de personalização de personagens e carros. Uma ferramenta interessante é a reconstrução de veículos. Se você passou um longo tempo customizando sua caranga e acabou a destruindo, será possível voltar à uma garagem e, mediante um pagamento, reconstruí-la, isso tudo ao som do mais puro hip-hop. Há também modos multiplayer, nos quais os players assumem gangues rivais e se estapeiam até a morte.

Um detalhe interessante no Xbox 360 é que na Xbox Live é possível comprar mais acessórios de customização. Não se sabe ainda se tal ferramenta estará disponível na PlayStation Network.

Pelos detalhes divulgados, a versão para PS3 contém personagens e gráficos bem renderizados, abusando do processamento do console da Sony.

A distribuidora do jogo, THQ, promete seqüências de seus games mais populares a cada dois anos. Será que desde já podemos esperar Saints Row 2 saindo em 2009? É só esperar e ver se Saints Row fará sucesso no PS3.



Volition
THQ
PS3, X360
Ação
Ainda não divulgado
www.saintsrow.com

PODE DAR CERTO!

- A fórmula de cataclisma urbano inaugurada com GTA costuma fazer sucesso

PODE DAR ERRADO...

- Só com itens extras e novos tipos de funcionalidades pode-se conferir um pouco de autenticidade ao jogo

LANÇAMENTO

04/07/2007

HISTÓRICO

A versão para Xbox 360 foi lançada em agosto de 2006 nos EUA e aglomera multidões nas partidas online



Monster Madness

por Felipe Levrá



■ Em Monster Madness, a narrativa conta a história de alguns adolescentes de um subúrbio comum americano que têm de lidar com uma invasão sem precedentes de zumbis, bruxas e toda sorte de monstros malignos.

O jogo contará com gráficos em três dimensões que lembram cartoons e muita ação em terceira pessoa. Não se trata de um jogo estático em turnos, como o popular game multiplayer de PC, Gunbound. Será um título de RPG mais dinâmico e com direito a muito combate.

Alguns dos primeiros detalhes lembram o jogo de The Grim Adventures of Billy and Mandy, com bonitos gráficos e boa ambientação de luz. Haverá muita liberdade para bagunçar o subúrbio: pode-se pegar colchões, armários, camas, extintores, hidrantes e todo tipo de objeto comum para atirar nos inimigos.

Artificial Studios
SouthPeak Interactive
PS3, X360, PC
Ação
16
www.monster-madness.com

LANÇAMENTO

10/2007

Aedis Eclipse: Generation of Chaos

por Felipe Levrá



■ Aedis Eclipse será situado no mundo mágico de Aedis, um lugar amaldiçoado por guerras constantes travadas com espadas e feitiços potentes. Em um dado momento, surge Mugen, uma entidade feroz que conseguiu isolar os habitantes em três mundos separados: divino, inferior e terrestre. Infelizmente, os três mundos continuam se odiando. Caberá a você dar fim a essa guerra.

Você começará o jogo com a escolha do mundo que quiser representar. Daí por diante, serão cerca de 40 personagens selecionáveis que garantirão cerca de 35 horas de jogatina RPG no seu PSP.

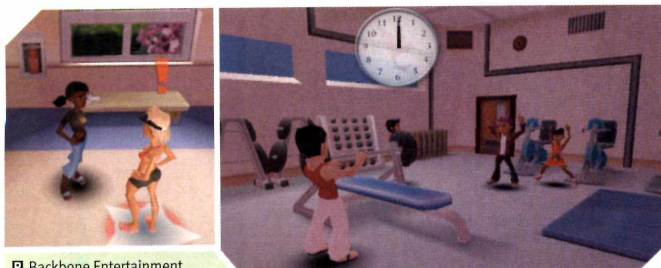
Para batalhar contra inimigos de mundos opostos, você poderá controlar alguns aspectos interessantes de guerra, como posicionamento de soldados e escalção de oficiais. Durante o percurso de fases, será possível recolher diversos itens interessantes, aprisionar inimigos e recrutá-los para sua facção, se houver necessidade.

Never-Land Company
NIS America
PS2, PSP
RPG
1
nisa.com/games/aediseclipse

LANÇAMENTO

24/04/2007

Brooktown High: Senior Year



Backbone Entertainment
 Konami
 PSP
 Simulação
 1
 www.konami.com

PODE DAR CERTO!

- Os first-person daters são uma novidade interessante no mercado dos games

PODE DAR ERRADO...

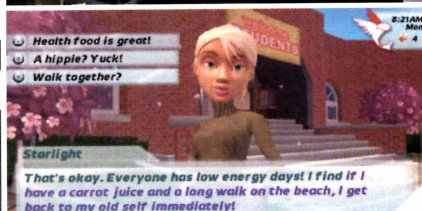
- A inteligência artificial de um jogo desse tipo tem de ser bastante avançada para que as opções de jogo dêem certo

LANÇAMENTO

22/05/2007

HISTÓRICO

O gênero de Brooktown High: Senior Year faz muito sucesso no Japão, tendo seu maior exemplo na série Tokimeki Memorial, da Konami



Hormônios à flor da pele

por Felipe Levrá

■ Quem gostou de Bully (Rockstar), provavelmente irá gostar de Brooktown High. Mas não espere ação não linear tampouco molecagens politicamente incorretas. Brooktown High é um simulador de paquera (bastante popular no Japão) que a Konami está tentando introduzir nos EUA.

Em Brooktown High, você está no terceiro ano do Ensino Médio e acabou de se mudar para uma nova escola. Nesse novo ambiente, você conhecerá novos amigos, terá de chegar cedo às aulas e terá até de trabalhar por meio período para conseguir tirar uma grana extra. Na escola, são os hormônios que ditam seu comportamento. Seu objetivo principal será ficar com a maior quantidade de meninas que puder. Você será bem recompensado se conseguir realizar essa dura tarefa. No trailer divulgado pela Konami, há um minigame embutido em Brooktown High que permite uma simulação de beijo de língua. Você terá que movimentar sua língua adequadamente para dar um beijo cinematográfico em sua parceira. Se falhar, toma um belo fora.

Os americanos já estão chamando jogos do gênero de first person dater (ou namorador em primeira pessoa). Mas Brooktown High aparentemente é em terceira pessoa e contém gráficos estilizados, um quê de desenho animado. O ambiente de classe e interação social é contemporâneo, portanto, espere muitos celulares, computadores, palm tops e outros gadgets do nosso tempo.

Há diversas opções de personalização de roupas e estilos que determinam como você será visto e encarado pelos outros personagens.

Um detalhe importante deste jogo é que o player deverá ter conhecimentos avançados de inglês. Assim como em The Sims, é necessário desembaraço com a língua para notar nuances a fim de demonstrar sentimentos e conversar apropriadamente.

Tudo indica que Brooktown High será um jogo curioso. Tem todas as características para dar certo no PSP.

Star Wars: The Force Unleashed

Ainda há Força no PlayStation 2

por Felipe Levrá

■ Em uma galáxia não tão distante, jogos da franquia Star Wars sempre fazem sucesso. Os inúmeros fãs da saga cinematográfica respondem por boa parte desse filão, esgotando os milhares de títulos disponíveis nas lojas mundo afora. Mas até os menos ávidos por ficção científica costumam gostar de um jogo excelente, como Knights of the Old Republic.

A LucasArts anunciou recentemente o mais novo capítulo para os videogames da série Star Wars. Trata-se de Star Wars: The Force Unleashed. A história foi desenvolvida pelo "mestre dos magos" George Lucas. Ele mesmo deu as direções que os jogadores devem seguir durante o gameplay, além de definir detalhes de locações e outras características.

A narrativa será situada entre os Episódios III e IV da saga de filmes, A Vingança dos Sith e Uma Nova Esperança. Você encarnará o "Aprendiz Secreto" de Darth Vader. Quem assistiu ao Episódio III sabe que nem todos os Jedi foram mortos ao final do filme. No jogo, você deverá riscar do mapa os que restaram. Para isso, você irá viajar a planetas conhecidos de Star Wars, como a terra natal de Chewbacca, Kashyyyk. Mas a ação principal irá acontecer no planeta floral de Felucia e no lixão do universo, o planeta Raxus Prime.

Você receberá lições de manejo da Força do próprio Darth Vader. Ao lutar contra os inimigos, o player poderá escolher quatro tipos de técnicas de uso da Força: empurrar, sufocar, repelir ou eletrizar o inimigo. São os mesmos tipos de combates dos Sith vistos nos filmes. Dessa maneira, será possível realizar combos de energia elétrica e jogar o corpo do combatente inimigo ao longe passando por diversas paredes, por exemplo.

Por fim, a LucasArts promete o emprego de uma nova tecnologia de animação de partículas para o aspecto gráfico do jogo, chamada de Digital Molecular Matter (DMM). Ela promete reproduzir com detalhes a física de determinados materiais, como vidro, plantas, folhas e madeira.

Fica a curiosidade em torno de mais um título que tem tudo para ser um verdadeiro sucesso.



Krome Studios
 LucasArts
 PS2, PS3, PSP, X360, DS
 Ação espacial
 1
 www.lucasarts.com

PODE DAR CERTO!

- A participação direta de George Lucas na história do jogo é sucesso quase garantido

PODE DAR ERRADO...

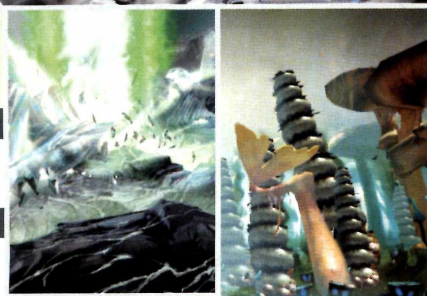
- A alta tecnologia de efeitos de Força precisam funcionar bem no PlayStation 2

LANÇAMENTO

11/2007

HISTÓRICO

Star Wars: The Force Unleashed será o primeiro game da série Star Wars na nova geração. O primeiro game da série foi Star Wars, de 1983, para Arcade.



Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer

Uma fantástica segunda edição?

por Felipe Levrá

■ Pode-se dizer que os quadrinhos estão servindo de fonte contínua para grandes filmes e grandes estúdios. *Homem-Aranha*, *Sin City*, *O Demolidor* e muitos outros já foram parar na telona, alguns com bastante fidelidade, outros nem tanto.

Com a aproximação da data de lançamento no Brasil de *Quarteto Fantástico* e *o Surfista Prateado*, em 29 de junho, o filme é acompanhado pelo game de mesmo nome.

A Take-Two decidiu ambiciosamente lançar o jogo nas mais diversas plataformas, desde Nintendo DS, passando pelo PSP e pelo Xbox e chegando ao PS3. Como é tradicional, *Rise of the Silver Surfer* focará sua história nos eventos do filme, mas explorará diversos outros cenários, como locais de mineração alienígenas.

Em modo singleplayer, você terá o controle de todos os integrantes do Quarteto. Porém nem todos serão utilizáveis no começo do game. No melhor estilo RPG, você terá de progredir na história para destravar os personagens adicionais. Cada um deles terá habilidades específicas contra inimigos. Isso significa que o Senhor Fantástico irá utilizar seus longos braços para atacar inimigos à distância; Tocha Humana usará ataques de fogo atingindo inimigos situados em locais distantes; O Coisa abusará da força física e causará terremotos inacreditáveis e a Mulher Invisível com certeza protegerá os colegas de ataques impiedosos ou poderá simplesmente congelar os inimigos.

Em modo multiplayer, com a ajuda de um multitaq, até quatro jogadores poderão participar da jogatina cooperativamente. Modos cooperativos são sempre bem-vindos. Resta saber como será o mecanismo de câmera.

A torcida é que para esta edição não seja tão fraca quanto a primeira.



Visual Concepts
Take-Two Interactive
PS3, PS2, PC, X360, Wii, PSP, DS, Aventura
4
www.take2games.com

PODE DAR CERTO!

- Se o roteiro do game for bem amarrado, tem tudo para dar certo

PODE DAR ERRADO...

- Se os designers não conseguirem se concentrar nas diferentes plataformas, corre o risco de ser um título genérico

LANÇAMENTO

08/07/2007

HISTÓRICO

Fantastic 4, ou Quarteto Fantástico, foi criado nos anos 60 por Stan Lee e Jack Kirby.

Transformers: The Game

Transformando um desenho em um game lucrativo

por Felipe Levrá

■ Os mais nostálgicos dos anos 80 já devem estar roendo as unhas de ansiedade para a estréia de *Transformers* no Brasil, em 20 de Julho. A conhecida série de desenho animado aa TV gndou milhares de pequenos fãs na telinha durante alguns anos. Houve depois mais atração pelos brinquedos e pelos quadrinhos lançados algum tempo depois.

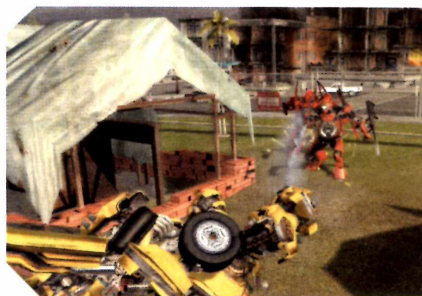
Após ter caído no ostracismo, eis que surge o todo-poderoso diretor de cinema americano Michael Bay e ressuscita a série mais uma vez. O filme estréia em julho, mas o game sai para os fãs um pouco antes.

O game, assim como a película, contará a história da eterna luta entre os Autobots, robôs operários liderados por Optimus Prime, e os Decepticons (robôs militares), guiados pela liderança sólida de Megatron. As duas raças robóticas alienígenas acabam trazendo o palco de sua guerra para a Terra e envolvem a raça humana em diversos tipos de percalços.

O jogo trará uma espécie de escolha moral: o jogador deverá decidir em que lado ficará. Se quiser lutar ao lado dos Autobots, poderá ter a chance de salvar a Terra da destruição. Caso queira se juntar aos Decepticons, assumirá um papel maligno e ajudará as forças combatentes a riscar nosso hábitat do mapa.

Haverá diversos tipos de robôs controláveis, dependendo apenas da facção que o player escolher. Como esperado, cada um possui um arsenal especializado e único, como armas personalizadas, movimentos de combate e transformações de estrutura. Quanto aos gráficos e à interatividade com o cenário, será possível destruir diversos tipos de elementos de ambiente e usar os destroços como arma para acabar com os inimigos.

Muita expectativa cerca o filme porque não foram divulgadas muitas imagens de promoção. O trailer também não mostra muita coisa. Não dá para fazer comparações. Uma coisa é certa: para quem achava que *Transformers* estava morto, um videogame com os famosos robôs nunca é demais.



Traveller's Tales
Activision
PS2, PSP, PS3, Wii, X360, PC
Ação
Ainda não divulgado
www.activision.com

PODE DAR CERTO!

- Se Transformers no cinema vender bem, venderá bem nos consoles domésticos - o que não garante sua qualidade

PODE DAR ERRADO...

- Poucos detalhes do jogo foram divulgados. É impossível dizer ao certo o que poderá dar errado

LANÇAMENTO

19/06/2007

HISTÓRICO

No desenho animado original, Peter Cullen e Frank Welker dublaram Optimus Prime e Megatron, respectivamente. Eles estão de volta na dublagem para o jogo.

PS3 DESTRAVADO?

por Felipe Levrá

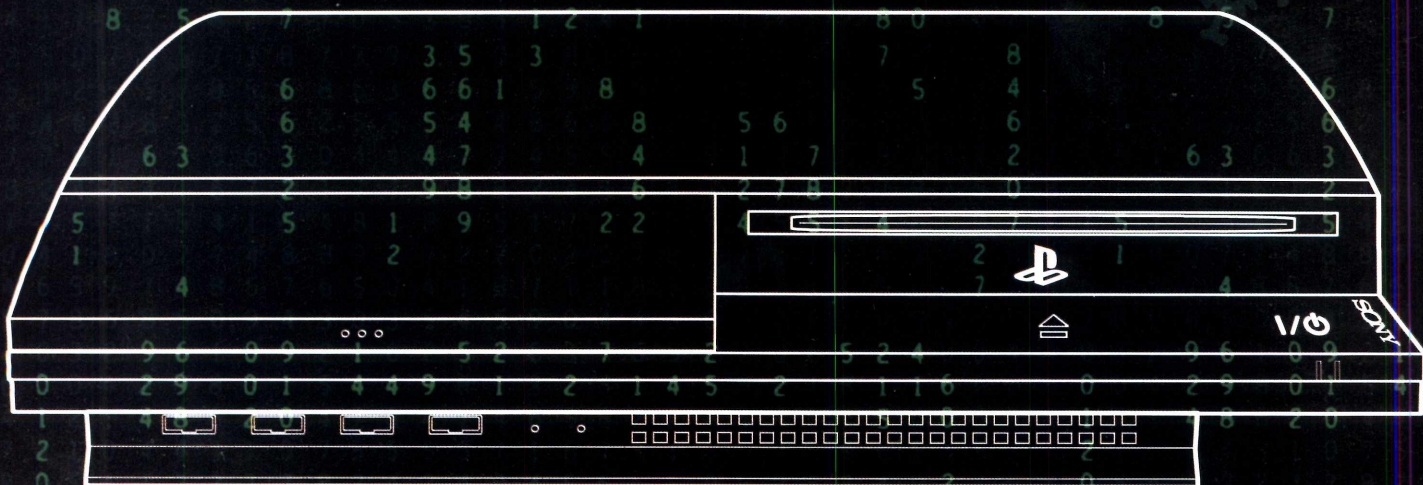
Uma nova batalha em uma guerra sem fim

■ Setembro de 2006. O mundo pára para o lançamento do PlayStation 3 na América do Norte e no Japão, um console bastante avançado que conjuga um computador de última geração e uma estação de entretenimento doméstico totalmente conectada à Internet.

O que pouca gente sabe é que, durante todo esse tempo, até os dias de hoje, há uma movimentação obscura nos bastidores disposta a quebrar a proteção do PlayStation 3 contra jogos piratas. Por meses, hackers estiveram destrinchando o sistema a fim de abrir uma falha no sistema operacional do console que pudesse abrir as portas para jogos copiados.

Ao contrário do passado, tempo em que os videogames eram peças estáticas e não conectadas à Internet, hoje esses itens de entretenimento eletrônico são facilmente plugados ao mundo online. Esse é o cenário atual: o mundo underground programa incessantemente a fim de driblar os programadores da Sony. E vice-versa.

Ao que tudo indica, a guerra contra a pirataria ainda está longe de acabar. Bem-vindo ao novo campo de batalha; um campo digital, online e de grande mutação.



Uma grande novidade no mundo underground

Em fevereiro de 2007, um acontecimento colocou o mundo underground do PS3 de cabelos em pé. Uma conhecida hacker desenvolvedora de homebrews para PSP com o codinome Naoneo postou um intrigante vídeo no YouTube. Nele, ela aparentemente consegue rodar Ridge Racer 7 a partir do HD do sistema sem colocar um disco. O programa usado chama-se Ferrox.



Basta procurar por "Ferrox" no Youtube para encontrar três vídeos originalmente postados por Naoneo

Isso causou um abalo sísmico de grandes proporções na comunidade virtual que espera ansiosamente por programas homebrews ou modchips capazes de rodar jogos pirateados.

Outra razão é que há poucos meses circulava na rede o rumor de que uma equipe de hackers, conhecida como GODS @ Paradox, estava trabalhando em um programa que rodasse imagem dos jogos sem a presença de um disco. Mas a equipe GODS @ Paradox nunca divulgou o programa na Internet.

Meses se passaram e Naoneo aparentemente saiu na frente com a sua "prova" no Youtube. A especulação gira em torno da seguinte questão: o programa funciona ou não? Já há modchips para o PS3? A proteção antipirataria do PS3 está definitivamente quebrada?

Antes de responder essas questões, veja a análise de todas as partes do conjunto.

Entendendo os modchips

Primeiro, é preciso encarar o console como um computador. Na verdade ele não é mais nada do que isso: uma estação de processamento computadorizado que roda jogos eletrônicos.

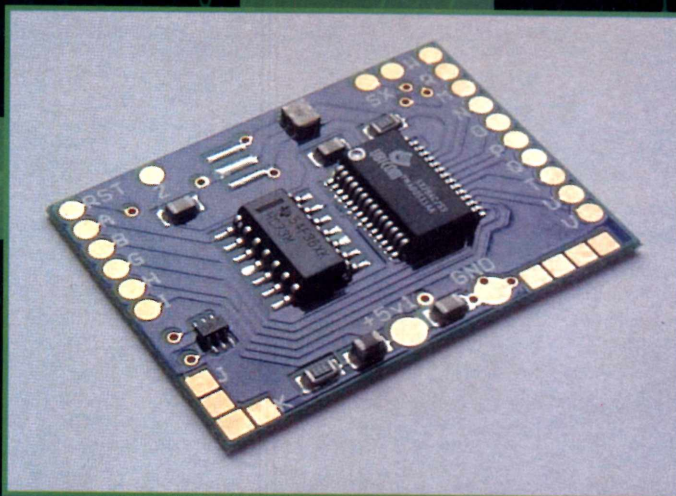
Os aparelhos de primeira geração eram estações mais robustas, próprias para jogos apenas. Os consoles mais novos, como o PS3 e o Xbox 360, são as coisas mais próximas de computadores pessoais já vistas no mundo dos games.

Assim como o PC, os consoles modernos possuem uma placa-mãe, que é a parte principal de um computador. É nela que são ligados os diversos componentes que fazem os jogos rodarem: placa de vídeo, disco rígido, periféricos e chips de processamento. Esses componentes físicos, assim como no computador de mesa em sua casa, são determinados como peças de hardware. Determinados chips em um hardware de uma geração são responsáveis por

proteger o sistema de jogos ou aplicações importadas, backup de mídia, jogos pirateados ou modificados.

Isso acontece porque os fabricantes do console costumam determinar em que regiões do mundo determinados consoles devem ser vendidos e que tipos de mídia devem ser lidas. Um dos motivos para que esse tipo de procedimento é adotado para que estratégias de vendas funcionem regionalmente. Outro motivo bastante forte diz respeito a sistemas de cores de televisão, diferentes em todo o mundo. Mas o grande motivo de todos continua sendo a luta contra a pirataria.

Os modchips (abreviação de Modification Chips) nada mais são do que chips elaborados para driblar todo esse sistema de segurança de hardware imposto pelo fabricante. Originalmente, foram criados nos bons tempos do PlayStation para rodar jogos importados. Com o tempo, foram se atualizando e ganhando outras finalidades.



Os modchips se popularizaram na era 128 bits com o PS2 e o Xbox

É preciso entender também o que é firmware, já que esse termo está diretamente relacionado aos modchips. A aparelhagem de hardware dos consoles também contam com pequenos programas imbutidos em sua arquitetura, chamados de firmwares. São eles que controlam todo o conteúdo programável de

uma peça de hardware, garantindo todas as suas funcionalidades. Pode-se dizer que o firmware é componente de software desenhado para controlar setores de um hardware. O firmware, portanto, é o software de um sistema. No caso do PlayStation 3 especificamente,

há diversas atualizações de firmware oferecidas pela Sony que aumentam as funcionalidades do sistema operacional do console, a XMB (Xcross Media Bar). Essas atualizações, por outro lado, também costumam reforçar a segurança do sistema por completo, obrigando os hackers a encontrarem uma nova maneira de burlar diversos updates oferecidos pela Sony na Internet.

É possível driblar a segurança do sistema pelo software, como exploração de brechas no sistema operacional do PSP ou PS3, por exemplo. Mas é muito mais difícil driblar toda uma complexa estrutura de hardware. Isso acontece porque os especialistas técnicos que fazem esses tipos de chips modificados obviamente não trabalham na companhia que os fabricou originalmente. Também demoram a conhecer a estrutura de segurança dos circuitos e suas finalidades. Por isso os modchips não são vendidos logo após o lançamento de um determinado console. Contudo, pode-se dizer que, desde o lançamento do PS1, bastam alguns meses para que o hardware de um console seja "hackeado" e os chips comecem a ser vendidos no mercado negro.

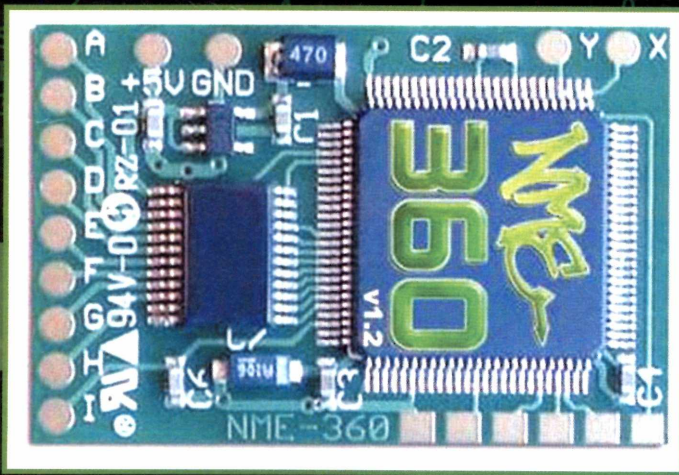
Nos EUA e em muitos países, os modchips são considerados ilegais. No território ianque, qualquer tipo de dispositivo disposto a quebrar uma proteção anticópia de um sistema é ilegal.

Se os modchips forem bem produzidos e devidamente instalados, costumam fazer suas aplicações rodarem sem grandes transtornos. Caso contrário, são capazes de causar danos permanentes no aparelho.

[...] ELA APARENTAMENTE CONSEGUE RODAR RIDGE RACER 7 A PARTIR DO HD DO SISTEMA (PS3) SEM COLOCAR UM DISCO

Wii – Aparentemente, no final de 2006 e no começo de 2007, diversos “dribles” de segurança no console da Nintendo começaram a circular nos fóruns de hackers na Internet. Por conta disso, alguns modchips foram desenvolvidos e lançados em janeiro e fevereiro de 2007, como o WiiKey e o Wiinja. Pelas avaliações em fóruns da Internet, são capazes não apenas de rodar cópias não autorizadas de jogos de Wii e Gamecube, mas também de jogos em diferentes sistemas de cor que não o NTSC, como o PAL. Um rumor que costuma circular na Internet é que alguns deles são capazes de ler DVDs de vídeo sem nenhuma restrição de região.

Xbox 360 – Em 2006, começaram a surgir diversos hacks de firmware no Xbox 360. O primeiro deles era relacionado ao DVD Player da Samsung embutido em alguns modelos de Xbox 360, permitindo a leitura de discos de backup e pirateados. A seguir, vieram outras modificações de firmware que contemplavam outros modelos de DVD Players de Xbox 360. Hoje já existem diversos modchips com firmwares embutidos que permitem as mesmas funcionalidades dos anteriores.



NME 360 é um dos modchips disponíveis para o novo Xbox

Hacks no PlayStation 3

Uma vez revisada a história de modificações nos consoles da Sony, vamos ao status de desenvolvimento de hacks de PS3 no mundo underground.”

■ Hacks de hardware no PS3

Existem alguns especialistas em modificações de PlayStation 3 que estão trabalhando em versões modificadas do console voltadas especificamente para maior conectividade e mais capacidade de memória do sistema. O produto se chama PS3 Hyperdrive e é um acessório plug and play, ou seja, você instala e já começa a funcionar. Trata-se de uma gaveta para inserção de discos rígidos SATA de 2,5 pol ou 3,5 pol. É possível conectá-lo pela baía situada à esquerda do console. Foi desenhado também para ter grande compatibilidade com o PC, bastando apenas um cabo USB para conexão. Mas o maior advento desse acessório é aumentar a capacidade do disco rígido do PlayStation 3, dependendo apenas do tamanho do HD a ser instalado.

Um grupo de hackers alega estar desenvolvendo um modchip com suporte para a maioria dos novos consoles, como PS2, Xbox 360, Wii e PlayStation 3. O modchip possui o mesmo nome do grupo de hackers, Infectus.

O grupo alega que o modchip será capaz de mudar configurações na BIOS do PlayStation 3. Isso dará aos usuários a liberdade de não mais se preocupar com atualizações de firmware. Um rumor óbvio que circunda esse modchip é que ele será capaz de enganar o sistema ao ler discos Blu-ray copiados ou simplesmente rodar jogos salvos no HD do PS3 sem a necessidade de um disco físico. Se houver uma atualização de segurança, o modchip será capaz de fazer um autoupgrade baixando informações novas de seus criadores na Internet, compatibilizando com os jogos mais recentes. Há também uma função de retrocompatibilidade com firmwares antigos. Não se sabe se todas essas informações procedem. Os hackers prometeram lançar esse modchip em breve, mas ainda não estimaram uma data.

■ Hacks de software no PS3

Muita gente que começa a desfrutar do PlayStation 3 hoje nem imagina o que ele é capaz de fazer. O PS3 é muito mais do que videogame. Com muitas portas abertas, (bluetooth, wi-fi, ethernet, USB, cartões de memória) o

O que é ISO/ISO Loader/Imagens de Discos/HLoader?

ISO é a sigla para International Standards Organisation. É uma abreviação de ISO 9660, uma convenção para determinar as imagens de discos gravados. Quando copiamos ou fazemos um backup de discos, o gravador reúne todos os arquivos que estão presentes naquele CD/DVD/UMD ou Blu-ray e os agrupa em um único arquivo, chamado de imagem (ou espelho) ou simplesmente ISO. Isso facilita na hora de inserir um novo disco, quando não há a necessidade de buscar todos aqueles arquivos separadamente para inserir no disco de cópia. Basta copiar o arquivo ISO para o disco de cópia que o gravador se encarrega de separar os arquivos novamente. ISO Loader ou HLoader é um programa homebrew (ou programa desenvolvido por hackers) que permite que você possa rodar arquivos/imagens ISO como se houvesse um disco inserido no drive do seu console. Não é nem preciso dizer que compartilhar ISO de jogos que você não possui é ilegal e sujeito à aplicações penais de infração de direitos autorais e intelectuais.

Durante muito tempo, não havia um ISO Loader para as imagens de jogos de Playstation 3, tampouco um modchip desenvolvido para o console. O grupo de hackers GODS @ Paradoxx se dizia o único a desenvolver um ISO Loader para PS3 em estágio avançado de desenvolvimento. O que causou tanto rebuliço na Internet é que a hacker conhecida como Naoneo mostrou diversos vídeos no Youtube com um ISO Loader concorrente, o FerroX, em pleno funcionamento. Nesse mundo sombrio, um vídeo vale mais do que mil imagens ou palavras e supostamente é capaz de provar as mais diversas façanhas de programação. Mas não há como saber se é autêntico, pois pode ter havido manipulação de imagem: em um dos vídeos que circulam na Web, há um quadro indicativo de movimentos no controle Sixaxis supostamente para indicar a autenticidade dos movimentos na mão com o que está acontecendo factualmente na tela. Mas os movimentos não são sincronizados. Isso pode indicar uma manipulação de imagem (uma brincadeira de mau gosto) ou simplesmente de uma edição mal-feita. O fato é que Naoneo não postou seu programa na Web, impossibilitando o mundo underground de verificar sua autenticidade.



O HLoader roda games direto de um HD no PS2

Atenção: Nem é preciso dizer que muitas destas alterações são programas efetuados por gente muito talentosa, mas convém advertir que alguns são definitivamente perigosos de instalar. Se um desses programas for instalado incorretamente ou se for conjugado com outras aplicações semelhantes, é capaz de inutilizar o sistema definitivamente, sem volta ao estado original. Imagine seu PS3 novinho em folha, ainda reluzente em sua sala de estar, se transformando em um tijolo preto amorfo e morto. Os riscos são consideráveis.

console dá espaço à compatibilidade com outros periféricos de PCs, além de se conectar facilmente à Internet.

Com toda essa conectividade e com a conseqüente aproximação da estrutura de um computador doméstico, era de se esperar que diversas aplicações fossem adaptadas para uso no sistema. Por exemplo, além de todos os formatos de vídeo suportados pelo PS3 (MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4), hackers descobriram maneiras de rodar vídeos em DivX e XviD no sistema. Já outros programadores undergrounds descobriram coisas mais simples, como o endereço de Internet em que os jogos demo da PS Store estão localizados e os disponibilizaram para download em fóruns da Internet.

Na cena de programação hacker mais avançada, especialistas já rodam o sistema operacional Linux no PS3 a todo vapor. Diversas aplicações para entretenimento doméstico já foram lançadas. Outras estão por vir, como manipulação de vídeos e imagens em alta definição.

Mas a maior novidade na programação em Linux no PS3 é que já há a possibilidade de copiar as imagens (as ISOs) dos discos de jogos para dentro do HD do PS3. Pode-se fazer o mesmo no PC e transferir os dados para o console. Mas não há como rodar os jogos ainda. Já há ISOs de games para PS3 circulando nas principais redes de trocas de arquivo. Os usuários já estão conseguindo baixar esses arquivos (que são no máximo de 10 GB), mas isso acontece porque os primeiros jogos saídos para PlayStation 3 ainda não usam a total capacidade dos discos Blu-ray, que pode chegar a 50 GB. Quando isso acontecer, o tráfego de dados na Web será maior, dificultando a troca de arquivos. Isso irá gerar um esforço adicional para compactação de dados ou simplesmente uma maior largura de banda de Internet deverá estar disponível.



O futuro

Neste momento, não há modchip efetivamente fabricado e distribuído para PS3 tampouco um ISO Loader em pleno funcionamento. Mas, observado o histórico dos outros consoles e o andamento da programação underground, tudo indica que a quebra de proteção do PlayStation 3 está próxima de ocorrer.

Não é preciso dizer que a pirataria é crime. Modificar imagens de discos pode ser ilegal. Trocar arquivos de games com copyright e infringir direitos intelectuais de terceiros é pirataria, pura e simplesmente. E está sujeito a aplicações penais.

Com certeza, a Sony Computer Entertainment está de cabelos em pé. Assim como seus gigantes concorrentes, está prestes a enfrentar uma guerra next-gen contra a pirataria. Se os rumores de quebra de proteção anticópias dos jogos de PlayStation 3 se confirmarem, a gigante multinacional japonesa terá novamente de rever suas estratégias de programação, vendas e marketing no mundo todo.

Aí entra novamente o assunto que muito interessa, uma representação

da Sony Computer Entertainment no Brasil. Assim como a MPAA, a associação dos grandes estúdios de filmes norte-americanos, a Sony poderia abrir um escritório no país destinado não só a representar a marca PlayStation e seus jogos, mas também a combater a pirataria efetivamente em solo nacional, assim como suas subsidiárias musicais e cinematográficas fazem há tempos. Uma sólida representação de um grande conglomerado de entretenimento digital no Brasil poderia reivindicar melhor um combate mais efetivo contra a pirataria. Um lobby mais eficiente no Congresso Nacional pode reafirmar esses objetivos. Esse mesmo lobby poderia reafirmar a diminuição de impostos para jogos eletrônicos importados. Um cenário comum no nosso país se traduz em um processo contínuo de jovens programadores brasileiros que rotineiramente quebram a proteção

de diversos jogos e consoles. A representação da SCE no Brasil poderia reverter esse processo ao estimular essa mesma criatividade para o desenvolvimento de novos jogos (e com mão-de-obra

barata), mais ou menos como a Microsoft anda fazendo timidamente.

Quem não gostaria de ter uma PlayStation Network personalizada e jogos originais (traduzidos para o português) mais baratos? Tomara que a Sony mude de idéia. Enquanto isso, a guerra contra a pirataria não tem data para acabar.

FERROX v1.0

why wait for
paradox? :)

Oh, and this works on all
firmware versions too

Thanks to :

Sony for fucking up
with hypervisor

UPS :

for sending the deukit
to the wrong person :D

Periods :

Without them id be
having sex not pirating
games

Jolt Cola

THE drink of the ELITE
hacker

Acima está o trecho final do vídeo exibido no YouTube. Confira a tradução: "Porque esperar pelo Paradox? Oh, e este funciona em todas as versões de firmware também. Obrigado à: Sony, por ferrar com o Hypervisor (componente para proteção anti-hacking do PS3). UPS (correio norte-americano): por enviar o kit de desenvolvimento para a pessoa errada. Período (fazendo um trocadilho com menstruação): sem eles, estaria fazendo sexo e não pirateando jogos. Jolt Cola, a bebida da elite hacker". PSW

REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

The Elder Scrolls IV: Oblivion

“Você pode não acreditar, mas os RPGs surgiram no Ocidente, e não no Japão, como a maioria acredita. O problema é que os games japoneses atraem pela sua beleza visual (muitas vezes espalhafatosas) e pelo seu enredo um tanto envolto...”

Pág. 41



Índice

- 32 Shining Force EXA
- 33 TMNT
- 33 Test Drive Unlimited
- 34 The Godfather: The Don's Edition
- 34 UEFA Champions League 2006-2007
- 34 Raiden III
- 35 Virtua Tennis 3
- 36 After Burner: Black Falcon
- 36 DBZ Shin Budokai: Another Road
- 37 Formula 1 Championship Edition
- 38 Brave: The Search for Spirit Dancer
- 38 Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon
- 38 Puzzle Quest: Challenge of Warlords
- 39 Enchanted Arms
- 40 Splinter Cell: Double Agent
- 40 Disney's Meet the Robinsons
- 41 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 42 Prince of Persia: Rival Swords
- 42 MotorStorm

Box de avaliação

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

-  Gráficos
-  Som
-  Jogabilidade
-  Diversão



Virtua Tennis 3

“Desde a época do finado Dreamcast, Virtua Tennis é considerado o melhor jogo de tênis da história. Misturando a simplicidade típica dos fliperamas com toques sutis de simulação, o jogo ganhou moral...”

Pág. 35



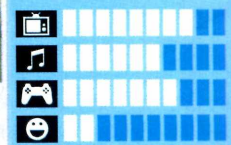
Sega
 Sega
 RPG
 PS2
 1
www.sega.com

PRÓS

- Gráficos dos mais belos
- Linearidade descompromissada

CONTRAS

- Enredo enfadonho
- Sistema de combate medonho



NOTA
6,5

NO MESMO ESTILO
 VP: Silmeria, Drakengard

Shining Force EXA

Nasce mais um título mediano

por Cláudio Pereira

Olhando a Sega com uma lupa mais potente é possível ver nela uma empresa que, apesar de seu tradicionalismo pelo mundo (quem não conhece Sonic?), depois que abandonou seu posto como desenvolvedora de consoles nunca mais foi a mesma. Isso é um tanto incoerente se você observar que, sem um hardware ao qual se dedicar, bastavam alguns cuidados com suas franquias para que elas continuassem rentáveis para a empresa e cativantes para os jogadores, qual fosse a plataforma em que estivessem.

Com Shining Force EXA não é diferente do que ocorreu com a franquia do ouriço Sonic ou com o tradicional Phantasy Star. Eis mais um título que desaponta os fãs da série sem trazer uma só inovação e ainda modificando sistemas consagrados das edições anteriores.

Caso você não tenha nenhum outro game do gênero para jogar, EXA pode conquistá-lo logo pela abertura. Ao inserir seu DVD no console você verá uma das mais belas apresentações que um RPG dessa geração já demonstrou. Você se lembrará de bons e velhos títulos, como Xenogears, Wild Arms e Suikoden, que presentearam os gamers com cenas em anime das mais empolgantes. EXA faz bonito. Abre com cenas lindas que remetem ao mundo que você desbravará no jogo. acredite, durante o jogo (todo em Cel Shading) você não verá um só aspecto falho quanto ao visual. Efeitos de luz de primeira qualidade, cenários ricamente detalhados e modelos poligonais dos mais bem trabalhados são a chave do sucesso nesse quesito. Em um televisor de alta definição, dificilmente você não ficará embasbacado com tamanha paleta de cores e pequenos detalhes do jogo.

Mas não é isso que vende um bom RPG.

O ponto culminante da frustração é logo no sistema de batalha do game. Tudo indica que a Sega esqueceu por completo aquele RPG estratégico repleto de pequenas nuances que faziam os jogadores passarem semanas apenas pavimentando levels e habilidades para os personagens

de forma inteligente e desafiadora. A bola da vez tenta conquistar os jogadores pelo combate desenfreado com um jeitão Dynasty Warriors, ou seja, bastam bons equipamentos, personagens com habilidades distintas e um bom dedão para você triunfar em todas as batalhas do game. Esqueça os combates que exigiam toda uma elaboração de estratégias e inimigos realmente desafiadores. Basta concentrar seu foco no combate físico.

Não contente com a desgraça obtida em seu sistema de combate, a Sega ainda teve a ousadia de trazer um dos enredos mais tristes dos últimos anos. Clichê dos RPGs é um termo pequeno para o que você encontra em EXA. Falta muito daqueles contos interessantes e eventos desafiadores. Falta um motivo conciso para motivar o jogador a terminar o jogo.

Ao prestar atenção na trilha sonora, você finalmente chegará à conclusão de que EXA não foi feito com o carinho que um game da franquia merece. Em momento algum (com exceção da abertura) a música do game fala mais alto que o que acontece visualmente. Praticamente não existem arranjos que empolguem a empreitada no jogo. Durante os combates (que pedem uma trilha sonora mais trabalhada, uma vez que não conseguem sair do beabá) há eternos gritos, urros e gemidos dos guerreiros, tornando tudo maçante e pouco inteligente.

Não fosse pelos gráficos, dos mais belos do console todo o conjunto da obra parece ter sido deixado às traças durante sua produção. Quando se fala de PlayStation 2, fica difícil um RPG de enredo mediano e sistema de combate medíocre conquistar. O melhor a ser feito é continuar as longas e compensadoras horas investidas em Final Fantasy XII, Rogue Galaxy e Valkyrie Profile: Silmeria. É triste ver o que a Sega fez com uma de suas franquias mais bem conceituadas no mundo dos games e ter de admitir que Shining Force dificilmente voltará às suas origens seja no PS2 seja nas próximas gerações.

TMNT

Santa tartaruga...

por Cláudio Pereira

■ Surge mais um triste game das Tartarugas Ninja. O novo filme já está nos cinemas e, acredite, é bem mais interessante e inteligente do que o game. Caso você não saiba, recentemente a franquia recebeu uma roupagem nova (mais ou menos como ocorreu com os quadrinhos do *Homem-Aranha*, que tiveram uma série completamente nova – *Ultimate Spider-Man*), tanto nos quadrinhos como no desenho e agora nos cinemas e nos games.

O que muda? Quase nada, com exceção de que agora as tartarugas possuem um visual mais adulto, têm mais habilidades e não comem pizzas!

No game tudo isso é refletido na história e na engine dos combates. Sobre o enredo há pouco a declarar, uma vez que se baseia na história do filme (que não deixa de ser interessante). Acontece que, para que funcione no game, os produtores resolveram colocar logo de cara um tutorial dos poderes das tartarugas em forma de um treinamento narrado pelo próprio Mestre Splinter. Mas já nesses primeiros minutos toda a empolgação pelo game é esquecida, uma vez que a jogabilidade final vem à tona pronta para revelar as fraquezas do título. A IA do jogo é frustrante.

Os personagens se movimentam de modo pior do que tartarugas reais, ou seja, lentos e travados. Fora que as habilidades das ninjas não são nada amigáveis. E, o pior, não há um único modo cooperativo para jogar com um amigo – o que é impagável para um game das Tartarugas Ninja.

Outro problema gritante é o design das fases, que, atrelado ao péssimo controle da câmera, conseguem fazer deste um título ainda pior que os dois últimos games da franquia que a Konami lançou (aqueles em *Cel Shading*). Fique com o filme e com os games clássicos de SNES e de Mega Drive, pois TMNT não é dos melhores.



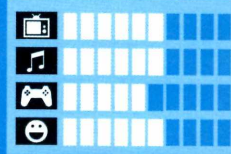
Ubisoft
Ubisoft Montreal
PS2, PSP
Ação
1
www.ubisoft.com

PRÓS

- Animações em CG
- Dose de humor de Michelangelo

CONTRAS

- Jogabilidade triste
- Gráficos medíocres
- Falta de modo multiplayer



NOTA **6,0**

NO MESMO ESTILO
Ninja Bread, Mc. Farlane's
Evil Prophecy



Test Drive Unlimited

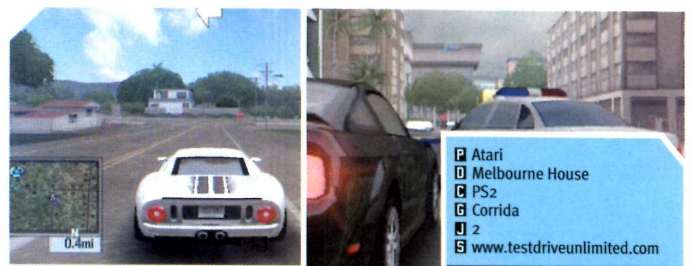
Bonito e quase ordinário

por Henrique Moreira

■ A série Test Drive já passou por altos e baixos nos consoles da Sony. Infelizmente Unlimited nada mais é que uma cópia simples do mesmo jogo lançado para Xbox 360 e recentemente para PC. A ambientação havaiana agrada aos olhos, ao mesmo tempo que algumas texturas borradas chateiam. Não existe sensação de velocidade e a queda de frame incomoda. Para piorar tudo, algumas missões foram cortadas, assim como alguns veículos que você certamente gostaria de dirigir. Pode esquecer os passeios de motos pelo calçadão da praia e as voltinhas na Ferrari. Esses fatores não importariam tanto se a versão de PS2 tivesse sido lançada primeiro que as versões de Xbox 360 e PC. Ficou claro que é uma adaptação para o console de geração passada.

Mas nem tudo está perdido neste Test Drive. A Melbourne House introduziu coisas bastante funcionais em Unlimited. Tanto no modo para um jogador quanto no modo online, você pode tunar o seu veículo passando na loja de peças, o que com certeza irá tomar uma boa parte do seu tempo. Com grana nas mãos, você pode comprar algumas casas, que na verdade servirão de estacionamento para os seus carros. O tal Massively Open Online Racing (MOOR, mais uma sigla para o dicionário dos games) funciona muito bem para aquele passeio pelos milhares de quilômetros na ilha, momento em que você pode relaxar curtindo as músicas da rádio, da mesma forma que acontece em *Grand Theft Auto*. É preciso ter banda larga para apostar corridas contra jogadores online, mas vale os quilômetros rodados. O modo é bem pensado e você pode abusar o quanto quiser, já que a polícia online está de greve.

Test Drive Unlimited merece sua atenção e, apesar de ser mais uma vítima da transição de gerações de consoles, consegue prendê-lo diante da tela da TV.



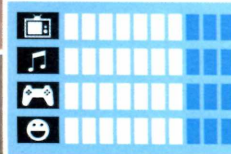
Atari
Melbourne House
PS2
Corrida
2
www.testdriveunlimited.com

PRÓS

- Carros licenciados e a possibilidade de comprar novas partes

CONTRAS

- Pouca velocidade e queda constante no framerate
- Poucos modos de jogo



NOTA **7,0**

NO MESMO ESTILO
Need for Speed: Hot Pursuit 2,
The Dukes of Hazzard

Virtua Tennis 3

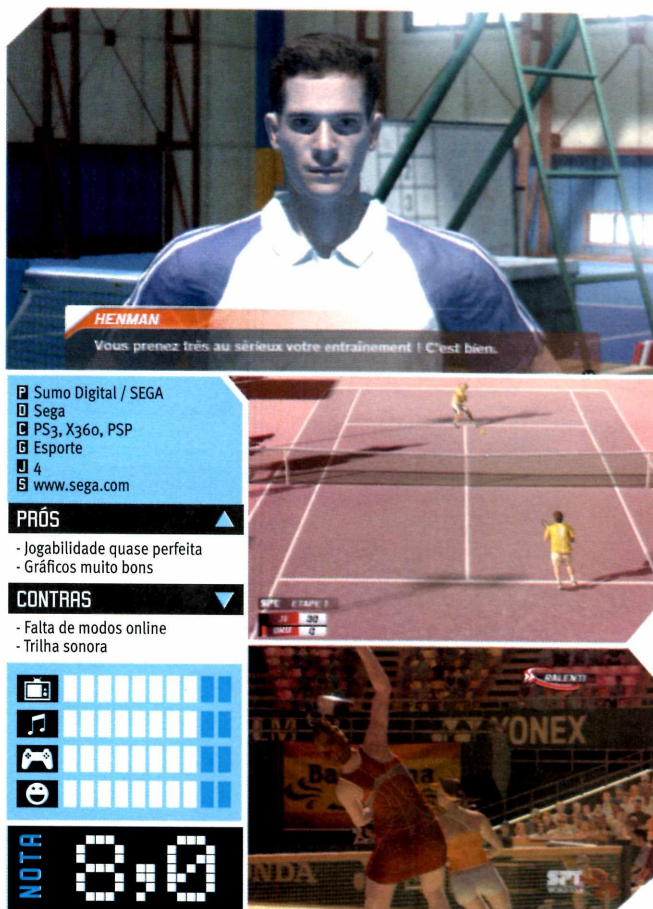
Sega 40 - O Concorrência

por Murilo Takeda

Desde a época do finado Dreamcast, Virtua Tennis é considerado o melhor jogo de tênis da história. Misturando a simplicidade típica dos fliperamas com toques sutis de simulação, o jogo ganhou moral e foi sucesso absoluto de público e crítica na época de seu lançamento. Com sua segunda versão, lançada também para o PS2, a série atingiu o seu ápice com uma jogabilidade ainda mais completa e versões virtuais das cobiçadas jogadoras de tênis. Após uma aparição bem sucedida no PSP, a Sega resolveu criar algo novo utilizando o poder do PlayStation 3, e isso significa que Virtua Tennis 3 é ainda mais deslumbrante, variado e divertido do que os anteriores.

Em VT3 existem 20 tenistas reais divididos entre 13 homens e 7 mulheres. Nomes carimbados do esporte, como Roger Federer, Lleyton Hewitt, Maria Sharapova, Lindsay Davenport e Venus Williams, estão perfeitamente recriados em 3D. A textura usada na pele dos tenistas é estranha. Eles parecem mais velhos do que realmente são, mas a modelagem está caprichadíssima. É possível rodar o game em 1080p, o que confere ainda mais qualidade visual ao título.

A jogabilidade, ponto forte da série, está muito mais rápida e precisa. Os esportistas se mexem com mais fluidez e os comandos são feitos de forma imediata. O nível de inteligência do computador também foi melhorado e vencer os adversários no modo Very Hard não é para qualquer um. Isso se dá pelo fato de os tenistas utilizarem muito sabiamente seus pontos fortes, o que acaba transformando cada uma das partidas em um confronto único e cheio de possibilidades.



Um dos modos mais legais do primeiro, o World Tour, está de volta muito mais variado. Além de criar seu jogador com o visual e o estilo de jogo que preferir, é possível encarar minigames bem divertidos que tem a função de aumentar os atributos de seu tenista. Ao treinar demais, seu personagem pode se contundir e ficar parado por um bom tempo. Quando estiver em um nível avançado de habilidades é possível entrar em campeonato e tentar subir no ranking mundial até chegar à primeira colocação.

Percebendo o avanço feito no World Tour, a Sega fez o favor de colocar todos os minigames desse modo em uma categoria multiplayer chamada Court games. Com dois jogadores ou mais, é possível passar horas testando suas habilidades contra outros oponentes humanos. Você pode brincar de boliche, ver quem coleta mais frutas na quadra, imitar Arkanoid e Space Invaders dentro de campo ou disputar um jogo de bingo. Essas são apenas algumas das loucas opções que Virtua Tennis 3 proporciona.

A JOGABILIDADE, PONTO FORTE DA SÉRIE, ESTÁ MUITO MAIS RÁPIDA E PRECISA

Mas nem tudo é elogio. Não existe compatibilidade com os sensores de movimentos do SIXAXIS e, ao contrário da versão de Xbox 360, não existe um modo online no PlayStation 3, um grande ponto negativo para a versão da nova plataforma da Sony. A música durante as partidas também não agrada: desligue-a para ganhar em realismo, já que o som das raquetadas, dos atletas e dos calçados gastando borracha na quadra são bastante convincentes.

Mesmo que você não goste e não entenda nada do esporte, Virtua Tennis 3 é perfeito para se aprofundar no assunto. Se não quiser arriscar a compra, pelo menos o alugue por um final de semana e você perceberá que quando algo é bem-feito, não importa se a bolinha é pequena ou se a rede não é feita para marcar gols, ele também consegue divertir.

After Burner: Black Falcon



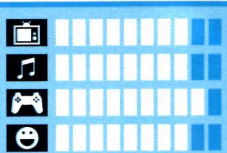
Sega
Planet Moon Studios
PSP
Simulador
1 a 4 (Ad Hoc)
www.sega.com

PRÓS

- Gráficos à altura do portátil
- Jogabilidade nostálgica

CONTRAS

- Single player curto
- Faltam alguns extras



NOTA **8,5**

NO MESMO ESTILO
Ace Combat: Skies of Deception, M.A.C.H.

Voando baixo

por Cláudio Pereira

■ Há quem diga que o PSP está fadado a viver de remakes de títulos clássicos. Pouco importa, desde que esses remakes façam jus ao legado do portátil e conquistem tanto os novatos como os veteranos. After Burner é justamente um desses títulos dignos de conquistar por seu jeito despojado e visual fantástico.

Para quem já conhece a série, basta saber que o sistema de movimentação continua o mesmo (sem a liberdade de voar para onde deseja – como na série Ace Combat – ou a linearidade de uma corrida – como ocorreu no mais recente M.A.C.H.). Seja você veterano seja novato, se sentirá um pouco limitado ao controle das aeronaves. Mas isso só acontece porque o game oferece uma série de possibilidades: uma grande variedade de armas, missões e objetivos.

Por falar em missões, as 24 disponíveis garantem os momentos mais intensos do portátil. Toda a monotonia de Ace Combat é jogada no limbo quando aparece um game com visual intenso, velocidade frenética e uma lista bem diversificada de tarefas a serem cumpridas.

Quando assunto é aeronave, prepare-se para ter à sua disposição um total de 15 bôldos dos céus, todos com seu arsenal e balanço de habilidades. Obviamente que, para que isso ocorra, muito empenho nas missões e uma grana considerável devem ser investidos.

Se há uma lista considerável de aeronaves, o mesmo não se pode dizer dos rivais. Não existe uma variedade de inimigos nem mesmo uma percepção mais aguçada da IA do game. Resumindo: em muitos momentos você achará que está jogando um hack n' slash dos ares. Mesmo assim, o desafio e a diversão não se comprometem.

É uma pena que o modo single player seja curto e o multiplayer demasiado limitado. Ainda assim, é um dos melhores games do gênero no portátil.

DBZ Shin Budokai: Another Road

Na pele dos Saiyajins

por Cláudio Pereira

■ Dragon Ball é a franquia mais bem e mal aproveitada nos games. Porém, a balança que divide os títulos que surpreendem dos que são desprezíveis infelizmente tenciona para o lado negativo. Another Road, graças a Kami-Sama e à Atari, ao menos se mantém no equilíbrio.

A história do game é completamente nova para os fãs da série: Trunks (o do futuro) vive no tempo próspero que conquistou ao ajudar os guerreiros no passado. Porém, a paz na Terra é destruída quando Babidi e Dabura revivem o temido Majin Boo. O Saiyajin de cabelo lilás é o protagonista do game.

Agora, pode ser que você esteja cansado de tanto assistir à série na TV e ler os mangás nacionais e perceba uma falha do jogo. Acontece que o número de diálogos e cenas não interativas é no mínimo maçante e o faz se cansar nos primeiros minutos de jogo e ficar limitado a apertar o botão Start exaustivamente para cortar quaisquer cenas.

O sistema de combate ficou mais livre em relação ao do primeiro game do portátil, aproximando-se do estilo de Budokai Tenkaichi do PS2. Isso só melhora a jogabilidade, que tem comandos com respostas rápidas e especiais variados que mantêm o equilíbrio da disputa. Embora a lista de personagens selecionáveis não seja grande, o suporte é a opção de personalização das habilidades, que são conquistadas conforme sua evolução acontece no jogo.

Mas isso não é tudo que o game oferece. Paralelamente aos combates (e aos diálogos insossos) existe todo um sistema de exploração, em que você percorre o planeta em busca de auxílio dos seus amigos, coleta novas habilidades e enfrenta os inimigos em um tipo de batalha menos dinâmico, mas ainda assim interessante.

Vale o investimento, quer você seja fã da franquia quer não.



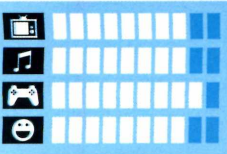
Atari
Dimps
PSP
Luta
2
www.atari.com

PRÓS

- Jogabilidade dinâmica
- Replay satisfatório

CONTRAS

- Diálogos maçantes
- Falta um modo online



NOTA **8,5**

NO MESMO ESTILO
DBZ: Shin Budokai, Bleach



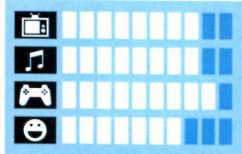
P SCEA
 C SCE Studios Liverpool
 G Corrida
 P PS3, PS2
 I 11
 S <http://us.playstation.com>

PRÓS

- O desafio vale o investimento
- Inteligência artificial apurada

CONTRAS

- Algumas texturas são simples demais
- Não aceita o volante Driving Force da Logitech



NOTA 8,5

NO MESMO ESTILO
NASCAR 08, MotorStorm e
Gran Turismo HD

Formula 1 Championship Edition

Pilote entre os melhores

por Henrique Moreira

■ Mais uma vez o poderoso marketing da Sony trabalhou bem e conseguiu criar muita expectativa com o lançamento de Formula 1 Championship Edition, para PS3. O jogo é tudo aquilo que a empresa mostrou na E3 2005: bonito, rápido, realista e desafiador – o jogo de Fórmula 1 mais fiel já lançado para consoles. A temporada é a de 2006, então você ainda poderá escolher Schumacher e Massa, na Ferrari, e Rubinho, na Honda. Os três modos de jogo disponíveis são o bastante para ocupá-lo por muito, muito tempo mesmo. O modo torneio é uma réplica da temporada 2006 de Fórmula 1, o campeonato corrido, disputado em todos os circuitos da temporada passada. Já o modo carreira é mais complicado. Você não começa como parte de uma equipe, deve conquistar o direito de ser o piloto principal.

Uma porção de testes monitorados por sua futura equipe servirão como avaliação. São pelo menos nove provas até o dia do seu teste final, todas muito difíceis. A matemática dos números é simples e cruel, vencer o relógio é complicado e muitas vezes você ficará para trás por causa de alguns milésimos de segundos. O primeiro teste é o de combustível, depois vem o de aerodinâmica, em seguida o teste de pneus na chuva, com pneus novos e antigos e por aí vai. Um dos mais complicados é o teste em que você deve bater o tempo de seu companheiro de equipe. Os dois vão para a pista, e que vença o melhor. Geralmente, essas provas paralelas aos grandes prêmios acontecem pela manhã, período em que o sol bate de frente em alguns pontos da pista, cegando-o e dificultando ainda mais o seu trabalho.

Durante as corridas você pode optar por usar assistência de freio e suspensão e pode também desligar o dano do veículo. Isso torna a corrida um pouco mais fácil, mas aí o mérito vai para o seu quase piloto automático, já que o carro irá diminuir sozinho e embicar na curva. O interessante mesmo é pilotar sem essas assistências para sentir a potência do um carro de Fórmula 1, sensação que poderia ser amplificada ainda mais com o rumble do Dual Shock 2, que infelizmente não faz parte do SIXAXIS. Além disso, há uma linha em toda a pista, como um trilho de autorama,

O INTERESSANTE MESMO É PILOTAR SEM ESSAS ASSISTÊNCIAS PARA SENTIR A POTÊNCIA DO UM CARRO DE FÓRMULA 1

que dita o que você deve fazer naquele trecho. Linha verde indica aceleração máxima; linha amarela, que você deve tirar o dedo do acelerador; linha vermelha, que você deve reduzir naquele ponto; linha azul, sua entrada no pitstop.

Durante as corridas dos grandes prêmios você tem a opção de começar em último lugar no grid de largada ou de tentar a qualificação com as mesmas regras aplicadas em 2006, com volta de reconhecimento e treinos livres classificatórios, divididos em três partes. Independentemente de sua qualificação final, você terá de decidir em que volta irá parar. Muito cuidado nessa hora: o combustível dá certo para aquela quantidade de voltas que você selecionou. Se você por um acaso passar direto, pode ficar sem combustível no meio da pista e ser desclassificado. As opções no pitstop são poucas. Você não pode selecionar o tipo de pneus, a quantidade de combustível nem trocar a força aplicada na asa traseira, mas por outro lado tudo ficou muito mais dependente de você. Funciona assim: depois que você entrar no pitstop, deverá apertar uma seqüência de botões mostradas na tela. Se você demorar, o serviço fica ineficiente e você perde tempo parado ali, o que influi diretamente a sua corrida. Por outro lado, se você for rápido, pode vencer a corrida na batalha de tempo no pitstop – o mais rápido da Redação foi 8,5s para a parada normal e 15,7s para a parada com troca de bico.

As quebras são constantes durante as disputas por posições. Você precisa prestar muita atenção ao painel inferior esquerdo da tela para saber qual a condição dos pneus, a temperatura do motor e se precisa trocar alguma peça do carro. Muitas vezes, na empolgação da largada, você irá frear mais tarde para ganhar alguns metros. Esse é um erro fatal, que pode tirá-lo da prova. Se estiver chovendo, esqueça. Garanta sua posição nos treinos classificatórios, pois é muito mais difícil ultrapassar na chuva – a mais real já vista em um jogo de corrida.

Formula 1 Championship Edition vale o investimento do início ao fim. A Redação está torcendo para a Sony continuar com a licença da FIA para desenvolver o jogo baseado na temporada 2007.

Brave: The Search for Spirit Dancer

Salve sua tribo de uma terrível ameaça por Murilo Takeda

■ Os jogos infantis estão decepcionando ultimamente. Não existe mais aquela simplicidade que se espera se um jogo feito para crianças. Em Brave: The Search for Spirit Dancer essa deficiência é bem latente e consegue atrapalhar um título de aventura com muitas características interessantes. No jogo você é um índiozinho corajoso que quer se tornar um guerreiro para acabar com um grande urso que amedronta os habitantes da tribo. Após conseguir todos os predicados para combater o animal peludo, um grande monstro surge destruindo tudo o que encontra pelo caminho, o que acaba transformando o jovem índio na única esperança da floresta. Com a ajuda do cacique da tribo, ele deve desbravar os locais mais escuros do mundo em busca da libertação dos seres vivos.

A história realmente é bem infantil, mas infelizmente a jogabilidade sobre com a falta de uma instrução mais visual para os pequenos. Se a criança não souber inglês, provavelmente ficará pedindo ajuda nas partes mais simples. Pra completar o nível de dificuldade, a câmera atrapalha muito quando é necessário realizar um pulo, desorientando o jogador mirim.

A parte gráfica é simples, mas os personagens são bem animados e trazem um carisma singular. É possível dominar a ação dos animais e jogar com eles por um curto período de tempo. Cada um tem uma habilidade e cabe a você perceber qual a melhor para cada situação. Pelo menos o ritmo do jogo é bem dinâmico e as fases são bem variadas, típico de jogos infantis.

Brave: The Search for Spirit Dancer não se destaca em nenhum aspecto, mas consegue prender o jogador mais dedicado. Compre para seu filho ou irmão mais novo e ajude-o nas primeiras missões, depois, deixe-o se virar sozinho. Ele irá acabar se divertindo.



Evolved Games
 Vis Entertainment
 PS2
 Aventura
 1
www.southpeakgames.com

PRÓS

- Controlar os animais
- Fases variadas

CONTRAS

- Complicado para uma criança
- Câmera atrapalha às vezes



NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Sly 3

Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon

por Cláudio Pereira



■ Esqueça as vaquinhas, a plantação de tomates e as namoradas caipiras para conquistar. O novo Harvest Moon (o primeiro do PSP) traz como destaque principal uma única ilha repleta de novidades tecnológicas e um vulcão prestes a entrar em erupção. Seu papel como filho de um cientista renomado é dar conta do recado em explorar a ilha, cultivar suas plantações e conquistar novas amizades. Se você quer saber de variedade, que tal as criaturas lendárias que vivem na ilha? Muitas delas já fizeram aparições em versões anteriores (como os duentes Colobockles).

O que agrada no game não foram seus gráficos (apesar de serem muito bonitos) ou o enredo. A mecânica geral, que se mantém fiel à franquia e se adapta intuitivamente ao portátil (variações de tempo e clima são exemplos). Enfim, é a pedida certa para um game que o prenderá por muito tempo no portátil.

Natsume
 ArtePiazza
 PSP
 Simulador
 1
www.natsume.com

NOTA 8,0

Puzzle Quest: Challenge of Warlords

por Henrique Moreira



■ A novata Vicious Cycle conseguiu unir todo o mistério do RPG com os objetivos simples – mas não fáceis – de um quebra-cabeça.

Em sua jornada, você pode escolher um mago, um guerreiro, um druida ou um cavaleiro e deve destruir terríveis monstros eliminando pedras. Funciona mais ou menos como aqueles jogos de Internet nos quais você precisa reunir três peças da mesma cor, na vertical ou horizontal, para eliminá-las do tabuleiro. Cada cor representa um elemento da natureza: azul, água; vermelho, fogo; amarelo, ar; verde, terra. Cada vez que você elimina pedras, recebe pontos de mana, que podem ser gastos em ataques especiais. Há outros tipos de pedras que geram dano ou garantem um bom dinheiro para você.

É uma fórmula simples que rende uns bons minutos de diversão.

D3 Publisher
 Vicious Cycle
 PSP, DS
 RPG/Puzzle
 2
www.viciouscycleinc.com

NOTA 6,5



FromSoftware
 Ubisoft
 PS3, X360
 RPG
 1
 enchantedarmsgame.us.ubi.com

PRÓS

- Batalhas técnicas
- Muitos golens para capturar e misturar

CONTRAS

- Tudo já foi visto em outros jogos
- Os gráficos e os sons estão abaixo do esperado

[Gameplay] [Music] [Controls] [Emotion]

NOTA 6,5

NO MESMO ESTILO
The Elder's Scroll: Oblivion

Enchanted Arms

O primeiro RPG do PS3 é básico, mas agrada

por Murilo Takeda

Se você fizer um histórico da família PlayStation, o estilo de jogo que mais simboliza essa trajetória de sucesso é o RPG. No PSone e PS2, muitos clássicos ganharam versões inesquecíveis e novas franquias surgiram, mas no PS3 o estilo anda bem mais parado do que se esperava. O primeiro Role Playing Game do novo console da Sony só deu as caras depois de seis meses de lançamento e ainda por cima é uma conversão de um jogo já lançado para Xbox 360.

Enchanted Arms é o típico jogo “tudo em um”, ou seja, mistura diversas características de outros títulos de um modo meio desorganizado. A história do game gira em torno de Atsuma, um estudante desleixado que tem em seu braço direito o poder de neutralizar encantamentos, a base da existência de toda a civilização. Depois de um grande tremor de terra, Atsuma e seus amigos metrosssexuais entram em um local proibido e acabam liberando um monstro chamado Devil Golem, ser que foi o causador de uma terrível guerra centenas de anos atrás. Agora o mundo está novamente ameaçado, e Atsuma deve aprender a controlar seu braço direito para vencer todos os obstáculos que surgirem em sua busca por vingança.

Diferentemente do enredo básico, as batalhas são bem interessantes. Misturando o sistema em turnos e de estratégia como em Final Fantasy Tactics, é possível se movimentar em pequenos blocos para favorecer os golpes de seus personagens. Tudo deve ser muito estudado, pois o nível de IA do computador é bom, principalmente quando se enfrentam chefes e golens perdidos. Isso mesmo, diferente dos Devil Golem, que são do mal, os golens podem ser capturados e/ou comprados para ajudá-los nos combates

– a Ubisoft garante que são mais de 100 monstros diferentes. Vê-los lutando é muito gratificante e realmente fazem com que se queira conseguir todos eles. Pena que esse é praticamente o único sidequest de Enchanted Arms, já que ele é um título extremamente linear.

O personagem que você controla é muito lento (parece que tem dez vezes mais seu peso) e com isso as ultrapassadas batalhas aleatórias são irritantemente constantes. Nem mesmo o modo em que você bota seus lutadores para lutar automaticamente faz esse deslize passar batido.

O som é outro ponto questionável. A dublagem em inglês é muito ruim, principalmente de Makoto, um homossexual superestereotipado. A Ubisoft sabiamente colocou a opção de dublagem em japonês com legendas em inglês, o que certamente é mais interessante para os ouvidos. A parte visual é agradável, mas nem de perto chega a impressionar. Nas batalhas é mais fácil perceber os detalhes nos personagens, com efeitos de iluminação e partículas muito

bem construídos. Os ambientes não são tão variados como deveriam, mas não comprometem o padrão visual do jogo.

O problema de Enchanted Arms está nessa mediocridade: nada é bom o suficiente nem tão ruim a ponto de fazê-lo parar de jogar. Quando você pára para pensar, já está com 10 horas de jogo e nem percebeu.

Se você não está preocupado com loadings demorados, história sem inspiração, gráficos medianos e som quase nulo, poderá encontrar em Enchanted Arms um bom passatempo enquanto Final Fantasy XIII ou outro RPG de melhor qualidade não é lançado. Recomendado somente para quem está sofrendo de crise de abstinência com o PS3.

(...) NADA É BOM O SUFICIENTE NEM TÃO RUIM A PONTO DE FAZÊ-LO PARAR DE JOGAR

Splinter Cell: Double Agent

Sam Fischer chega ao PS3

por Cláudio Pereira

■ Se você acredita que Double Agent de PS3 é apenas uma versão mais bonita, melhorada e atualizada do que foi lançado para PS2, pode esquecer. Assim como ocorreu no Xbox 360, a versão do novo console da Sony traz uma aventura completamente diferente da versão “mais fraca” para os consoles da Sony.

Entretanto, o enredo, apesar de ser bem parecido com a outra versão, não deixa de ser mediano se você levar em conta as aventuras e peripécias que o velho Sam Fisher já enfrentou.

Em cada missão, basta o espírito insano de qualquer jogador que não se preocupa com a furtividade e você sem dúvida irá longe, mas não o suficiente para a vitória. Esta versão não foi feita para os mais desesperados, e sim para os mais cautelosos. Você nota isso logo nos menus do jogo (agora menos poluído visualmente), pela simplicidade dos equipamentos e pelo descompromisso com seus acessórios, que não se fazem tão necessários como nas versões anteriores.

Os objetivos aqui valorizam seu instinto espião, exigindo muitas vezes que os jogadores observem com cautela o ambiente e a situação antes de tomar alguma decisão. Roga a lei da paciência e o espírito furtivo, principalmente porque você terá um tempo específico para atingir seus objetivos.

Se não bastasse, toda essa pressão influencia muito nas ações que você deve tomar para se manter equilibrado na balança de afinidades entre as duas agências. Caso você não saiba, em Double Agent Fisher trabalha para duas agências distintas que buscam resultados diferentes e ideais próprios. Nenhuma sabe do trabalho “freelance” que Sam cobre para a outra. Portanto, enquanto uma exige toda sua sanguinolência, a outra busca sua destreza e engenhosidade. Tudo é medido com uma barra de influência (que tira a vez a barra de escuridão).

Para quem é fã, não há dúvidas de que esta é uma das melhores versões da série.



P Ubisoft
 D Ubisoft France
 C PS3
 A Ação
 16
 www.ubisoft.com

PRÓS

- Missões desafiadoras
- Objetivos intrigantes

CONTRAS

- A duração do game não favorece
- A dificuldade pode afastar os novatos na série

[Icon: Camera] [Icon: Music] [Icon: Gamepad] [Icon: Smile]
 [Progress bars for each icon]

NOTA 8,5

NO MESMO ESTILO
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Disney's Meet the Robinsons

Num futuro não muito distante...

por Henrique Moreira

■ Geralmente os jogos baseados em animações são acompanhados por um preceito de que foram planejados e desenvolvidos às pressas, só para que você tenha algo com o tema do filme para jogar, e acabam sendo vistos como verdadeiros caça-níqueis. Mudar esse paradigma é difícil, mas não impossível. Prova disso é o trabalho que a Disney Interactive Studios está fazendo com Disney's Meet the Robinsons (conhecido por aqui como *A Família do Futuro*). O jogo não segue a segue a história principal do filme e reúne elementos 3D e plataforma muito caprichados.

No longa metragem, Wilbur Robinson é um personagem de suporte, e no game é a estrela principal. É com ele que você viajará pelo tempo utilizando a poderosa máquina do tempo da família para perseguir Bowler Hat Guy e seu robô maligno por múltiplas linhas do tempo, na tentativa de acabar com seus planos diabólicos.

Essa premissa melhora no decorrer da aventura, quando você está na mansão dos Robinsons, que serve como ponto de partida para as fases do game, além de ser o local onde você encontra outros personagens, como Carl, Laszlo, Bud, Art e Billie. O sistema de jogo é intuitivo, e geralmente uma cena precede os acontecimentos de uma fase. Os quebra-cabeças simples no ambiente 3D são a chave para continuar sua jornada. No antigo Egito, por exemplo, você terá de ficar em cima do botão para abrir a porta e depois percorrer o caminho para chegar até ela antes que se feche. Depois disso o chão começa a se quebrar e será necessário pular de bloco em bloco até chegar ao “subsolo da pirâmide”. Isso termina com você fora do lugar, depois de resolver uma série desses quebra-cabeças. As inseparáveis armas de Wilbur o ajudarão a quebrar hélices e acertar seus inimigos e itens com precisão.

Meet the Robinsons não passa a impressão de que foi feito às pressas. É caprichado e oferece um desafio bastante divertido.



P Disney Interactive Studios
 D Avalanche Software
 C PS2, GC, GBA, DS, Wii, X360, PC
 A Aventura
 1
 http://disney.go.com

PRÓS

- Transição das cenas para o jogo muito bem-feita
- Ambientação que lembra muito o filme

CONTRAS

- Quebra-cabeças simples
- Sem modo multiplayer

[Icon: Camera] [Icon: Music] [Icon: Gamepad] [Icon: Smile]
 [Progress bars for each icon]

NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Chicken Little, Cars, The Incredibles: Rise of Underminer

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Quem precisa de Final Fantasy?

por Cláudio Pereira

■ Você pode não acreditar, mas os RPGs surgiram no Ocidente, e não no Japão, como a maioria acredita. O problema é que os games japoneses atraem pela sua beleza visual (muitas vezes espalhafatosa) e pelo seu enredo um tanto envolto em mistérios e momentos de puro clichê (que obviamente agradam a todos), ao passo que os RPGs do Ocidente compram os jogadores pela alta tecnologia empregada em sua programação e por recursos que tentam reinventar o gênero. Justamente esses motivos afastam os jogadores dos games que buscam elevar a categoria a patamares até então incalculáveis.

Oblivion, a quarta edição da franquia Elder Scrolls, prova que um RPG ocidental pode ser muito melhor do que os Final Fantasies. Lançado para PC na metade do ano passado, a versão de PS3 traz não apenas gráficos mais bonitos como também todas as novidades que a expansão Knights of the Nine de PC trará agora – tais como a possibilidade de chegar na cidade de Cyrodiil e conseguir as relíquias da Divine Crusader.

Mas muita calma ao se aventurar em Oblivion. Tenha certeza de que o game só engrena mesmo após as primeiras horas. Tudo causa estranhamento. O próprio ritmo que o conduz não tem muito a ver com o de RPGs de ação. Mas, quando você menos espera, percebe que o título resgata as raízes do RPG clássico, com missões colossais, milhões de opções e evoluções e inimigos realmente inovadores.

Falando de inimigos, prepare-se para enfrentar hordas de criaturas e aberrações. Prepare-se para quebrar a cabeça a ponto de não saber qual a melhor arma, equipamento ou habilidade para usar no oponente. Você deverá entrar em cavernas e castelos pronto para os mais variados desafios. Ao seu lado, guerreiros e criaturas poderão se juntar à campanha (ainda que limitados apenas a breves missões).

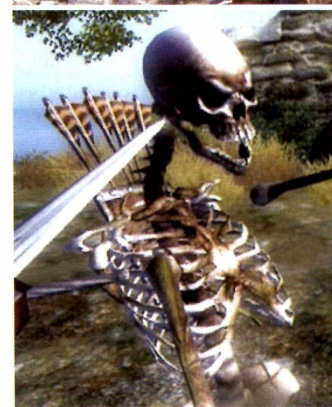
CADA TAREFA DO GAME EXIGE QUE VOCÊ CUMPRA UM MINIGAME ESPECÍFICO

Se não bastasse há os NPCs (Non Playable Character), uma espécie de bot do jogo: centenas de pessoas que provam todo o cuidado da Bethesda na programação do game. Isso porque não há um só NPC do game que não tenha uma expressão facial realista e, principalmente, uma lista de diálogos dos mais variados. Não pense que esses personagens são no game apenas para preencher espaço. Muitos lhe darão informações valiosas, o surpreenderão com dicas que você nem mesmo imaginava que um NPC pudesse ter em um jogo (tudo isso por conta da boa IA).

Já que é para citar a qualidade geral do game, eis a prova de que quanto mais megalomaniaco é um título, mais chances ele tem de agradar e frustrar os jogadores. Sorte que Oblivion se esbaldou do lado satisfatório. Cada cenário foi feito com detalhes impressionantes. O campo visual do mapa é realmente enorme e os ambientes fechados apresentam detalhes tão sutis que muitas vezes se tornam desnecessários. Pena que muita programação acaba gerando um ou outro bug na versão final. É possível observar isso claramente em alguns locais onde você acaba com seu personagem preso no cenário de forma que nem pulo e muito menos troca de visão (para terceira ou primeira pessoa) ajuda. Só o bom Reser do console pra salvar. Mas nada que comprometa a boa e saudável diversão.

O mais interessante é que cada tarefa do game exige que você cumpra um minigame específico. Arrombar uma fechadura, preparar uma poção ou domesticar seu cavalo são exemplos de tarefas que você é obrigado a cumprir ao longo da sua jornada. E que jornada! Passado os primeiros sufocos com o sistema de combate, o controle do personagem e evoluído mais seus recursos e habilidades, tenha certeza de que a história do game passa a ter um valor enorme no jogo.

Esteja certo de que, se sua vida social ainda era levada à sério, após jogar Oblivion você a comprometerá a ponto de não pensar duas vezes antes de dar aquela escapolidade da faculdade ou matar aquele encontro que você havia marcado com uma menina no Orkut. Você não se arrepende.



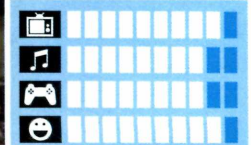
Bethesda Softworks
Bethesda Game Studios
PS3
RPG de ação
1
www.natsume.com/

PRÓS

- Qualidade visual impressionante
- Missões inteligentes
- Engine física e I.A das mais modernas

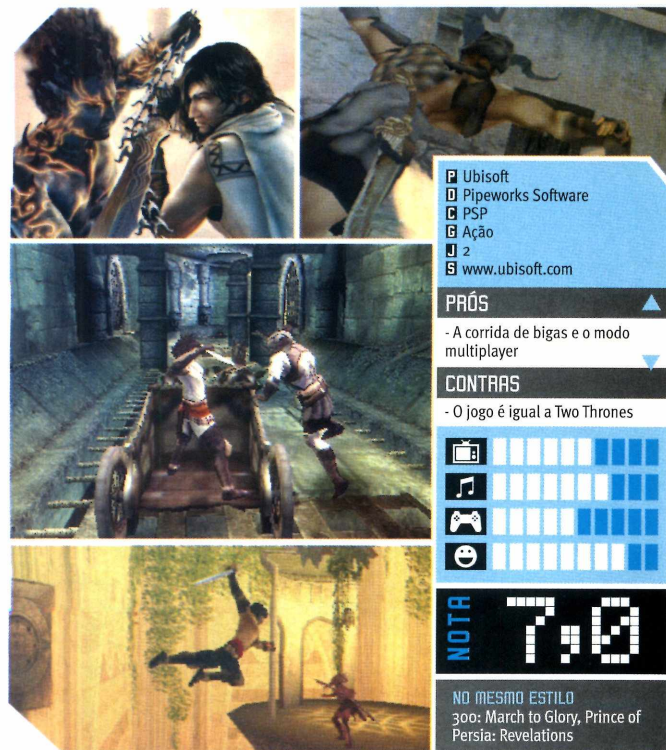
CONTRAS

- Alguns bugs podem deixá-lo triste
- As primeiras horas não agradam



NOTA **9,0**
NO MESMO ESTILO
Enchanted Arms

Prince of Persia: Rival Swords



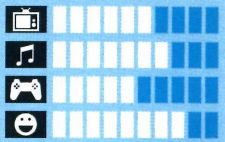
P Ubisoft
 D Pipeworks Software
 C PSP
 G Ação
 I 2
 S www.ubisoft.com

PRÓS

- A corrida de bigas e o modo multiplayer

CONTRAS

- O jogo é igual a Two Thrones



NOTA
7,0

NO MESMO ESTILO
 300: March to Glory, Prince of Persia: Revelations

No tilintar de espadas

por Cláudio Pereira

■ Rival Swords é um nome novo para um game velho, apenas isso. É a versão portátil de Prince of Persia: Two Thrones, o terceiro título da franquia lançado para o PS2 no ano passado. Mas não fique triste, mesmo que você já tenha terminado o game no console de mesa. Fique sabendo que a versão para PSP traz novidades suficientes para você curtir a aventura do príncipe mais uma vez.

O destaque é o modo Chariot Race, disponível no menu de opções ainda que você não tenha terminado nada. Pense em uma corrida de bigas com direito a aberrações das trevas pulando sobre seus cavalos. É uma corrida com direito à nostalgia da série e ousadia nos comandos. São três tipos de corrida, que só pecam pela dificuldade excessiva.

O outro destaque da versão portátil fica para o modo multiplayer, em que você e seu amigo participam juntos das missões extras do game solucionando puzzles em dupla e cumprindo objetivos – tudo para aumentar o replay final do jogo. Aumenta mesmo!

Falando do game em si, vale o investimento. Só é triste perceber que mais uma vez a jogabilidade do portátil não ajuda em nada. Pelo contrário, controlar a câmera e mover o personagem ao mesmo tempo é impossível; querer entender o mecanismo dos puzzles em função da câmera é pior ainda.

Os gráficos são bonitos, mas não os melhores do portátil. Faltam mais efeitos de luz, sobram polígonos com texturas semi-resolvidas. Tudo isso é muito escuro, de exigir que você jogue com o PSP ligado ao carregador de energia (que fornece uma quarta luz).

Em resumo, RS é uma boa pedida tanto para quem já jogou Two Thrones como para quem ainda pretende se aventurar na trilogia, ainda que não seja a melhor opção do portátil.



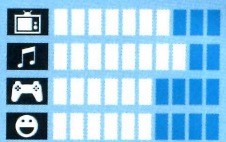
P SCEAQ
 D Evolution
 C PS3
 G Corrida
 I 12
 S www.motorstorm.com

PRÓS

- Seu desafio modo online

CONTRAS

- O número de veículos e pistas disponíveis
 - A falta de detalhes gráficos que deveriam sobrar no console



NOTA
6,5

NO MESMO ESTILO
 Destruction Derby Arenas e Test Drive: Eve of Destruction

MotorStorm

O da E3 2005 era muito melhor

por Henrique Moreira

■ A crítica especializada ficou boquiaberta na E3 2005, ocasião em que pôde ver um jogo – quase filme – com lindos gráficos, marcas de pneus que permaneciam no cenário, muitos caminhões, motos e carros competindo na mesma prova e física aparentemente real. O tempo passou e parece que o jogo envelheceu mesmo antes do seu lançamento. A versão final de MotorStorm empolga por um tempo, mas nem de longe é como aquele vídeo da Sony que todo mundo não cansava de ver. O menu é bagunçado; há momentos em que você não sabe o que tem de apertar e escolher. O loading na hora de selecionar qualquer coisa é de geração passada, demora demais, sem falar nas opções de veículos e pistas, que são poucas. A Sony fez tanto alarde com MotorStorm que o jogo deveria ter pelo menos 20 pistas, não só as oito disponíveis. Os gráficos misturam uma paisagem pseudo-realista e algumas texturas bem pobres – não dá para entender porque não usar os tantos núcleos do console.

A trilha sonora foi bem escolhida. Parece até que foi feita especialmente para o jogo, pois combina com a situação e com as várias explosões, capotagens e outras coisas que você fatalmente descobrirá. A dificuldade no modo offline não é bicho de sete cabeças. Já no modo online, competindo com mais 11 pessoas, a coisa fica feia de verdade. Não fique chateado se você não completar a prova, é a coisa mais normal do mundo. Se a dificuldade desses dois modos não se comparam, usando os sensores de movimento do SIXAXIS não dá para fazer nada. É como se alguém colocasse na dificuldade “sobre-humana”; simplesmente não dá para fazer um linha reta na pista depois de uma curva.

MotorStorm é um dos primeiros jogos do gênero para o PS3, mas pelo que a Sony mostrou, deveria oferecer muito mais do que realmente oferece.

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE KIT

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

VOCÊ ONLINE NA NETW

por Felipe Levrá. Colaboração técnica: Arthur Lebrum

■ Se você comprou seu PS3 recentemente e já adquiriu alguns jogos, deve estar se perguntando: como faço para acessar a rede do PlayStation 3 e a Internet a partir dele? Infelizmente, essa é a dúvida de muitos players brasileiros, todos eles órfãos de suporte direto da Sony Computer Entertainment. Depois de passar por um baita percalço de importação do sistema, depois de tirar o bonito console da caixa e começar a jogar, como desfrutar das diversas novas funcionalidades de rede do PS3? Como baixar demos exclusivas e vídeos em alta definição da PlayStation Store? Como participar de multiplayer online de novíssimos jogos?

Este guia destina-se a ajudar os gamers que estão iniciando suas atividades na Internet com o novíssimo console da Sony.

Para todos os efeitos, este guia foi usado com um PlayStation 3 de 60 GB norte-americano, com sistema versão 1.60, língua portuguesa.

O Básico

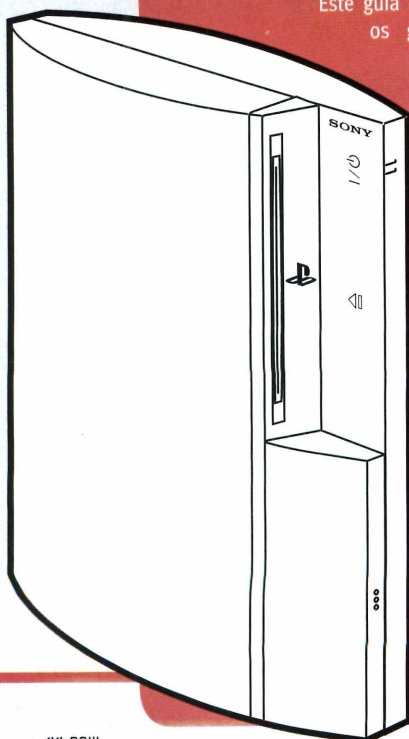
A rede do PlayStation 3 está apenas em seu começo. Lançada há apenas alguns meses, já foi bastante arquitetada pelos designers e programadores da Sony e já oferece algumas funcionalidades interessantes. Entre elas, está a possibilidade de chat instantâneo de vídeo e voz, download de games demo, navegação na Internet e, claro, jogatina multiplayer irrestrita.

No futuro, você poderá conectar-se ao mundo 3D de Home, a nova plataforma interativa do console em estilo Second Life. Nada melhor que estar preparado para quando esse dia chegar, certo?

Para se conectar corretamente, você deverá dispor de:

- 1 a 2 cabos Ethernet (há um cabo de rede preto comum incluso no pacote de acessórios do console)
- conexão à Internet de banda larga (preferencialmente acima de 500 kbps de download)
- modem de acesso à Internet de banda larga
- se quiser acessar a rede sem fios, deverá dispor de um router wireless (wi-fi 802.11b/g)
- se você não possuir roteador, seu computador deve estar próximo do console para checagem de alguns detalhes. Se seu modem não for roteador (o roteador distribui o sinal de rede de Internet para outros dispositivos), você deverá tirar e colocar seu cabo de rede habitual ocasionalmente *para acessar a Internet a partir de seu computador*. Isso servirá para você tirar algumas pequenas dúvidas. Se você possuir roteador, não precisa ficar atento a esses detalhes.

Obs.: Para começar, saiba que a conexão sem fio (por wi-fi 802.11b ou g) não pode ser feita com o PlayStation 3 de 20 GB. Esse modelo mais simples do PS3 não possui conectividade wi-fi.



ORIK DO PS3

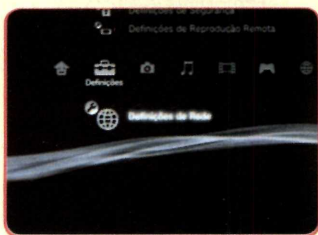


Conexão por fios _ Acesso Discado Banda Larga

Esta é a opção mais indicada para quem tem conexão de Internet banda larga discada (a Internet não conecta automaticamente e necessita de um discador). Essa é a característica principal da maioria das conexões de Internet ADSL.

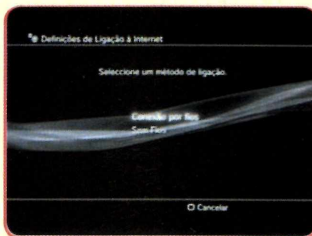
1 - Coloque a ponta do cabo de rede do PS3 em seu modem. A outra ponta você deverá colocar na entrada de rede do PS3, localizada atrás do aparelho. Faça isso com os dois aparelhos desligados. Ligue-os quando a conexão de cabo estiver estabelecida.

2 - Com o PS3 ligado, localize a XMB (Xcross Media Bar). Vá a **Definições > Definições de Rede > Ligação à Internet**. Ative essa opção.

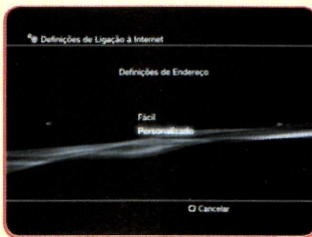


3 - Em seguida, vá a **Definições de Ligação à Internet**.

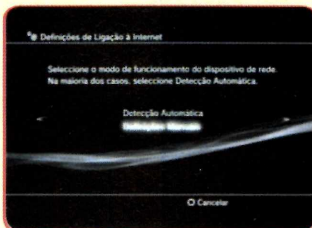
4 - Aqui, você deverá selecionar a maneira de conexão. Opte por **Conexão por fios**.



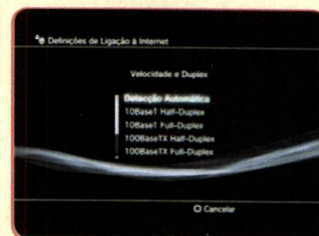
5 - Em **Definições de Endereço**, selecione **Personalizado**.



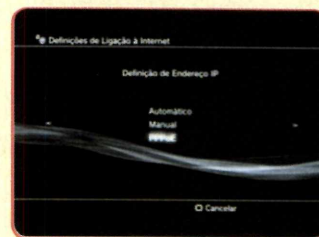
6 - Agora, selecione **Definições Manuais**.



7 - Em **Velocidade e Duplex**, defina a opção como sendo **Detecção Automática**.



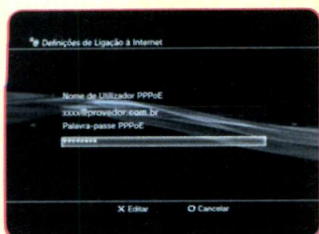
8 - Em **Definição de Endereço IP**, existem três opções. Escolha **PPPoE**.



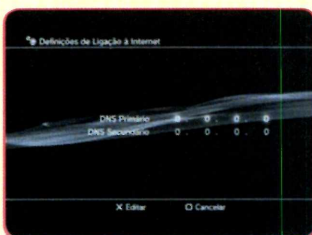
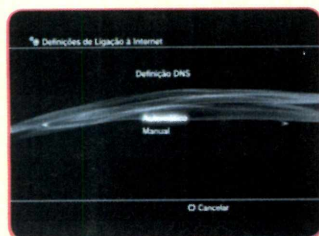
9 - **PPPoE** - Muitas vezes, as conexões ADSL necessitam de login e senha. Em muitos casos, o login costuma ser seu e-mail e sua senha é pessoal, sua chave para acessar material exclusivo de seu provedor de conteúdo. Por tabela (veremos mais adiante), o PS3 reconhecerá automaticamente seu IP, endereços de DNS e tudo mais.

10 - Em **nome de utilizador PPPoE**, coloque o mesmo login que você usa no seu provedor de acesso. (exemplo: xxxx@provedor.com.br). Em **Palavra-passe PPPoE**, coloque sua senha de login de Internet.





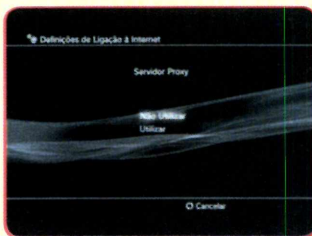
11 – Em **Definição DNS**, defina como **Automático**. Caso você tenha uma mensagem de erro de DNS na sua conexão no final do processo, volte a essa opção. Você deverá ligar para seu provedor de acesso para pedir esses números. Trata-se do provedor de acesso e não de conteúdo. Por exemplo, se você possui conexão ADSL em sua casa e possui um grande portal de Internet que lhe dá conteúdo exclusivo, você deverá ligar para o provedor de conexão ADSL e não ligar para o portal de Internet. Peça pelo número de DNS primário e secundário do provedor de acesso.



12 – Em **Definição MTU**, coloque como **Automático**.



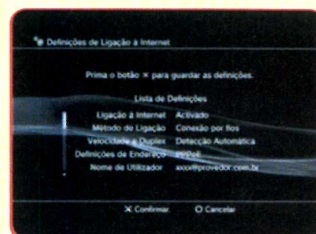
13 – Em **Servidor Proxy**, selecione **Não Utilizar**.



14 – Em **UPnP**, selecione **Activar**.

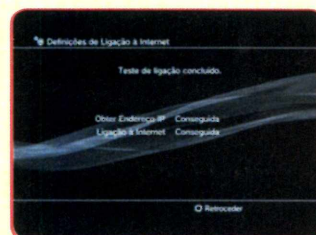


15 – Confirme as definições nesta tela. Aperte xis.



16 – Teste a ligação.

17 – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra **“conseguida”** para a conexão à Internet ter sucesso.



Conexão por fios _ Internet “Automática”



Aqui, faremos os ajustes de conexão de Internet banda larga automática (a Internet que conecta automaticamente e não necessita de um discador). Essa característica é predominante nos acessos à Internet via cabo. Esses passos são válidos se você também utiliza IP estático ao se conectar, com roteador ou não.

Siga as mesmas etapas do tutorial anterior até o passo 7.

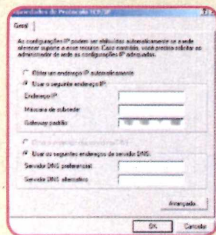
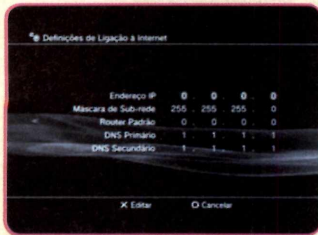
8 – Em **Definição de Endereço IP**, existem três opções. Escolha **Manual**.



9 – Aqui, uma tela aparece com vários detalhes: **Endereço IP**, **Máscara de Sub-Rede**, **Roteador Padrão**, **DNS Primário** e **DNS Secundário**. Se você já sabe esses detalhes de conexão, vá ao passo seguinte. Caso contrário, continue lendo. Deixe o PS3 um pouco de lado. Se você não está usando

um roteador para distribuir o sinal de Internet entre seu PC e seu PS3, tire o cabo de rede do seu console e recoloque-o no seu computador. Vá ao **Windows**. Em **Menu Iniciar**, clique em **Executar**. Digite **CMD** na caixa de texto. Quando o **prompt do MS-DOS** abrir, você deverá digitar **ipconfig**. Você observará alguns dados que se encaixam nesta tela. O primeiro deles diz respeito ao seu número de IP, que é a identidade do seu aparelho na rede. Na tela de **prompt do MS-DOS**, você observará a legenda **Endereço IP**. Essa é a identidade do seu computador na Internet.

Obs.: Outra maneira de descobrir seu IP é entrando no site www.whatismyip.com.



Agora, ramificam-se as opções:

9.1 - Se você usa um modem roteador ou um roteador comum para distribuir o sinal de Internet para seu computador e seu PS3, copie o mesmo endereço que aparece aqui no **prompt do MS-DOS**, mas mude o último número na **Definição de Endereço IP** no PS3. Por exemplo, se o endereço de IP no seu computador for 192.165.142.12, insira na tela do PS3 como sendo 192.165.142.13.

9.2 - Se você usa um modem sem opção de rotear sinal de Internet ou se apenas não usa roteador, obrigando-o a trocar de cabos a todo momento, simplesmente copie o endereço IP na tela de **prompt do MS-DOS** para a tela de **Definição de Endereço IP** no seu PS3. Ex: se o endereço de IP no seu computador for 192.165.142.12, insira na tela do PS3 como sendo 192.165.142.12. Uma aposta pode ser voltar à tela anterior e colocar a definição de IP como sendo automática. Se escolher isso, coloque também o **Endereço DNS** como automático.

9.3 - O endereço de **Máscara de Sub-Rede** é este mesmo, não modifique: 255.255.255.0.

9.4 - Observe novamente o **prompt do MS-DOS**. Há um detalhe chamado **Gateway Padrão**. Se você usa um roteador, você deverá colocar o endereço do roteador, que é o **Gateway Padrão**. Dessa maneira, coloque esse endereço como **Router Padrão** no PS3. Se você não usa roteador, copie e cole do **prompt do MS-DOS** o mesmo endereço de **Gateway Padrão** como **Router Padrão** no PS3.

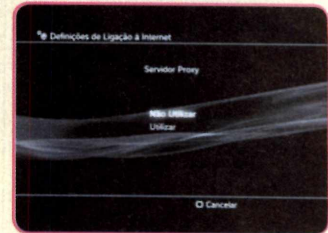
9.5 - Em **endereço de DNS**, você deverá ligar para seu provedor de acesso para pedir esses números. Trata-se do provedor de acesso e não de conteúdo. Por exemplo, se você possui conexão a cabo em sua casa e possui um grande portal de Internet que lhe dá conteúdo exclusivo, você deverá ligar para o provedor de conexão via cabo e não ligar para o portal de Internet. Peça pelo número de DNS primário e secundário do provedor de acesso.

9.6 - Somente definidos todos esses números é que você conseguirá passar para a próxima etapa.

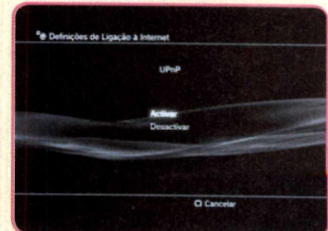
10 - Em **Definição MTU**, coloque como **Automático**.



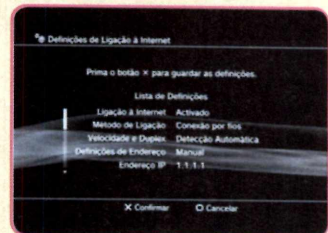
11 - Em **Servidor Proxy**, selecione **Não Utilizar**.



12 - Em **UPnP**, selecione **Activar**.

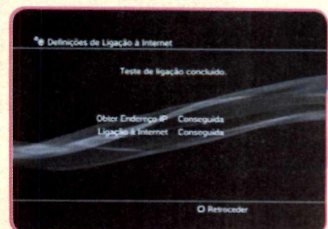


13 - Confirme as definições nesta tela. Aperte **X**.



14 - Teste a ligação.

15 - Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra "conseguida" para a conexão à Internet ter sucesso.

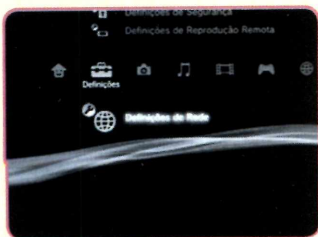


Conexão Sem Fio _ Wireless (wi-fi)

Esta é a opção para quem tem uma rede wi-fi (802.11b/g) em casa. Se você comprar um router wi-fi com intenção de usá-lo conjuntamente com o PlayStation 3, certifique-se primeiro de ajustar sua rede sem fio em casa com a ajuda de seu PC. Uma recomendação extra aqui é criptografar sua rede com chaves WEP ou WPA para que a sua banda de Internet não seja usada indevidamente. Acompanhe os seguintes passos:

1 – Certifique-se de que as conexões entre seu modem e seu router wireless estejam ativas. Certifique-se de que a rede está ativa e online e que todos os aparelhos estão ligados.

2 – Com o PS3 ligado, localize a XMB (Xcross Media Bar). Vá a **Definições > Definições de Rede > Ligação à Internet**. Ative essa opção. psn (23).JPG



3 – Em seguida, vá em **Definições de Ligação à Internet**.

4 – Aqui, você deverá selecionar a maneira de conexão. Opte por **Conexão sem fios**.



5 – Em **Definições WLAN**, você deverá escolher entre duas opções. Em **Introduzir Manualmente**, o processo é mais difícil. Na verdade, quando se utiliza uma rede wi-fi, muitos ajustes (senão todos) se realizam automaticamente.

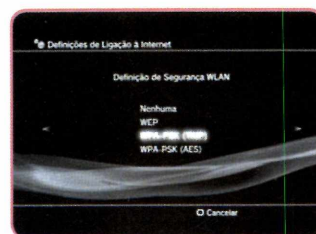
5.1 – Selecione **Scanear**. Localize o endereço de sua rede. Selecione.



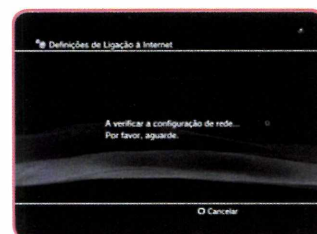
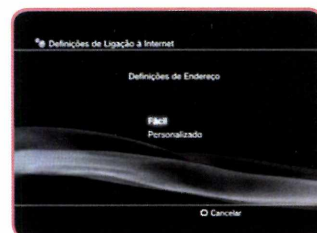
5.1.2 – Em **SSID**, você provavelmente não precisará mudar nada, pois aqui aparecerá o nome da sua rede wireless.



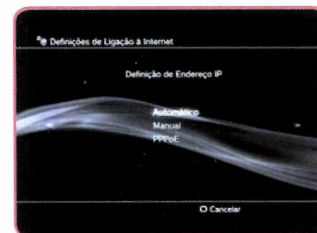
5.1.3 – Em **Definições de Segurança WLAN**, você deverá selecionar a chave de criptografia que você escolheu na hora de configurar a rede sem fio no seu computador. Escolha a chave apropriada e coloque a senha. Se você não tem criptografia em sua rede wi-fi, selecione **Nenhuma**.



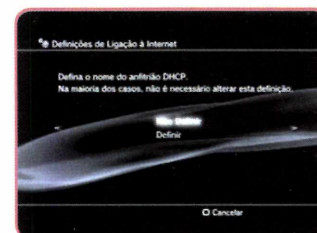
5.1.4 – Na hora de escolher as **Definições de Endereço**, selecione **Fácil**. O PS3 irá verificar a configuração da rede.



5.1.5 – Se houver uma tela pedindo **Definição de Endereço IP**, selecione **Automático**.



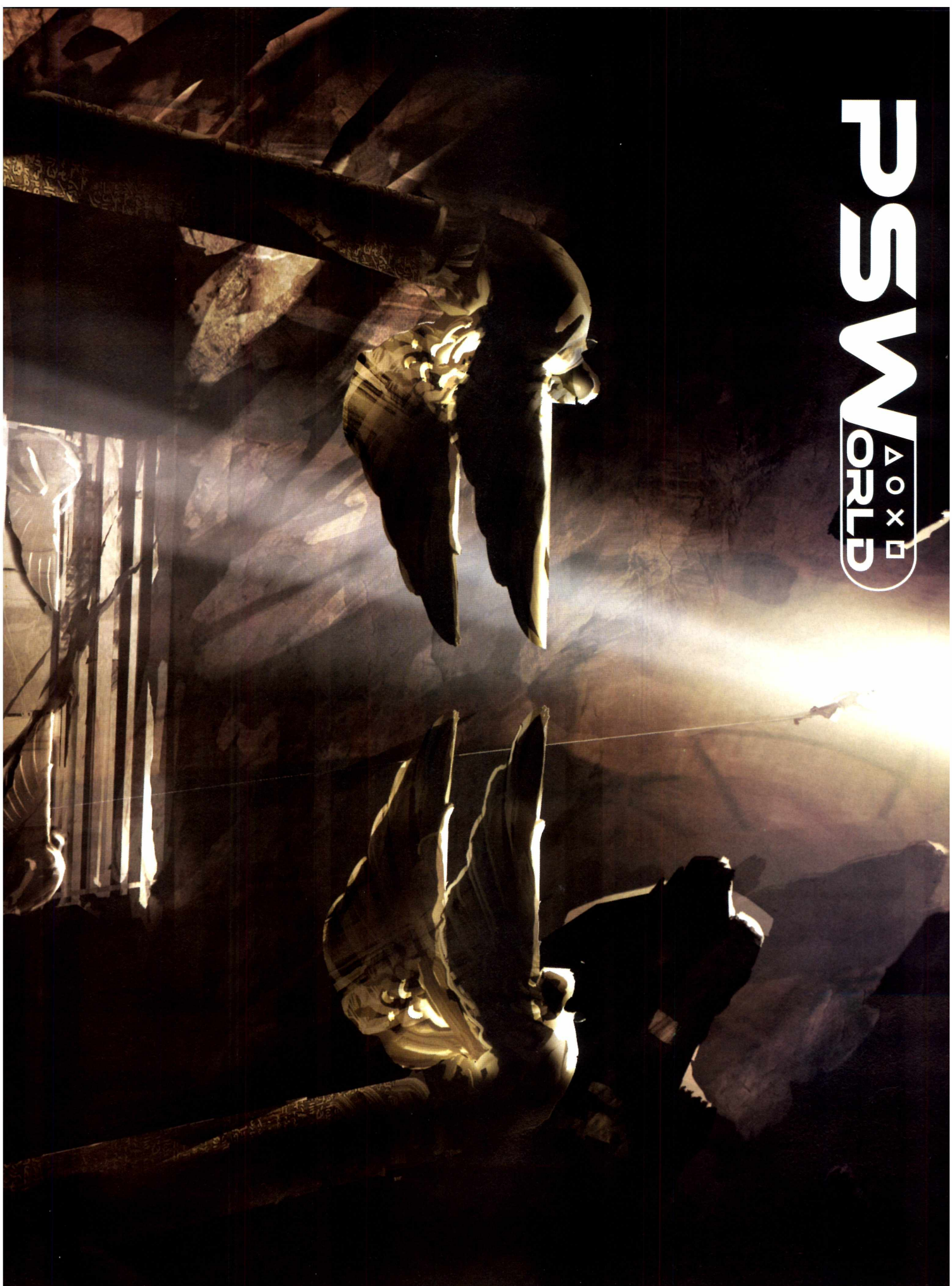
5.1.6 – Se houver uma tela pedindo o nome do anfitrião DHCP, não defina.



5.1.7 – Se houver uma tela pedindo endereço DNS, coloque **Automático**.



PS W^{ORLD} ΔOXD





Formula One Championship Edition é a versão virtual mais próxima da realidade vista nas pistas do circo real da Fórmula 1

PSW △ × □ WORLD



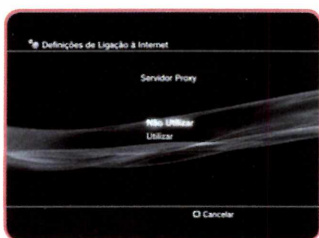


O arqueólogo mais famoso do mundo volta ao mundo dos games. Armadilhas mortais e inimigos gananciosos aguardam o aventureiro Indiana Jones

5.1.8 – Se houver uma tela pedindo MTU, também diga: **Automático**.



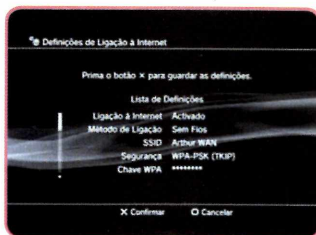
5.1.9 – Se houver uma tela com seleção de **Servidor Proxy**, defina: **Não utilizar**.



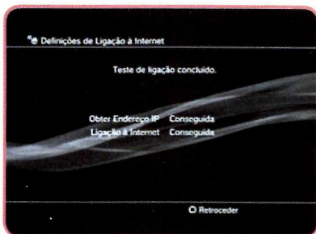
5.1.10 – Se houver uma tela com seleção de UPnP, defina como **ativar**.



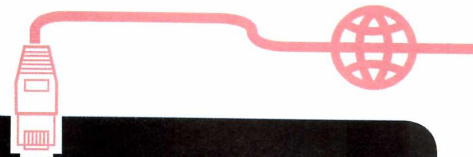
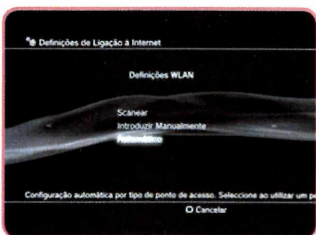
5.1.11 – Uma lista de definições aparece. Confirme.



5.1.12 – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra **“conseguida”** para a conexão à Internet ter sucesso.

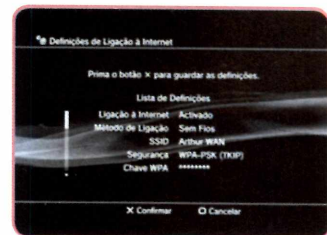


5.2 – Se você usa um router wi-fi que possui um botão **AOSS**, escolha a opção **Automático**. Mantenha o botão pressionado para que o PlayStation 3 reconheça as configurações de rede automaticamente.

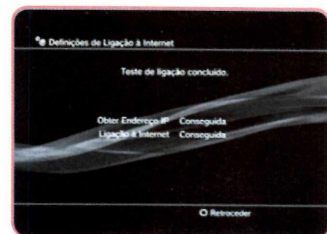


5.2.1 – Você não precisa **efetuar definições avançadas**, portanto, siga em frente com a seleção **Não**.

5.2.2 – Uma lista de definições aparece. Confirme.



5.2.3 – Observe o teste. Cada detalhe deverá ter a palavra **“conseguida”** para a conexão à Internet ter sucesso.

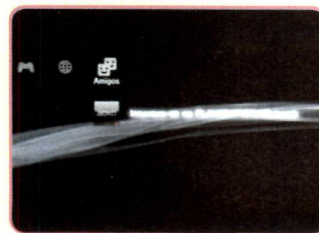


Inscrevendo-se na Playstation Network

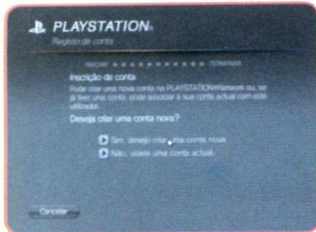
Uma vez que a conexão de Internet ao PlayStation 3 está estabelecida, você poderá se inscrever na PlayStation Network. Antes disso, porém, o sistema poderá avisar que você deve fazer uma atualização de sistema. Se isso acontecer, na **XMB** vá em **Definições** > **Atualização de Sistema**. O download poderá demorar algum tempo, só dependendo de sua conexão de banda larga. Outra opção é atualizar o sistema por cartão de memória. Para mais informações sobre atualização de sistema, cheque a página www.us.playstation.

com regularidade. Para checar se sua conexão de internet está ok, vá em **Rede** > **Navegador de Internet**. Digite o endereço de um site qualquer. Se você conseguir visualizar a página, isso indicará que as coisas estão ok. Confira agora os passos para se inscrever na PSNetwork:

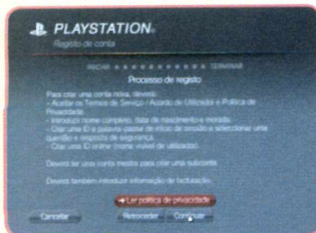
1 – Com o PS3 ligado e com a conexão de Internet estabelecida, localize a **XMB (Xcross Media Bar)**. Vá a **Amigos** > **Inscrição na PLAYSTATION®Network**.



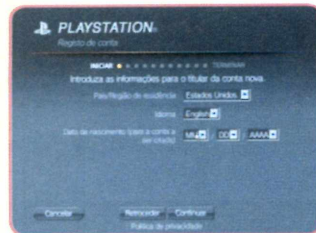
2 – Depois de aguardar alguns instantes, uma janela de navegador você deverá clicar em: **Sim**, desejo criar uma conta nova.



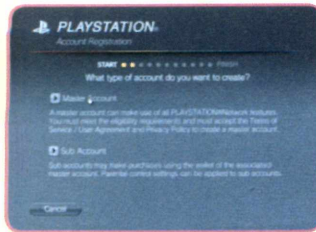
3 – Nessa tela, você poderá ler alguns detalhes da política de privacidade e como funciona o sistema online. Selecione **Continuar**.



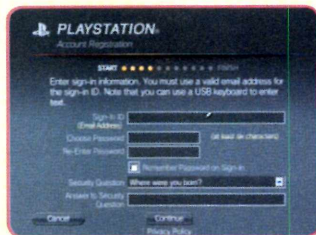
4 – Aqui, você começa uma série de 11 etapas de inscrição. Nesta primeira, você deverá inserir dados de informação do titular da conta. Para todos os efeitos, iremos criar uma conta de um cidadão norte-americano. A razão é que não há representação da Sony Computer Entertainment no Brasil. Portanto, não há como selecionar nosso país aqui. Escolha o **País** como **Estados Unidos**. O **idioma** deverá ser **English** (Inglês). Coloque também sua data de nascimento. Para usufruir de conteúdo restrito (jogos e demos violentos), você deverá ter **mais de 18 anos**.



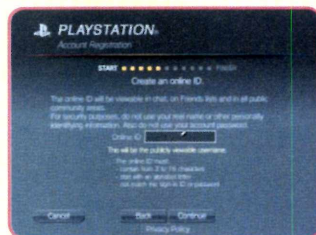
5 – O idioma muda para inglês. Selecione **Master Account**.



6 – Nesta tela, você deverá definir o **login e a senha** para a **PSNetwork**. No primeiro campo, será seu login. Coloque um **e-mail** válido nesse campo. A seguir, escolha uma **senha** e digite-a novamente. Detalhe: a senha deverá ter seis caracteres, ao menos uma letra e um número, não deverá ter mais de duas mesmas letras e números e não pode ser o mesmo nome de login. Ao selecionar o quadradinho branco, o PS3 lembra de seu login e senha toda vez que você ligar o console. O penúltimo campo é a questão de segurança para você se lembrar de sua senha posteriormente. O último campo é a resposta a essa questão de segurança.

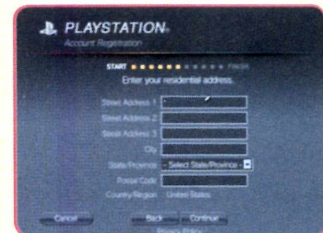


7 – Aqui, você deverá criar sua **identidade online (Online ID)**. Ela o identificará na rede da PSNetwork em chats, listas de amigos e em áreas de comunidade públicas. Não coloque seu nome real tampouco detalhes que o possam identificar. Esse nome deverá ter entre 3 e 16 caracteres, começar com uma letra do alfabeto e não pode ser o seu login ou senha.

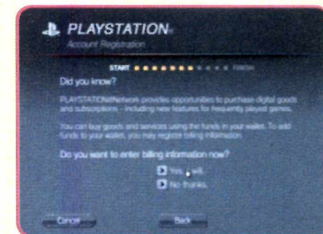


8 – Em seguida, coloque seu **nome inteiro**. O primeiro campo é seu primeiro nome. O segundo é seu sobrenome. Em **Gender**, selecione entre **Male** (Masculino) ou **Female** (Feminino).

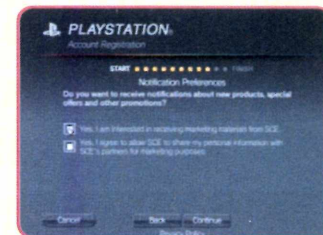
9 – Aqui é uma parte um pouco chata. Você deverá colocar seu **"endereço"** nos EUA. Se você possui um amigo que mora nos EUA, é o momento de ligar para ele e pedir seu endereço. O primeiro campo é endereço de rua 1, o segundo é endereço de rua 2. O terceiro segue o esquema anterior. City significa cidade. State: selecione o estado. Postal Code é o CEP.



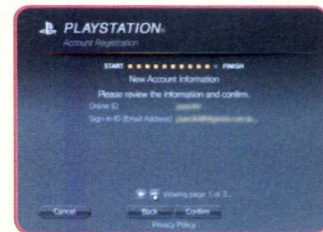
10 – Para que você consiga baixar jogos inteiros ou outros tipos de conteúdo da **PSNetwork**, você necessitará um cartão de crédito emitido nos EUA. Dessa maneira, você poderá criar uma conta chamada Sony Wallet (carteira da Sony). Cartões de crédito brasileiros não funcionam aqui. O motivo é que os nossos cartões estão atrelados a bancos nacionais, e os EUA não têm como saber se determinado cartão estrangeiro é válido ou não. Se você não possui o cartão de crédito norte-americano, ainda é possível desfrutar de conteúdo grátis online sem precisar pagar nada. Passe adiante nessa etapa, selecionando **No, Thanks**.



11 – Nesta tela você define se quer receber notificações de promoções da Sony e se você quer divulgar seu perfil para campanhas de marketing da empresa. Selecione a opção desejada e clique em **Continue**.



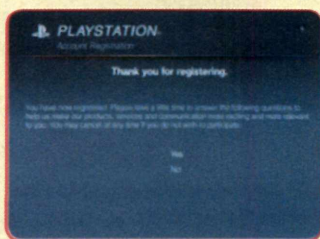
12 – Revise suas informações.



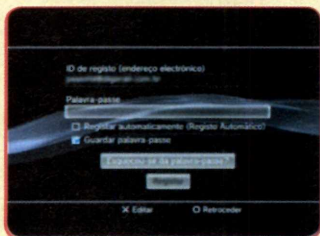


13 - Escolha uma imagem de **avatar** como identificação na rede.

14 - A Sony começará uma pesquisa de satisfação de produto. Escolha a opção desejada se **quiser** participar ou **não**.



15 - Você volta à **XMB**. Em amigos, se você escolheu não guardar a senha automaticamente, você deverá selecionar **Registrar**.

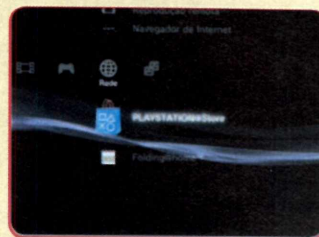


Uma série de opções se abrem na seleção **Amigos** na **XMB**: **Lista de Contactos Bloqueados**, **Adicionar um Amigo**, **Jogadores Encontrados** etc. Essas são funcionalidades de chat e encontro de amigos virtuais que só se abrem quando o PS3 está conectado à PlayStation Network.

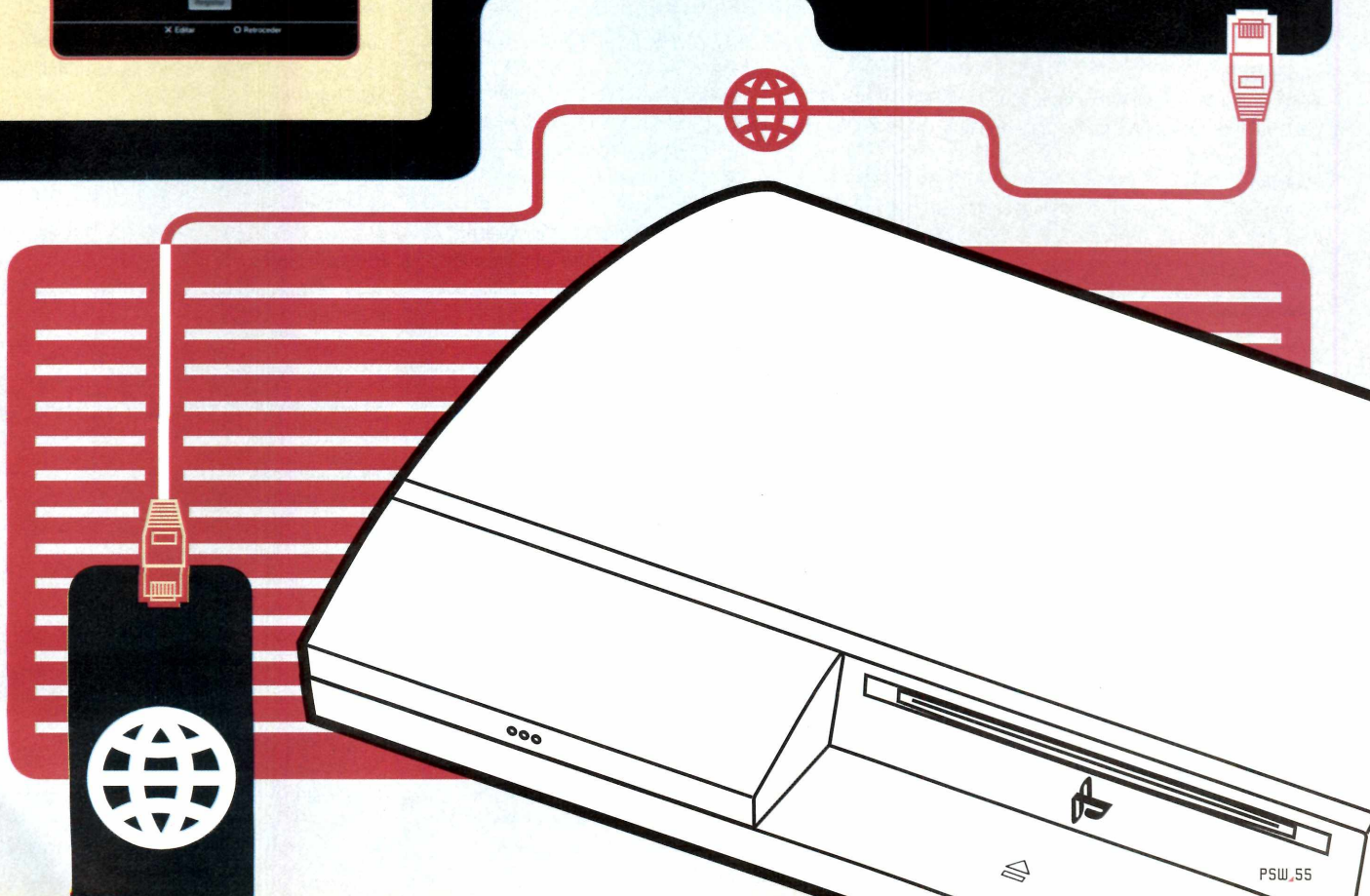


Quanto aos jogos, se você se conectar corretamente, poderá ainda disputar partidas multiplayer na Internet à vontade.

16 - Na **XMB**, volte uma opção para **Rede** e entre em **PLAYSTATION®Store**. Aqui, você poderá conferir vídeos exclusivos, trailers, demos e outras funcionalidades interessantes para o sistema. **PSW**



O tutorial aqui apresentado pode não apresentar todos os cenários possíveis de conexão à Internet com o PS3. Caso ainda haja dúvidas, escreva para psw.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

DUKES OF HAZZARD 2, THE: DAISY DUKES IT OUT

Spinouts

Comece o jogo no "Joy Ride Mode". Segure **■** + **✕** até os giros dos motores estarem completos e então solte **■**.

Aceleração

Segure **■** + **✕** até seu motor girar, então solte **■**. Se fizer tudo certo, vai ficar muito mais rápido.

Veículo da Daisy

O jeep da Daisy dirige muito melhor na grama.

ECW Hardcore Revolution

Mudando as roupas

Aperte L1, L2 ou R2 enquanto seleciona um lutador.

Lutador Aleatório

Aperte R1 na tela de seleção de personagens.

Beulah McGillicutty

Ganhe o cinturão ECW Tag Team no "Career Mode".

Bill Alfonso

Vença no "Single Player Tournament Mode" como R.V.D.

Cyrus The Virus

Ganhe o cinturão ECW World TV no "Career Mode".

Joey Styles

Ganhe o cinturão Acclaim no "Career Mode".

Joel Gertner

Ganhe o cinturão Acclaim no "Career Mode".

Judge Jeff Jones

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Mike Awesome.

Louie Spiccoli

Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight belt em career mode.

The Sheik

Ganhe o cinturão ECW Tag Team belt em career mode.

Taz

Ganhe o cinturão ECW World Heavyweight belt em career mode.

Tommy Rich

Ganhe o cinturão ECW World TV belt em career mode.

Todos os Agentes

Defenda o seu cinturão "ECW World Heavyweight" cinco vezes no "Career Mode". Você também pode contar com os agentes para defender os cinturões Tag no "Tag Team Career Mode".

Modo Cabeça Randômica

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Louie Spiccoli.

Additional custom wrestler items

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Tommy Dreamer. Alternadamente, vença "Living Dangerously Tournament".

Modo Sem Cabeça

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Taz.

Modo Cabeça Pequena

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Roadkill.

Modo Cabeça Grande

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Rhino.

Ego mode

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Chris Chetti.

Modo Mão Grande

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Jason.

Modo Pé Grande

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Balls Mahoney.

Modo Gordo

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Spike Dudley.

Modo Carrasco

Vença no "Single Player Tournament Mode" como Big Sal Graziano.

Gritos diferentes

Aperte Start depois que os fãs gritarem e eles vão trocar os gritos.

ELIMINATOR: VICIOUS ARENA COMBAT

Invencibilidade

Entre CLEVALAD como uma ID.

Armas Principais Completas

Entre GUNCRAZY com uma ID.

Armas Secundárias Completas

Entre MAXMEOUT com uma ID.

Bonus level

Entre WAKYLEVL com uma ID.

Cadillac ship

Entre NEWWEELS com uma ID.

Itens de tempo de 10 minutos

Entre WAITABIT com uma ID.

EMPERORS NEW GROOVE, THE

Aumente a velocidade

Aperte **■** para se mover mais rapidamente. Porém, isso vai exigir mais energia e Llama Potions.

Kick attack

Aperte **✖** para pular e então aperte **●** enquanto ainda estiver no ar (antes de voltar ao chão).

Sementes do Spitting

Aperte **▲**, coloque o seu alvo no círculo e então aperte **●** para queimar.

CYBERIA

Master code

Observação: O “_” significa espaço. Entre NEMRO-SIM como seu nome quando for iniciar o jogo. Durante o jogo, aperte Start para pausar, escolha “Load” para ver os passwords para qualquer level e inicie desse ponto. O código master também vai permitir que o level 1 possa ser escolhido para os modos “Arcade” e “Puzzle”. O código master também permite que o jogo fique sem censuras. E isso é mais notável no level 22 (SLICEOMATIC).

Display credits

Observação: o “_” significa espaço. Entre TNRUB_SDC_NOILLIB_A ou _REEB_ORO-PPAS_KNIRD no terminal da tela de password (onde GENIUS pode ser digitado normalmente). Créditos dos desenvolvedores da Sony serão mostrados.

Passwords

RIG_DOCK – Level 1
MEET_GIA – Level 2
SKEET_SHOOT – Level 3
BIG_KISS – Level 4
GOING_UP – Level 5
ZAPPED – Level 6
EASY_RIDE – Level 7
BIG_SHOCK – Level 8
OPEN_OCEAN – Level 9
CATWALK – Level 10
ISLAND_RUN – Level 11
STEAL_PLANE – Level 12
VALLEY_RUN – Level 13
ROUGH_RIDE – Level 14
PORT_FLYBY – Level 15

GANBARE GOEMON: UCHUKAIZOKU AKOINGU

Skip dialogue sequences

Aperte **▲** para avançar para a seqüências de diálogos.

JAMPAK VOLUME 1

Mechwarrior 2 information

Aperte **●, ■, ▲** na tela “NBA Shootout ‘97”.

NBA Shoot Out ‘97 information

Aperte **●, ●, ▲** na tela “Machine Hunter”.

Peak Performance information

Aperte **■, ▲, ■** na tela “The Lost World”.

Puzzle Fighter 2 Turbo – Two player mode

Aperte **✖** ou Start simultaneamente nos controles **→** e **←** na tela título. Uma “melhor de três” vai começar.

View Ogre Battle FMV sequence

Aperte **■, ▲, ●** na tela “Super Puzzle Fighter”.

View Steel Reign FMV sequence

Aperte **●, ■, ●** na tela “Thunder Truck Rally”.

View Underground CD Volume 2 FMV sequence

Aperte **●, ●, ▲** na tela “Codename: Tenka”.

Pitfall 3D demo

Aperte **▲, ●, ■** na tela “MDK”.

View credits

Aperte **▲, ▲, ■** na tela “Wild Arms”.

JAMPAK VOLUME 2

View Gex 2 FMV sequence

Aperte **■, ●, ▲** na tela “Colony Wars”.

View Pandemonium 2 FMV sequence

Aperte **●, ●, ▲** na tela “Intelligent Qube”.

View One FMV sequence

Aperte **■, ▲, ●**, na tela “NFL Gameday 98”.

View Underground CD FMV sequence

Aperte **▲, ●, ■** na tela “Fighting Force”.

View credits

Aperte **■, ▲, ■**, na tela “Nightmare Creatures”.

JET RIDER 2

Troféus valiosos

Consiga os troféus abaixo para ganhar algumas opções:

Technician – Câmera no ciberespaço
The Hun – Corrida no gelo
Steele – Controle Remoto
Vampeera – Superagilidade
Wild Ride – Superfreios
Blade – Câmera da TV
Gadget – Ataques ilimitados
The Max – Turbos ilimitados
Lil’ Dave – Câmera de cabeça para baixo
Bomber – Resistência o

JACKIE CHAN: STUNTMAN

Level select

Aperte L2, **■, ▲, ●, ✖**, R2, R2 na tela “Press Start Button” screen. Um som vai confirmar a entrada do código correto.

Todos os dragões

Aperte L1, R2, L1, R2, **■, ✖, ✖** na tela “Press Start Button”. Um som vai confirmar a entrada do código correto. Jackie poderá mudar o equipamento dele, e você terá todos os dragões vermelhos e dourados. *Observação:* isso também poderá destravar todos os levels.

Movie theater option

Aperte **←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲** na tela “Press Start Button”. Um som vai confirmar a entrada do código correto. Alternadamente, colete 20 dragões dourados para destravar a opção do filme de Jackie Chan.

Mudando as roupas

Colete 20 dragões dourados e Jack vai ganhar um equipamento novo.

JET RIDER

Super Agilidade

Aperte **↓, ●, ←, L1, ←, →** na tela “Code Enabled”. Os truques ficarão todos mais fáceis e rápidos de executar.

Paradas no ar

Aperte R1, R2, **→, L1, ↑, ●, ↑, ●** na tela “Code Enabled” para habilitar as paradas no ar.

Double stunt points

Aperte **→, ↑, ●, L1, ▲, ●, R1, R2** na tela “Code Enabled”.

Corrida no Gelo

Aperte **↑, R2, R1, →, L1, ■, →, →** na tela “Code Enabled”.

Rocket racer

Aperte **▲, ↑, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑** na tela “Code Enabled”. Seu veículo vai correr o tempo todo como se fosse turbinado.

Show-off cameras

Aperte **▲, ↓, ■, ▲, L1, L1, R1, R1** na tela “Code Enabled”.

Modo Two-player com outras bicicletas

Aperte **●, ■, R2, ●, ▲, L2, ←, ↑** na tela “Code Enabled”. Dois jogadores podem completar a corrida contra os outros corredores, num total de 20 bicicletas correndo.

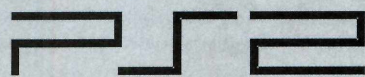
Turbos ilimitados

Aperte **▲, ●, ←, R2, ↑, ■, ↑, ▲** na tela “Code Enabled”.

Zero Resistência

Aperte **■, L1, ▲, →, L1, ↓, R2, ▲** na tela “Code Enabled”.

DICAS PARA



BURNOUT DOMINATOR

Obs.: Essas dicas também são destinadas para a versão de PSP.

World Tour Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os modos Series correspondentes:

Dominator Series: Libere qualquer carro Dominator e consiga 6,000 Dominator Points.

Factory Series – Consiga 500 Dominator Points.

Hotrod Series – Consiga 2,000 Dominator Points.

Race Specials – Consiga 4,500 Dominator Points.

Super Series – Consiga 3,000 Dominator Points.

Tuned Series – Consiga 1,200 Dominator Points.

Carros Classic Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

American Classic – Consiga 10,000 Maniac Points no evento “Maniac on Glacier Falls” (terceiro evento em World Tour Classic Series).

Burnout Classic – Faça um 2X Burnout no evento “Race on Black Gold Highway” (quarto evento em World Tour Classic Series).

Classic Muscle – Ganhe uma Gold Medal no evento “Dominator Challenge on Bushido Peak” (décimo terceiro evento em World Tour Classic Series).

Drift Classic – Alcance 3,000 Drift Points no evento “Road Rage on Glacier Falls” (oitavo evento no World Tour Classic Series).

Euro Classic – Realize um Takedown no veículo Euro Classic no evento “Race on Spiritual Towers” (novo evento em World Tour Classic Series).

Carros Factory Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

American Drifter – Alcance 3,000 Drift Points no evento “Drift Challenge on Glacier Falls” (segundo evento no World Tour Factory Series).

Factory GT – Ganhe um Gold Medal no evento “Dominator Challenge on Glacier Falls” (décimo terceiro evento no World Tour Factory Series).

Factory Sports – Ganhe 50,000 Maniac Points no evento “Maniac on Black Gold Highway” (décimo primeiro evento em World Tour Factory Series).

J Coupe – Realize um Takedown no veículo J Coupe duas vezes no evento “Race on Tuscan Hills” (sétimo evento em World Tour Factory Series).

Limited ST – Realize 15 movimentos Near-mis-

ses (passagens próximas a outros carros) no evento “Race on Glacier Falls” (quarto evento em World Tour Factory Series).

Carros Hotrod Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

Assassin – Consiga 150,000 Maniac Points no evento “Maniac on Ocean Drive” (terceiro evento em World Tour Hotrod Series).

Charger – Ganhe uma Gold Medal no evento “Dominator Challenge on Autobahn” (décimo terceiro evento em World Tour Hotrod Series).

Custom Hot Rod – Alcance 9,000 Drift Points no evento “Maniac on Spiritual Gate” (sexto evento em World Tour Hotrod Series).

Street Dodger – Realize 15 movimentos Near-misses (passagens próximas a outros carros) no evento “Race on Autobahn Loop” (quinto evento em World Tour Hotrod Series).

Street Rod – Faça um 4X Burnout no evento “Burnout Challenge on Tuscan View” (décimo primeiro evento em World Tour Hotrod Series).

Carros Race Specials

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

Oval Racer – Alcance 9,000 Drift Points no evento “Maniac on Ocean Drive” (segundo evento em World Tour Race Specials Series).

US Circuit Racer – Realize um Takedown no veículo US Circuit Racer três vezes no evento “Race on Steeltown Works” (quinto evento em World Tour Race Specials Series).

Carros Super Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

American Super – Alcance 9,000 Drift Points no evento “Road Rage on Tuscan Hills” (terceiro evento em World Tour Super Series).

Euro Super – Consiga 100,000 Maniac Points no evento “Maniac on Bushido Valley” (segundo evento em World Tour Super Series).

Super Muscle – Realize um Takedown no veículo Super Muscle três vezes no evento “Race on Bushido Peak” (sexto evento em World Tour Super Series).

Works GT – Faça um 3X Burnout no evento “Maniac on Tuscan Hills” (décimo evento em World Tour Super Series).

Carros Tuned Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

Custom Coupe Ultimate – Faça um 3X Burnout no evento “Near Miss Challenge on Autobahn” (sexto evento em World Tour Tuned Series).

Tuned Drifter – Alcance 9,000 Drift Points no evento “Race on Bushido Valley” (terceiro evento em World Tour Tuned Series).

Tuned Muscle – Realize um Takedown no veículo Tuned Muscle três vezes no evento “Race on Steeltown Works” (décimo evento em World Tour Tuned Series).

Works M-Type – Consiga 50,000 Maniac Points no

evento “Maniac on Autobahn” (sétimo evento em World Tour Tuned Series).

Filmes

Complete as tarefas indicadas para liberar os vídeos correspondentes:

Dominator Series: Libere qualquer carro Dominator e consiga 6,000 Dominator Points.

Factory Series – Consiga 500 Dominator Points.

Hotrod Series – Consiga 2,000 Dominator Points.

Race Specials – Consiga 4,500 Dominator Points.

Super Series – Consiga 3,000 Dominator Points.

Tuned Series – Consiga 1,200 Dominator Points.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

25% do conteúdo Multiplayer

Durante o jogo, pressione **↑, ↑, ↑, ■, ■, ▲, R1, L1** para liberar 25% do conteúdo Multiplayer. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

50% do conteúdo Multiplayer

Durante o jogo, pressione **↑, ↑, ↑, ●, ●, ✕, L1, R1** para liberar 50% do conteúdo Multiplayer. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

75% do conteúdo Multiplayer

Durante o jogo, pressione **↑, ↑, ↑, ✕, ✕, ■, R1, L1** para liberar 75% do conteúdo Multiplayer. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

100% do conteúdo Multiplayer

Durante o jogo, pressione **↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ●, L1, R1** para liberar 100% do conteúdo Multiplayer. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Armas (grupo 1)

Durante o jogo, pressione **←, →, ✕, ↑, ↓, ■, ←, →**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. O grupo 1 é formado pelas armas Brass Knuckles, Knife, Molotov Cocktails, 9mm Handgun, Rifle, SMG e AK-47. Para ter munição infinita, repita o código sempre que precisar.

Armas (grupo 2)

Durante o jogo, pressione **←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. O grupo 2 é formado pelas armas Katana Sword, Remote Grenades, Python, Shotgun, Silenced Uzi, M4, Rocket Launcher e Sniper Rifle. Para ter munição infinita, repita o código sempre que precisar.

Armas (grupo 3)

Durante o jogo, pressione **←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. O grupo 3 é formado pelas armas Chainsaw, Grenades, Laser Scope Python, Shotgun, MP5, M4, Mini-gun e Sniper Rifle. Para ter munição infinita, repita o código sempre que precisar.

Energia vital cheia

Durante o jogo, pressione **↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Armadura extra

Durante o jogo, pressione ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Receba \$250,000

Durante o jogo, pressione ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Baixar o nível de procurado pelas autoridades

Durante o jogo, pressione ↑, ←, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Aumentar o nível de procurado pelas autoridades

Durante o jogo, pressione ↑, ←, ■, ■, ↓, ←, ●, ●. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Melhor controle sobre os veículos

Durante o jogo, pressione ↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som. Pressione ↓ para fazer com que seu carro pule.

Rhino

Durante o jogo, pressione ↑, L1, ↓, R1, 2, L1, 1, R1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Trashmaster

Durante o jogo, pressione ↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Destruir todos os carros

Durante o jogo, pressione L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Carros “fujões”

Durante o jogo, pressione ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Veículos pretos

Durante o jogo, pressione L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Veículos prateados

Durante o jogo, pressione →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Clima quente

Durante o jogo, pressione ←, →, R1, L1, →, ↑, ←, ●. Se o código for correto, você ouvirá um som.

Clima limpo

Durante o jogo, pressione ←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Clima nublado

Durante o jogo, pressione ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Clima chuvoso

Durante o jogo, pressione ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Clima nebuloso

Durante o jogo, pressione ←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Pedestres agitados

Durante o jogo, pressione R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Pedestres atacam você

Durante o jogo, pressione ↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Pedestres com armas

Durante o jogo, pressione ↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Pedestres seguem você

Durante o jogo, pressione →, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Pedestres entram em seu veículo

Durante o jogo, pressione ↓, ↑, →, L1, L1, s, ↑, L1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Jogo mais rápido

Durante o jogo, pressione ←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖. Se o código for correto, você ouvirá um som.

Jogo mais lento

Durante o jogo, pressione ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Tempo mais rápido

Durante o jogo, pressione R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Suicídio

Durante o jogo, pressione →, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Bônus por conclusão

Alcance 100% de progresso no jogo para ter munição ilimitada.

Bônus por negócios

Realize 30 negócios para ter carros a prova de balas.

Bônus por entrega de carros

Entregue os 32 veículos para o The Civil Asset Forfeiture para usar o Pay N Spray de graça.

Bônus de bombeiro

Complete 15 estágios de bombeiros para ser imune ao fogo.

Bônus de médico

Complete 15 estágios de para ter fôlego ilimitado.

Bônus por desafios de tiro

Complete os desafios de tiro em Phil's place, em Vice City Docks, para ter descontos em todos os Ammi-Nation.

Bônus por vigilância

Complete as 15 missões de vigilante para ter armadura extra.

Energia vital maior

Complete os 15 estágios de ambulância para aumentar a energia vital ao máximo.

Energia infinita para nadar

Complete os 15 estágios da patrulha de praia para ter energia infinita ao nadar.

Táxi que pula

Complete 50 corridas de táxi para fazer com que o seu pule ao apertar ↓ no controle.

Recompensas dos balões vermelhos

Estoure o número indicado dos balões vermelhos indicados para liberar a recompensa correspondente:

Pistol 10 balões

Scorpion (SMG) – 20 balões

Stubby Shotgun – 30 balões

Molotov Cocktails – 40 balões

AK-47 – 50 balões

Armor – 60 balões

Flamethrower – 70 balões

Equalizer scoped pistol – 80 balões

Sniper Rifle – 90 balões

M249 machine gun – 99 balões

ARENA FOOTBALL: ROAD TO GLORY

Time Arena All-Stars

Converta os cinco primeiros field goal no modo Field Goal Challenge para liberar o time Arena All-Stars. Este time inclui John Elway, Ron Jaworski, Mike Ditka, Jerry Jones, Tim McGraw, Glyn Milburn e David Baker.

Times clássicos

Complete as tarefas indicadas para liberar os times clássicos correspondentes:

Albany Firebirds – Complete o desafio “Be the Receiver”.

Anheim Piranhas – Complete o desafio “Kicking”.

Buffalo Destroyers – Complete o desafio “Jack Linebacker”.

Charlotte Rage – Complete o desafio “Wall Hit”.

Chicago Bruisers – Faça seis touchdowns em um jogo.

Cincinnati Rockers – Faça dois rushing touchdowns em um jogo.

Columbus Thunderbolts – Faça quatro touchdown receptions com um jogador em um jogo.

Dallas Texans – Acumule 300 jardas em passes em um jogo

Detroit Drive – Faça quatro intercepções em um jogo.

Florida Bobcats – Realize um touchdown a partir de uma intercepção.

Las Vegas Sting – Realize um touchdown a partir de um kick.

Los Angeles Cobras – Marque um field goal de 20 jardas.

Milwaukee Mustangs – Complete um passe de 30 jardas ou mais.

Minnesota Fighting Pike – Complete um passe de 40 jardas ou mais.

New England Sea Wolves – Faça um safety (um jogador bloqueia um jogador adversário na própria zona final dele).

New England Steamrollers – Complete cinco passes consecutivos.

New Orleans Night – Jogue uma partida sem realizar ou sofrer interceptações.

Oklahoma Wranglers – Faça quatro paradas defensivas em um jogo.

San Antonio Force – Faça duas interceptações com um jogador em jogo.

St. Louis Stampede – Complete o desafio “Mac Linebacker”.

Texas Terror – Complete o desafio “Telementary”.

Washington Comandos – Complete o desafio “Coverage Maneuver”.

DEER HUNTER

Todos os estágios

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ▲ + ●, ↓, ←, ↑, →.

Munição infinita

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ■ + ✕, ←, ■ + ✕, ■ + ✕.

Ignorado por animais

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ▲ + ●, ←, L2, ↓, ↓.

Tiro fácil

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ▲ + ●, ←, L2, ↑, ↓.

Corrida

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ▲ + ●, L1, ↑, ↑, ↑.

Siga para o animal mais próximo

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ▲ + ●, L1, ←, ←.

Animais maiores

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ■ + ✕, ■ + ✕, ←, ←.

Atire nos outros caçadores

No menu principal, selecione “Credits” e pressione ▲ + ●, ■ + ✕, ■ + ✕, ■ + ✕.

DREAMMIX TV: WORLD FIGHTERS

Estágio Artificial Sun

Complete o modo story com Moai.

Estágio Devil Orchid

Complete o modo story com Manjimar.

Estágio Floating Continent

Complete o modo story com Bimbougami.

Estágio Oil Rig

Complete o modo story com Solid Snake.

Estágio Tree House

Complete o modo story com Megatron.

Jogue com Asuka

Complete o modo story com personagens dos games Takara.

Jogue com Bimbokami

Complete o modo story com personagens dos games Hudson.

Jogue com Manjimar

Complete o modo story com personagens dos games Hudson.

Jogue com Megatron

Complete o modo story com personagens dos games Takara games.

Jogue com Moa

Complete o modo story com personagens dos games Konami.

Jogue com Solid Snake

Complete o modo story com personagens dos games Konami.

GOD OF WAR 2

Modo Challenge Of The Titans

Complete o game para liberar o modo Challenge Of The Titans.

Modo Arena Of The Fates

Consiga rank Titan no modo Challenge para liberar o modo Arena Of The Fates.

Modo Titan

Complete o game para liberar o modo Titan.

Uniformes alternativos

Cumpra as tarefas a seguir para liberar os uniformes alternativos correspondentes:

God Of War – Complete o game

Hydra Armor – Complete o game.

Dark Odyssey – Complete o game na dificuldade God.

Athena – Complete o game na dificuldade Titan.

Hercules – Complete o game na dificuldade Titan.

General Kratos – Colete 20 olhos de ciclope.

God Armor – Alcance o rank “God” no modo Challenge Of The Titans.

Bônus por conclusão

Complete o game em qualquer dificuldade e salve seu progresso. Inicie um novo jogo de mesma dificuldade ou inferior. Você terá à disposição todas as armas (incluindo a Blade Of Olympus) e todas as magias.

DRIVER: PARALLEL LINES

Modo de trapaças

Pause o game e selecione a opção Settings. Depois, selecione “Cheats” e entre com um dos códigos a seguir:

Invencibilidade

Entre com o código IRONMAN.

Carros indestrutíveis

Entre com o código ROLLBAR.

Todos os veículos

Entre com o código CARSHOW.

Garagem livre

Entre com o código TOOLEDUP.

Nitro infinito

Entre com o código ZOOMZOOM.

Todas as armas

Entre com o código GUNRANGE.

Munição infinita

Entre com o código GUNBELT.

Carros policiais ruins

Entre com o código KEYSTONE.

Bônus por conclusão

Complete o game para liberar os modos Atlas Racer, Negotiator, Ram Raider e Then & Now (Era) Change.

Era 2006

Complete a missão Ransom em 1978 para liberar 2006.

Modo Body Snatcher

Alcance 666 milhas.

Modo Night Night

Alcance 700 milhas.

Modo Shortest Day

Alcance 800 milhas.

Modo Far Out

Alcance 900 milhas.

Garagem livre

Alcance a quantidade de \$99,999.

Armas

Complete a missão indicada para liberar a arma correspondente:

Aust PUP: Missão Gauntlet

Blaine: Missão Home Wrecker

F70: Missão Tailgate

Gangster: Missão Tailgate

Grenade Launcher: Missão Kidnap

L15: Missão Jail Break

RPG: Missão Shell Shock

Service 9: Missão Last Chance

SF10: Missão Guardian Angel

Bônus Star token

Colete o número indicado de Star tokens em 1978 ou 2006 para liberar o bônus correspondente que será usado em jogo:

10 Stars: +50 de energia

20 Stars: Nitro duplo

30 Stars: Munição duplicada

40 Stars: Dupla durabilidade

50 Stars: Upgrades de graça

Lista de veículos e como obtê-los

Tipo 2-Door Sedan

Fairview

Grand Valley

Kramer

Miyagi

Namorra

Rhapsody

Rosalita

Teramo

The Mexican's Ride

Tipo 4-Door Sedan

Atlas

Chauffeur

Colonna

M700

Meat Wagon

Pangea

Prestige

Regina

Schweizer

Torrex

Torrex Turbo

Wayfarer

Wayfarer Turbo

Zartex

Tipo Commercial

Boldius

Bus

Courier

Delivery Van

Dolva

Dolva Flatbed

Dozer

Firetruck

Negotiator (complete o jogo)

Paramedic

Prison Van

Refuse Truck

Saxon

School Bus

SWAT Van

Motorcycles

Antilli VO3

Antilli VO3 Special

Chopper

Mutsumi 1000R

Wingar

Yamashita 900

Muscle

Andec

Andec Punk

Brooklyn

Brooklyn Punk

Cerrano

Cerrano Punk

Cerva

Cerva Punk

Hot Rod (vença o Driver GP Long Island Race em 2006)

Tipo Racers

Andec Racer (vença o Jersey Racetrack em 1978 na dificuldade Hard)

Atlas Racer (complete o game)

Bonsai Racer (vença o La Guardia em 1978 na dificuldade Medium)

Brooklyn Racer (vença o Jersey Racetrack em 1978 na dificuldade Medium)

BX-9 Racer (vença o Hunt's Point em 2006 na dificuldade Medium)

Cerrano Racer (complete o "Circuit Breaker")

Cerva Racer (vença o Hunt's Point em 1978 na dificuldade Medium)

Colonna Racer (vença o Jersey Racetrack em 2006 na dificuldade Medium)

Kramer Racer (vença o Hunt's Point em 2006 na dificuldade Hard)

MX2000 Racer (vença o Guardia em 2006 na dificuldade Medium)

Melizzano Racer (vença o La Guardia em 1978 na dificuldade Hard)

Prestige Racer (vença o Jersey Racetrack em 2006 na dificuldade Hard)

Regina Racer

San Marino Racer (vença o Hunts Point em 1978 na dificuldade Hard)

San Marino Spyder Racer (vença o Driver GP Manhattan Race em 1978)

Schweizer Racer

Teramo Racer

Torrex Racer (vença o Driver GP Manhattan Race em 2006)

Zenda Racer (vença o La Guardia em 2006 na dificuldade Hard)

Tipo Sports

Bonsai

MX2000

Melizzano

Ram Raider (complete o game)

Raven Racer (vença o Driver GP Long Island Race em 1978)

San Marino

San Marino Spyder

Zenda

Utility

Boltus

Indiana

Land Roamer

Montara

Olympic

Olympic Punk

Pimp Wagon

Security Van

Woody

Wrecker

Nomes reais de veículos

1978 Era 2-Door

Fairview: Lincoln Towncar

Grand Valley: Chevy Bel Air

Rhapsody: AMC Gremlin / Honda Civic Hatchback

Rosalita: 74' Oldsmobile Delta 88

1978 Era 4-Door Sedan

Chauffeur: Lincoln Continental Limousine

Pangea: Pontiac Bonneville Wagon

Regina: Chevrolet Caprice Classic / 76' Oldmobile Delta 88 Royale

Zartex: Dodge 440 Police

1978 Era Commercial

Boldius: Peterbuilt Cab

City Bus: International Blue Bird

Courier: UPS truck

Delivery Van: Ford Econoline 350

Tow Truck: Ford F-350

1978 Era Muscle

Andec: Dodge Charger / 1967 Buick Skylark

Brooklyn: Ford Mustang GT350

Cerrano: 1970 Ford Mustang GT500

Cerva: 76' Chevrolet Monte Carlo

1978 Era Sports

Bonsai: 70' Nissan Skyline

Hot Rod: Ford Lowboy

Melizzano: Lamborghini Muira

Raven: Lotus Esprit / Vector W12

San Marino: Chevrolet Corvette Stingray

1978 Era Utility

Land Roamer: Ford Bronco

Boltus: Ford F150

Woody: 55' Ford 150

2006 Era 2-Door Sedan

Krammer: Dodge Neon

Miyagi: Ford Focus

2006 Era 4-Door Sedan

Atlas: Chrysler 300C

Colonna: Honda Accord

Prestige: Chrysler Sebring / Dodge Intrepid

Torrex: Ford Crown Victoria

2006 Era Commercial

Negotiator: APC

Refuse Truck: MACK truck

Saxon: Freightliner C120

School Bus: International Bluebird

2006 Era Motorcycle

Antilli VO3: Ducati Supersport 1000DS

2006 Era Sports

BX-9: Aston Martin DB9 Coupe

MX 2000: Masda RX-7

Teramo: Dodge Viper GTS-R / TVR Tuscan Speed-6

Zenda: Bugatti Veyron

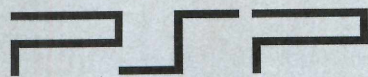
2006 Era Utility

Indiana: Lexus RX300 / Volkswagen Touareg

Montara: Cadillac Escalade

Olympic: Chevy Suburban

DICAS PARA



GURUMIN: A MONSTROUS ADVENTURE

Bônus por conclusão

Complete o game na dificuldade Normal para liberar a dificuldade Hard. Você iniciará a nova partida com acesso a todos os sidequests bônus, todos os uniformes, dinheiro e power ups da partida anterior. Complete o game na dificuldades Beginner, Normal, Hard e Happy. Inicie um novo game e retorne à cidade. Encontre Popon em frente ao Fan's cake shop. Fale com ele para que o personagem se torne controlável.

Opção Movie Viewer

Complete o modo Boss Rush para liberar a opção Movie Viewer.

Vozes japonesas originais

Complete o game e inicie uma nova partida. Depois da escolha da dificuldade, segure L2 + R2 e pressione ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Uniformes alternativos

Complete a tarefa indicada para liberar o uniforme correspondente.

Armor: Dê 30 moedas de ouro para Hyperbolic no modo Beginner.

Chineso Dress: Faça o final good no modo Hard.

Kimono: Mude o data do sistema para 1 a 7 de janeiro.

Leopard Suit: Faça o final good no modo Crazy.

Maid Outfit: Compre-o na máquina de venda em Spinach Caverns – Shadow Grotto.

Monkey Suite: Faça o final good no modo Beginner.

Nurse Outfit: Complete o modo Boss Rush no modo Happy.

Pajamas: Faça o final good no modo Normal.

Princess Dress: Dê 30 moedas de ouro para Hyperbolic no modo Normal.

Samurai Outfit: Dê 30 moedas de ouro para Hyperbolic no modo Crazy.

Santa Outfit: Mude a data do sistema para 25 a 31 de dezembro.

School Uniform: Faça o final good no modo Happy.

Swimsuit: Complete o Boss Rush no modo Crazy.

Vampire Outfit: Dê 30 moedas de ouro para Hyperbolic no modo Hard.

Witch Outfit: Dê 30 moedas de ouro para Hyperbolic no modo Happy.

Work Uniform: Complete o Boss Rush no modo Hard.

Workout Gear: Complete o Boss Rush no modo Beginner ou Normal.

CHILI CON CARNAGE

Invencibilidade

Entre com o código ERNESTO na criação de perfil.

ROCKY BALBOA

Libere Apollo Creed

Vença a luta "Apollo Creed vs. Ivan Dragon" no modo Historical Fights para liberar Apollo Creed de Rocky IV.

Libere Dave Fossan

Vença a luta "Rocky Balboa vs. Cluber Lang 1" no modo Historical Fights para liberar Dave Fossan.

Libere Joe Czak

Vença a luta "Clubber Lang vs. Rocky Balboa 2" no modo Historical Fights para liberar Joe Czak.

Libere Mason "The Line" Dixon

Vença a luta "Rocky Balboa vs. Mason Dixon" no modo Historical Fights para liberar Mason "The Line" Dixon.

Libere Rocky V

Vença a luta "Mason Dixon vs. Rocky Balboa" no modo Historical Fights para liberar Rocky V.

THE WARRIORS

Energia vital infinita

Durante o jogo, pressione ↑, ▲, R2, Select, ✖, L2.

Espírito infinito

Durante o jogo, pressione ↓, ■, ←, ✖, L2, Select.

Raiva infinita

Durante o jogo, pressione ■, ●, ▲, Select, ✖, ←.

Todas as armas liberadas

Durante o jogo, pressione →, R2, ●, ✖, Select, ■.

Upgrade em combate

Durante o jogo, pressione ✖, L2, ↓, ■, ↑, ✖.

Upgrade em Flash

Durante o jogo, pressione L2, ✖, R2, L2, L2, ●.

Upgrade em bum

Durante o jogo, pressione ●, ●, ↓, R2, L2, ●.

Upgrade em hobo allies

Durante o jogo, pressione R2, R2, L2, R2, L2, ↑.

Completar missão

Durante o jogo, pressione ↓, ■, ✖, Select, R2, ←.

100% no modo Story

Durante o jogo, pressione L2, Select, ■, ↓, L2, →.

Chaves de algema

Durante o jogo, pressione ←, ✖, ✖, R2, L2, ↓.

Algemas

Durante o jogo, pressione ↑, ✖, ↑, Select, L2, L2.

Faca

Durante o jogo, pressione ↓, ↓, Select, ↑, ↑, L2.

Bastão

Durante o jogo, pressione ■, R2, ↓, ↓, L2, L2.

Bastão inquebrável

Durante o jogo, pressione L2, L2, ●, ↑, ●, Select.

Cano

Durante o jogo, pressione R2, ●, Select, ↑, L2, 1.

Facão

Durante o jogo, pressione L2, ✖, R2, R2, Select, R2.

99 créditos no minigame Armies Of The Night

Durante o jogo, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.

CAPCOM PUZZLE WORLD

Seleção de estágios no Super Buster Bros

Na tela "Select Game", destaque "Tour Mode", segure ↓ (D-pad) e pressione ✖.

Jogue com Akuma em Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Na tela de seleção de personagens, destaque Hsien-Ko e pressione ↓ no controle analógico.

Jogue com Anita em Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Na tela de seleção de personagens, segure L2 + R2 e selecione Donovan.

Jogue com Dan em Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Na tela de seleção de personagens, destaque Donovan e pressione ↓ no controle analógico.

Jogue com Devilot em Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Na tela de seleção de personagens, destaque Morrigan e pressione ↓ no controle analógico.

Jogue com Hsien-Ko's Talisman/ Sister's em Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Na tela de seleção de personagens, segure L2 + R2 e selecione Hsien-Ko.

Jogue com Morrigan's bat em Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Na tela de seleção de personagens, segure L2 + R2 e selecione Morrigan.

GHOST RIDER

Bônus por conclusão

Complete o game em qualquer dificuldade para liberar Blade e Classic Ghost Rider. Complete o game na dificuldade Normal para liberar as opções Infinite Link (defesa infinita), Infinite Spirit (espírito infinito), Invincibility (invencibilidade), First Mortal Blow (matar com um golpe) e Turbo Mode. Complete os modos Story e

Challenge na dificuldade Punishing para liberar Ghost Rider 2099.

Jogue com Vengeance

Pegue todos os skulls no modo Story e Challenge para liberar Vengeance.

300: MARCH TO GLORY

25,000 Kleos

Pause o game e pressione ↓, ←, ↓, ←, ↑, ←. Nota: Esse código pode ser feito apenas uma vez.

SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO 2

Personagens bônus para o modo Multiplayer

Complete a tarefa indicada em SOCOM: U.S. Navy SEALs – Combined Assault para PlayStation 2. Depois, conecte o PS2 ao PSP para liberar o personagem bônus para o modo Multiplayer correspondente:

Jester – Complete o modo Campaign em SOCOM: U.S. Navy SEALs – Combined Assault com o rank Admiral.

Killjoy – Complete o modo Campaign em SOCOM: U.S. Navy SEALs – Combined Assault com o rank *Commander* ou maior.

Simple – Complete o modo Campaign em SOCOM: U.S. Navy SEALs – Combined Assault com o rank *Ensign* ou maior.

Itens bônus para o modo Multiplayer

Obtenha o número indicado de pontos Command Equity para liberar os itens bônus para o modo Multiplayer correspondentes:

Backpack Black torso – 1,000 pontos Command Equity

Backpack Desert torso – 1,000 Pontos Command Equity

Biohazard Bag – 5,000 Pontos Command Equity

Black Baseball Back headgear – 1,000 Pontos Command Equity

Black Baseball headgear – 1,000 Pontos Command Equity

Boonie Black Side headgear – 500 Pontos Command Equity

Boonie Black Up headgear – 500 Pontos Command Equity

Boonie Desert Side headgear – 500 Pontos Command Equity

Boonie Desert Up headgear – 500 Pontos Command Equity

Boonie Green headgear – 1,000 Pontos Command Equity

Boonie Jungle Side headgear – 500 Pontos Command Equity

Boonie Jungle Up headgear – 500 Pontos Command Equity

Camera – 100 Pontos Command Equity

Desert Tiger pants – 10,000 Pontos Command Equity

Desert Tiger torso – 8,000 Pontos Command Equity

Digital Desert pants – 4,000 Pontos Command Equity

Digital Desert torso – 4,000 Pontos Command Equity

Fate face – 15,000 Pontos Command Equity

Flak Helmet Black headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Gloom face – 15,000 Pontos Command Equity

Hawaiian torso – 2,000 Pontos Command Equity

Hazmat torso – 100 Pontos Command Equity

Helmet Black headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Helmet Black Small headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Helmet Desert headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Helmet Desert Small headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Helmet Green headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Helmet Green Small headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Helo Black Dark headgear – 6,000 Pontos

Command Equity

Helo Black headgear – 5,000 Pontos Command Equity

Helo Black Shade headgear – 6,000 Pontos

Command Equity

Lensflare face – 1,000 Command Equity

Nemesis face – 15,000 Pontos Command Equity

Ninja pants – 30,000 Pontos Command Equity

Ninja torso – 3,000 Pontos Command Equity

Pack Desert – 500 Pontos Command Equity

Pack Green – 500 Pontos Command Equity

Shades Gold – 5,000 Pontos Command Equity

Shades Orange – 1,000 Pontos Command Equity

Shades Red – 1,000 Pontos Command Equity

Shades Small – 1,000 Pontos Command Equity

Ski Goggles Black – 100 Pontos Command Equity

Ski Goggles Orange – 1,000 Pontos Command Equity

Ski Goggles Red – 1,000 Pontos Command Equity

Tiger Stripe pants – 1,000 Pontos Command Equity

Tiger stripe torso – 1,000 Pontos Command Equity

Undercover pants – 1,000 Pontos Command Equity

Undercover torso – 1,000 Pontos Command Equity

Urban pants – 10,000 Pontos Command Equity

Urban torso – 8,000 Pontos Command Equity

Winter pants – 1,000 Pontos Command Equity

Winter torso – 1,000 Pontos Command Equity

Yellow Baseball Back headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

Yellow Baseball headgear – 1,000 Pontos

Command Equity

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 !TRAUMER 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 Sigint.

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.

Medal of Honor Vanguard

A honra ferida dos pára-quedistas por Felipe Levrá

■ Chegou mais uma edição de Medal of Honor. Ao contrário dos antecessores, não se pode dizer que este é um jogo clássico e que faz jus ao nome da série.

Medal of Honor Vanguard sofre de alguns defeitos sérios. Por exemplo, a trilha sonora tem faixas já ouvidas em outros jogos da série. O título mais proeminente e que chama mais a atenção é o mesmo de Medal of Honor Frontline. A impressão que fica é a de que os designers fizeram um jogo às pressas e não conseguiram produzir a trilha exclusiva do jogo a tempo.

Outra questão fica com a inteligência artificial. Ela foi bastante propagandeada pela EA como revolucionária, capaz de reagir constantemente com o jogador. De fato, há batalhas que não saem do lugar se o jogador não comandar um avanço. O inimigo recua e foge somente se o player pressionar bastante, o que é um ponto positivo. Mas a IA de modo geral é defeituosa, já que os soldados inimigos sempre apresentam a mesma maneira de atirar, de se esconder atrás de paredes, de pular e de se organizar em grupos.

Pode-se dizer que o último jogo da série para PS2 (Medal of Honor European Assault) era muito bem-acabado. Vanguard traz algumas de suas inovações, como o alerta de granadas “quentes”. Talvez Vanguard só não tenha se tornado um jogo ruim por conta dessas inovações anteriores. Mesmo assim, Vanguard não traz a mesma sensibilidade de botões de European Assault. Os gráficos não possuem uma resolução adequada em muitos pontos, com serrilhados abundantes.

Quanto ao roteiro, não há nenhuma sub-história a ser contada. Em vez de Medal of Honor Rising Sun (que contava a saga de um marinheiro americano que tentava salvar seu irmão do cativo japonês), MoH Vanguard só se baseia nos acontecimentos do envolvimento da 82ª Divisão Aerotransportada Americana na II Guerra Mundial. Mais nada.

Não se sabe se Medal of Honor Vanguard é o jogo “ovelha negra” da série, mas tem de tudo para agradar apenas os fãs mais ferrenhos da franquia de guerra.

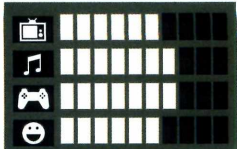
EA Los Angeles
Electronic Arts
PS2, Wii
FPS
1
www.ea.com

PRÓS

- Verossimilhança com a história de batalhas da Segunda Guerra Mundial
- Usar pára-quedas inaugurou um detalhe interessante na série

CONTRAS

- Poucas armas disponíveis
- Pouquíssimos extras
- IA deficiente



NOTA **9,5**

CONTROLES



DICAS

Assim como na série Call of Duty, Medal of Honor possui um sistema de energia diferente. Se você tomar tiros em repetição, as chances de morrer são grandes. Se a tela ficar escura e vermelha, procure refúgio e respire. Espere até que o corpo de Frank Keegan volte ao normal. Depois, volte ao combate.

Seus amigos fornecem uma ajuda valiosa na hora de atacar. Poucos serão os momentos em que você estará sozinho na hora de combater os alemães. Quando estiver com seus colegas, observe que o inimigo não atirará necessariamente em você. Use isso como vantagem na hora de fazer um ataque ousado e se infiltrar atrás das linhas inimigas.

Quando encontrar um grande número de inimigos reunido ou então quando for invadir um local fechado, certifique-se de jogar algumas granadas. Elas são úteis para limpar locais infestados de presença inimiga.

Quando estiver em combate e se deparar com uma metralhadora montada, é imprescindível acabar com ela. Esta arma possui um feroz poder de fogo e impedirá seu avanço futuro. Observe que os tiros não saem ininterruptamente. Em um dado momento, o atirador trocará o cartucho de bala para continuar atirando. Nesse momento, use seu rifle e acerte em cheio sua cabeça.

A Stg 44 é uma arma fabulosa e de grande poder de fogo. Se você possuir outra metralhadora, jogue-a fora e pegue-a para matar os inimigos rapidamente.

Preste atenção à munição. Ela não é infinita. Para repô-la, pegue caixas de cartuchos espalhados no cenário. Se mesmo assim suas balas estiverem no fim, não hesite em coletar uma arma alemã. Ao contrário das armas americanas, elas possuem munição abundante, porque você poderá coletar reposição nos corpos de soldados mortos.

Os tanques impõem uma ameaça considerável. Três cargas de bazuca bastam para destruí-los.

Caíndo de pára-quadras: não há muito segredo. Não há como sair muito do local designado de aterrissagem. Você deverá, contudo, observar a fumaça verde no chão. Com seu botão analógico, tente direcionar seu pára-quadras para cair no local designado ou pelo menos próximo a ele. Pressione **X** para coordenar melhor seus movimentos.

OPERATION HUSKY

1 – OFF TARGET



O jogo começa com a explicação da criação da 82ª Divisão Aerotransportada americana. Os homens dessa divisão foram recrutados às pressas depois do ataque japonês a Pearl Harbor, na Segunda Guerra Mundial. Só viram algum tipo de combate em 1942, quando entraram em ação no norte da África. Infelizmente, todos naquela época desconheciam o real poder de trazer pára-quadistas à batalha. Mais tarde, a 82ª seria conhecida por ser a vanguarda do estilo americano de guerrear pelo ar. Foi o que deu origem ao nome do jogo. Hoje, você participará da Operação Husky, o começo da invasão da Europa Continental pelos aliados. Você volta ao tempo, mais precisamente a 10 de julho de 1943, em algum lugar da costa da Sicília.

Você está a bordo de um avião de transporte. Uma bomba explode ao lado, deixando você e todos os seus colegas atordoados. Aperte **X** rapidamente para deixar seu pára-quadras em ordem. Dá para tentar chegar ao ponto exato de aterrissagem: basta prestar atenção ao iluminador vermelho jogado no chão. Ele indica o local exato de aterrissagem. Assim que botar os pés no chão, olhe à esquerda e detone o sniper. Você deverá invadir esse casarão em que o inimigo está posicionado. Trata-se de um armazém de barcos. Limpe o pátio de inimigos e entre pela porta no térreo. Limpe esta sala de alemães. Você deverá se reunir com o Sargento Magnuson no quarto adiante. Sua próxima tarefa será dirigir-se com seus colegas à cidadela próxima e destruir as baterias costeiras localizadas por lá. Essas baterias são uma ameaça aos navios de transporte que se aproximam da Sicília trazendo uma infinidade de tropas de invasão. Eis o objetivo de sua missão: cair atrás das linhas inimigas antes que a invasão ocorra para certificar-se de que não haverá problemas mais tarde. Seu sargento abre uma porta. Dirija-se com ele até chegar a uma rua larga. Entre pela porta da casa à direita. Limpe-a de inimigos. Saia e volte à rua. Faça o mesmo com a casa do outro lado da calçada. Não se esqueça de subir as escadas e fazer o mesmo no piso superior. Desça e volte à rua. Você agora deverá seguir adiante na rua. Localize mais uma entrada de uma casa. É só seguir seus amigos. Você voltará à rua. Acabe com mais alemães escondidos atrás de colunas. Cuidado com o sniper à frente. Aperte **O** para equipar-se com seu rifle. Cuidado com as granadas lançadas pelos seus inimigos. Mais à frente, você e seus colegas localizarão a porta de uma casa segura (Safe House). Aqui, você deverá subir as escadas e posicionar-se em uma das janelas. Coloque seu rifle para funcionar, porque os alemães virão em grande número. Sua tarefa será a de repelir o ataque inimigo. Jogue algumas granadas para facilitar seu trabalho. Quan-

do for o momento certo, seu sargento colocará os soldados para descansar.

2 – DER BUNKER

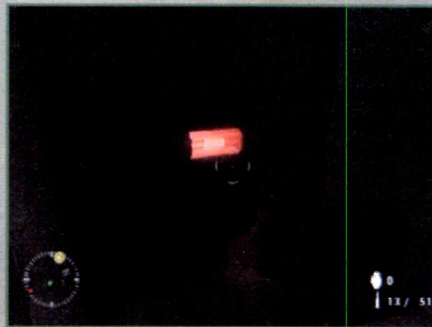


Neste momento, você deverá fazer tudo o que estava realizando na missão anterior: repelir o ataque inimigo a qualquer custo. Quando os “krauts” derem uma trégua, invada o pátio e siga pela casa à esquerda. Ao subir pela escada, você encontra um soldado de boabeira no piso superior. Acabe com ele para chegar à rua mais uma vez. Aqui começa uma luta encarniçada por conquista de território. Fique escondido atrás das caixas e das colunas para não morrer rapidamente. Seu próximo objetivo será invadir a praça central da cidade. Cuidado ao fazer isso, pois há um ninho de metralhadora MG-42 posicionado bem ali. O melhor a fazer é armar-se com seu rifle e dar uns pipocos na cabeça do soldado que maneja essa arma a distância. Faça isso com todos que o substituírem. Quando você efetivamente estiver na praça, invada-a rapidamente. Siga em frente e entre na galeria inferior às janelas. Acabe com o soldado. Depois, volte à praça, com cuidado. Elimine os quatro snipers localizados nas janelas. Entre com seu sargento no edifício à frente. Você irá acabar descobrindo que ele nada mais é do que uma fachada para as enormes baterias costeiras alemãs. Desça pelo corredor e siga adiante pelo caminho. Detone os soldados atrás das caixas. Em seguida, elimine os snipers mais à frente. Entre na casa superior. Suba as escadas para se deparar com uma infinidade de soldados inimigos. Por um momento, deixe que eles corram. Em seguida, persiga-os. Você chega à parte frontal do complexo de buksers de baterias costeiras. Antes de mais nada, elimine o soldado que maneja a metralhadora montada no alto do bunker central. Agora, o melhor caminho a seguir é à direita. Rapidamente, tome suba a colina e tome a posição ao lado direito do bunker. Aqui, você conseguirá acertar diversos soldados. Elimine os alemães que guardam a porção frontal do bunker. Depois, trate de pipocar aqueles que ficam atirando pela parte interior do complexo. Não se esqueça de eliminar os reforços também. Depois, desça para atingir a trincheira à frente do bunker. Certifique-se de que o local está calmo e sossegado (pelo menos por instantes) e livre-se de alemães. Agora, você deverá entrar no bunker. Para tanto, dirija-se à porta blindada central. Coloque uma carga explosiva na porta apertando **X**. Saia de perto. Mate quaisquer soldado que tente sair do local. A

seguir jogue algumas granadas para a parte interior. Feito isso, invada e elimine qualquer resistência. Siga pela esquerda até chegar a mais um local repleto de inimigos. Quando terminar de limpar o bunker, coloque mais uma carga explosiva no canhão e saia correndo. Missão cumprida.

OPERATION NEPTUNE

1 – BEHIND ENEMY LINES



Quase um ano depois da campanha contra as forças na Sicília, os Aliados estão engajados em invadir a França ocupada pelos alemães. Para tanto, reúnem uma quantidade enorme de forças para cruzar o Canal da Mancha e invadir a costa da Normandia. As primeiras operações começaram de fato no dia 6 de junho de 1944. Mas nem todo mundo sabe que, nas primeiras horas desse dia fatídico, de madrugada, pára-quevistas americanos estavam sendo lançados para assegurar que a invasão correria sem maiores problemas. De novo na pele de Frank Keegan, sua missão será chegar à França a bordo de um planador. Sua equipe deverá tomar controle de pontos-chave para que as forças alemãs não ofereçam perigo às tropas que chegam em instantes. Depois do vídeo, você se encontra em uma fazenda. Elimine os alemães que tomam posições atrás das muretas. Basta flanqueá-los pela direita. Vá seguindo e abrindo caminho até chegar à casa da fazenda. Coloque uma carga explosiva na porta. A seguir, continue pelo caminho até chegar a uma porção da fazenda nunca antes visitada. Na casa à esquerda, você encontrará um ninho de metralhadora montada. Ela é prioridade total neste combate. Limpe o caminho adiante atirando nos alemães posicionados atrás do caminho. A seguir, siga até a casa pela esquerda tomando cuidado para não virar queijo suíço. Repare que ela está repleta de alemães. Quebre um vidro da janela e atire uma granada. A seguir, mate quem tentar tomar controle da metralhadora montada. Invada o local e elimine o restante de inimigos. Depois, siga seus amigos e entre no próximo casarão. Quando chegar à parte exterior mais uma vez, você encontrará mais alguns soldados bem entrincheirados. Mate-os para chegar ao portão de madeira adiante. Aqui, você deverá achar o Sargento Magnuson. Continue pelo caminho até achar uma carroça. Pule por cima dela e coloque a carga explosiva no portão. Saia de perto enquanto a coisa explode em milhões de pedaços. Agora, tome bastante cuidado

porque as coisas complicam. Os alemães dominam o próximo entroncamento. Abaixar-se para não tomar tiros à toa. Atire no soldado posicionado atrás do carro e, em seguida, no sniper posicionado no alto do edifício à direita. Agora, jogue algumas granadas nas barricadas à frente. Se puder, tome posição ao lado do edifício. Abra caminho à força até chegar à próxima casa. Ao chegar a mais um pátio, uma catedral está à sua frente. Muito cuidado com a metralhadora posicionada na janela central. Dê um bom tiro na cabeça do cidadão que a controla. A seguir, corra desesperadamente para chegar próximo à janela. Mate quem estiver por ali. Entre pela porta lateral da catedral. Jogue algumas granadas nos bancos de oração para fazer com que os alemães voem pelos ares. Suba a escada para finalmente encontrar o Sargento Magnuson ainda pendurado em seu pára-quadras e preso em uma fenda no teto. Assuma imediatamente o controle da metralhadora montada à esquerda. Agora, as coisas ficam bem complicadas. Sua missão é proteger o sargento a todo custo de balas inimigas. A metralhadora é bastante eficiente, mas é preciso saber como manejá-la. Não atire descontroladamente. A arma esquenta com facilidade se isso acontecer. Prefira rajadas mais curtas. Isso também lhe dará mais pontaria. Preste atenção aos alemães à frente. Eles se escondem atrás das muretas. Você deverá ter uma mira exemplar para que eles não acumulem. Se isso acontecer, você estará perdido, pois o inimigo terá vantagem numérica. Se mais de um inimigo atirar em você ao mesmo tempo, as chances de morrer são grandes. Se você estiver numa pior, não se acanhe em deixar a metralhadora de lado e ganhar um fôlego para continuar lutando pouco tempo depois. Vá eliminando os soldados. Quando a área estiver relativamente segura, será a hora de libertar Magnuson. Suba na pilha de móveis quebrados e aperte **X** para liberá-lo de seu pára-quadras. Siga com ele pelo corredor lateral e desça as escadas.

2 – SCAVENGERS



Ainda com certa dor de cabeça, Keegan acorda para enfrentar mais um desafio. Siga com seus companheiros e limpe o cemitério de inimigos. A seguir, passe rapidamente pela ponte, porque um de seus colegas irá explodi-la a fim de deter o avanço alemão. Na casa adiante, um amigo irá mostrar o caminho até o pântano. Aqui, um planador caiu e deixou sua carga esparramada pelo local. Você deverá coletar duas peças de bazuca para detonar

um blindado mais tarde. Detone primeiros soldados neste local e siga à esquerda. Pegue a primeira peça em cima da caixa. Cuidado com o esquadrão de elite inimigo que se aproxima. Mais à frente, liberte o pára-quedista preso na árvore. Agora, siga pelo caminho, passe por baixo do tronco (aperte duas vezes) e encontre mais uma peça de bazuca próxima à fogueira. Neutralize o restante dos inimigos a distância. Com a bazuca na mão, atire no veículo blindado posicionado no alto da ponte. Feito isso, siga pelos arbustos. Quando chegar à barricada, fique esperto. Dois soldados aparecem de nada. Atire neles. Espere até que seu colega coloque uma carga explosiva para que seu time possa passar. Assista ao pequeno vídeo.

3 – REQUIEM



Logo que começar a missão, atire no soldado que maneja a metralhadora montada na janela central. Faça o mesmo com quem tentar substituí-lo. Escore-se na mureta e agache-se. Atire contra a janela superior para eliminar o sniper. A seguir, acabe com o soldado da porta lateral. Siga por ali. Nesta missão, você começa portando apenas um rifle. Assim que tiver a oportunidade, use uma metralhadora. Ela facilitará seu trabalho quando você se deparar com combates corpo a corpo. Você encontra mais um pátio. Entre no celeiro e abra caminho por entre os soldados inimigos. Quando sair, ajude seus amigos a neutralizar os alemães que guardam a pequena ponte. Passe por baixo para encontrar mais um caminho que leva a uma enorme ponte. Corra loucamente até chegar aos seus amigos. Todos eles estão agachados próximos à mureta. Fique com eles também. Dê uma espiada para checar a ponte. Atire contra os dois ninhos de metralhadoras montadas. A seguir, tente matar os snipers localizados nos lados esquerdo e direito da ponte. Agora, maneje a metralhadora à frente da barricada. Dê muitas rajadas de balas nos soldados que tentam manter a integridade da barricada a qualquer custo. Quando você matar um número suficiente de alemães, uma carga de suprimentos cai de um avião. Pegue a bazuca e atire contra a barricada. Agora, invada o local e limpe o lugar de inimigos. Seguindo pela estrada à direita, você encontra um depósito. Na saída, há um jardim. Logo que entrar aqui, vire à esquerda e suba. Fique próximo aos sacos de areia para encontrar inimigos bem próximos a você. Detone uma boa parte deles. Continue pelo caminho, sempre tentando se manter à esquerda. Entre no casarão, que na ver-

dade é o quartel-general alemão. Jogue algumas granadas para continuar seu caminho. Tire mais alguns guardas do caminho mais à frente. A parede explode repentinamente. É um tanque impondo sua fúria em você e seus colegas. Por sorte, há uma bazuca dando sopa à esquerda. Agora, utilize uma técnica que poderá ser usada agora e mais à frente: cuidado para não tomar uma bala de canhão de graça na cabeça. Se isso acontecer, você morre na hora. Preste atenção à cadência em que as balas de canhão caem no local em que você está. Calcule o tempo de intervalo entre uma bala de canhão e outra e use a bazuca para acertar o tanque em cheio. Faça isso duas outras vezes para vê-lo explodir. A má notícia é que esse tanque não está sozinho. Outros estão infernizando seus colegas nos quartos superiores. Saia daqui e suba as escadas. A diferença nesta parte do cenário é que as balas de tanque explodem as paredes deixando todos os soldados aliados expostos. Agora, você deverá tomar cuidado também com as balas dos soldados que se entrincheiram na parte inferior. Não dê muita atenção a eles. O tanque estará em movimento. É preciso tomar cuidado para não errar. Logo que disparar uma carga de bazuca, volte para um local seguro para recarregar. Se faltar cargas, pegue-as nas caixas espalhadas pelo cenário. Quando ele for destruído, restará um último. Observe-o por entre as frestas na parede semidestruída. Atire pelos vãos sempre tomando muito cuidado para não ser atingido. Se quiser, chame a atenção do blindado para outro local enquanto você corre de volta à posição original e atira contra o inimigo. O local está seguro e você poderá prosseguir com o jogo.

OPERATION MARKET GARDEN

1 – A SHALLOW GRAVE



17 de setembro de 1944. Depois do sucesso da invasão da Europa ocupada pelos alemães, os Aliados resolvem encurtar a guerra e fazer com que termine até o Natal de 1944. Para tanto, planejam uma operação ousada de ataque aerotransportado atrás das linhas inimigas. O codinome da operação é Market Garden, e o destino da 82ª Divisão Aerotransportada é a Holanda. Você está a bordo de um avião de transporte mais uma vez. Tente cair o mais próximo da sinalização verde abaixo. Quando conseguir, rume imediatamente ao pedaço de fogo contra os alemães localizados na casa à

frente. Aqui, você deverá primeiro eliminar os snipers. A seguir, quando você se sentir confortável para correr, siga pela direita até chegar à lateral da casa. Jogue uma granada no interior para ouvir gritos de morte entre os inimigos. Suba a escada e termine a operação limpeza ao atingir um pátio. Ele dá entrada a um celeiro com um grande moinho à direita. Valem as mesmas técnicas do cenário anterior. Atire primeiro nos soldados das janelas superiores. Não se esqueça de neutralizar a metralhadora montada no térreo do moinho. Siga e elimine todos os soldados que guardam o celeiro. Um de seus colegas abre a porta de madeira revelando a entrada de uma trincheira. Uma granada vai bem aqui. Agora, invada o moinho e comece a subir as escadas. Fique escorado na grade da escada de metal para não ser surpreendido pelos soldados estacionados no segundo e último andar do moinho. Ao final, plante uma bomba na bateria antiaérea e volte correndo para não virar paçoca. Siga pela trincheira de que você veio anteriormente. Mate alguns soldados. Volte ao celeiro. Exploda a porta. Ao entrar, você enfrenta uma resistência severa de alemães. Mate todos eles e localize uma espécie de depósito. Use as caixas como proteção até conseguir achar a escada de madeira. Você chega ao andar superior. Vá eliminando os soldados até encontrar mais uma porta. Exploda-a para encontrar os documentos do Eixo. Agora, volte até a parte superior do depósito. Fique agachado, porque você e seus amigos irão armar uma emboscada para os alemães que estão chegando. Quando abrirem a porta do depósito, abuse das granadas para vê-los voar pelos ares. Os alemães recuam. Desça e siga pela porta aberta. Assista ao pequeno filme. Siga seu amigo para completar a missão.

2 – HAUNTED



Nos primeiros momentos da fase, você deverá invadir um campo aberto. Ao final, há uma casa. Você terá de tomá-la. À esquerda, há um trator. Fique escorado nele para não receber muitas balas. Aqui, atire no soldado que maneja uma metralhadora montada. Agora, siga pela esquerda para achar a entrada da casa. Neste momento, você deverá defendê-la de um grande ataque orquestrado pelo inimigo. Assuma a metralhadora que lhe deu dor de cabeça momentos antes. Mate alguns alemães que se aproximam pelo campo. Elimine aqueles que sobrarem com sua metralhadora. Você talvez terá de sair da casa pela mesma porta por que entrou a fim de eliminar o restante dos solda-

dos. Uma vez que a casa for defendida com sucesso, alguns guardas aparecerão pela retaguarda da propriedade. Acabe com eles. Você deverá subir uma pilha de escombros para chegar ao segundo andar. Nesse momento, você começa a avistar a estação antiaérea que os alemães montaram para acabar com os aviões aliados. Atire contra o sniper à frente. Cuidado com o ninho de metralhadora montada na parte inferior. Quando estiver tudo limpo, desça e siga seus colegas. Na lateral do edifício de concreto há uma porta blindada que precisa ser destruída. Plante uma carga explosiva e veja-a explodindo pelos ares. Não entre ainda! Há um soldado com uma metralhadora montada *pronto para atirar*. Escore-se na parede e dê uma espiada com sua arma para acertá-lo na cabeça. A seguir, faça o mesmo na próxima porta. Nem é preciso dizer que você deverá entrar no local com bastante cuidado. Elimine mais um soldado manejando uma metralhadora montada. Jogue uma granada para acabar com o restante. No topo, há a bateria antiaérea. Coloque uma carga explosiva. Observe a ponte. Há diversos soldados alemães chegando para impedir a travessia dos americanos ao outro lado. Desça as escadas e coloque mais uma carga explosiva na porta. Siga pela trincheira até localizar a ponte. Uma vez nela, abra passagem até chegar ao outro lado da margem. Não é possível pular sobre a barricada. Então, localize um pedaço de fuselagem destruída à esquerda da ponte. Pule sobre ela e siga pela lateral da ponte até chegar a uma casinha. Mate mais alguns alemães por aqui. Não se esqueça daqueles localizados em cima do bunker. Feito isso, observe a parte semidestruída da construção. Suba por ali para conseguir chegar à bateria antiaérea. Coloque uma carga explosiva e reúna-se com seus colegas mais uma vez. Assista ao vídeo.

3 – PREDATORS



Esta fase segue bem o estilo Medal of Honor. Você está no centro da cidade e está realmente cercado de inimigos. Eles aparecem em algumas janelas dos edifícios que circundam o local. Fique em estado de alerta constante para não receber uma bala na cabeça. Fique se movimentando o tempo todo também. Quando o tiroteio cessar, encontre seus amigos mais uma vez. Siga um de seus colegas. Ele irá abrir uma grade à direita do cenário. Mate alguns soldados *tomando cuidado* com a metralhadora montada. Mais à frente, você entra em um casebre. Na janela, um temível tanque Panzer

aparece. Um de seus amigos consegue destruí-lo. A porta se abre revelando alguns soldados aliados. Siga pelo caminho até chegar a um corredor. Você conseguirá observar uma rua repleta de soldados. Acabe com os inimigos encostados nas janelas. A seguir, aproxime-se do portão e espere até que um de seus amigos o abra. Force o caminho. Você se deparará com alguns guardas bem chatos atirando contra você no prédio lateral. Retribua as balas. Depois, coloque uma carga explosiva na parede. Repita o procedimento no quarto seguinte. Você cria uma passagem para a rua mais uma vez. Ao chegar à rua, você estará bem próximo de uma bateria antiaérea. Para acabar com ela, você deverá eliminar todos os soldados por aqui. Coloque uma carga explosiva e saia de perto. Agora, espere até que um de seus colegas faça o mesmo na barricada. Você irá se deparar com um imenso tanque. Logo que encontrá-lo, vire à direita para entrar no primeiro edifício. Suba as escadas e pegue a bazuca. Atire uma carga no tanque no momento mais apropriado. Haverá uma carga, porém. Você deverá buscar mais duas cargas nos edifícios laterais. Antes de sair, salpique as metralhadoras montadas com fogo de rifle. Desça as escadas. Com bastante cuidado, entre no próximo edifício, à direita. Calcule o intervalo de disparo de balas de tanque. Entre pela passagem para chegar às escadas. Seus amigos estarão aqui. Pegue mais uma carga de bazuca. Detone mais alguns soldados. Desça pela abertura lateral direita. Se quiser, pegue uma BAR dando sopa em cima da caixa de madeira. Vá seguindo pelas aberturas nas paredes. Detone mais alguns soldados. Quando chegar próximo à primeira metralhadora montada, atire sua carga de bazuca contra o tanque. Tome cuidado apenas com a rajada de metralhadora do blindado. Siga pelo caminho e destrua toda a resistência inimiga. Você conseguirá limpar o próximo edifício. Aqui, há a última carga de bazuca. Pegue-a no chão e volte um pouco para não tomar uma bala de tanque na cara. Aproxime-se do blindado e dispare. Boom! Tudo vai para os ares. Agora, volte e reúna-se com seus colegas para que a missão e a campanha terminem.

OPERATION VARSITY

1 – ENDGAME



Os aliados conseguem invadir a Alemanha no final da guerra, em 1945. Infelizmente, atravessar um rio como o Reno é um grande obstáculo. É pre-

ciso assegurar que uma série de pontes estejam intactas de modo que os blindados e as tropas possam atravessar a água. Uma operação foi imaginada: Operação Varsity. Ela deveria lançar pára-quedistas atrás das linhas inimigas e garantir uma área segura na outra margem do Reno. Você participará dessa operação de grande escala. Quando saltar do avião, voe totalmente à esquerda. A razão é há uma torre semidestruída que os alemães usam para se defender do ataque americano. Se você aterrissar à frente dela, tudo estará perdido. À esquerda, há destroços de avião. Pegue o upgrade de arma para seu rifle M1 Garand. Trata-se de uma luneta e será bem eficiente daqui para a frente. Agora, com bastante cuidado, escore-se em um dos destroços. Elimine as duas posições de metralhadora montada na torre: uma localizada no térreo e a outra no andar superior. A seguir, localize a cerca de arame farpado. Agachado, você deverá seguir a linha com seus companheiros. Tente acertar alguns alemães por aqui. Quando as coisas estiverem um pouco mais calmas, vá para a Torre e tome posição por ali, de preferência agachado. Um detalhe importante aqui é que os inimigos vêm em levadas. Se você adotar apenas uma posição defensiva, será um pouco prejudicial. Os inimigos não recuarão se você não avançar. Neste momento, atire contra a posição de metralhadora montada atrás da torre, a distância. A seguir, pressione com seus colegas em cima da trincheira alemã localizada à frente. Jogue algumas granadas para forçar a barra. Seu time chegará ao barranco. Cuidado com o ninho de metralhadora. Use a luneta do seu rifle e acabe com o soldado que maneja a arma. Ela estará ativa em instantes. Corra para chegar ao outro lado. Detone o segundo ninho. Neste momento, você deverá detonar três baterias de canhões de artilharia de 88mm. O primeiro estará aqui perto, à direita. Certifique-se de que os guardas sejam detonados. Agora, suba um pouco mais a colina para encontrar as ruínas. Dois soldados devem estar por aqui. Mate-os. Confira o vídeo. É, as coisas não estão fáceis. Você e seus amigos estão cercados. Seu objetivo agora é defender as ruínas da casa de campo a todo custo. Use seu rifle e vá ao final do edifício em ruínas. Atire nos alemães em campo aberto. Fique escorado no muro. Se estiver muito machucado, tome um fôlego antes de começar a luta novamente. Mate os alemães que tentam se entrincheirar nos pedaços de concreto à sua frente. Se você não os matar logo, eles acabam jogando granadas em sua posição. Isso não é bom. Um de seus soldados irá chamar a *equipe para recuar* um pouco. Todos os americanos tomarão posição atrás das ruínas em uma trincheira. Use seu rifle mais uma vez para detonar os soldados atacantes. Há uma quantidade infinita de soldados inimigos. Não se preocupe em matar todos. Certifique-se apenas de ficar escorado junto ao muro e dar algumas espiadas de vez em quando. Atire quando for necessário. Isso irá garantir sua vida. Em um dado momento, os alemães resolvem invadir as ruínas pela esquerda. Nesse momento, um de seus soldados gritará: "Left Flank!". Isso quer dizer flanco esquerdo. É sua palavra-chave para ficar BEM esperto. Cerca de oito

alemães passam pela brecha e tentam atacar você e seus amigos. Se puder, refugie-se atrás da parede, à esquerda, antes que eles ataquem. Fique escondido. Quando eles já estiverem na trincheira, atire desesperadamente. Uma segunda onda de inimigos tentará invadir sua posição. Mais chumbo neles. Objetivo cumprido. Agora, siga seus amigos nas ruínas e refugie-se atrás dos veículos. Você deverá achar a entrada das trincheiras. Fique agachado e siga a estrela dourada no seu mapa. Dessa maneira, você provavelmente não terá mais problemas. Quando chegar à trincheira, jogue algumas granadas para abrir caminho. Você avistará um bunker. Ele terá uma metralhadora montada como defesa principal. Tente matar com cuidado o soldado que porta essa arma perigosa. A seguir, alguns reforços surgem para impedir sua entrada. Certifique-se de matar todos eles. Elimine mais uma vez o soldado da metralhadora montada. Agora, siga pela direita e acabe com a defesa de um canhão 88mm. Exploda-o em milhões de pedaços. Concentre agora sua atenção no bunker. Arrombe a porta. Uma vez lá dentro, você enfrentará inimigos fanáticos, dispostos a lutar até o fim. Fique escorado nas paredes e dê espiadas para não tomar tiros de graça. Arrombe a próxima porta para encontrar a saída. Aqui, há uma série de caixas de munição e uma bateria anti-aérea. Enfrente a resistência e exploda esta arma. Mais à frente, há a segunda parte da trincheira. Um tanque Panzer aparece! Ele fica entalado na trincheira. Aqui, se você correr sem propósito, pode acabar morrendo desnecessariamente. Prefira atrair o fogo do tanque. Logo após o tiro, corra e plante uma bomba embaixo do blindado. Feito isso, assuma uma posição defensiva na trincheira. Mais à frente, derrote mais soldados. Elimine a ameaça que a metralhadora montada representa. A seguir, invada o bunker. Elimine todos aqui dentro. Ao sair, você encontra as últimas peças de artilharia. Destrua-as. Mate a equipe de morteiros localizada aqui perto. Faça o mesmo com o pessoal que maneja metralhadoras montadas. Ao final, você deverá explodir as caixas para passar. Assista à animação.

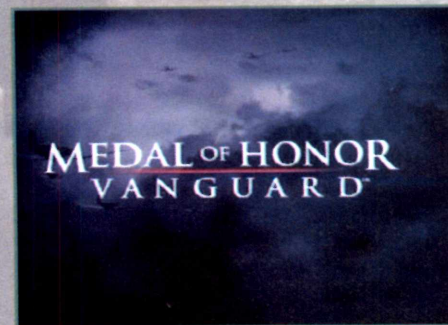
2 – THE CRUCIBLE



Ao invadir a fábrica, você encontra uma metralhadora montada na posição frontal. Dê prioridade a ela. A seguir, elimine o resto dos alemães. Passe por baixo da viga de metal e siga até chegar às escadas. Na sala adiante, neutralize o guarda do rádio e pegue uma Stg 44 escorada na parede.

No próximo quarto à direita há mais munição, se você precisar. Mais à frente, derrote mais uma porção de soldados. Você avistará uma porta que dá acesso à passarela exterior. Muito cuidado: há um tanque Panzer por aqui. Você tem de pegar a bazuca para derrotá-lo. Antes, porém, elimine o sniper no alto da torre exterior. Pegue a bazuca e esconda-se rapidamente. Um tiro de canhão acerta o local em que você estava milésimos de segundo antes. Calcule o intervalo de balas de canhão para soltar uma boa carga de bazuca no Panzer. Nos primeiros instantes, você terá apenas uma carga. A última carga necessária para detonar o tanque estará na passarela desprotegida. Logo após o soar do estrondo da bala de canhão, pegue a última carga e esconda-se novamente dentro da fábrica. Chame a atenção do fogo inimigo apenas para calcular o tempo certo de se armar com a bazuca. Exploda-o. A seguir, exploda a próxima porta. Derrote alguns soldados na passarela. Logo em seguida, suba as escadas aqui perto para detonar uma posição de metralhadora montada. Os alemães foram espertos e montaram uma posição idêntica a essa no outro lado do galpão. Atire contra ela. Feito isso, desça para o subsolo do galpão. Checkpoint. Aqui, detone alguns soldados escondidos. Suba os escombros para alcançar a passarela frontal. Enfrente uma resistência fanática. A metralhadora montada será ocupada diversas vezes. Fique esperto e mantenha refúgio atrás das caixas. Vá pressionando o caminho até finalmente alcançar a porta. Aqui, há diversos alemães guardando um canhão gigantesco. Elimine todos eles e exploda a arma. Acabe com o sniper para limpar definitivamente a fábrica. Exploda a porta adiante, neutralize mais soldados no galpão e entre pelo buraco. Neste túnel, será necessário limpar toda a atividade inimiga. Vá enfrentando a resistência, passe pelas camas e caixas de munição até chegar a uma posição de metralhadora MG-42. É uma tentação usá-la, mas só faça isso se você for o Rambo. Caso contrário, prefira dar tiros escorados na parede. Senão as chances de morrer são muito grandes. Jogue granadas para ajudar. Ao eliminar todos os alemães, coloque uma carga explosiva na barricada da metralhadora montada. Siga o caminho e assista ao vídeo. Suba com seus colegas pela escada de metal. Assista ao pequeno vídeo. Você terá de limpar este local de snipers. Não será uma tarefa fácil. Se você tomar três tiros em seguida, morre na hora. O local abaixo também possui três posições fortificadas de metralhadora montada. Desça para o nível térreo. Use a coluna como refúgio. Depois, para facilitar, busque os snipers pelos pontos vermelhos no mapa. Passe pela passagem subterrânea deitado. Ao chegar ao outro lado, com bastante cuidado, vá eliminando mais snipers. Em um determinado momento, você verá dois soldados desavisados manejando uma metralhadora montada. Mate-os. Continue limpando o local. Rasteje por mais uma passagem subterrânea. Observe uma espécie de cortina feita de raízes de plantas.

Aqui atrás há quatro soldados esperando para serem mortos. Ao sair, você enfrenta mais uma série de snipers. Convém ficar deitado no chão e não chamar muito a atenção. Mais à frente há a penúltima posição de metralhadora montada. Se você levantar enquanto as rajadas estiverem sendo disparadas, já era. Levante e atire rapidamente quando o soldado trocar o cartucho de balas. Continue deitado mais um pouco. À direita, há mais uma metralhadora montada. Destrua-a com cuidado. Quando o local estiver livre de presença inimiga, coloque uma carga explosiva na porta localizada atrás do cenário. Tome extremo cuidado para não morrer, pois não há checkpoint ainda. Com cautela, vá eliminando os soldados presentes nessa sala. Suba as escadas. Faça o mesmo aqui. Siga pela passarela exterior para detonar os soldados da metralhadora montada facilmente. A seguir, entre nessa mesma sala. Siga pela abertura na parede para reencontrar seus amigos. Assista ao filme. Você chega à arena final. Imediatamente após entrar nesse local, suba as escadas à esquerda. Aqui em cima, familiarize-se com o local observando as passagens, janelas e pontos de refúgio. Enquanto isso, atire nos alemães que se posicionam no andar inferior. Feito isso, corra até a metralhadora montada à frente do local. Repita o ataque alemão que chega em ondas. Atire em ondas curtas de balas para não esquentar o barril da arma. Em um dado momento, um tanque aparece. Vire para trás e pegue uma bazuca. Você já sabe o que fazer. Esse terreno oferece bastante refúgio contra o fogo inimigo. Basta calcular bem a cadência de balas e você se sairá bem. Agora, siga para o flanco esquerdo para conter mais um ataque. Atire com sua Stg 44 contra os inimigos por aqui. Mais um tanque aparece. Se você for ao andar superior, há um espaço bem pequeno, ideal para tiro de bazuca. Recarregue em pontos espalhados pelo cenário. Agora, faça o mesmo no flanco direito, que estará em sério perigo. Por último, os alemães começam a invadir a sua posição. Imediatamente após isso acontecer, suba as escadas e fique no andar superior. Se você conseguir pegar algumas cargas de bazuca, melhor ainda. Atire contra os soldados. Mas, antes de tudo, destrua o tanque que aparece no horizonte. Feito isso, atire sem parar nos diversos alemães que ficam escondidos atrás das caixas no térreo. Quando você matar um número suficiente deles, a missão acabará.





Shining Force EXA

A nova força de uma franquia que já brilhou por Fabiano Silva

■ Shining Force está de volta para salvar o mundo das forças do mal. É uma das séries mais antigas dos consoles. O primeiro jogo, *Shining in the Darkness*, foi lançado para o finado console Genesis. Depois, foram dezenas de RPGs, dos mais variados tipos: dos táticos aos de ação frenética. O mais novo título da série é *Shining Force EXA*. EXA é de ação superfrenética, sem RPG. O jogo tenta recuperar a fama da série, abalada pelos últimos lançamentos, que não foram bem recebidos pela crítica. Mas não será com EXA que a força da série voltará.

Shining Force EXA é um RPG de ação, muita ação. A história é bem clichê, mas interessante. A SEGA optou por fazer um jogo totalmente de ação, mas exagerou muito na dose. Para que os combates fossem grandes e rápidos, colocou muitos monstros com poucos HPs. Até aí, tudo bem, mas é tanto monstro que o sistema fica lento. Você nem consegue ver seu personagem em alguns momentos. É só ficar apertando o botão e pronto. O nível de desafio não foi bem calculado. Existem monstros normais que o matam com um golpe e chefes que morrem com três golpes.

Durante todo o jogo, você consegue avançar sem grandes dificuldades para sofrer horas tentando derrotar um inimigo no último dungeon. Não é desafiante, é chato, é mal construído, é ruim. Para piorar, o jogo tem sérios problemas de câmera. Ela é fixa; você sempre vê seu personagem no centro da tela. Quando você está em uma sala pequena e vai para um lado, não consegue ver o inimigo. Como um golpe pode matá-lo, você perde o jogo só porque não consegue saber o que o inimigo está fazendo.

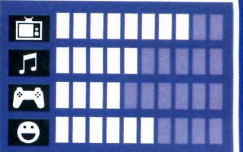
Sega
Sega
RPG
PS2
1
www.sega.com

PRÓS

- Gráficos dos mais belos
- Linearidade descompromissada

CONTRAS

- Enredo enfadonho
- Sistema de combate medonho



NOTA 6,0

CONTROLES



R3 - Return (Volta o grupo para a fortaleza)



PERSONAGENS

Shining Force EXA tem um total de oito personagens jogáveis e um extra. Desses, você só controla dois, Cyrille e Toma. Dos demais você só pode trocar a arma. Eles são apenas acompanhantes, como em Kingdom Hearts, mas não tão bem. Você não tem a opção de dar comandos a eles, isto é, se você corre porque está com poucos HPs eles correm atrás de você. Não ficam lutando mesmo que o espaço da luta seja de dois centímetros.

TOMA

O adolescente que quer conquistar o mundo, mas nem sabe amarrar os sapatos. O típico herói de RPG, jovem, sem nada na cabeça, mas bonzinho. Toma é um guerreiro, mas também pode usar magia.



CYRILLE

Cyrille é o par romântico de Toma, que como em todo RPG não beija e tem vergonha de dizer o que sente. Além de ter mais conhecimento que a biblioteca de Alexandria, mesmo sendo uma criança, ela é a maga do time.



MAEBELLA

A elfa que carrega um piano nas costas. Maebella usa um arco e pode curar os outros. Boa personagem de apoio.



GADFORT



O cavaleiro centauro que ataca como um cervo. Ele tem bom HP, mas não causa quase nenhum dano.

AMITARILI

A personagem metida e chata padrão de RPG. Ele usa magia, mas não é muito boa nisso. Tem poucas magias e pouco dano.



FAULKLIN

O personagem andrógino e o sacerdote do grupo. Você pode colocá-lo apenas para curar, o que é primordial nos últimos capítulos do jogo.



DUGA

O homem fera, que sabe bater. Duga é rápido e poderoso. Bom para acompanhar o grupo e tomar o dano se o principal for Cyrille.



ADAM

Adam também tem muitos HPs e muito poder. Ótimo guerreiro para ser usado.



DICAS GERAIS

Economize Dinheiro – Se você quer terminar Shining Force, guarde muito dinheiro e todo Light Charm que achar. Deixe-os no storage, não com um dos personagens.

Skill – O jogo usa um sistema de skill para personalizar seus personagens. Só Cyrille e Toma podem usar Skill. Para aumentar seus skills você gasta pontos de cristais (Muthril). Escolha bem quais skills você quer aumentar. Defina se seu personagem é mágico ou guerreiro, porque você não tem ponto para tudo, e aumente o máximo possível.



Fortaleza – Durante o jogo, a Geo-Fortaleza pode sofrer upgrades. O nível máximo de upgrade é igual ao nível dos sistemas. Você pode fazer upgrades de todas as partes, mas dê prioridade a defesas e canhão. A fortaleza também pode mudar de configuração. Para usar o canhão ela precisa estar em modulo canhão. Mas, se for atacado nesse modulo, o sistema é destruído em 15 segundos.

Arena – Estão espalhadas diversas arenas por todo o mundo. Todas são de um tipo de inimigo. Você precisa de uma Runa Escuridão para abrir a porta. No primeiro andar você luta contra poucos monstros. Ao vencê-los você pode descer ao segundo, onde está o líder e dezenas de monstros. Basta vencer o líder para terminar a arena. No final você ganha skill, ouro, cristal, item, core.



Áreas extras – Existem varias áreas extras no jogo. Elas sempre têm inimigos mais difíceis que os normais da região. Tenha cuidado, se você tem dificuldade com os monstros da área não tente pegar os bombados.

Monstros aprisionados – Além das áreas existem monstros presos por todo o mapa. Eles ficam em jaulas. Ao destruir a jaula, o monstro irá atacá-lo. Eles também são bem mais difíceis que os inimigos normais.

Zenus é seu amigo – Sempre que estiver perdido, não souber o que fazer, quem você procura? Sue fiel companheiro, Zenus. Ele irá dizer o que você deve fazer e para onde ir. Não tente fazer nada antes de falar com ele. É ele quem diz qual o melhor caminho a seguir.



HP para quê? – Para que o jogo fosse rápido, ágil, com trezentos inimigos na tela, a SEGA fez com que os HPs fossem bem baixos, isto é, você derruba um inimigo com dois golpes. Mas, os HPs dos personagens também são incrivelmente baixos, o que torna o jogo maçante. Morrer por dois golpes de um monstro no meio do mapa é chato. Tome muito cuidado.



Mapa para quê? – O Sensor da fortaleza é inútil. Primeiro, ele não mostra onde você está, isto é, você nunca sabe exatamente para onde ir. Depois, mesmo que ele mostre uma passagem da região x para a y, isso não quer dizer que ela exista realmente.

Desbravador – Explore o mapa. Nas áreas do mapa você irá encontrar tesouros, habilidades, cristais. Só com eles você consegue criar personagens realmente fortes.

Defensive Battle

Durante todo o jogo, inimigos chatos e pentelhos irão atacar a fortaleza. As batalhas têm sempre um objetivo: derrotar o chefe inimigo antes que ele destrua o sistema atacado. Você pode atacar as dezenas de monstros que invadem para ganhar XP e itens ou pode seguir direto para os chefes. Algumas vezes, o chefe só aparece depois que você derrotar muitos inimigos ou eliminar os criadores de monstros. O chefe é sempre o grandão do mapa, podendo ser um canhão, um gigante ou até um supercriador de monstros.



Fique sempre atento ao HP da base. Nas áreas fora da fortaleza, use o canhão para destruir o inimigo. É bom eliminar os criadores de monstros para diminuir o número de inimigos. Nos níveis finais do jogo, a batalha é ridícula. O sistema é destruído em 30 segundos. Você precisa correr e explodir o inimigo ou perderá. Por isso, quando receber a notificação de ataque, mude para Recovery Mode.



ROTEIRO

CAPÍTULO 1

Como um bom RPG, o início do jogo é um tutorial de Shining Force. Depois de eliminar seu inimigo, pegue o escudo ao norte e siga para a cidade à direita. Fale com todos na vila e suba a montanha para pegar as ervas. Volte e fale com Maebella. Depois da cena, suba novamente a montanha. No dia seguinte,

pegue o caminho ao nordeste para o tutorial. Agora o caminho é linear. Siga, destruindo todas as caixas e cristais para pegar os itens. Após encontrar seus companheiros, continue pelo caminho montanha acima até o final e volte para Cyrille. Chegou a vez de jogar com a menina misteriosa. Continue em frente destruindo tudo à sua frente até a caverna.

O caminho é linear, siga pela esquerda até chegar ao criador de monstros. Os criadores de monstros serão seus grandes inimigos. Eles ficam criando monstros e só podem ser destruídos quando todos os monstros criados por eles forem eliminados. Continue em frente até o mural para uma cena. Depois, suba até a fonte e salve. Você será atacado por muitos inimigos. Use os combos para derrotá-los de uma vez. Entre pela porta ao norte para encontrar Shining Force.



CAPÍTULO 2

Depois da cena, siga seu companheiro até a saída leste da fortaleza. Use o ataque charge para destruir a pedra e ativar o sistema. Volte para a sala de controle no centro da fortaleza e fale com seu puppy novamente. Agora, aproveite para dar upgrade em seus poderes. Depois, siga para o warp.

Na cidade, explore as casas e converse com os aldeões. Ao completar sua volta, pegue o caminho a sudeste. Chegando à primeira bifurcação da estrada, você pode seguir para cima para pegar itens ou descer até a ponte. Atravesse a ponte e suba para ter o primeiro ataque à fortaleza. Defenda sua nova casa dos inimigos e depois continue pelo caminho. Não entre na primeira ponte, siga em frente para pegar mais itens. Depois, volte e atravesse a ponte. No alto do morro há um baú, mas ao pegá-lo você será atacado. Desça e continue pela esquerda.



Você irá chegar à caverna, Arena. Use a Runa of Darkness para abrir a porta e entrar. Você enfrentará dezenas de monstros no primeiro nível. Após derrotá-los, vá até o centro da arena e desça ao segundo andar. Prepare-se para seu primeiro boss. Além dos milhares de urubus, o grupo é atacado pelo líder do grupo. Cuidado, seus ataques podem tirar ¼ da

vida de Toma. Após derrotá-los, pegue os tesouros no centro da sala e saia da arena usando o teleporte para voltar à vila.

A vila está sob ataque de forças inimigas do mal comandados pelo general mais bobo do império. Derrote os inimigos na vila para enfrentar Philhip e seus comparsas. Ao derrotá-los volte para a fortaleza usando o warp na casa central da vila.

CAPÍTULO 3

Saia do quarto e vá até a sala de controle. Converse com seu fiel escudeiro para descobrir como fazer upgrades na fortaleza. Fale novamente com ele e siga para a saída 2. Zenus irá mostrar o caminho, siga sempre para a esquerda subindo as plataformas até chegar à vila. Antes de sair é bom saber. A partir de agora você sempre terá dois grupos, um de Toma e um de Cyrille. O que sair fará as missões, o que ficar defenderá a fortaleza. Escolha com quem quer fazer cada parte do jogo.

Voltando ao jogo, na vila siga para a esquerda até encontrar o javali de brinquedo (ele anda igual a brinquedos de criança). Você pode atacá-lo, mas ele é muito forte. Siga para o oeste até virar para o sul e continue. Você pode pegar outros caminhos para encontrar itens, mas seu objetivo está no sul. No nordeste do mapa está a arena Orc. Ande até encontrar javalis presos por uma grade. Abra a grade e ataque os inimigos. Antes de entrar na caverna, ative o Warp. Dentro da caverna, você será atacado por milhares de javalis. Use seus combos e charges para destruí-los. Ao final, pegue os metais e use R3 para voltar à nave.



CAPÍTULO 4

Use a Warp para as ruínas e siga o caminho mais ao norte até chegar ao seu objetivo. Ao entrar você descobre a embocada. A fortaleza esta sobre ataque e dessa vez por inimigos bem fortes. Elimine os inimigos que atacam a esfera para depois atacar o dragão. Use ataques de distancia para derrotá-lo.

Você vai voltar para as ruínas com Toma. O caminho ao norte leva a um inimigo muito forte, ignore por enquanto. Suba as escadas para mais uma luta. Siga o caminho, mas cuidado: ele é cheio de inimigos, até a entrada da caverna onde está o chefe. Não fique na frente dele, seus golpes tiram metade de seu HP. Ataque de longe, ou ataque e corra. Depois entre na caverna.

Siga o caminho até a primeira ponte. Atravesse e pegue a primeira entrada ao sul para encontrar cristal. Volte e continue. Suba as escadas para continu-

ar. O caminho não é linear, mas só existe uma saída ao leste. Siga para o leste até a ponte, depois para a esquerda até uma sala com metal core e baú, mas cuidado: ao abrir o baú você será atacado por vários monstros. Volte e siga para a direita e depois para o sul, até chegar ao chefe da fase.

Ele ataca forte, mas é lento, basta se mover quando ele levantar o braço. Do lado de fora, use o canhão para destruir a barreira e siga para o norte. Mais uma vez, o comandante machão vai atacá-lo com vários inimigos, mas nada demais. Após destruir todos os soldados, aparece o verdadeiro inimigo, mas é apenas um treino. Quando seus HPs estiverem muito baixos, a luta termina. Volte para a fortaleza usando o warp. O líder de Noswald é malvado e fortão.

CAPÍTULO 5

Use o warp para o Noswald Encampment. Entre na caverna e siga para o norte. Você pode seguir pela direita e esquerda para pegar itens, mas seu objetivo está no norte. Nesse momento a fortaleza pode ser atacada novamente. Os ataques são aleatórios e acontecem várias vezes durante o jogo.



Ao voltar com Toma, continue para o norte. Depois de atravessar a ponte, vire à direita e suba a rampa. Continue a direita até encontrar o chefe. Elimine todos os outros inimigos, antes de atacá-lo. Uma boa tática para vencê-lo é usar seu combo e não deixá-lo levantar. Siga até o canhão e elimine os inimigos para entrar na caverna que leva a uma vila. Explore a vila antes de pegar a saída à esquerda.

Na estrada novamente, você verá a entrada de uma arena, você pode tentar vencê-la para ganhar itens ou continuar para o norte. Continuando o caminho, você chega a uma ponte, protegida pelo chefe. Ele é forte, mas tem poucos HPs. Depois de vencê-lo, siga pela ponte até um jardim. Para continuar você deve destruir seis pedestais espalhados pelo mapa.

Destrua os últimos pedestais para que a porta à esquerda da passagem principal se abra. Suba pela passagem no centro do mapa para continuar. Cada vez que você entrar em uma área terá de lutar com inimigos. Na terceira passagem, você só poderá derrotar o chefe depois de eliminar todos os inimigos.

O caminho começa a ficar complicado. Siga em frente até chegar na próxima área. Continue até o muro e siga para a esquerda até a escada. Suba e vá para a direita até outra escada. Desça, mas cuidado, dezenas de monstros irão atacá-lo. Pegue o tesouro e volte para subir a escada.

Suba dois pares de escadas até chegar em uma área com um canhão protegido por uma grade, desça a escada à direita e use a alavanca. Volte à área em que você lutou com os monstros pelo tesouro e siga para o norte, por onde a porta se abriu. Desça a escada à direita para pegar mais tesouros e volte. Suba as escadas até achar uma alavanca protegida por uma grade. Um chefe irá atacá-lo, mas você só pode atingi-lo depois de eliminar todos os seus capangas. Ao derrotá-lo, a grade abaixa. Use a alavanca e desça as escadas.



Entre pela passagem que se abriu e siga para oeste. Desça a escada e usa a alavanca. Continue pela nova passagem. Siga pela esquerda para usar outra alavanca, depois siga para a direita. Antes de subir a escada fique pronto. Dezenas de inimigos irão atacá-los, e os dois chefes da área só podem sofrer danos depois que todas as suas crías forem eliminadas. Isso é que eu chamo de escudo humano... Mas, o verdadeiro inimigo está acima, Duma. Ele não ataca muito forte, mas tem muitos pontos de vida. Ataque de longe e não deixe seu HP ficar baixo.

CAPÍTULO 6

Warp para a vila Yí el e siga para a planície dos javalis. Zenus irá indicar o caminho a sudoeste. Siga por ele até chegar a uma nova área, continue e siga para o sul, até uma ponte. Continue sempre a sudoeste, mas não se preocupe, Zenus irá guiá-lo ou você pode usar as placas para encontrar o caminho. Ao chegar à segunda área, você terá de enfrentar gigantes não tão grandes e gigantes bem grandes. No final da área, onde está a arena dos gigantes, mais monstros irão atacá-lo. Você precisa derrotar o grandão para abrir a passagem.

Já dentro da caverna, elimine os esqueletos e seu chefe, para receber orbs. Siga pela direita até a sala com a alavanca. Depois de derrotar os monstros, entre na sala para pegar os itens, volte e use a alavanca para abrir a passagem a oeste. Na próxima área, continue para oeste e sudoeste enfrentando os gaviões e papagaios revoltados. Os raios são chatos, mas causam pouco dano. Você irá passar por mais uma arena. Continue em frente sempre para sudoeste, até encontrar os dois líderes dos papagaios e gaviões. Depois de vencê-los, você abre a passagem para as ruínas.

Nas ruínas, você deve seguir a rua principal até chegar à tumba. Cuidado ao subir as escadas, você fica preso na tumba. Explore a mapa antes de subir. Os fantasmas ficam invisíveis e mudam de lugar, cuidado ao atacá-los. Quando já estiver na tumba,

suba até o alto, pelo único caminho livre até encontrar succubus ou magnus. Derrote-a para abrir as passagens do subterrâneo. Agora, desça para a área sombria.



No meio da ponte há uma estátua, ao atacá-la o chefe aparece. Ele irá trancá-lo em um minúsculo espaço com inimigos por todos os lados, mas preste atenção às estátuas azul e vermelha. Elas concedem uma aura de dano ao chefe. Destrua as estátuas antes de atacá-lo. Após derrotá-lo, saia e desça pela passagem norte atravessando até a sul. Suba até o topo para descobrir a entrada. Quatro pedestais irão aparecer e atacá-lo, porém esse é só o aperitivo o inimigo verdadeiro aparece depois de derrotá-los. A sala ficará infestada de monstros, ignore-os, seu alvo é o chefe no canto direito, ao derrotá-lo você ganha o cristal. Volte à fortaleza para ver uma cena romântica. Converse com Cyrille mais uma vez antes de continuar. Depois da cena com Zenus, volte para a varanda e fale novamente com Cyrille.

CAPÍTULO 7

Para chegar à vila, você precisa atravessar a caverna Goran. Chegando à vila, passe pela passagem norte e atravesse a pequena caverna. Cuidado com o dragão. Chegando à nova área, siga para o oeste até encontrar a arena, depois siga para o norte até a barreira de gelo. Ande para a direita com a barreira à sua frente até encontrar um criador de monstros e uma grade. Destrua o criador para baixar a grade.

Na caverna a seguir, siga para a direita até ficar preso. Elimine o criador de monstros para abrir a passagem. Você verá duas passagens bloqueadas, para leste e nordeste. Pegue a oeste. Agora siga sempre para o sul e pegue todas as pontes. Elas levam à saída, mas existem tesouros na área. A última ponte tem uma barreira de gelo que causa dano. Cuidado: a área é cheia de monstros e clones de monstros.



Continuando à direita, você encontrará dois inimigos. Eles são fortes, mas com poucos HPs. Agora, chegou novamente a vez de Philhip. O guarda-costas de Philhip só pode ser atingido depois que todos os seus aliados forem derrotados. Depois, basta tirar sarro do paspalhão. Volte até a cela para libertar os aldeões. Para voltar à vila, fale com o ancião. Depois, volte à fortaleza. Siga para o balcão para mais uma cena picante.

CAPÍTULO 8

Procure por seus amigos pela fortaleza. Duga está na sala de controle, Maebelle e Cyrille no corredor e os outros na sala de engenharia. Saia da sala e siga Cyrille. Só entre na passagem ao norte quando estiver preparado. É bom levar alguém que cure. Lá você deve procurar as entradas para os próximos níveis, um círculo vermelho. O primeiro está ao sul da entrada. Você não precisa explorar todo o nível, mas ele contém muitos itens. A segunda passagem está a sudoeste do ponto de entrada.

A terceira passagem está à sua esquerda, mas você precisa dar a volta na área. Siga para a direita, depois para o norte, e pegue a primeira entrada à esquerda. Continue até encontrar um corredor para baixo, vá até o final para a passagem. No próximo andar, siga para a direita e pegue a primeira descida. Continue até a passagem. É a vez de encontrar o subchefe bobão. O inimigo é fraco. Basta atacá-lo sem parar, não deixando seu HP ficar baixo. Pegue os itens e use o elevador para chegar ao último nível.



O caminho é quase linear. Siga para o norte até virar à esquerda. Desça até a sala com a passagem para o próximo andar. Saia da sala e siga para o norte até uma segunda sala e depois vire para a esquerda. Os papagaios revoltados estão de volta. Eles, como os dragões, não causam muito dano, mas paralisam seu personagem quando atacam. Continue pela esquerda até o próximo elevador.



Agora, cuidado ao abrir os baús. Os inimigos irão aparecer e atacá-lo. O nível é cheio de armaduras assassinas, bem fortes. Ao sair da sala, pegue a passagem à direita e entre pela segunda porta para o sul. Continue até chegar a uma divisão para norte e sul. Vire para o sul e siga até o final.

Finalmente o chefe e finalmente um inimigo diferente. Cuidado quando ele começar a voar. Pilares irão subir e atirar bolas de fogo em você. Fuja. Você só pode acertá-lo no chão. Basta ter calma. Os golpes do chefe não causam danos.

CAPÍTULO 9

Vá até o terminal de controle e mude a fortaleza para o modulo canhão, depois converse com Cyrille, no quarto oeste. Em seguida pegue a saída 1 para seguir até o canhão inimigo. Siga para o sul até chegar à segunda divisão da estrada e vire para a esquerda, até chegar à caverna.



Na caverna, basta seguir para oeste, esquerda. Vários esqueletos irão atacá-los, mas eles são fracos para o nível atual de seus personagens. Entre na passagem para a próxima área. Continue pelo sul até encontrar uma passagem bloqueada à esquerda. Siga até a ponte. Cuidado, existe uma saída a oeste que leva a planície. Seu caminho não é esse.



Siga à estrada até a muralha e use o canhão para destruí-la. Continue pela estrada até o deserto. Você será atacado por um dragão de fogo, mas ele só pode ser atingido depois que todos os seus meninos forem destruídos. A próxima área é confusa. Siga para sul até chegar a uma pequena entrada para baixo e uma grande para o norte, vire para o norte. Siga o caminho até achar uma pequena entrada para a direita. Entre nela. Siga até o canhão. Você será atacado por dois inimigos, um guerreiro e uma medusa. A medusa pode paralisá-lo, mas eles são fracos. Para fechar o capítulo vá até o quarto de Cyrille e fale com ela.



CAPÍTULO 10

Vá até a sala de engenharia para descobrir o que está acontecendo. Agora você pode escolher vários caminhos para chegar à mina. O mais rápido é usar o warp de Arena Frost, entrar na mina Gradiun e seguir para o leste. Destrua a grade com o canhão e siga para as ruínas.



Siga para o sul e depois vire para leste até chegar na nova área ainda em Raska Field. Vá para o sul, mas cuidado, pois será atacado por dezenas de monstros bem fortes. Destrua a barreira à sua esquerda e continue para leste. Destrua a segunda barreira e siga para o sul.



A área a seguir é um grande lago congelado. Para continuar siga para o leste, mas se quiser pegar dinheiro destrua as caixas no meio do lago. Na próxima área, siga para o leste, suba a primeira rampa e



desça a próxima. Continue para o sul até achar a entrada das ruínas. Na entrada você verá dois dragões. Assim que você se aproximar eles irão atacá-lo. Ignore os projetos de dragão, ataque só os grandões.

Entre nas ruínas e siga até a segunda porta. Desça as escadas e pegue a porta ao norte. Continue para o norte até chegar à quarta sala. Os inimigos da região são baratas superdesenvolvidas. Pegue a outra porta e vá para o sul, até o final. Depois, entre na sala à esquerda. Continue seguindo para oeste até o final para depois subir. Ande pelo corredor para entrar na segunda porta ao norte. Vá para a esquerda, mas cuidado, na segunda sala está o chefe da fase. Um superbug. Primeiro elimine os inimigos para destruir os criadores de monstros, depois acione os robôs na sala para ajudá-lo no combate.



Ao vencer a luta pegue o caminho mais à esquerda para o sul. Siga pelo corredor e entre na segunda porta à direita para descer. Siga pelo corredor para chegar à sala principal. Outro inimigo o espera, mas ele é fraco. Bata sem parar e cure antes de ficar com menos da metade de HP. Depois de derrotá-lo, fale com o robô na entrada da sala. Na fortaleza, siga para o quarto de Cyrille. Após a cena, volte para o corredor.



CAPÍTULO 11

Você pode fazer diversos caminhos. Um deles é ir por East Gorla e entrar na Rune Mountain Path, o mesmo caminho que você fez para chegar ao canhão, mas só se você não tiver um Warp mais perto.



Ao chegar ao deserto, siga para o leste para encontrar uma nova área. Vá para o leste e não entre nas cavernas, até encontrar as minhocas malucas. Depois siga para o norte onde está o portão. Siga para leste até o final, depois a norte para achar a entrada da prisão.

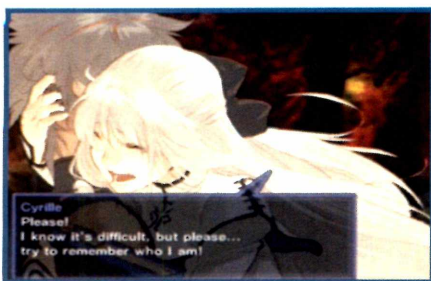


A prisão é um labirinto, cheio de tesouros e inimigos. Para chegar ao seu destino siga para o norte. Vire na última entrada à direita e continue para o norte. Quando não puder mais, vire novamente à direita até a cela.

O segundo andar da prisão é mais simples, mas cheio de armadilhas. O chão tem pontos escuros que ao passar explodem. Tome cuidado. Além disso, os inimigos podem prendê-lo em uma jaula de fogo enquanto atacam. Para continuar, você precisa destruir as cinco estátuas de dragão que protegem a passagem. O inimigo na passagem é mais um que usa os outros como proteção. Ele só pode ser atingido quando todos forem eliminados. Continue para a próxima passagem.



Agora você tem de derrotar os quatro guardiões da prisão. Eles ficam nos únicos caminhos livres da área. Todos são protegidos por dezenas de inimigos, mas não são fortes. Use ataques de área para vencê-los. Finalmente, depois de derrotar os quatro, o caminho se abriu e você deve enfrentar as líderes de Magnus. Use ataques de área e fique longe das duas. Depois fale com Toma.



CAPÍTULO 12

Vá para Tsungara Ice Field. Suba até o alto, onde você lutou com Duga, e desça pela escada à direita até que a nova passagem se abra. Use Cyrille para entrar na capital de Noswald. Você está dentro da capital, com o selo do rei.



Ao entrar você será atacado por muitos inimigos. Não fique no meio deles ou será espancado. Continue pela direita até a primeira escada à esquerda. Suba e, depois de eliminar os inimigos, desça pela esquerda. Siga para o norte para mais um combate. É outro chefe que só pode ser atingido depois que todos os seus soldados forem derrotados. Elimine os canhões primeiro depois os soldados. Duas passagens irão se abrir. Suba pela direita e continue para o norte. Você irá entrar em uma sala na qual um raio de eletricidade não pára de atacá-lo. Destrua os controles para que ele perca a força. Saia pela porta que se abre.

Antes de entrar pela porta ao norte, as portas irão se fechar e você será atacado por raios e monstros. Ignore os inimigos e corra para uma das salas na direita ou na esquerda. Destrua os painéis para desativar os rios. Depois destrua os painéis no centro e por último corra para a sala restante. Quando todos os controles estiverem destruídos, a porta se abrirá.

Na área seguinte, suba a escada à esquerda e derrote o chefe para abrir a porta. Faça a volta no centro da plataforma sem entrar nas portas até chegar à segunda entrada à direita. Você será atacado por mais inimigos. Destrua os criadores de monstros para que uma passagem surja. Mais batalha. Agora você pode usar a alavanca para desativar as minas. Use novamente a passagem para voltar.



Siga para a direita até encontrar mais inimigos. O líder do grupo é totalmente mais forte que inimigos de fase. Fique dando combos, jogando-o no chão. Depois entre pela porta ao norte. Siga até a primeira entrada à direita. Derrote o inimigo para abrir a próxima porta. Continue até ser emboscado por mais

inimigos. Destrua os canhões e o criador de monstros. Quando estiver próximo ao segundo criador, ataque-o. Esqueça os monstros.

Siga pelo caminho que se abriu para enfrentar o subchefe da fase. Destrua os inimigos, ignore-o até que você possa destruir o criador de monstros. Depois, não o deixe em pé. Mais um grupo de inimigos e finalmente a próxima área.



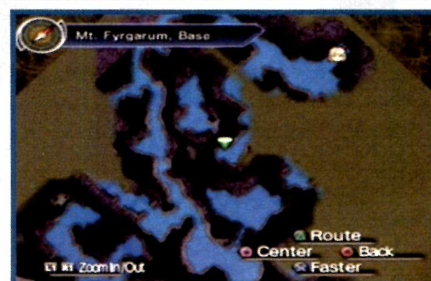
Siga sempre para o norte. Se quiser, fale com Phillip na prisão. Continue até enfrentar o dragão. Vire à esquerda e siga até a plataforma grande para ser atacado por um dragão azul. Esqueça os soldados e ataque o dragão. A próxima área é infestada de inimigos e minas de gelo. Ataque tudo e não deixe seu HP ficar baixo. Siga pela passagem ao norte para enfrentar o chefe da área.

O inimigo a seguir é como os outros chefes de fase, mais fraco que os inimigos comuns. Basta destruir os criadores de monstros e atacá-lo sem parar.



Suba as escadas e entre nas três salas com equipamentos. Destrua tudo e suba para o próximo andar. Fale com a princesa para que a porta abra. Mas, antes de entrar, prepare-se: essa é a primeira luta realmente difícil de um chefe. Ele tem um ataque de fogo que mata com um golpe. Tenha muito healing. Coloque seu personagem com mais HP e resistência a fogo no grupo e ataque com magia.

CAPÍTULO 13



Use o warp para a prisão. Volte pelo nordeste e vire à esquerda. Desça e entre na primeira passagem à direita. Continue em frente e entre na segunda à direita para encontrar uma alavanca. Volte e siga pela passagem aberta. Agora siga direto sem virar até chegar na saída.

Agora desça sem parar, não vire até que não possa mais seguir para baixo (seguindo o mapa, seria leste). Vire a direita até o warp. Do warp, siga para a direita e suba a montanha. Use o próximo warp e siga para o terceiro warp. Agora siga para leste, pegue a última entrada para a direita e siga para o norte e depois para o oeste. Siga até o warp. Você pode usar os warps para pegar itens ou seguir o warp mais ao sul para continuar. Vire à esquerda e siga até mais um warp. Essa parte é confusa, mesmo. Mas é só seguir até a fonte e salvar para descobrir a próxima área.

Lembra das emboscadas em Noswald? Use ataques de áreas até destruir todos os inimigos e ter a chance de tocar no chefe. Atravesse a ponte até o castelo. O castelo é circular, você pode dar a volta nele, mas sua passagem está no centro. Porém, ela está protegida por chamas. Para atravessar você deve destruir os cristais rosas. Você os destrói eliminando os chefes que guardam os três cristais. Depois, basta entrar nas passagens para o centro da área.



Saia pela esquerda e siga para o norte. Você vai dar a volta na sala, lutando contra vários chefes para abrir as portas. Pegue a última entrada à direita, depois que houver dado quase a volta completa. Você pode pegar as outras entradas para conseguir itens. Na última entrada, siga para a esquerda e depois vire à direita para chegar à entrada seguinte. O que você deve fazer? Isso mesmo, derrotar o monstro para passar.

Agora, pegue a esquerda duas vezes. Você irá chegar a uma sala com inimigos e um laser central. Desative o laser usando os controles, quatro, e continue. Vire à direita, à esquerda e depois derrote os monstros para usar a alavanca. Continuando, você terá de dar a volta no mapa para usar a outra alavanca. Lembre-se de que todas as salas com raio podem ser desativadas. Depois, siga pelo caminho aberto no centro. Obviamente você será cercado por inimigos... Ignore-os e ataque o chefe.



Se Toma queria acabar com a guerra, conseguiu. Não há mais soldados. Depois de matar 2.000 soldados de Noswald na fase anterior, agora já foram 3.000 de Magnus.

Apague as chamas para abrir a porta ao norte. Siga para a esquerda e depois para o sul. Derrote o chefe para abrir a porta e entre nela. Apague as chamas e siga para o sul. Derrote mais um chefe e continue. Siga sempre para leste até chegar a mais um chefe.



O caminho é linear até a sala com um pedestal. Derrote o chefe para pegar o tesouro e siga para cima. Continue até a sala com quatro chamas. Apague-as para seguir ao norte. O legal é que com essa configuração de castelo, a rainha leva duas horas para chegar a seu quarto... Siga para a esquerda até encontrar um chefe gigante e solitário. Derrote e continue pela porta à esquerda. Suba e siga até a primeira entrada à direita. Use a alavanca para abrir a porta. Siga para a esquerda e destrua o criador de monstros para abrir a porta.

Apague as chamas mais uma vez e entre pela passagem. Ignore os monstros e ataque o chefe, mas cuidado com o fogo. Depois siga pela porta aberta. Chegou a vez de ir para cima, apagar mais chamas e finalmente abrir o caminho da saída. No final do corredor, você irá enfrentar a segunda forma mais poderosa de Magnus. Moleza. Destrua os inimigos para acertá-la. Entre pela porta que se abriu para continuar. Pronto para a batalha final da fase? Antes de seguir em frente, pegue os itens a leste e oeste. Mas o inimigo não é quem você pensa e é bem fraquinho. Destrua todos os insetos, até que o chefe apareça. Use ataques poderosos sem parar.



Depois da cena, fale com Riemsianne duas vezes.

CAPÍTULO 14

Use a saída quatro da fortaleza e pegue a saída sul. Atravesse a caverna para pegar a saída sudeste

até chegar ao templo. Suba para enfrentar o chefe e, como você já fez dezenas de vezes, derrote-o para abrir a porta. Siga para o sul e pegue a segunda entrada para leste. Derrote o chefe para que as chamas apareçam. Depois suba para derrotar outro monstro.



Volte para a câmara do centro para ser atacado e depois siga para nordeste. Continue até a entrada para a vila. O caminho é linear pela caverna. Destrua todos os inimigos na vila para voltar à fortaleza.



Agora você descobre o grande segredo por trás de Heritor. Divida seu time em dois grupos para a parte final do jogo e escolha entre Cyrille e Toma. Essa escolha é muito importante. O personagem escolhido é o que você irá usar até o final do jogo. Escolha Toma. Depois vá para o seu quarto e desça ao dungeon. O personagem que você escolheu terá de enfrentar o dungeon sozinho. Basta seguir para a direita e pegar a primeira porta à esquerda para chegar à plataforma que leva ao segundo andar.

Os dungeons são bem pequenos. O caminho para a segunda plataforma está no canto norte do mapa. Os inimigos são fracos se comparados ao enfrentados antes. Você não deve ter problemas. No terceiro andar você já começa ao lado da plataforma. Só explore se quiser pegar os itens. Os inimigos esperam atrás da porta.



No quarto andar, a passagem está na sala mais a nordeste. Pegue a fonte no sudoeste antes de usá-la. Agora, se prepare para o combate com o mestre do

dungeon. Coloque pelo menos nível 1 de resistência a tudo antes do combate. Você será atacado de todos os lados por todos os tipos de energia. Faça com que o guardião saia do seu pedestal e suba nele. Lá você não é atacado pelos raios. Fique batendo nele até derrotá-lo. Seu golpe poderoso é uma seqüência de três ataques que tiram muito HP.



Depois da cena emocionante, já esperada, siga para oeste até encontrar dois antigos inimigos. Siga para o norte e depois vire para leste até o save. Atravesse o corredor ao norte para descer.

CAPÍTULO 15

Depois da cena, vá até o quarto de Toma (ou Cyrille) e use a espada. Quando estiver pronto fale com Zenus. Você pode escolher qualquer saída da nave. Agora os monstros estão muito mais fortes. Leve seus melhores personagens. Siga pelo corredor e entre na primeira esquerda. Você será emboscado por robôs. Depois vire à esquerda e continue. Use a alavanca para abrir as portas. Após o combate, continue pela esquerda. Você será emboscado por mais robôs. Use a mesma tática dos outros combates, destrua os soldados para eliminar o chefe.

Continue e pegue a segunda entrada para um mesmo combate. Siga o corredor para mais um chefe. Destrua os robôs para acertá-lo. Siga o corredor até ser emboscado por três robôs. Destrua todos os peões para atacá-lo. Depois existem duas entradas. Vá primeiro para a da direita. Por último, pegue o chefe.

Finalmente, vá à da esquerda. O chefe tem um ataque de fogo que mata seu personagem com um golpe. Além disso, ele é protegido por monstros iguais a ele. Você pode atacar o chefe, que não toma dano, enquanto tiver soldados e nem sabe... Use ataques sem parar e não deixe seu HP ficar abaixo da metade ou você pode ser derrotado.



Pegue a primeira entrada a leste e desça na direção sul até a última sala. Use o controle para desati-

var o campo de força. Continue pelo caminho a leste até o dragão para desativar mais grades. Atravesse até encontrar mais inimigos. O caminho é linear. Agora você pode atacar diretamente o chefe. Faça isso para terminar mais rápido o combate. Você poderá ver a saída, mas precisa eliminar mais um chefe para abrir a porta. Depois de derrotá-lo você ainda terá dois inimigos pela frente.



No terceiro bloco, desça até chegar a um grande salão com dois chefes. Elimine os soldados para acertá-los. Continue para a esquerda, onde você encontra um gigante que morre com cinco golpes. Você irá continuar, dando a volta na área central da área. Pegue a segunda esquerda para enfrentar mais inimigos. Na sala à frente, não abaixe a grade. Ataque com magias de área de longe. Depois, você irá chegar à sala com um dragão dormente. Fale com ele para chamar seus guardas. Após derrotá-los, o dragão acorda e você deve vencê-lo. Ele é fraco para o nível do jogo. Desça e se prepare para uma luta de verdade.



Você lembra da dica para guardar dinheiro? É aqui que ela entra em cena. Compre todos os Light Charms que puder. Eles o deixam invulnerável por alguns segundos. Assim que entrar na sala de Malxatra, você terá de lutar contra Toma, Ram e Mae, mas essa luta é fácil. Só quando os três forem derrotados, Malxatra entra na batalha. Ele ataca de várias formas, e você só deve atacá-lo quando ele estiver como robô. Quando ele virar fumaça, corra! Você



morre com um peteleco. O problema é que a sala é pequena e ele vira fumaça o tempo inteiro. Para vencer a batalha sem perder a paciência, use o Light Charm e o fique atacando. Parabéns, você venceu o mestre supremo do hack-and-slash.

EXTRAS

AVALON

Como uma boa cópia da lenda de Excalibur, não poderia faltar um personagem Avalon. Mas, para usá-lo, você deve achar suas partes. Primeiro, pegue a carta de recomendação de Hikanay na sua fortaleza e leve o ferreiro à vila Lakton. Quando ele sair, você poderá pegar a espada em sua casa e levá-la para a caveira na sala do warp. Agora, ache as partes dele.

Braço Direito – Noroeste da Caverna Goran

Braço Esquerdo – Altar of Darkness na Catacumba de Ranburr

Pé Direito – Noroeste do Castelo Noswald

Pé Esquerdo – Norte do Monte Fyrganum

Perna Direita – Sudoeste da Mina Gradium

Perna Esquerda – Sul da Caverna Gundestor

Torso – Sudoeste do Ancient Temple

DUNGEON SECRETO

Ao vencer o jogo, você tem a opção de começar novamente, mas com todos os seus itens no 14 capítulo e um adicional: um dungeon especial. Basta usar o warp para ele.



A MELHOR REVISTA DE **XBOX 360** DA **EUROPA** CHEGOU AO BRASIL!

A MAIOR E MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360 DO BRASIL

X **XBOX** **360** TM

DUELO DE TITÃS

X360 vs. PS3

Comparações tela a tela entre os gigantes da nova geração

#2
Ano | R\$ 9,90



DOS CRIADORES DE GTA

CRACKDOWN

Solução completa e mapas com os 800 segredos

DOMINE O FUTEBOL ARTE

WINNING ELEVEN 2007

Estratégia com todos os dribles, jogadas, chutes, passes, times, conquistas...

ESPECIAL

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Pacote de expansão

E AINDA

• BATTLEFIELD: BAD COMPANY • VIRTUA FIGHTER 5 • ARMY OF TWO • KANE & LYNCH • SONIC THE HEDGEHOG • LOST PLANET • ALAN WAKE

JÁ NAS BANCAS!

ou através do site
www.lojadigerati.com.br

LEGE DRAGON • GTR • STRANGLER



TMNT

Cowabanga!

por Rafaela Caetano

■ Você confiaria a defesa da Terra a quatro tartarugas? E se elas forem ninjas? São elas. As Tartarugas Ninja estão de volta para mais vez mostrar seu valor. Em 16 missões com muitos desafios, o jogador deve pular, escalar e, principalmente, lutar. TMNT não é o melhor jogo com as Tartarugas (que viram seu apogeu em game para o Super Nintendo), mas entretém por seus desafios e obstáculos. O jogador passa por cenários variados. Se por um lado os gráficos e o som são interessantes, o game possui um ponto negativo: o nível de dificuldade. O game over inexistente. É um problema? O usuário joga sem preocupação de perder. Faz falta essa preocupação. Mas ainda vale a pena?

Com obstáculos e armadilhas em todas as telas, possibilidade de controlar todas as tartarugas de uma vez e quesitos técnicos interessantes, o game agrada mesmo com seus problemas.

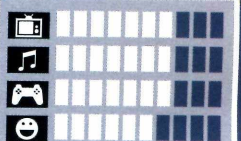
- Ubisoft
- Ubisoft Montreal
- PS2, PSP, PC, X360, Wii
- Ação
- 1
- <http://tmntgame.us.ubi.com>

PRÓS

- Controle de todas as tartarugas
- Gráficos animados

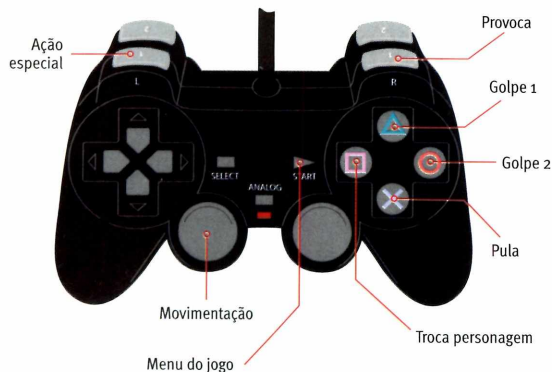
CONTRAS

- Sistema de combate
- Não há game over



NOTA **7,0**

CONTROLES



ROTEIRO

MYSTICAL JUNGLE

Você iniciará o jogo em um tutorial. No comando de Leonardo, avance e pule sobre os troncos e outros obstáculos usando o botão **X**. Você irá encontrar uma moeda. Pegue-a e continue avançando. Atravesse a ponte e mais à frente encontre outra moeda. Para saltar para o outro lado, aperte **X** duas vezes. Será dado checkpoint. Prossiga saltando sobre mais obstáculos. Encontre mais uma moeda e suba pelos relevos. Pegue outra moeda e siga em frente. Passe por mais obstáculos, os quais você deve saltar, e pegue mais uma moeda. Será dado checkpoint. Suba pelos relevos à esquerda para encontrar mais uma moeda. Continue subindo, atravesse a ponte (sem esquecer de pegar a moeda) e avance. Encontre duas moedas no caminho e chegue a uma área com uma cerca. Você deverá pendurar-se na parede da montanha ao lado. Para isso, pule em direção à parede para segurar-se nela. Siga para o outro lado da área. Pegue a moeda e avance. Passe por mais obstáculos de pular e pendurar-se. Colete mais moedas no caminho e chegue a uma ponte. Passe por ela tomando cuidado para não cair. Continue avançando e pegando moedas e chegue a uma pequena área com duas paredes próximas. Você deverá escalá-las. Para isso, pule em direção às paredes para ganhar o impulso para subir. Passe por mais um obstáculo de escalar e pegue mais uma moeda. Avance passando por mais desafios de pular e escalar. Ao chegar na área com altos relevos, aperte **X** duas vezes para alcançá-los. Colete outra moeda e avance para encontrar um inimigo. Para acertá-lo, use os botões **▲** e **●**. Após matá-lo, mais inimigos aparecerão. Você verá que há algumas estrelas no canto superior esquerdo da tela. Cada inimigo que você mata equivale a uma estrela preenchida. Ao matar todos, avance pelo caminho liberado e passe por mais obstáculos. Pegue outra moeda e, no fim do caminho, encontre uma grande montanha. Você

deverá escalá-la. Para isso, aperte o **X** para se segurar nas "linhas" e subir. Ao chegar ao topo, pegue outra moeda e avance. Passe por mais obstáculos de escalar e pular (sem esquecer de coletar as moedas no caminho). Você deverá enfrentar mais inimigos. Após matar todos, suba pela grande escadaria que leva a um templo.



VIGILANTISM

Avance para encontrar alguns inimigos. Após matá-los, siga pelo caminho à direita. Pule sobre a grade e prossiga tomando cuidado com a fogueira. Suba na grande caixa para poder pular sobre a grade e encontre mais inimigos. Após derrotá-los, siga pela passagem à esquerda e avance pela área com luminárias no chão. No fim dessa área você encontrará uma espécie de plataforma. Escale-a e chegue ao topo do prédio. Avance e salte do prédio para chegar a uma área com inimigos. Após matá-los, encontre uma passagem à direita. Suba as escadas e encontre mais inimigos. Após matá-los, siga pela porta à frente e, ao chegar à varanda, pendure-se na beirada branca do prédio para chegar a uma área com um tubo de energia azul. Pendure-se nos canos acima desse tubo para atravessar e pendurar-se no outro prédio. Avance pulando os obstáculos e pendure-se novamente em uma beirada branca no prédio à esquerda. Ao chegar ao fim dela, pendure-se na beirada do prédio à direita e avance para chegar ao topo do prédio. Você deverá enfrentar mais inimigos. Após matá-los, vá para a esquerda e veja uma parede de tijolos. Você deverá es-

calá-la. Para isso, aperte R1 para se pendurar e o analógico esquerdo para se movimentar. Ao chegar ao topo do prédio, enfrente mais inimigos. Após derrotá-los, suba novamente pela parede de tijolos, segure-se na beirada do prédio e entre pela passagem à direita. Pule até a área abaixo (a piscina vazia) e enfrente mais inimigos. Após derrotá-los, suba a escadinha e siga pela passagem. Ao chegar à varanda, suba a parede de tijolos para chegar ao topo do prédio.



TECHNO NINJUTSU

Siga pelos esgotos e dobre à esquerda. Se cair na água, você será levado. Use as paredes para prosseguir. Use as barras suspensas para passar os obstáculos. No final do caminho, desça pelo buraco. Após passar pelo primeiro checkpoint, haverá buracos em que você pode morrer. Tome cuidado. Para prosseguir, aproxime-se da borda e segure R1. Use as plataformas para prosseguir e desça por mais um buraco. Mais um checkpoint. Use as paredes para passar pelos próximos buracos. Desça por mais um buraco. Outro checkpoint. Desta vez, use os canos nas paredes para prosseguir. Cuidado com o líquido verde. Alcance um buraco com luz vermelha. Nas plataformas, use o movimento R1 para passar pelo buraco maior. A seguir, use as barras para ultrapassar o obstáculo. Checkpoint. Pendure-se nos grandes canos e pule nos próximos. Desça um deles para prosseguir. Aperte **●** para descer. No final, desça pelo buraco para ter checkpoint e lutar. Elimine os inimigos e siga pela

passagem aberta. Pule para o buraco e passe por um corredor com eletricidade. Basta pular os feixes. No segundo corredor, basta esperar o momento para pular, pois os feixes se movimentam na vertical e na horizontal. No final do caminho, será hora de lutar. Vença a luta contra os ninjas e siga pelo portão. Checkpoint. No corredor com água e tábuas de madeira, pule sobre as tábuas e não caia na água. Siga para a parte de cima do cenário e nos pistões. Siga para a direita e passe por mais um corredor com tábuas. Prossiga até encontrar o chefe da fase (checkpoint). O mestre é rápido e troca de lugar várias vezes. Ele usa golpes em forma de projéteis. Pule para escapar. Quando ele atacar com golpes comuns, pule também. Seu golpe especial é uma rajada de projéteis em todas as direções. Faça um ataque rápido nele e evite esse golpe. Acompanhe os movimentos dele e ataque quando for possível. Perto do fim da luta, o mestre foge e uma plataforma aparece. Suba. A água começará a subir. Pule rapidamente nas plataformas para subir e terminar a fase.



COWABUNGA CARL GETWAY

Siga para a esquerda e pule para o próximo prédio. Suba as escadas de emergência e chegue ao topo. Suba algumas plataformas e siga para a esquerda. Pule para o próximo prédio e siga pela parede para subir mais alguns níveis. Siga para a esquerda para pular grandes buracos. Para conseguir, pule no limite do prédio. Quando começar a cair, aperte **●** mais uma vez para o segundo pulo. Quando encostar na parede a frente, aperte **✕** várias vezes para subir. Após passar pelos prédios, siga por uma área sem perigos. Pule a parede maior e siga para a esquerda. No beco, pule entre uma parede e outra para subir. Siga pelo beco, passe por uma grade de ferro e outros obstáculos até encontrar balões gigantes. Para alcançar o balão, pule em direção do balão. Quando estiver no alto do pulo, segure **R1** para girar sua arma e conseguir sustentação (movimento do helicóptero). Repita a operação para pular sobre os outros balões. Prossiga pelo telhado até o checkpoint. Pendure-se no vão da parede e se movimente. Espere o jato de ar parar para prosseguir. Do outro lado, siga até encontrar a primeira batalha da fase. Aperte **●** rapidamente para ter um golpe giratório poderoso.



Com os inimigos derrotados, prossiga. Passe pelas máquinas de ar e suba algumas plataformas. Na próxima área, tome cuidado com o líquido verde no chão. Use as paredes para não pisar no líquido. Mais à frente, use o cano suspenso para prosseguir. Desça pelas escadas de emergência. Para voltar a subir, use os dutos amarelos. Mais à frente, mais balões pelo caminho. Use o movimento do helicóptero mais uma vez. Para chegar ao boneco do super-herói, aterrisse no braço. Após chegar ao outro prédio, desça alguns patamares para mais uma briga. Após a vitória, suba pelo elevador e prossiga até encontrar mais balões gigantes. Prossiga até encontrar uma grande propaganda em um prédio. Use o mecanismo dela para poder chegar ao outro lado. Basta esperar que o mecanismo se movimente para seu lado, pule e voe para o outro lado. Passe por alguns becos até encontrar mais uma luta. Tome cuidado com os produtos químicos que são arremessados no campo de luta. Após a vitória, vá para o fundo da sala. Onde há paredes próximas, pule entre elas rapidamente para subir. No topo, tome cuidado com a eletricidade. Chegue ao fim da área e vá para a direita. Pule para o outro prédio com o movimento do helicóptero. No prédio em reforma, siga até encontrar um elevador. Entre. O elevador fará duas paradas para que você enfrente alguns inimigos. Após a segunda, prossiga pelo andar. Saia do prédio para completar a missão.



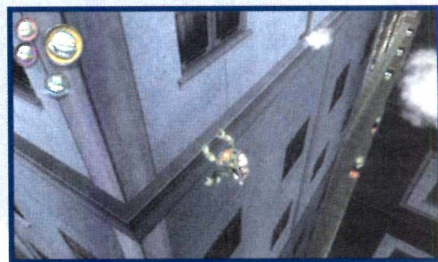
SPIRIT OF THE FOREST

Aproxime-se da grade e aperte **R1**. Pule as chamas e desça um andar. Fuja da parede que se move. Quando chegar a mais uma grade, aperte **R1** antes que o solo caia. Saia do templo e corra antes a plataforma desmorone. Enfrente um grupo de ninjas. Passe pela grade e vá até a área escura. Pule entre as paredes para subir. Prossiga até encontrar uma área suspensa. Corra nas paredes para seguir. Encontre um acampamento militar. Mais uma luta. Prossiga e saia da caverna. Quando encontrar uma cachoeira, pule sobre as pedras para prosseguir. Na próxima área tome cuidado com as minas explosivas. Enfrente mais um grupo de inimigos. Corra no próximo corredor para fugir das árvores. Encontre duas paredes próximas e suba. Pule sobre as plataformas e prossiga. Use as paredes para avançar até encontrar mais minas. Passe pelo vilarejo em chamas. No final há uma igreja. Elimine os inimigos que aparecerem. Tome cuidado com os soldados com armas. A última leva é de vários inimigos portando armas. Movimente-se para fugir dos disparos.

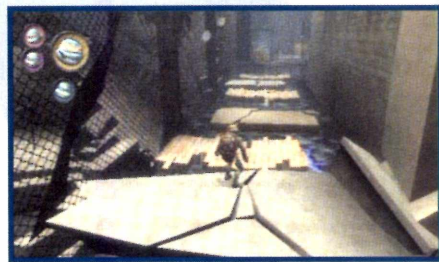
NINJA TAG TIME

Siga pelo telhado, desviando dos jatos de ar. Toda vez que você faz um movimento especial, como andar

pelos paredes ou dar um duplo pulo, uma barra no canto esquerdo superior se enche. Quando cheia, você libera outro personagem. Basta apertar **■** para trocar de personagem. Prossiga pelas paredes juntas, pulando para subir. Passe por algumas grandes e encontre uma área de luta. Você pode trocar de personagem para lutar também. Com a vitória, pule para o prédio a seguir usando as varandas. Desça alguns andares, pegando moedas e chegue a outro prédio.



Avance e passe correndo em uma parede para chegar a outro prédio. Pule pelas bandeiras. Use o parapeito do prédio à frente para continuar. Passe por uma cobertura e encontre uma distância grande entre prédios. Para pular, dê um pulo duplo. Quando estiver caindo, aperte **■** para receber ajuda de outra tartaruga. Prossiga até encontrar uma propaganda em um prédio. Aproxime-se e use o parapeito para prosseguir. Do outro lado, prossiga com cuidado, tendo atenção aos disparos de projéteis. Passe pelas armadilhas e, no fundo da área, use um cabo. Pule do cabo para o parapeito acima para seguir. Tome cuidado com os jatos de fumaça. Pule pelos mastros e passe por sacadas para ter mais uma luta. Quando vencer, pule para o prédio à esquerda usando o movimento de helicóptero de Michelangelo. Pule por mais prédios até encontrar uma área com paredes próximas à esquerda. Use para subir e encontrar um farol. Passe pelas lanternas e pule para o próximo prédio.



Passe rápido pelos telhados de vidro. Suba pela escada de incêndio e pule para o prédio à direita. Passe pelas construções de madeira e enfrente inimigos. Avance e pule um grande espaço. Siga para a direita e espere o vapor parar para prosseguir. No corredor com vento, use as paredes à direita para avançar. Pendure-se no parapeito. Prossiga trocando de prédio quando necessário. Passe por alguns elevadores e use os mastros para prosseguir. Passe por grandes fossos até encontrar um guindaste. Pule sobre a placa de madeira para alcançar a próxima. Chegue ao outro prédio. Passe pela parede o fosso e siga pelas plataformas. Siga até encontrar um buraco. Desça para entrar em um prédio em chamas. Passe pelos andares subindo e descendo grandes paredes. Após sair do prédio, passe por mais um local com tetos de vidro. Você verá chami-

nés. Espere o vapor parar para pular sobre eles. Passe por três grandes fossos para terminar a fase.



THE GAME IS THE FOOT

Avance sobre a cobertura e passe pelas linhas elétricas. Desça as escadas de emergência, passe pelos mastros e placas de madeira. Na próxima área, suba pelo duto de metal e passe pelo parapeito para ter acesso a outro prédio. Passe pelas bandeiras e parapeitos até descer algumas plataformas. Passe pelos canos e encontre algumas plataformas suspensas. Espere o momento certo para pular e tome cuidado com o último. Use as paredes à frente para subir. Desça e siga para a esquerda. Passe pelos mastros. Desça mais até chegar a um trem. Avance até encontrar uma criatura. Siga pela passagem até a primeira luta da fase. Siga para a esquerda passando por vários telhados. Encontre algumas sacadas. Suba e avance pelos telhados até avistar a criatura mais uma vez. Participe de mais uma briga.



Siga pela passagem, passe pelo prédio e desça as plataformas. Siga pelo parapeito e desça até alcançar o solo. Entre no prédio e passe por um corredor alagado. A água está eletrificada. Pule sobre as plataformas. No próximo corredor, tome cuidado com os buracos. Avance com velocidade e, no último buraco, use a tática da ajuda para pular das outras tartarugas. No fim, suba e use o mastro para acessar o andar superior. Suba pelo conjunto de andares alagados até acessar uma passagem. Chegue uma área de construção para mais uma luta. Avance para finalmente enfrentar a criatura. É hora do chefe da fase. Ele possui dois tipos de golpes. No primeiro ele fica parado e dá um golpe no chão, criando uma onda de energia. No segundo, ele corre e tenta acertá-lo. Pule



para desviar. Para acertá-lo, use os ataques dele contra o próprio mestre. Quando ele usar o primeiro tipo de golpe, dê a volta a acerte suas costas. Quando ele usar o segundo tipo de golpe, pule e ataque-o quando ficar tonto. Vença-o para fechar a fase.

FOOT TRAIL

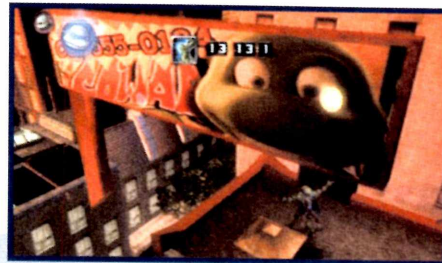
Avance pela área e, à esquerda, você verá um edifício com vigas horizontais. Salte sobre elas e depois pule sobre as plataformas para chegar ao topo do prédio. Vá até o edifício branco à esquerda e pendure-se em sua borda para chegar a outro prédio. Avance pelo telhado e salte para o edifício à esquerda. Atravesse o telhado e pendure-se na borda do edifício à direita. Salte até o topo do prédio vermelho e suba na rampa para saltar até o edifício seguinte. Avance e, à esquerda, encontre uma parede para escalar. Ao chegar ao topo, um grupo de inimigos virá. Após derrotá-lo, siga pelo caminho à frente. Atravesse o telhado do edifício abaixo e entre no "elevador-plataforma". Quando ele parar, saia dele e prossiga pelo telhado. Pule para a sacada do edifício à frente e depois pule até a área abaixo. Avance e pule do prédio para chegar até uma pequena rua. Siga por ela e encontre outro grupo de inimigos. Após matá-los, siga para o outro lado da área e escale a parede vermelha. Suba as escadas para chegar ao topo do prédio e você verá um grande outdoor. Dê um grande salto para chegar até o edifício que sustenta esse outdoor. Avance tomando cuidado com os jatos de vapor até avistar uma loja chamada "Toy Shoppe". Para chegar até ela, atravesse uma plataforma de madeira à direita, embaixo do outdoor com o nome da loja.

Ao entrar na loja, você deverá enfrentar mais inimigos. Após derrotá-los, suba a escada e entre na sala à frente. Suba em um dos vagões da roda-gigante e, quando ela chegar à parte de cima, pule sobre uma plataforma de madeira. Pule sobre o avião e depois sobre a rampa. Avance e siga pelos telhados à frente até ver outro outdoor de tartaruga. Pule para o telhado à esquerda e pendure-se na borda do prédio. Prossiga pelos telhados seguintes (em certa hora você deverá "correr pela parede" para chegar ao outro telhado) e escale uma parede de tijolos. Continue avançando e, no último telhado, caia no grande buraco. Você deverá enfrentar mais um grupo de inimigos. Após matá-los, outro buraco aparecerá. Siga por ele e enfrente outra onda de inimigos. Derrote-os e siga pelo caminho à frente para sair do prédio.



Siga para a esquerda e pule sobre a cerca. Avance para encontrar mais inimigos. Após matá-los, siga pela ruela à direita, pule outra cerca e avance para encontrar outro grupo de inimigos. Após derrotá-los, siga em frente e veja um caminho. Salte sobre ele e pendure-se nas caixas à esquerda para alcançar o edifício. Avance

e pule do edifício. Escale a parede indicada e chegue a uma área com mais inimigos. Após matá-los, siga pela passagem liberada à direita. Você encontrará o último grupo de inimigos da fase. Tome cuidado, pois alguns deles atacarão com flechadas. Após matá-los, a missão estará terminada.



TOWER POWER

Você inicia a fase em um elevador. Derrote os inimigos para encher a barra localizada no canto direito superior. Com a barra cheia, aperte **■** para derrotar os inimigos com apenas um golpe. Com os inimigos derrotados, siga pela porta. Passe pelo corredor sem esbarrar pelos lasers vermelhos. Quando encontrar a passagem bloqueada, siga para a direita e derrote os inimigos. Siga para a direita até sair do prédio. Suba pelas paredes. Pule a seqüências de plataformas e circule o prédio. Use os mastros para conseguir pulos melhores. De volta ao prédio, passe por mais lasers. Desta vez eles se movem. Encontre mais um bloqueio e siga para direita. Dê a volta e entre no elevador. No novo andar, entre em mais uma luta. Siga para a direita e entre em outro elevador. Suba pelo teto do elevador e chegue ao fosso. Suba pelas plataformas até chegar ao topo. Dê a volta na área e siga até sair do prédio. Passe por mais uma rodada de plataformas. Tome cuidado com o vento. Suba por dois lances de paredes. A seguir, passe por plataformas que se movimentam de acordo com seu peso. Passe rapidamente. Suba por paredes e encontre plataformas com descargas elétricas. Pule-as. Suba mais uma parede e entre no prédio. Subas as escadas e chegue a um campo de batalha.



Quando vencer, suba as escadas à esquerda e pule na pilastra. Pule algumas plataformas e suba por paredes. Passe pelos mastros e suba por alguns parapeitos. Vá para a direita e pule nos lustres. Do outro lado, pule até chegar a um corredor. Corra e encontre uma nova área com elevadores, suba e enfrente mais alguns inimigos. Limpe a área. Pule sobre alguns elevadores (tome cuidado com as flores) e entre por uma passagem. Suba algumas escadas para enfrentar um mestre. O gigante usa um martelo para atacar. Seus dois ataques são baseados na arma. No primeiro, ele golpeia o chão e ondas de energia são enviadas pelo cenário. Pule ou desvie

delas. No segundo ataque, ele pula e ataca do ar. Desvie do trajeto do inimigo. Quando puder, posicione-se atrás do chefe e golpee sem parar. Ataque também o mestre após o golpe do pulo.



WHEN THE SLIME COMES

Passa pelo parapeito à direita para evitar o líquido verde. Nos próximos fossos, use as paredes para passar. Suba pelo cano para encontrar uma linha férrea. Siga até uma área de batalha. Após a vitória, entre rapidamente pela passagem para evitar o pior. Na passagem, pule para o solo cair. Na próxima área, use o salto com ajuda das outras tartarugas para pular dois buracos. Siga para a esquerda e passe pelos mastros. Passe pela correnteza de água e desça alguns degraus. Prossiga pelas plataformas de madeira e pare na última. Pule mais plataformas e desça por um buraco. Agora, use os parapeitos nas paredes para descer mais. Passe por buracos com armadilhas tomando cuidado com os troncos soltos. Passe pelos moinhos de vento e por dois elevadores para começar a subir. Siga por um corredor cheio de plataformas instáveis. Use os parapeitos e mastros. Cuidado com a última plataforma. Pule rapidamente.

Prossiga até encontrar uma área de combate. Prossiga, suba pelas paredes. Passe pela primeira área com paredes verdes usando os parapeitos para evitar o líquido no chão. Na próxima área, siga até o fundo para subir para o próximo andar. Passe pela ponte de madeira e use o parapeito para chegar à esquerda. Na próxima área, pule sobre a gangorra para chegar a outro lado. Passe pelo parapeito para chegar à área com um moinho. Primeiramente, pule na plataforma à esquerda. Pule sobre a pá no moinho e suba para alcançar a saída. Use o pulo com ajuda na próxima sala. Passe por uma área de combate. Desça, suba a rampa e passe por um corredor cheio de buracos. Passe por mastros e encontre plataformas de madeira. Suba e siga até encontrar uma igreja. Após a luta, suba as escadas e pule na plataforma à direita. Dê a volta no cenário e encontre mais escadas. Suba e chegue a uma área com paredes vermelhas. Suba pelas plataformas até passar por um portal. Pule rapidamente nos troncos para não cair. Passe por uma rampa, dobre à direita até cair sobre um trem. Elimine rapidamente os adversários para fechar a fase.



O BROTHER WHERE ART THOU

Use o botão R1 para ultrapassar a grade. A primeira luta da fase é me um estacionamento. Cuidado com o lutador que arremessa veneno. Passe por alguns becos e pule uma grade eletrificada. Continue, passando por jatos de vapor. Suba e encontre alguns mastros. Use os telhados para passar pela avenida. No bairro chinês, enfrente alguns arruaceiros. Suba pelo telhado e passe por um beco. Use as paredes para subir. Passe por alguns telhados móveis e desça pela parede. Siga pelo telhado e passe por alguns jatos de vapor. Passe por alguns mastros. Prossiga pelos becos até encontrar telhados. Pule pelo telhado vermelho e pelas plataformas que caem. Use mais uma vez o telhado para passar pela avenida. Passe por mais alguns telhados, jatos de vapor e energia elétrica. Alcance mais um campo de batalha. Desça até chegar ao solo. Pule sobre o trânsito e passe por mais uma luta. Entre no templo e lute mais uma vez.

Passa pelo jardim e entre pela porta ao fundo. Entre em outra construção, passe por caixas de madeira e enfrente mais um grupo de inimigos. Após a conversa, Raphael se unirá a Leonardo. Siga pelo cenário até encontrar um outdoor. Ande pelo parapeito para chegar ao outro lado. Passe por uma grade com o R1 e encontre um grande dragão comemorativo. Passe por cima dele e avance até encontrar um grande anúncio com um elefante. Troque para Raphael e use o botão R1 para escalar. Vídeo. Você irá para o último campo de batalha da fase. Enfrente Destruidor e seus comparsas. Não ligue muito para os inimigos inferiores. Ataque Destruidor com tudo. Ele lança shurikens contra você. Basta pular. Derrote-o para fechar a fase.



BITE ME!

Avance pelo caminho à frente tomando cuidado para não cair nas plataformas que giram. Pendure-se nos canos para não cair no grande buraco e prossiga pelo túnel até encontrar um grupo de inimigos. Após matá-los, vá até o fundo da área e suba pelas paredes. Avance até sair do túnel e suba a rampa que o levará a uma área com prédios. Enfrente outro grupo de inimigos e, após derrotá-los, siga pela passagem à direita e encontre outro grupo de inimigos. Tome cuidado com as chamas. Após matá-los, suba pelas rampas, pule rapidamente em cima da barricada e depois na plataforma à esquerda. Suba pelas paredes para chegar ao telhado e siga até o telhado à frente. Pule para chegar ao telhado abaixo e suba pela parede de tijolos. Prossiga pela área onde há canos e, no fim do caminho, suba pelas duas paredes à direita. Continue avançando e salte pelas plataformas do grande edifício branco. Chegue ao telhado de outro edifício e enfrente mais um bando de inimigos. Após

derrotá-los, siga para o próximo telhado e salte para chegar ao edifício abaixo. Suba pelas paredes à direita e avance até chegar ao telhado que está em chamas. Salte pelo buraco para entrar no apartamento e avance. Tome muito cuidado com o fogo e pule para não ser pego por ele. Você verá outro buraco. Siga por ele e prossiga pelo apartamento. Use as barras que ficam no teto para escapar do fogo e entre na sala à direita. Continue avançando até sair do prédio. Siga pelo caminho à frente e pule as cercas até chegar a uma área com mais inimigos. Após matá-los, suba pela parede de tijolos indicada e avance pelos telhados e plataformas tomando cuidado com os jatos de vapor. Chegue perto do grande outdoor. Você terá de chegar até o edifício do outro lado. Para isso, use a plataforma que fica logo abaixo do outdoor (tome cuidado, pois ela não está visível do telhado).



Chegue ao telhado do prédio indicado e pendure-se na borda do prédio seguinte. Avance pendurando-se em outras bordas e siga por mais telhados (em certo momento você terá de se pendurar em barras para atravessar) até encontrar um restaurante chamado "Pete's Diner". Vá até a frente desse restaurante para encontrar mais um grupo de inimigos. Após derrotá-los, entre no "Pete's Diner" e vá até a cozinha. Você deverá enfrentar mais um bando de inimigos. Após matá-los, a fase estará terminada.

ALL IS FORGIVEN

Pule os primeiros prédios, passe pelo anúncio e use os parapeitos. Siga para a esquerda e passe pelo corredor com ventiladores. Na armação de ferro, seja rápido nos pulos para escapar das madeiras que caem. Avance até o fundo, pule sobre a grade e use o parapeito para chegar ao outro lado. Passe por mais um corredor com ventiladores, por um anúncio e por plataformas de madeira. Você começará a circundar o prédio em construção, usando as plataformas para prosseguir. Passe por uma gaiola e pule sobre o guindaste. Siga para a direita e caia em um armazém para o primeiro combate da fase. Passe pela grade com o botão R1 e pule do mastro quando a haste da roda não estiver no caminho. Pule sobre o grande cano e passe por mais um grande roda para chegar a saída da área. Após a conversa, siga Nightwatcher. No beco sem saída, pule no parapeito, vá para a direita, use outro parapeito, vá para esquerda e chegue a um local com árvores. Siga até o chão e use a lona da loja para voltar a subir. Use o conjunto de plataformas. Passe pelas bandeiras do EUA e continue seguindo o alvo. Passe por algumas plataformas e use os parapeitos para prosseguir. Nightwatcher continuará a subir. Vá para a direita e passe pela grade. Passe por um combate. Passe por uma grade prossiga e veja um vídeo.

Você passa a controlar Raphael. Siga para a esquerda e entre em campo de batalha. Siga para a esquerda e pule em algumas plataformas. Siga por um conjunto de plataformas e suba. Desça por alguns parapeitos, contorne o pilar e chegue a uma parede branca. Use o botão R1 para subir. Passe pela placa do Motel pelo parapeito. Passe pelas placas de madeira que cedem e escale mais uma parede. Prossiga até passar sobre uma avenida. Contorne o pilar à esquerda, pule sobre plataformas e siga até encontrar um estacionamento. Para derrotar a adversária, espere-a jogar o líquido verde. Ela fará um ataque rápido. Desvie do golpe e ataque com tudo. Repita essa operação até derrotá-la e feche a fase.



NINJAS IN THE CRYPT

Entre no elevador para brigar. Saia e use o pulo com ajuda para prosseguir. Na próxima área, pule sobre os rochedos e use as paredes. Use mais um pulo com ajuda para chegar a um elevador. Desvie dos jatos de fogo, pule nos parapeitos e use um pulo com ajuda para chegar a mais um campo de batalha. Vença e suba pela pilastra no centro do cenário. Chegue a uma área com lama. Espere as chamas para prosseguir. Pule nos mastros. Passe pela parede e desça pela plataforma. Suba pelas paredes e chegue a uma área com armadilhas em forma de foices. Espere para seguir. Passe correndo pela parede e chegue a um complexo de plataformas de madeira. Passe por algumas plataformas móveis. Passe por uma ponte de madeira e desça pelos parapeitos. Do outro lado, suba com Raphael usando o R1. Pule mais alguns elevadores e entre na caverna. Corra pela parede à direita nos dois próximos buracos. Desvie dos jatos de fogo e chegue a mais uma área de combate. Após libertar Leo, siga para a direita e passe pela grade. Prossiga pelos corredores da caverna e passe por mais uma grade.



THE MYSTERIOUS LEADER

Escale a parede do edifício à frente e salte sobre a cerca para encontrar alguns inimigos. Após matá-

los, suba pelos contêineres à direita e salte sobre uma plataforma que está sendo segurada apenas por uma corda. Tome cuidado para não se desequilibrar e avance saltando pelos contêineres. Quebre o vidro da janela e entre no prédio para enfrentar mais um grupo de inimigos. Após derrotá-los, siga pela passagem à frente e pule da sacada. Avance pelo caminho branco e você encontrará outro bando de inimigos. Após matá-los, continue avançando e você chegará a uma bela área com água e duas pontes. Atravesse-as e pule sobre as pedras que se sobressaem na água. Use seu salto duplo enquanto avança pela água até encontrar uma plataforma de ferro à direita. Suba por ela e chegue a uma área com luz vermelha. Mate mais inimigos e dê um salto duplo para alcançar uma passagem à direita. Avance pelo caminho à frente e entre pela passagem à esquerda. Pendure-se nos canos para avançar e “corra” pela parede para chegar até a plataforma do outro lado. Repita o procedimento e entre em uma nova área. Você terá de enfrentar mais um grupo de inimigos. Após derrotá-los, siga pela passagem à frente e avance para chegar a uma área com grama. É uma espécie de labirinto, mas com um elemento especial: lasers. Guie-se pelo caminho branco e espere o laser ir bem para cima para passar. Os outros lasers virão do chão e também em “dose dupla”. Em certo momento você chegará a uma área com vários lasers em um só corredor. Tenha bastante cautela. Você chegará em frente a uma grande fonte com dois cachorros. Siga por trás dela e suba a escadaria. Vários inimigos virão atacá-lo. Após finalmente derrotá-los, a fase estará terminada.

WINTER'S SECRET



Avance pelo caminho à frente e encontre um grupo de inimigos. Após matá-los, suba pelas escadas à esquerda e pule sobre as plataformas e lustres até chegar a uma área com mais inimigos. Derrote-os e entre no elevador. Ao sair, você deverá atravessar um corredor com lasers. Após atravessá-lo, avance até encontrar uma área azulada com duas plataformas. Mude para “tartaruga laranja” e “voe” até a outra plataforma. Prossiga pelas plataformas acima (tome cuidado, pois elas somem e reaparecem) o mais rápido possível, pois, se aparecer um raio na tela e você estiver em cima de uma plataforma, você morrerá. Suba pelos canos do mesmo modo que você sobe entre duas paredes. Pendure-se nos canos, escale as paredes e continue seguindo rapidamente pelas plataformas até voltar ao edifício. Avance e chegue à parte de fora do prédio. Pendure-se nos canos e nas bordas e siga pelas plataformas (haverá plataformas que giram mais a frente). Passe também por plataformas e canos onde há raios e avance rapidamente para

poder alcançar em uma plataforma que está subindo. Você encontrará um grupo de inimigos. Após matá-los, prossiga pela direita. Entre na construção e pule sobre os feixes vermelhos rapidamente. Use a parede para passar pelo buraco no meio do percurso. Desça pelo buraco e passe por mais um corredor no mesmo formato do anterior. Suba as escadas e chegue a um local eletrificado. Não pise na água. Pule nas pedras e vá para a esquerda. Pule em algumas plataformas e suba pelas paredes próximas. Passe pelo mastro e use o pulo com ajuda para chegar ao outro lado. Passe pelos parapeitos eletrificados e siga pela esquerda. Use o pulo com ajuda para passar pelos lustres. Passe pelo corredor e chegue a um local com elevadores. Use os parapeitos para subir novamente. Após o vídeo, suba as escadas. É hora de enfrentar mais uma vez os mestres do game. Cuidado para não cair fora do cenário. A cada mestre derrotado, o chefe mais importante manda raios em sua direção. Desvie. Veja como derrotar os mestres:

1 – No primeiro, desvie dos projéteis e do ataque rápido. Após os ataques do inimigo, vá com tudo para vencer.



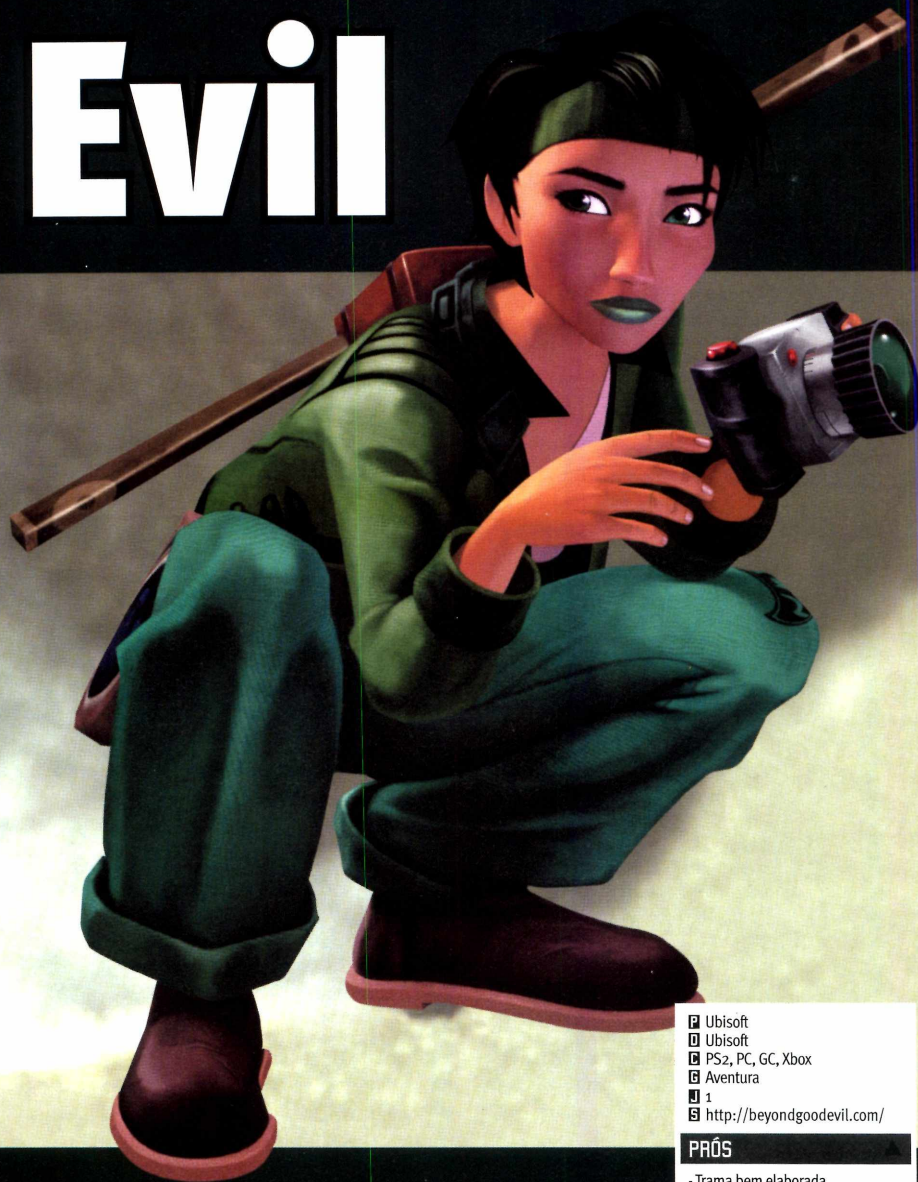
2 – O segundo chefe é o monstro com o martelo. Nos primeiros golpes, fuja das ondas de energia. Quando ele pular, veja onde vai cair pela sombra. Bata nele com bastante força após o golpe. Quando ele esboça rumo golpe forte, use o Team Attack (segure ■ e aperte ●) na direção do mestre para derribá-lo.

3 – No terceiro mestre, desvie dos jatos de gosma e do ataque que vem logo em seguida. É o momento do contra-ataque. Repita até derrotá-la.

4 – O quarto é o último. Ele diminuirá o cenário e tem quatro tipos de golpes. No primeiro, ele dispara alguns projéteis. Desvie. No segundo, ele usa lasers. Desvie. No terceiro, ele lança ondas de energia. Pule. No quarto ele usa entre os outros golpes, na forma de bolas de fogo. Use as sombras no chão para desviar. O momento de seu avanço contra o inimigo é após o uso do primeiro golpe. Ele fica imóvel por alguns segundos. Use o Team Attack de Michelangelo para tirar energia do mestre. Derrote-o para fechar o jogo.



Beyond Good and Evil



Muito além de um bom game por Solange de Jesus (estratégia e texto) e Henrique Moreira (texto)

■ Todos os dias no planeta Hillys, os DomZ atacam a população. As tropas de intervenção Alpha Section parecem incapazes de proteger a população. Você controla Jade, uma jovem repórter com um misterioso passado. Suas melhores armas são a sua câmera, seus amigos confiáveis e o seu desejo de revelar a verdade. Mas cuidado! A linha de divisão entre o bem e o mal é muito fina!

Os gráficos, a história, a jogabilidade, tudo se junta para criar um jogo incrível. É uma pena que este game tenha tido pouco sucesso, porque uma seqüência seria ótima. Talvez, com o capital que a Ubisoft conseguiu graças a Prince of Persia, ela resolva fazer uma continuação. De qualquer forma, você tem um guia bastante completo nas próximas páginas, com a localização dos animais e das pérolas, que o ajudará a completar 100% do jogo. Então, pegue seu controle e prepare-se para entrar em uma aventura sem igual.

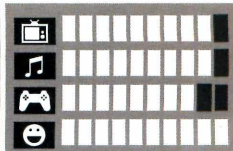
- Ubisoft
- Ubisoft
- PS2, PC, GC, Xbox
- Aventura
- 1
- <http://beyondgoodevil.com/>

PRÓS

- Trama bem elaborada
- Puzzles desafiantes
- Trilha sonora

CONTRAS

- Dependência alta de dinheiro
- Os controles não possuem o mesmo nível do game



9.0

CONTROLES



R3 – posiciona a câmera atrás de Jade



PERSONAGENS

JADE

É a heroína do jogo. Ela vive em um farol no qual mantém crianças que ficaram órfãs devido à guerra contra os DomZ. Para sobreviver, Jade trabalha como fotógrafa. É devido a essa profissão que é contratada para uma missão especial. Jade usa o Dai-Jo para lutar.

UNCLE PEY'J

Além de tio, este porco é amigo de Jade e conhecia os seus pais. Ajuda-a no farol e usa as suas habilidades de mecânico para auxiliá-lo durante o jogo, apesar de também lutar. Ele possui as Jet Boots, botas que ele mesmo inventou. Pey'J as usa para fazer alguns inimigos saltarem e Jade eliminá-los.

DOUBLE H

É um membro da rede IRIS. Durante a sua última missão, desapareceu.

Quando encontrá-lo, ele o ajudará nas missões. Usa uma armadura similar à dos Alpha Sections, por isso pode passar por locais protegidos por laser, que é de grande valor no jogo.

OBJETOS E ACESSÓRIOS PRINCIPAIS

Câmera – é a principal ferramenta de troca de Jade. Pode armazenar e transmitir fotos e reportagens, receber informações e e-mails e é uma

base de dados que providencia informações sobre diversos objetos ou criaturas. Ela também pode escanear mapas e armazená-los.

Pérolas – objetos de grande valor, usadas como moeda não oficial por um bom número de Hillyans. Alguns donos de lojas aceitam apenas esse meio de pagamento. Jade deve acumular o máximo de pérolas possível para comprar o equipamento de que ela necessita para a sua missão.

Cartão de crédito – acumula todas as Materia Units que você ganha ou encontra. Será sempre apresentado quando quiser fazer uma compra.

Starkos – são como rolos de pão sintéticos e dão bastante energia. Eles restauram um coração de energia. Jade pode dar Starkos diretamente aos seus companheiros no jogo.

K-Bups – Consumir um K-Bup restaura toda a energia. Tal como nos Starkos, você pode transferi-los diretamente do seu inventário para o de um companheiro.

PA-1s – são aceleradores fisiológicos que aumentam sua resistência física. Cada PA-1 que possui aumenta a vida de Jade ou dos seus companheiros em um coração. É possível possuir vários PA-1s.

Meca-Impulser – são versões mecânicas dos PA-1s que aumentam a resistência e a armadura dos veículos.

Luva de Gyrodiscos – gera/projeta pequenos discos de energia que podem ativar mecanismos a distância chegando a afetar pequenos animais. A quantidade de momentos em que se pode usar esta luva é apenas limitada pela imaginação do jogador.

Chaves – são passes magnéticos codificados usados pelo exército Hillyan. Há vários tipos, cada um específico para um tipo particular de cadeado. Jade precisa de várias chaves para se infiltrar em certos locais restritos.

Bilhetes – são cartões geralmente usados como memorandos para códigos, entre outros.

Detector animais – ligado com a sua base de dados, é muito útil. Ele detecta e analisa a presença

de animais ou criaturas numa zona e mostra onde eles estão no mapa.

MDisks – são discos de memória usados em Hillys para guardar informações, e-mails e outras mensagens, base de dados ou simplesmente como jornal diário.

Detector de pérolas – este scanner de ondas de grande distância analisa as ondas sonoras emitidas pelas pérolas e mostra onde elas estão no mapa.

Fortalecedor de Super Attack – deixa Jade aumentar o poder dentro dela. Quando ela o possui, o Super Attack é mais poderoso e gera uma rajada de descargas de energia.

Boost – fazem os veículos acelerarem por alguns segundos aumentando significativamente a sua velocidade.

P-O-Ds – reparam veículos danificados.

GUIA

O jogo começa com uma batalha. Ataque as criaturas. À medida que as vence, as crianças são libertadas. Continue até o jogo começar a ganhar proporção. Não se preocupe e continue até todas as criaturas morrerem. Assista à cena e enfrente o seu primeiro chefe.

NOME: DomZ Lighthouse Monster

RECOMPENSA: Pérola #1

DIFICULDADE: Fácil

ESTRATÉGIA: Primeiro, use um Super Attack para se libertar (pressione o botão **X**) e comece a lutar. Atinja o monstro no olho e, quando ele usar os ossos para se proteger, use outro Super Attack. Não se preocupe com as outras criaturas, porque o Pey'J trata delas. Depois de algum tempo, o chefe cairá. Quando isso acontecer, apanhe a pérola.

Assista à cena, pegue a pérola #1 (DomZ Lighthouse Monster) e assista a outra cena. Fale com o Alpha

Section Troop e também com Pey'j. Vá ao elevador para voltar à superfície e assistir a uma cena.

Agora sim, com um novo trabalho, você pode começar a fazer dinheiro. Apanhe a câmera (aperte ✖). Segure o R1, tire uma foto da joaninha (Adalia Octopunctata) e envie para o Centro de Ciência. Lá, precisam de fotos de todos os animais que habitam Hillys. Você foi a escolhida para essa tarefa. Com essa foto você ganha 150 units. Vá para a direita e tire uma foto do rapaz que está sentado (Homo Sapiens). Com esta, ganha mais 200 units, o suficiente para voltar a ter energia. Cena.

Na cozinha, apanhe o Starkos, que está na bancada. Há mais três na geleira e um no forno. Suba e fotografe o cão (Canis Canis + 100 Units). Entre no quarto e fotografe a cabra (Capra Sapiens + 350 Units). No quarto da esquerda há mais um Starkos. Abra a porta do meio e colete o PA1. Aproxime-se do cão e tente tirar-lhe o que tem na boca.

Agora há uma espécie de minigame. Vá para fora da casa e corra atrás do cão. Para correr mais depressa, segure R2 e, quando estiver perto, aperte ■. Cena.

Fotografe o animal laranja, mas não se aproxime muito ou ele fugirá (Priodontes Campestris + 150 units). Vá até a grande árvore lá em baixo e fotografe as gaivotas (Laurus Albus + 400 Units). Volte a subir e procure pela entrada em que há uma máquina na porta. Entre e procure pelo porco. Cena. Fale com Pey'j, apanhe o Mdisk e ponha no leitor ao lado do porco.



Grave o jogo no leitor usando o Mdisk verde. Você pode fazer essa operação em qualquer leitor. Volte para o Hangar e verá que recebeu uma nova missão. Aperte o Select para ver o mapa e a missão. Agora, desça e apanhe os dois Boosts e os dois P-O-Ds. Fale com Pey'j e empurre o gerador. O Pey'j vem ajudá-lo. Cena.

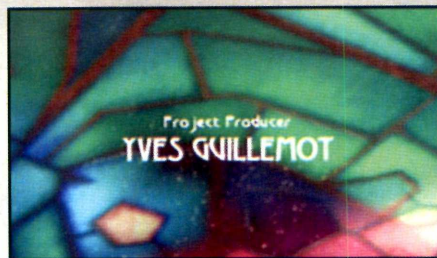
Antes de entrar, fotografe o peixe que está na água (Dipneustes Trilineatus + 400 Units). Entre no hovercraft e saia do farol.



Vê a entrada à esquerda daquela casa? É a Mammago Garage. Vá para lá, mas no meio do caminho uma cena acontecerá. Quando chegar, fale com Isaam. Fotografe-o (Rhinocerus Sapiens + 300 Units). Com essa, você soma oito fotos e o zoom é

seu. Fotografe também o Pey'j (Sus Sapiens + 600 units) e fale com ele. Você pode gravar o jogo no leitor de Mdisk e entrar na loja. Abasteça-se de tudo o que precisa: Starkos, K-Bups, Booster, P-O-Ds, Meca-Impulsers e todo o resto, e fale com o Hal. Compre também o Speedcraft Motor que está ao lado do Hal. Com isso, você só precisa apertar o R2 para o hovercraft acelerar. Entre nele e saia da Mammago Garage para dar um passeio. Cena.

Tire uma foto do monstro (Teratosaurus Imperator + 2000 Units).



NOME: DomZ Sea Serpent parte 1

RECOMPENSA: Pérola #2

DIFICULDADE: Fácil

ESTRATÉGIA: Ataca-o com o hovercraft. Você verá que começam a se desprender partes do corpo dele. Esquive das minas e continue nesse processo até ele morrer. Quando isso acontecer, apanhe a pérola #2 (DomZ Sea Serpent).

Vá para o portão da cidade (City), mas, antes, tire uma foto daqueles peixes (Rascax Caeruleus + 300 Units). Entre na cidade e irá receber uma mensagem de Mr. De Castellac. Vá sempre em frente até sair da cidade. Depois, aperte ▲ e dirija-se à Black Isle. Antes de chegar lá, você receberá outra mensagem, desta vez da tropa Hillyan. Cena. Ataque. Haverá um encontro com o motorista. Veja outra cena.



Fale com ele e também com Pey'j. Grave o jogo, entre e vá para a direita. Suba pelo lado esquerdo da cachoeira até o fim. Fotografe os bichos (Astacus Erectus + 400 Units) e apanhe o Boost e os Starkos. Volte para trás e siga pelo outro caminho. Suba em um dos pesos e aperte ▲ para chamar o Pey'j. Cena. Vá em frente, em direção a um dos pesos. Depois de encontrar o Pey'j, fale com ele.

Siga para um dos pesos e chame Pey'j. Agora que está em cima, vá para a esquerda. Vê aquela roda amarela? Rode-a e Pey'j se juntará a você. Antes de ir adiante, tire uma foto da mosca verde que está lá embaixo (Musca Saprofagia + 150 Units). Desça pelo novo caminho e fotografe o mapa. Você pode fazer essa operação com qualquer mapa e assim saberá onde está e para onde tem de ir. Desça e fotografe a "bomba" (Lycoperdon Fugiferus

+ 400 Units). Use as Jet-Boots do porco para elevar a "bomba" e atirá-la em direção aos explosivos em frente (▲ depois ✖). Entre, apanhe os dois Starkos e o Boost e atire a "bomba" novamente, mas desta vez nos outros explosivos. Fotografe a anêmona roxa (Anemonia mutabilis + 500 Units) e ataque-a até ela secar.



Vê aqueles cristais roxos? São Materia Crystals. Você ganha cinco Units por cada. Tente abrir a grade e perceba que não há êxito. Use a bomba naquele grande cristal de materia e apanhe os cristais. Use-a novamente para baixares aquela ponte e suba. Cena.

Fotografe rapidamente o Crochax (Cochax Velox + 1000 Units). Com isso, deve ter acabado o rolo de filme, por isso a pérola #4 é sua. Lute com o Crochax e se ficar preso pressione repetidamente ✖. Depois, fale com Pey'j. Vê outra roda amarela? Rode-a e empurre o carro. Suba, entre e assista a cena.

Fotografe os dois tipos de anêmonas (Cyanea Urtica + 700 Units e Pelagia Pachydermis + 800 Units) e lute com todos inimigos. Quando acabar, fotografe os tentáculos que estão na parede (Alicia Splendens + 300 Units). Abra a porta e entre. Grave o jogo se quiser. Você também pode comprar Starkos. Abra os armários. Num deles há um Boost, em outro uma Box of K-Bups e outro o alicaxe. Cena. Agora, sim, você pode abrir aquela grade. A esta altura você deve ter recebido uma mensagem. Pode falar com o Pey'j.



Peça ao Pey'j para cortar a grade e entre. Vá para a esquerda e fotografe o "chão" (Spongus Gluanteus + 500 Units) e o bicho que sai da concha (Helix Rupestris + 500 Units). Fale com Pey'j. Volte para trás e suba pelo caminho ao lado direito do mapa. Lute e continue seu caminho. Fotografe os pirilampos azuis (Lampyrís Campestris + 300 Units). Volte àquela grade e corte-a. Compre o PA1 e os Starkos se quiser. Agora terá de se separar de Pey'j por um bocado. Passe para o outro lado. Suba e empurre os explosivos. Use a bomba e voilá... Pey'j já pode passar. Cena. Mate os Crochax e assista a mais uma.

Use o caminho que acabou de baixar e entre na pequena gruta. Vá até o fundo e fotografe o animal (Amoeba Polypodia + 750 Units). Use as Jet-Boots para subir. Dê um pontapé na caixa em cima

do tanque para a luz falhar. Fique com a câmera preparada a apontar para cima para fotografe o animal que vai aparecer (Planaria Rupestris + 500 Units) e ganhará a pérola #7 e outro rolo. Aperte no botão ao lado da porta para se reunir com o Pey'j e grave o jogo. Peça a Pey'j para cortar a fenda e siga seu caminho. Cena.

Tire rapidamente uma foto dos monstros que surgem (Palinurus Rupestris + 900 Units) e comece a lutar. Para vencer esses bichos, use o ataque do Pey'j e atire-os para abismo. Quando for mais para frente, atire um deles para a rampa cair e poder passar. Parta a rocha roxa e grave o jogo. Fotografe o caracol voador em cima de você (Nautilus Fluoreus + 500 Units) e rode a válvula amarela para subir. Compre o que quiser e abra caminho. Quando chegar à última, use o poder de Pey'j para baixar a anêmona e passar. Vá em frente e verá ao lado direito as tais ameaças que precisa fotografar. Quando as duas estiverem esticadas em cima, fotografe-as e mande-as para o Mr. De Castellac. Cena. Fale com Pey'j e assista a outra cena.

Lembra-se daquela fenda no princípio desta missão? Bem, volte lá. Se não se lembra, entre e vá para a direita. Siga em frente e abra a porta, seguindo e caindo para apanhar o PA1. Volte para trás e grave o jogo. Entre no hovercraft e volte para a cidade, mas desta vez vá pelo caminho da esquerda, para chegar ao Pedestrian District. Cena.

Você pode comprar várias coisas e fotografar mais umas tantas. Suba até chegar a um banca. Fotografe o vendedor (Aquilus Sapiens + 300 Units) e, se quiser, compre o Hillyan Word e/ou o Hillyan Guide. Se o fizer, receberá uma mensagem. Não há muito mais a fazer, por isso procure pelo Akuda Bar.



Fotografe o touro (Taurus Sapiens + 350 Units) e fale com ele. Na esquerda, fotografe um dos tubarões (Carcharodon Sapiens + 400 Units) e grave o jogo. Antes de subir, jogue com Francis o jogo da mesa. As regras são simples: tire todas as rodas do seu lado. Treine e, quando estiver preparado, aposte 1000 Units para ganhar uma pérola. Se ganhar, ficará com a pérola #5. Vê o outro tubarão? Use a câmera para ver o código que ele está escondendo e memorize-o. Suba e use esse código na porta do meio. Lá dentro está a pérola (#6) e três Boosts. Agora vá para a porta da esquerda e aperte o botão. Entre e fale com a cabra.

Você usará o bilhete mais tarde. Procure pelo "Peepers" no hall, fora da sala, e fale com ele. Você tem de ganhar este jogo apostando na quarta opção. Você pode apostar e tentar faturar uma grana se quiser, escolhendo as outras opções. Acompanhe a bola e não fim diga onde ela está. Se ganhar receberá um bilhete. Cena. Use o código na porta da direita, encoste-se no armário e aperte X.

Cena. Agora você pode ir a todo lado no Pedestrian District. Tire uma foto da gata (Felis Sapiens + 400 Units). Apanhe o Mdisk e assista-o. Grave o jogo.



O jogo vai começar a ficar sério agora. Você acaba de se juntar a IRIS e agora irá

ajudá-los a desmascarar os Alpha Sections usando sua câmera como arma. Nesta primeira missão, você deve penetrar na fábrica e trazer provas da aliança entre os DomZ e os Alpha Sections. Suba para voltar para o bar. Cena.

Saia do Akuda Bar e vá até a parte da cidade que desbloqueou graças ao passe que ganhou. Entre na loja do Ming-Tzu e fotografe-o (Walrus Sapiens + 300 Units), fazendo com que acabe mais um rolo e ganhe mais uma pérola (#11). Fotografe também o peixe no aquário (Koi Kumonryu + 300 Units). Fale com o Ming-Tzu agora. Entre e apanhe os dois MDisks. Fale com o Ming-Tzu para assinar a IRIS FLASH. Compre os detectores, os PA1 e todo o resto. Desça e vá para a esquerda, em que pode gravar o jogo e ver o IRIS 511 e o IRIS 512. Grave o jogo e saia da loja. Ao lado dela há uma porta. Entre e apanhe os cristais e o P-O-D. Empurre o armário e entre. Passe pelos lasers e vá para a direita. Vá para a primeira esteira e prossiga até a plataforma. Salte para a plataforma abaixo e continue pelas esteiras até atingir a plataforma com os cristais. Apanhe-os e entre. Vá saltando de esteira em esteira até a parte com as duas caixas. Quebre-as e suba. Apanhe a pérola #16 e use a esteira adiante para voltar à cidade. Volte à intersecção que dá para o Akuda Bar e vá para a porta ao lado. É em frente ao cara do Hillyan Word e/ou o Hillyan Guide. Fotografe o sapo (arachnis Viridis + 350 Units) e fale com o Pey'j.

Volte para o hovercraft entre nas corridas 1 e 2 se quiser. Basta seguir a opção Race. Ganha uma pérola por cada (#8 e #9) e 2000 Units. Quando acabar, vá para a Mammago Garage, mas, antes de entrar, procure pelo Vorax Lair, que fica do lado direito da garagem, numa entrada de areia, na parte de trás. Ataque, fotografe os sapos (Bufo Erectus + 450 Units) e grave o jogo. Peça ao Pey'j para cortar a fenda e entre. Prossiga até chegar aos crochax. Mate alguns e ignore os muitos inimigos, sempre seguindo e derrubando as pontes para avançar e ganhar a pérola #12. Volte para trás e vá



para o farol, no começo da fase, e ative o escudo. Vá até lá em cima para fotografar a lontra que está no topo do farol (Lutra Erecta + 1000 Units) e prossiga para a Mammago Garage. Grave o jogo. Você precisa de um Neutralizing Cannon para entrar na fábrica, por isso, compre um por cinco pérolas. Saia da Mammago Garage. Cena. Apenas desvie dos meteoros. Quando a chuva de meteoros acabar, vá para a Fábrica. Percebe que um robô não o deixa passar? Acerte-o com um tiro de canhão que acabou de comprar e entre na fábrica.

Ataque e suba, mas antes tire uma foto do vorax azul (Vorax Nocturnus + 500 units) e mate os três inimigos. Na porta, você verá uma espécie de código vermelho. A esta altura você recebe uma mensagem. Fotografe o código e envie-o. Espere um pouco para receber uma mensagem. Insira na máquina o código que lhe deram. Cena. Entre e peça a Pey'j para cortar a fenda. Empurra-a. Cena. Você recebe outra mensagem da IRIS. Entre, fotografe os ratos (Rattus Giganteus + 200 Units) e mate-os. O caminho para a esquerda está bloqueado, por isso você deve ir para a direita. Fale com o Pey'j. Vá para a direita e role por cima dos lasers, depois rasteje e role outra vez. À sua esquerda há um botão. Pressione-o e Pey'j já poderá vir encontrá-lo. Enxerga aquela caixa por baixo de um tubo? Empurre-a para a frente com a ajuda de Pey'j. Empurre-a para a barreira elétrica. Cena. Salte por cima da caixa. Cena.



À esquerda da barreira há um MDisk Reader, em que você pode gravar o jogo. Agora, vá para a direita onde estão aqueles mecanismos e fale com o Pey'j. Aperte ▲ para o Pey'j tentar arranjar um. Cena. Você precisa de um fusível. Como pode ver, há outra barreira elétrica, por isso, vá para a porta ao lado, aperte o botão e entre. Ignore o elevador por enquanto e dê a volta. Aperte o botão e entre. Ponha cada um dos jarros em cada ponta para abrir a barreira.

Fotografe o mosquito no nariz da vaca (Aedes Raymanis + 800 Units). Em frente, abra a alcova e tire a pérola (#19). Volte para o elevador e fale com o Pey'j. Aperte o botão e lute com os inimigos. Cena. Entre e peça para Pey'j apertar o botão. Siga em frente. Cena. Vá para a esquerda. Cena. Para derrotar o inimigo, você deve atirá-lo para a barreira elétrica, onde ele explode. Siga em frente até outra Cena. À sua direita há uma alcova. Fotografe o código e verá que primeiro precisa de mais provas. Fotografe o homem e mande a foto a IRIS para conseguir o código para a alcova. Use o código e apanhe as luvas. Cena. Lance vários discos da luva para a "aranha" em cima do tubo onde está o homem. Cena. Você encontrou o Double H! Pegue a pérola (#21) e fale com ele.



Ao lado do local em que você encontrou a luva há uma grade. Aperte **▲** para o Double H efetuar qualquer ação. Vá até o fundo e salte para o outro lado. Grave o jogo e prepare-se para lutar.



NOME: Cyclopeus Palustris (The Reaper)

RECOMPENSA: Pérola #22

DIFICULDADE: Média

ESTRATÉGIA: Ataque-o e espere-o ir para cima.

ponha no modo de mira e lance discos nele até sair. Fuja quando ele estiver para cair e lance discos outra vez. Quando ele estiver vulnerável, tire uma foto (Cyclopeus Palustris + 3500 Units) e ganhará uma pérola (#17). Ataque-o e verá que ele volta para cima. Continue na mesma estratégia até ele começar a perder o equilíbrio. Aí é só atirá-lo para a água. Ele se protege dos tiros usando o porco como escudo quando está no chão.

Depois de derrotá-lo, observe que há uma pérola lá embaixo. Você só terá acesso a ela depois. Volte para o save point e salve seu progresso. Agora, siga pela porta da esquerda para alcançar um local repleto de cabos em curto. Fale com o porco. Passe por eles e procure por um mapa para você fotografar. Há Strakos e K-Bups à venda no local. Use o tiro da luva para acertar a paleta e jogar o raio da direita para a esquerda, deixando o acesso à porta livre. Depois de entrar, tente pegar Triangular Key nos fundos. Você é impedido por um robô. Jogue-o na eletricidade. Com isso você recupera a chave e abre caminho para pegar um PA1. Quando voltar para o salão, um grupo de robôs irá atacar. Desligue a corrente elétrica na porta. Seja rápido e pegue os dois fusíveis antes que a energia volte. Retorne, salve seu progresso e fale com o porco.

Coloque o fusível na caixa de força vazia e jogue um disco no cabo que segura o fio preso ao teto. Aperte o botão ao lado da caixa do fusível e siga pelo elevador. Em frente, aperte os dois botões com a ajuda de Pey'. Quando fizer isso, um monstro o atacará. Tire uma fotografia dele (Sarcophagus Domzii + 900 Units). Suba pelo lado direito, chute a grade e passe pelo buraco. No caminho, procure pelo rato atrás da grade. Tire uma foto dele (Rattus Albus + 750 Units) e do mapa atrás da grade do

outro lado. Continue até perceber que não tem saída e volte. Uma cena acontece no trajeto.

Empurre a caixa, suba e olhe pela fenda. Use um disco para acertar o dispositivo que abra a porta. Veja o recado comovente de Pey'.



Grave o jogo. Como não pode passar pelos lasers, vá pela duto ao lado. Em frente irá encontrar o "Double H". Vá sempre em frente até sair do duto. Agora, agache-se com cuidado para os Alpha Sections não o verem. Vê o Raios-X na parede? Tire uma foto dos esqueletos. Lance um disco para o que está de costas e quando o outro for ver o que se passa, lance outro. Dê dois pontapés nos guardas para que fiquem fora de combate. Faça o mesmo na outra sala. Quanto à sala seguinte, é apenas um, por isso é fácil livrar-se dele. Vá em frente e encontrarás o Double H. Use os discos nos botões abaixo da plataforma dele para que ele passe. Grave o jogo e peça ao Double H para apertar o botão. Cena.

Continue e suba na caixa à esquerda. Suba e caia para o outro lado para que possa atingir o soldado por trás. Prossiga e lute com os dois guardas à frente. Apanhe o PA1, o K-Bups e o set of P-O-Ds. Continue o seu caminho. Cena.



Vá para a direita e, usando o passe no dispositivo logo à frente, grave o jogo. Volte para trás e agache-se atrás das caixas que passam na esteira. Quando a caixa parar, fique atrás dela e use-a como esconderijo. Vá andando até poder ir para a sala à direita. Entre e vire à direita de novo. Compre o Strakos e os K-Bups. Abra a alcova e coloque lá um Starko. Prepare a câmera e fotografe as formigas que tirarão o Strakos (Blabera Gregaria + 700 Units). Agora vá em frente. Use um dos discos naquele botão e, enquanto o guarda vai lá investigar, passe. Vá em frente e abra o armário para pegar as Jet-Boots. Cena.

Aperte o botão e tire o MDisk. Vá em frente, use cada um dos robôs em uma barreira diferente e vá para a direita. Depois de tirar o Mdisk, você vê os dois. Na Computer Room, assista ao conteúdo do Mdisk que você acabou de coletar e do outro, que está ao lado da máquina. Grave o jogo e vá pelo outro caminho.

Vá em frente abrindo caminho. Quando o Alpha Sections estiver de costas, acerte-o com um disco e use o elevador. Agache-se e se esconda. Vá para trás de um Alpha Sections e siga-o até a saída.

Dessa forma não será apanhado. Use outra vez o truque da caixa, mas no fim agarre-se a ela e será levado para uma esteira. Não se esqueça de largar a caixa. Siga e grave o jogo.

Continue pela direita do save e lance um disco para o botão em cima da plataforma para trazê-la. Repita o processo para continuar. Rasteje pelo buraco. Quando o Alpha Sections estiver de costas, se arraste até ao canto e, quando puder, dê-lhe um pontapé. Passe pelas barreiras e encontrará o Double H. Cena.



Fotografe o Alpha Sections e vá para a esquerda. Receba a mensagem. Siga pelo corredor e derrote os dois soldados. Mais adiante, dê fim em mais um. Mais à frente há mais dois. Abra a alcova e pegue o Square Key. Use-a para desativar os lasers. Abra a porta e grave o jogo. Passe por trás do guarda e fotografe o código. Use o número no painel do código e entre. Direcione a câmera para o inimigo que está na plataforma, lá no alto.

NOME: DomZ Robot

RECOMPENSA: Pérola #20

DIFICULDADE: Fácil

ESTRATÉGIA: Peça ao Double H para atacar uma das pernas do robô e faça o mesmo na outra. Com isso ele cairá. Corra para a frente e use discos para destruir o centro do robô. Repita o processo até ele morrer.

Você irá receber uma mensagem. Apanhe a pérola (#20) e vá em frente. Pegue o PA1, grave o jogo e use a chave para usar o elevador. Siga Double H até chegar a uma cena. Peça ao Double H para partir aquela grade, quando estiver chegando à saída da fábrica. Ponha o fusível no lugar. Cena.



Agora você tem de voltar à sede da IRIS antes de o tempo acabar (Akuda Bar). Mas, antes de sair, pegue a pérola (#22). Tarefa fácil. Pegue as pérolas (#23, 24, 25, 26, 27) e saia.

Você pode comprar uma pérola na Nourí por 3000 Units (#46). Vá à loja do Ming-Tzu para ver a sua reportagem e compre a pérola por 3999 Units (#47). Veja a sua reportagem. É preciso ir para a Mammago Garage comprar o Jump Kit por 15 pérolas.

Vá para barreiras de laser, depois da Black Isle, e espere uma baleia saltar. Fotografe-a (Megaptera Purpurea + 2200 Units). No céu desta região há uma raia voadora (Manta Cyanea + 700 Units).



Siga para a cidade e localize um corredor ao lado das corridas, em que um laser bloqueia a passagem. Salte por cima deles. Ao fundo, há uma caixa com uma pérola (#65). Siga para o Pedestrian District, onde ao lado direito há uma porta composta por barras. Peça para o Double H parti-la e entre. Vá para o elevador e peça ao Double H para apertar o botão.

Isso agora é um trabalho de espião, no qual não você não pode ser detectado, senão morre. Fique na parede da direita, agachado. Quando o Alpha Sections se virar, vá para a esquerda rapidamente, para trás da caixa.

Repita o processo para a caixa da esquerda e da direita e, quando ele estiver olhando para trás, vá por trás dele até ao corredor. Continue na parede da direita e agora terá algo semelhante, mas com aquelas luzes para dificultar. Quando o Alpha Sections não estiver olhando, vá para a caixa à esquerda (sempre agachado). Quando a luz passar, esconda-se atrás da outra caixa. Quando o Alpha Sections estiver de costas e a luz, do lado esquerdo, vá para trás da outra. Agora basta esperar que o Alpha Sections se vire para poder dar-lhe um pontapé. Quebre as duas caixas com matéria roxa.



Quando passar pelo botão no chão, comece a correr em direção à porta, agachando-se quando o laser passar por você, e segure o **■** para entrar. Apanha a pérola (#42) e quebre todas as caixas. Use a mesma tática, correndo e baixando para entrar na próxima sala. Apanhe as pérolas (#43, 44), parta as caixas e vá para o elevador. Agora você será perseguido.

Apenas corra, esquive-se das luzes e salte por cima dos lasers. Quando chegar ao fim, suba nas caixas e irá ter um encontro com o Double H.

Vá para a rua do Akuda Bar. Use a chave na porta e entre. Empurre a caixa e vá em frente escapando das armadilhas até chegar ao fundo. Você verá vários Alpha Sections. Vá em frente e esquive-se dos lasers azuis. Esconda-se atrás da caixa e siga um deles até o fundo. Entre pelo buraco no alto da parede e continue em frente.

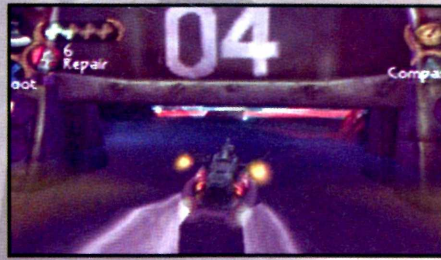
Ao pé do buraco da janela verde há um botão. Lance um disco. Na outra janela, mais atrás, há outro botão. Jogue outro disco e desça. Apanhe as pérolas (#67, 68, 69), vá em frente, ataque pelas costas e dê um pontapé no Alpha Sections. Aperte o botão para

entrar no elevador. Agora você tem esse elevador, no qual não pode ser visto pelos Alpha Sections. Vá olhando para as paredes. Vê aquilo que parece uma escada brilhante? É aí que está o Alpha Sections. Fique mudando de lugar para não o verem. Detone o Alpha Sections que entra no elevador. Suba na caixa. Haverá outro encontro com o Doublé H. Apanhe os K-Bups, aperte o botão e saia.



Vá para a rua da Nouri e suba. À direita há uma porta para usar a chave. Entre e quebre as caixas. Lembra-se daquele bilhete que a cabra lhe deu no Akuda Bar? Ponha o código, apanhe os Starkos e a pérola (#13).

Vá ao Ming-Tzu e compre a pérola por 3999 Units (#66) e o Meca-Impulser. Volte para o hovercraft e siga para a praia em frente à entrada da Mammago Garage. Entre na Looter's Cavern 1. Aqui, você deve perseguir um carro de ladrões (apesar de o carro se parecer com um carro da polícia...). Use boosts se estiver com dificuldades. No fim, use o canhão para destruir o carro e recolher a pérola (#3) e o dinheiro. Saia e, ao lado direito da entrada da cidade há outra entrada, que vai dar numa praia. Fica próximo das caixas boiando. Aí está a Looter's Cavern 2. Repita o processo da primeira e receberá uma pérola (#18).



Continue pelo mesmo caminho e vire à esquerda para entrar no Alpha Sections Und. Quarters. Grave o jogo e fotografe o caramujo (Macropodia Omnivora + 400 Units). Suba e use a chave para entrar. Arremesse o robô na barreira elétrica da direita e o outro em frente. Apanhe o boost e o Meca-Impulser na sala ao lado e continue destruindo as barreiras até ao fim. Se precisar de mais robôs, aperte os botões. Mate os três crochax e apanhe as pérolas (#39, 40, 41). Volte, grave o jogo e saia.

Siga em direção a Slaughterhouse Race e salte a barreira. Fotografe do lado direito à outra raia (Manta Magnificens + 850 Units) e ao lado da corrida há outra baleia (Megaptera Borealis + 2000 Units). Vê aquela rocha no meio da água? É a Looter's Cavern 4. Entre e dispute com os bandidos outra pérola (#51).

Vá para a direita, na praia perto da barreira. Continue indo para a praia perto da barreira e entre na Looter's Cavern 3. Você já sabe o procedimento. Se vencer, ganha a pérola (#49). Agora você pode ir para as corridas. Ganhe as corridas 3 e 4 para ganhar

uma pérola por cada uma (#71, #72). Faça a terceira corrida outra vez e fique atento à parede da esquerda. Quando vir os lasers, salte por cima deles. Cena.

Escape da perseguição seguindo sempre em frente. Quando se safar do inimigo, caia no lago e fotografe a enguia (Anquilla Bifida + 600 Units) e terá uma nova pérola (#28) e um novo rolo. Aquela máquina solta torpedos pequenos que o perseguem. Use-os para arrebentar os torpedos maiores, que estão atracados. Vá em frente e ataque. Você pode comprar algumas coisas e falar com o Double H. Grave o jogo, parta as caixas e vá em frente.



Você será atacado por monstros DomZ. Antes de destruí-los, fotografe-os (Sarcophagus Domzii + 900 Units). Depois da luta, afaste a porta para passar.

Volte para o hovercraft e passe pelo novo caminho que você acabou de abrir. Passe pelos lasers e suba até entrar em uma abertura. Vá em frente e esquive-se dos torpedos. Agora, que está num local sem saída, encontre três caixas para arrebentar os torpedos maiores que estão dentro de um corredor. Use a primeira, que já está perto de você.



Encontre a segunda seguindo por um dos corredores. Para chegar à terceira, ande pelo parapeito até chegar a ela. Empurre-as para os torpedos e vá para a área seguinte. Vá em frente e ataque. Vê que a barragem está bloqueada? Use um dos discos no botão lá em cima, na cabine. Fotografe a raia atrás de você, que está na água (Trilobites Saltans + 1100 Units). Passe e siga em frente. Nessa hora, chega uma mensagem igual à que recebeu na fábrica. Ataque e suba. Vá para a esquerda até atingir plataforma. Acerte dois discos nas bombas do robô ou faça um Super Attack. Compre Starkos e K-Bups. Prossiga pela esquerda e fotografe o mapa. Volte e vá para a esquerda. Grave o jogo. Volte para o piso em que está a máquina de Starkos. Fique próximo da beirada (próximo à água), mas não desça ainda. Lance um disco para o botão perto do Mdisk Reader (atrás da engrenagem) e desça enquanto a grade sobe. Passe e ataque. Fala com o Double H.

Até ficar em cima da grade. Peça ao Double H para apertar o botão para a grade subir. Quando chegar a Ventilation, acerte um disco contra o botão e o fogo irá cessar. Tire uma foto do bicho laranja brilhante (Ignis Irifera + 700 Units) e volte para a grade. Pede

ao Double H para apertar o botão e, enquanto a grade estiver em cima, salte para o tubo em frente. Salte até chegar à entrada circular. Entre e lute com o robô. Atire-o para a Barreira elétrica. Apanhe o Meca-Impulser e o set de P-O-Ds e suba para encontrar o Double H. Volte para a sala de que você acabou de sair e, com seu parceiro, empurre a caixa. Suba e parta as grades. Acerte o Alpha Sections por trás. Você pode pedir para o Double H arrebentar o compartimento das costas dele) e tente tirar uma foto das bolhas no chão. Se fogueir, lance discos contra elas e fotografe-as enquanto fogem (Timorea Saponifera + 800 Units). Clique no botão e use a máquina para chegar ao Central Hall. Compre as coisas e peça para Double H apertar o botão. Repare que há um animal verde saltando atrás da máquina. Como sempre, fotografe-o (Amoeba Saltans + 500 Units). Vá em frente e use os três robôs nas três barreiras elétricas. Apanhe a Triangular Key e dê ao Double H. Apanhe a pérola (#52) e grave o jogo.

Use a chave e peça ao Double H para usar a sua. Vá em frente e peça para ele apertar o botão. Desse modo, você pode passar. Repita o processo três vezes, até chegar ao primeiro ponto de observação. Posicione-se atrás de um Alpha Sections, e o Double H irá se posicionar atrás do outro. Dê o pontapé ao mesmo tempo. Fotografe os humanos no vidro, parta as caixas e abra os armários (2 Boost e 2 P O D). Use o passe para sair. Fale com Double H.

Volte para o barquinho e vá para o hovercraft, seguindo em frente. Continue em frente e, quando vir o robô dos torpedos, vire à esquerda. Quando visualizar os "ossos", suba-os e ataque. Entre na North Wing. Grave o jogo à direita. Vá pela esquerda e use um disco no botão, assim você mata o Alpha Sections. Suba na plataforma e repita o processo. Vá em frente até a sala com neblina. Agache-se e assim os Alpha Sections não o verão. Vá até o fundo da sala. Desligue a luz e corra para apanhar o fusível no corredor à direita. Ponha o no lugar e use o elevador. Use os dois robôs em cada uma das barreiras e tire os K-Bups e os Starkos da alcova. Vá para o corredor à esquerda do elevador, abra a porta e tome cuidado com os Alpha Sections. Atire o disco em um deles. Quando o outro vier verificar, faça o mesmo. Vá até o fim do corredor, tome cuidado com o robô com a luz e apanhe o PA1 e o boost. Volte e vá para o outro lado. Esquive-se dos Alpha Sections indo por trás de um e rolando pela primeira abertura. Aí está a pérola (#70). Volte para trás e siga o outro Alpha Sections. Vá para a direita e grave o jogo.



Empurre a caixa e dê um pontapé no gerador de luz. Passe pela abertura, role sobre os lasers e tire o fusível. Volte para trás e vá para a esquerda, até o elevador, e use a chave para descer. Agache-se para que o Alpha Sections não o veja. Vá em

frente, passe pela abertura, siga e, quando o Alpha Sections estiver sobre a plataforma, use um disco para trazê-la, matando-o. Siga para a direita e agache-se. Quando nenhum Alpha Sections estiver olhando, role para os tubos à sua frente. Siga um Alpha Sections até ao outro tubo e, quando o soldado estiver virado para trás, role para o outro tubo à frente. Dê a volta e apenas espere que o Alpha Sections esteja de costas para rolar pela saída. Ponha o fusível e role por baixo da porta. Vá em frente. Você chegou ao segundo ponto de observação. Vá até onde há dois Alpha Sections, tire a foto e saia. Você pode falar com o Double H.

Grave o jogo e use o passe para desativar os lasers. Volte para o hovercraft. Desça, vá para a direita, use os torpedos dos robôs contra os torpedos maiores e passe pelo caminho minado. Ataque, compre coisas e entre. Peça ao Double H para arrebentar a grade e dê a volta. Dê um pontapé no gerador de luz para gravar o jogo e peça ajuda ao Double H para sair. Suba na caixa e dê um pontapé na entrada do duto para prosseguir. Cena.

Quando o Alpha Sections estiver olhando para a esquerda, use um disco nas costas dele e liquide-o. Aperte o botão e passe. Na alcova da esquerda há dois boosts. Vá em frente e passe agachado. Quando o Alpha Sections não estiver olhando, desça pela escada e agache-se. Vá para a direita. Quando os Alpha Sections não estiverem olhando, vá para a próxima sala. Entre no elevador e passe pelos Alpha Sections com muito cuidado para não ser notado. Apanhe a pérola (#48) e grave o jogo.



Passe pelo outro Alpha Sections e use o passe na porta. Volte para perto do elevador, vá para a esquerda e empurre a caixa até a plataforma. Use a chave para descer. Dê um pontapé na caixa de energia e tire o fusível. Suba e ponha o fusível no na caixa de energia vazia, lá no fundo. Aperte o botão e entre. Agarre-se na caixa e, quando ela parar, caia. Siga o caminho pelo duto, pegue dois Boosts e um PA1. Volte e siga até a barreira vermelha. Use a chave e passe. Siga pela entrada da direita, dê um pontapé no gerador de luz e caia. Grave o jogo e continue pelo corredor minado. Mate os inimigos, quebre as caixas e siga pela viga perto da energia elétrica. Peça para o Double H apagar a luz e continue subindo. Siga sem ser percebido pelos Alpha Sections até a saída. Grave o jogo. Em frente há um ponto em que você pode atacar o Alpha Sections com um disco. Use a chave e continue. Compre os três Starkos e use um disco em outro Alpha Sections. Entre usando a chave. Nesse local, lute com os Alpha Sections, retire o fusível e tire uma foto do ser na plataforma do outro lado. Ponha o fusível no local e passe. Use a chave para entrar no elevador. Double H está no local. Fale com

ele. Você irá receber dois e-mails da IRIS.

Retorne para o hovercraft e volte para a Slaughterhouse Entrance. Ataque e tire uma foto do código. Você receberá um e-mail. Use o código na máquina, entre no hovercraft e passe. Volte para Hillys e acontecerá outro combate.

NOME: DomZ Sea Serpent

DIFICULDADE: Média

RECOMPENSA: Pérola #50

ESTRATÉGIA: É a mesma do começo do game.

Desviar, acertar e matar. Nada de novo.

Vá para o Akuda Bar, derrote o Francis para conseguir uma nova pérola (#45) e grave o jogo. Entre na sede da IRIS. Cena. Agora você tem a Star Key.

Grave o jogo e apanhe as pérolas (#53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64), na sala ao lado. Saia e siga para a Nouri e pegue alguns Starkos. Use a nova chave que ganhou na porta de lasers, ao lado direito do Ming-Tzu's. Use o elevador.



Nesta área você não pode servir, senão morre. Ande agachado e passe por trás do Alpha Sections. Quando o Alpha Sections virar para trás, suba e encoste-se na parede. Siga o soldado e esconda-se à direita. Quando ele passar de novo por você, vá em frente. Suba e, quando o Alpha Sections se for, role até ficar por baixo do tubo. Repita o processo e suba. Salte e espere até o Alpha Sections virar-se. Salte, mas ainda não suba. Quando ele se virar de novo, passe por trás dele. Suba para chegar ao parapeito da janela. Espere o Alpha Sections passar e faça o mesmo. Fique sempre atento às janelas e continue o trajeto. Entre e mate o Alpha Sections. Aperte o botão e entre. Grave o jogo e apanhe as pérolas (#29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38). Use a chave e entre. Salte por cima dos tubos. Agora vem a melhor perseguição do jogo. Apenas corra, desvie e delicie-se com ela. Cena.



Volte para a Home. Ataque e examine os papéis da parede, à direita. Eles dão acesso a uma máquina. Pause o game, escolha a opção S-A-C e examine as Jet-Boots. Use um dos códigos nesta máquina e o outro no dormitório, dentro da sua casa. Vá para o Hangar em que o hovercraft está atracado e aperte o botão da máquina. Cena.

Do lado esquerdo há um MDisk e um Flight Stabilizer. Assista o MDisk (Beluga).

Vá para a Mammago Garage, compre um Flight Stabilizer por 20 pérolas e volte para a Home. Ataque e suba para uma triste surpresa. Cena. Ponha o código que você já usou nessa máquina, saia e lute com os Alpha Sections. Basta acertar com discos os galões verdes deles. Desça para o Hangar e aperte o botão vermelho da máquina novamente. Ponha os dois Flight Stabilizers nos motores, nas patas. É hora de testá-lo. Cena. Siga em direção à Black Isle.



NOME: DomZ Sea Serpent
RECOMPENSA: Pérola #73
DIFICULDADE: Fácil
ESTRATÉGIA: Esta você já sabe. É o terceiro confronto entre vocês.

Sobrevoe a Black Isle e aterrisse na cratera do vulcão. Fotografe o animal na parede (Aurelia Magnificens + 500 Units) e grave o jogo. Em frente, suba e salte para a esquerda. Use a bomba em frente para baixar a ponte. Assim o Double H consegue passar. Siga para lutar com os três crochax e apanhe as pérolas (#77, 78, 79). Vá para a esquerda e quebre o cristal. Ainda em frente, lute com outro crochax e apanhe a pérola (#74). À frente, use a bomba na ponte. Volte para trás e lute com mais crochax. Pegue as pérolas (#75, 76). Siga o outro caminho, recolha os cristais que as anêmonas dão e lute com os crochax. Colete as pérolas (#80, 81, 82, 83) e passe pela ponte. Lute com os últimos crochax para receber as últimas pérolas (#84, 85, 86, 87, 88). Se você seguiu corretamente o detonado, agora tem todas as pérolas! Agora você tem outro MDisk, que é o Pearl Game. Você pode jogá-lo da próxima vez que estiver em um MDisk Reader.

Volte para trás e veja uma alcova perto do hovercraft. Lá dentro há um Meca-Impulser e dois boosts. Vá para a loja do Ming-Tzu para apanhar o IRIS 514 e vê-lo.

Grave o jogo e vá para a Black Isle (a parte de baixo) e entre. Vá para a direita e suba no tubo amarelo do lado esquerdo. Siga em frente e passe pela cerca até chegar ao final. Fotografe o animal na parede em frente, que entra e sai de um buraco várias vezes (Papilio Pilosus + 300 Units). Só lhe falta um animal agora, que está no espaço. Vá para a Mammago Garage com o Beluga (há um local onde você pode pousar em cima) e compre o Stellar Motor por trinta pérolas. Ele dá a energia suficiente para livrá-lo da gravidade Hillyan. Segure ● para ativar o Stellar Motor.

Salve o jogo e vá para o Beluga. Vá para cima e ative o motor. Com isso, você chega ao espaço. Vê aquele bloco de gelo? Dispare contra ele até libertar a baleia e fotografe-a (Megaptera Anaerobia + 800 Units). Você

acabou o trabalho para o Centro de Ciência! Receba o MDisk com todas as fotos que tirou.

Se quiser acabar o jogo com 100%, com todas as pérolas, todos os animais e todos os MDisks, volte para Hillys e vá para o Akuda Bar.

Grave seu progresso e, antes de voltar ao jogo, copie o código verde que aparece em baixo do seu savegame. Vá ao site darkroom.ubi.com e registre-se. É grátis. Ponha o código para ser informado sobre qual foi seu ranking. Se for alto o suficiente, você pode jogar um pequeno jogo. No fim dele, você ganha um código com quatro caracteres.

Volte ao Hillys e ponha o código na alcova, perto do jogo do Francis. Agora você tem o MDisk #13. Ele contém uma versão melhorada do jogo do Francis. Você pode se divertir com ele e depois voltar para o espaço. Siga para a lua. Vê o transmissor? Entre nele.



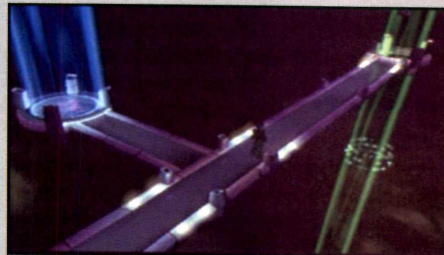
Saia do Beluga e receba um e-mail. Parta as caixas e compre o que precisar. Grave o jogo e fale com o Double H. Vá para a porta à esquerda do MDisk Reader e fique sobre um botão enquanto o Double H fica em cima de outro. Desça e fale com o Double H.

Vá em frente. Do lado esquerdo do poste de luz inativo há um espelho. Apanhe-o e use-o no poste do outro lado. Direcione a luz para este novo poste, mas não o aponte ainda para a porta em frente. Primeiro use-o na porta à esquerda e apanhe o espelho. Direcione o poste para a porta em frente e use o espelho no poste. Agora, direcione-o para a porta ao seu lado e parta os cristais. Aponte o poste para o corredor até ouvir um som característico. Vá em frente e, com a ajuda dos discos, direcione a luz para o poste que está do lado direito. A partir dele, direcione a luz para o último poste. Aponte a luz até ao cristal na porta e vá em frente. Cena.

Agora você tem de fazer a luz incidir em todos os cristais. Direcione a luz para a direita e rode os postes até todos os cristais da primeira fila se acenderem e baixarem. Volte ao primeiro poste e rode-o um pouco para a direita. Desse modo se formará uma estrela, e a segunda fila baixará. Falta uma. Direcione outra vez, a partir do primeiro poste, a luz para a direita e outra estrela se formará. Fale com o Pey'j e peça para Double H para partir o casulo. Cena.



Grave o jogo na sala em frente. Passe pela abertura à esquerda e vá até ao elevador. Suba, lute com os dois Alpha Sections à direita e parta as caixas da esquerda e da direita. Use o elevador da direita. Siga em frente e vire à direita. Entra e desça. Agora, você tem de ir ao elevador verde. Para isso, use o elevador à direita para descer e o da esquerda para subir. Vá em frente até ao elevador verde e continue seu caminho.



Assista a mais uma cena. Tire a foto, volte para trás e leia o e-mail. Volte até onde você estava com o Double H e fale com ele. Começa a voltar para a sala do Beluga até se iniciar mais uma cena.

Agora você tem mais um parceiro para ajudá-lo a chegar ao transmissor. Fale com ele.

Vá para a sala em que está o Beluga e grave o jogo. À direita dele há um botão que está em uma caixa, na qual você pode subir. Suba tudo e agarre-se à caixa. Peça para alguém apertar o botão e desça para o Beluga. Atire um disco no botão que está do outro lado para trazer a outra caixa. Acerte outra vez e agarre-se a ela. Caia. Ao lado da caixa dos cristais há uma roda amarela. Rode-a, vá para seu lugar nos botões e peça aos outros dois para fazerem o mesmo. Vá em frente, desviando do laser e entre na carruagem à direita. Grave o jogo e vá em frente. Fotografe o código e leia a mensagem. Use o código. Cena.

Agora, você tem um minuto e trinta segundos para voltar para o Beluga. É uma tarefa fácil. Cena. Leia a mensagem e prepare-se.

NOME: General Kehck's Robot

DIFICULDADE: Fácil

RECOMPENSA: Nenhuma

ESTRATÉGIA: O objetivo é destruir os pontos vermelhos. É muito fácil. Apenas use o canhão e em pouco tempo você destruirá a nave.



Antes de cair na água com o hovercraft, atire com a Beluga nos alvos abaixo. Agora use o hovercraft e entre. Grave o jogo e passe pelo cabo da eletricidade. Mate os três Alpha Sections e use o elevador. Cena. Aperte o botão para mais uma cena.

Volte para trás e grave o jogo pela última vez. Ponha todos os PA1s, Starkos e K-Bups no S-A-C de Jade. Volte para o Beluga. Cena. Agora, sobreviva durante uns dois minutos até a cavalaria chegar.

Pouse e vá para os botões. Cena. Prepare-se para a última batalha.

NOME: DomZ priest

RECOMPENSA: Acabar o jogo

DIFICULDADE: Média-difícil

ESTRATÉGIA: Mate os inimigos e, quando o DomZ aparecer, lance discos. Agora aparecerão clones do Pey'j. Com a ajuda do Double H, use-os como bombas contra os cristais e, quando o DomZ se aproximar, lance um dos clones contra ele. Fique agora num espaço limitado e terá de acertá-lo. Ele aparece nestas direções: esquerda; em frente; direita; esquerda; em frente; direita; em cima (desvie-se com o ■); atrás; em frente. Agora terá de lutar contra clones do Double H, que atacam como Alpha Sections. Mate-os e desvie-se do laser verde.



Agora você tem os controles invertidos. Se for melhor para você, vire o controle do PlayStation 2 ao contrário, porque assim é mais fácil. Ele aparece nestas direções: esquerda; direita; esquerda; direita; em cima; direita; em frente; em cima; atrás.

Aprecie o final e veja os créditos até o fim. Verá uma cena que indica que haverá o Beyond Good & Evil 2!

LISTA DE ANIMAIS

Confira onde estão todos os animais que encontra em Hillys (56 no total), com as localizações, o nome, o dinheiro a recompensa pela foto e a descrição do animal.

- **Nome:** ADALIA OCTOPUNCTATA
Parece-se com: uma joaninha com um chifre.
Local: Farol.
Onde pode encontrar: é o primeiro animal que você fotografa, durante o tutorial da câmera.
Units: 150.
- **Nome:** HOMO SAPIENS
Parece-se com: uma pessoa.
Local: Farol/Hillys.
Onde pode encontrar: uma das crianças do farol, o Double H ou os habitantes de Hillys.
Units: 200.
- **Nome:** CANIS CANIS
Parece-se com: um cão.
Local: Farol.
Onde pode encontrar: o Woof serve.
Units: 100.

- **Nome:** CAPRA SAPIENS
Parece-se com: uma cabra.
Local: Farol.
Onde pode encontrar: é uma das crianças.
Units: 350.
- **Nome:** PRIODONTES CAMPESTRIS
Parece-se com: um animal laranja.
Local: Farol.
Onde pode encontrar: Ao lado da entrada da casa do Farol.
Units: 150.
- **Nome:** LAURUS ALBUS
Parece-se com: uma gaivota.
Local: Céu de Hillys.
Onde pode encontrar: voando por cima do Farol.
Units: 400.
- **Nome:** DIPNEUSTES TRILINEATUS
Parece-se com: um peixe.
Local: Farol.
Onde pode encontrar: ao lado do hovercraft, na água.
Units: 400.
- **Nome:** RHINOCERUS SAPIENS
Parece-se com: um rinoceronte.
Local: Mammago's Garage.
Onde pode encontrar: há três no local.
Units: 300.
- **Nome:** SUS SAPIENS
Parece-se com: o Pey'j.
Local: perto de você.
Onde pode encontrar: atrás de você.
Units: 600.
- **Nome:** TERATOSAURUS IMPERATOR
Parece-se com: uma serpente marinha gigante.
Local: Mar de Hillys.
Onde pode encontrar: você luta com ela várias vezes durante o jogo.
Units: 2000.
- **Nome:** RASCAX CAERULEUS
Parece-se com: um peixe.
Local: Mar de Hillys.
Onde pode encontrar: saltando pela água.
Units: 300.
- **Nome:** ASTACUS ERECTUS
Parece-se com: um inseto verde.
Local: Black Isle. Onde pode encontrar: no compartimento no tubo amarelo.
Units: 400.
- **Nome:** MUSCA SAPROPHAGIA
Parece-se com: uma mosca verde.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: voando perto do sítio onde o Pey'j mostra as suas botas.
Units: 150.
- **Nome:** LYCOPERDON FUGIFERUS
Parece-se com: um saco laranja.

- Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: a "bomba".
Units: 400.
- **Nome:** ANEMONIA MUTABILIS
Parece-se com: uma anêmona roxa gigante.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: espalhadas pela ilha.
Units: 500.
- Nome:** CROCHAX VELOX
Parece-se com: um animal voador laranja.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: você luta contra ele várias vezes.
Units: 1000.
- **Nome:** CYANEA URTICA
Parece-se com: uma planta.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: perto da sala onde você encontra o alicate.
Units: 700.
- **Nome:** PELAGIA PACHYDERMIS
Parece-se com: um cone verde flutuante.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: perto da sala onde você encontra o alicate.
Units: 800.
- **Nome:** ALICIA SPLENDENS
Parece-se com: tentáculos que saem da parede.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: localizado na parede, onde você encontra as planta pela primeira vez no jogo.
Units: 300.
- **Nome:** SPONGUS GLUANTEUS
Parece-se com: uma esponja verde.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: seguindo pela sala onde você encontra o alicate, no chão, à esquerda.
Units: 500.
- **Nome:** HELIX RUPESTRIS
Parece-se com: uma minhoca vermelha gigante.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: a seguir à sala onde você encontra o alicate, no chão, à esquerda.
Units: 500.
- **Nome:** LAMPYRIS CAMPESTRIS
Parece-se com: pirilampus azuis.
Local: Black Isle/Farol.
Onde pode encontrar: na área onde você encontra a "bomba" pela primeira vez.
Units: 300.
- **Nome:** AMOEBIA POLYPODIA
Parece-se com: um animal transparente.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: perto da rampa que você abaixa, sobe nela e percorre-a até o fundo.
Units: 750.

- Nome: PLANARIA RUPESTRIS
Parece-se com: um animal noturno.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: mais à frente da Amoeba Polypodia, quando a Jade passa e tem de abrir a porta para Pey'j, apaga a luz e ele aparece em cima.
Units: 500.
- Nome: PALINURUS RUPESTRIS
Parece-se com: um animal verde e castanho.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: depois da cena.
Units: 900.
- Nome: NAUTILUS FLUOREUS
Parece-se com: um caracol voador.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: no teto.
Units: 500.
- Nome: PTEROLIMAX GIGANTEA
Parece-se com: uma minhoca gigante.
Local: Black Isle.
Onde pode encontrar: é o chefe da Black Isle.
Units: 3000.
- Nome: AQUILUS SAPIENS
Parece-se com: o vendedor de jornais.
Local: Pedestrian District.
Onde pode encontrar: na banca de jornais.
Units: 300.
- Nome: TAURUS SAPIENS
Parece-se com: um touro.
Local: Akuda Bar.
Onde pode encontrar: é o barman.
Units: 350.
- Nome: ARCHARODON SAPIENS
Parece-se com: um tubarão.
Local: Akuda Bar.
Onde pode encontrar: é o Francis.
Units: 400.
- Nome: FELIS SAPIENS
Parece-se com: uma gata.
Local: Sede da IRIS.
Onde pode encontrar: é um dos membros.
Units: 400.
- Nome: WALRUS SAPIENS
Parece-se com: uma morsa.
Local: Ming Tzu's Shop.
Onde pode encontrar: é o vendedor.
Units: 300.
- Nome: KOI KUMONRYU
Parece-se com: um peixe de aquário.
Local: Ming Tzu's Shop.
Onde pode encontrar: no aquário da loja.
Units: 300.
- Nome: ARACHNIS VIRIDIS
Parece-se com: uma aranha verde.
Local: Pedestrian District.
- Onde pode encontrar: na porta em frente ao Akuda Bar.
Units: 350.
- Nome: BUFO ERECTUS
Parece-se com: um sapo.
Local: Vorax's Lair.
Onde pode encontrar: no chão da entrada.
Units: 450.
- Nome: LUTRA ERECTA
Parece-se com: uma foca.
Local: Farol.
Onde pode encontrar: no topo do farol, andando pela torre (use o zoom).
Units: 1000.
- Nome: VORAX NOCTURNUS
Parece-se com: um vorax azul.
Local: Fábrica.
Onde pode encontrar: na entrada, em cima.
Units: 500.
- Nome: RATTUS GIGANTEUS
Parece-se com: um rato.
Local: Fábrica.
Onde pode encontrar: há vários na fábrica.
Units: 200.
- Nome: AEDES RAYMANIS
Parece-se com: um mosquito.
Local: Fábrica.
Onde pode encontrar: no nariz da vaca morta, no laboratório.
Units: 800.
- Nome: CYCLOPEUS PALUSTRIS
Parece-se com: o "Reaper".
Local: Fábrica.
Onde pode encontrar: você luta contra ele para salvar Pey'j.
Units: 3500.
- Nome: RATTUS ALBUS
Parece-se com: um rato branco.
Local: Fábrica.
Onde pode encontrar: antes de Pey'j ser raptado, quando você anda sozinho pela Fábrica. Ele está no esgoto.
Units: 750.
- Nome: BLABERA GREGARIA
Parece-se com: formigas.
Local: Fábrica.
Onde pode encontrar: numa alcova, ponha um Starkos. Elas vêm.
Units: 700.
- Nome: MEGAPTERA PURPUREA
Parece-se com: uma baleia.
Local: Mar de Hillys.
Onde pode encontrar: é uma das duas baleias que está no mar de Hillys.
Units: 2200.
- Nome: MANTA CYANEA
- Parece-se com: um raia voadora.
Local: Céu de Hillys.
Onde pode encontrar: é uma das duas raia de Hillys.
Units: 700.
- Nome: MACROPEDIA OMNIVORA
Parece-se com: um rato.
Local: Alpha Sections Und. Quarters.
Onde pode encontrar: na entrada, no chão.
Units: 400.
- Nome: MANTA MAGNIFICENS
Parece-se com: uma raia voadora.
Local: Céu de Hillys.
Onde pode encontrar: é uma das raia de Hillys.
Units: 850.
- Nome: MEGAPTERA BOREALIS
Parece-se com: uma baleia.
Local: Mar de Hillys.
Onde pode encontrar: é uma das duas baleias que está no mar de Hillys.
Units: 2000.
- Nome: ANGUILLA BIFIDA
Parece-se com: uma enguia.
Local: Slaughterhouse.
Onde pode encontrar: no mar, logo na entrada.
Units: 600.
- Nome: SARCOPHAGUS DOMZII
Parece-se com: um corpo flutuante.
Local: Slaughterhouse.
Onde pode encontrar: quando atacar para abrir caminho, eles atacam você.
Units: 900.
- Nome: TRILOBITES SALTANS
Parece-se com: uma raia.
Local: Slaughterhouse.
Onde pode encontrar: na entrada do matadouro, atrás da porta de passagem que se fecha.
Units: 1100.
- Nome: IGNIS IGNIFERA
Parece-se com: um animal vermelho.
Local: Slaughterhouse.
Onde pode encontrar: na sala com bastante fogo.
Units: 700.
- Nome: TIMOREA SAPONIFERA
Parece-se com: bolhas.
Local: Slaughterhouse.
Onde pode encontrar: na sala onde você encontra o primeiro Alpha Sections.
Units: 800.
- Nome: AMOEBA SALTANS
Parece-se com: um animal verde saltitante.
Local: Slaughterhouse.
Onde pode encontrar: depois de apanhar o comboio, aperte o botão e ele salta.
Units: 500.
- Nome: AURELIA MAGNIFICENS
Parece-se com: uma bolha transparente.

Local: Volcano's Treasure.

Onde pode encontrar: na parede na entrada.

Units: 500.

■ Nome: PAPILIO PILOSUS

Parece-se com: uma lagarta gorda.

Local: Black Isle.

Onde pode encontrar: suba no tubo amarelo e vá até ao fim, onde você cai para apanhar o PA1. Está na parede na sua frente.

Units: 300.

■ Nome: MEGAPTERA ANAEROBIA

Parece-se com: uma baleia.

Local: Espaço.

Onde pode encontrar: dispara contra o gelo para a soltares.

Units: 800.

LISTA DE PÉROLAS

Nesta seção estão todas as pérolas que você encontra em Hillys (88 no total), com a localização.

Pérola #1: DomZ Lighthouse Monster

Local: Farol, depois da luta com o primeiro chefe.

Pérola #2: DomZ Sea Serpent

Local: Mar de Hillys, depois de derrotar pela primeira vez a serpente.

Pérola #3: Looter's Booty

Local: É a pérola que você ganha quando acabas de passar pela Looter's Cavern 1.

Pérola#4: Science Center: Film of Animals 2

Local: Quando acaba o segundo rolo de fotografias.

Pérola#5: Victory in the Disk Game

Local: Akuda Bar, quando vence Francis no jogo.

Pérola#6: Rufu's Booty

Local: Akuda Bar. Use o zoom da câmera para ler o papel que Rufus esconde e usa o código na segunda porta do andar de cima.

Pérola#7: Science Center: Film of Animals 3

Local: Quando acaba o terceiro rolo de fotografias.

Pérola#8: Race 1 Victory

Local: Quando você vence a primeira corrida de Hillys.

Pérola#9: Race 2 Victory

Local: Quando você vence a segunda corrida de Hillys.

Pérola#10: DomZ Pterolimax

Local: Black Isle, quando derrota o chefe.

Pérola#11: Science Center: Film of Animals 4

Local: Quando acaba o quarto rolo de fotografias.

Pérola#12: Pearl Crochax

Local: Vorax Lair. Quando derrotar os crochax.

Pérola#13: Taken Back From the Alpha Sections.

Local: Pedestrian District. Use a chave na porta em frente à loja do Ming-Tzu e, em seguida, o código que a cabra deu no Akuda Bar.

Pérola#14: Bought From Nouri

Local: Pedestrian District. Compre-a na loja da Nouri.

Pérola#15: Bought From Ming-Tzu

Local: Pedestrian District. Compre-a na loja do Ming-Tzu.

Pérola#16: Taken Back From the Alpha Sections

Local: Pedestrian District. Ao lado da loja do Ming-Tzu. Passe pelos lasers e terá a pérola.

Pérola#17: Science Center: Film of Animals 5

Local: Quando acaba o quinto rolo de fotografias.

Pérola#18: Looter's Booty

Local: É a pérola que você ganha quando passa pela Looter's Cavern 2.

Pérola#19: Taken Back From the Alpha Sections

Local: Fábrica. Na sala onde há uma vaca morta.

Pérola#20: DomZ Robot At The Factory

Local: Fábrica. Quando você vence o robô DomZ.

Pérola#21: DomZ Torture Machine

Local: Fábrica. É a pérola que você pega na sala de tortura onde encontra o Double H.

Pérola#22: Reaper

Local: Fábrica. Quando você vence o Chefe.

Pérola#23: Hillyans Donations (Collected from IRIS)

Local: Sede da IRIS. Você as recebe quando acaba a missão na fábrica.

Pérola#24: Hillyans Donations (Collected from IRIS)

Local: Sede da IRIS. Você as recebe quando acaba a missão na fábrica.

Pérola#25: Hillyans Donations (Collected from IRIS)

Local: Sede da IRIS. Você as recebe quando acaba a missão na fábrica.

Pérola#26: Hillyans Donations (Collected from IRIS)

Local: Sede da IRIS. Você as recebe quando acaba a missão na fábrica.

Pérola#27: Hillyans Donations (Collected from IRIS)

Local: Sede da IRIS. Você as recebe quando acaba a missão na fábrica.

Pérola#28: Science Center: Film of Animals 6

Local: Quando acaba o sexto rolo de fotografias.

Pérola#29: Taken Back From the Alpha Sections

Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#30: Taken Back From the Alpha Sections

Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#31: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#32: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#33: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#34: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#35: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#36: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#37: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#38: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#39: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#40: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#41: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Use a chave de estrela no distrito da loja do Ming-Tzu. Passe pelos Alpha Sections e pegue-a.

Pérola#42: Alpha Sections HQ

Local: Peça ao Double H para partir as barras que estão no Pedestrian District. Se não for detectado, terá as pérolas.

Pérola#43: Alpha Sections HQ

Local: Peça ao Double H para partir as barras que estão no Pedestrian District. Se não for detectado, terá as pérolas.

Pérola#44: Alpha Sections HQ

Local: Peça ao Double H para partir as barras que estão no Pedestrian District. Se não for detectado, terá as pérolas.

Pérola#45: Victory In the Disk Game

Local: Akuda Bar. Você ganha esta pérola vencendo o Francis no jogo.

Pérola#46: Bought From Nouri

Local: Pedestrian District. Compre na loja da Nouri.

Pérola#47: Bought From Ming-Tzu

Local: Pedestrian District. Compre na loja do Ming-Tzu.

Pérola#48: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Slaughterhouse. Numa das salas.

Pérola#49: Looter's Booty
Local: É a pérola que você ganha quando acaba de passar pela Looter's Cavern 3.

Pérola#50: DomZ Sea Serpent
Local: Mar de Hillys. Quando derrota a serpente.

Pérola#51: Looter's Booty
Local: É a pérola que você ganha quando acaba de passar pela Looter's Cavern 4.

Pérola#52: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Slaughterhouse. Numa sala perto do animal verde saltitante.

Pérola#53: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#54: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#55: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#56: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#57: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#58: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#59: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#60: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#61: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#62: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#63: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#64: Hillyans Donations (Collected From IRIS)
Local: Sede da IRIS. Você recebe quando acaba a missão na Slaughterhouse.

Pérola#65: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Ao lado das corridas 1 e 2. Numa caixa. Você precisa do Jump Kit.

Pérola#66: Bought From Ming-Tzu
Local: Pedestrian District. Compre na loja do Ming-Tzu.

Pérola#67: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Porta ao lado do Akuda Bar. Use a chave e apanhe a pérola.

Pérola#68: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Porta ao lado do Akuda Bar. Use a chave e apanhe a pérola.

Pérola#69: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Porta ao lado do Akuda Bar. Use a chave e apanhe a pérola.

Pérola#70: Taken Back From the Alpha Sections
Local: Slaughterhouse. Numa das salas.

Pérola#71: Race 3 Victory
Local: Quando você ganha a terceira corrida de Hillys.

Pérola#72: Race 4 Victory
Local: Quando você ganha a quarta corrida de Hillys.

Pérola#73: DomZ Sea Serpent
Local: Mar de Hillys. Quando mata a serpente.

Pérola#74: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#75: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#76: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#77: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#78: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#79: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#80: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#81: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#82: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#83: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

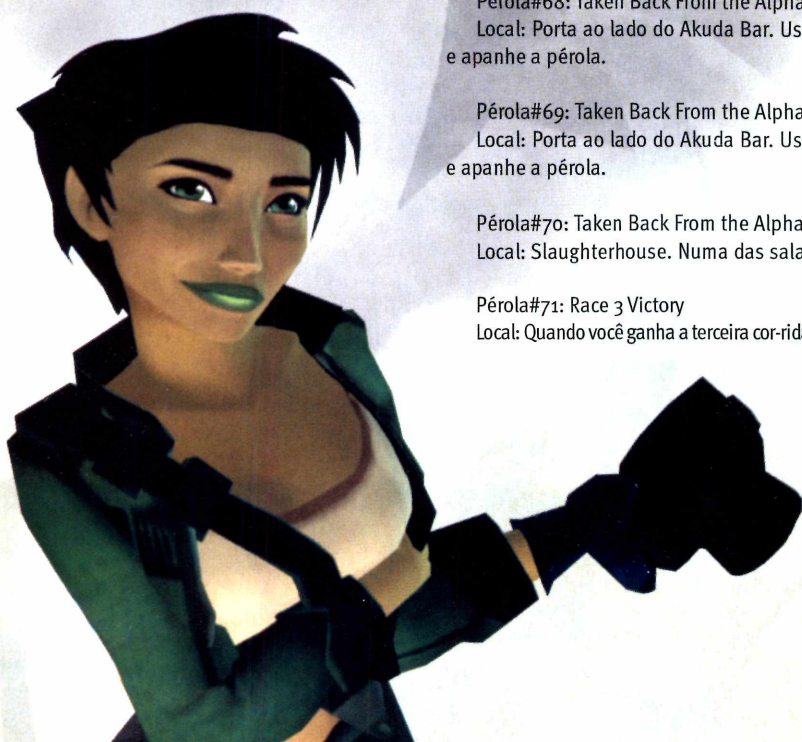
Pérola#84: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#85: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#86: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#87: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.

Pérola#88: Volcano Crochax
Local: Volcano's treasure. Aterrisse na Black Isle e mate os crochax.





Milena Wiek é assistente editorial da *PSWorld* e da *X360* e colaboradora da área de games do Judão (www.judao.com.br)

Nada de ser "ista"!

É permitido amar todos os consoles de todas as gerações



▲ WarioWare, de Wii



▲ Gears of War, de Xbox 360



▲ MotorStorm, de PlayStation 3

■ É engraçado lembrar como, quando divulgam as especificações de um console, surgem as comparações: um tem chip Cell, outro tem controle com sensor, outro tem títulos pop exclusivos etc. Inevitavelmente vem a pergunta "qual é o melhor?", seguida de defensores e de – pior – fanáticos defensores.

Eu mesma, por trabalhar em revista de PlayStation (e agora de Xbox, porque também faço parte do staff da independente X360), já vi gente falando que eu não posso gostar de outras plataformas senão das da família da Sony. Quanta bobagem!

Vou começar a explicar pelo ponto-chave, já que esta revista chama-se *PSWorld*: poucas são as pessoas que já colocaram a mão em um PlayStation 3. O console é caro, não existe pirataria (isso é ilegal, mas tem um papel considerável no mercado brasileiro para difusão de um produto, especialmente gamístico) e, convenhamos, além das promessas Final Fantasy XIII e Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, não são muitos os títulos que poderiam levar o jogador a comprar uma plataforma tão cara – a não ser que estejamos diante de novos sucessos arrebatadores, grandes clássicos que teremos de esperar para jogar.

Depois, e por isso mesmo, o Xbox 360 tem mostrado a cara no Brasil. Seguindo a linha do "Vox" de edições passadas, podemos considerar como seria a Sony agindo por aqui: algo como a Microsoft, que entrou e por enquanto tem dificuldades para combater a venda de consoles importados, ou seria inovadora, lançaria jogos, acessórios, escritórios brasileiros, funcionários brasileiros, estúdios de produção de games brasileiros? Não sei, mas pode ser nesse ponto que as empresas estejam pecando com nosso público, porque o X360 e seus jogos, é fato, estão sendo muito bem aceitos.

Já o Wii é o que se chama de ovelha negra, diferente de todos os seus irmãos

de geração. Tanta inovação na jogabilidade, pouco poderio. E a Nintendo diz que é isso mesmo, que essa é a estratégia.

Se pensarmos friamente, podemos chegar à conclusão de que pouco poderio não significa inferioridade. Eu poderia só usar a palavra Atari, mas lembra quando você se divertia jogando Sonic no Mega Drive? Ou quando passava horas jogando Zelda ou Mario no Nintendo 64? Isso sem falar nos portáteis, que têm uma tecnologia não comparável aos consoles por ser própria para ir de um lugar para outro, como o PSP e o Nintendo DS – que, confesso, me surpreendeu. Acho divertido jogar arrastando a canetinha na touch screen!

O ponto em que a gente perde por dedicar exclusividade a uma plataforma é o poder de comparação racional e embasada. É claro que gosto e preciso estar

O PONTO EM QUE A GENTE PERDE POR DEDICAR EXCLUSIVIDADE A UMA PLATAFORMA É O PODER DE COMPARAÇÃO RACIONAL E EMBASADA

informada e saber como funcionam todos os consoles, porque trabalho numa revista de videogame e num site de variedades escrevendo sobre videogame. Mas eu não sou a única, ainda mais agora que infelizmente o

reinado do PS2 está sendo apagado pela nova geração. Além do mais, se eu posso sacudir o esqueleto numa partida de WarioWare, acabar com todos em Gears of War e dar uma corridinha no belo MotorStorm de PS3, por que não aproveitar?

Então, a mensagem é a seguinte: no meu contrato com a editora Digerati e na minha vida como jogadora, não está escrito em nenhum lugar que eu não posso gostar de todos os consoles. Nem na sua vida.

Por isso, se tiver a oportunidade, vá à casa de um amigo que tem Wii sem preconceito e dê umas raquetadas. O mesmo para o Xbox 360 e sua grande quantidade de títulos bons. E tire a poeira do SNES ou do Dreamcast que porventura estejam esquecidos num canto do seu quarto. Mas também fique de olho e torça, como eu, para o PlayStation 3 e seus jogos ficarem acessíveis a todos.

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS
 no mercado
Procedência

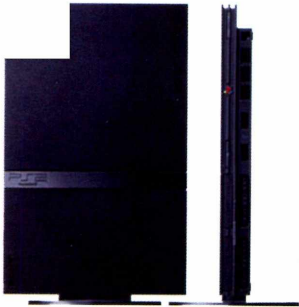
Oficina Própria
Assistência
Técnica
Técnicos Qualificados

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\$ 227,00
 6X R\$ 120,00
 12X R\$ 67,00

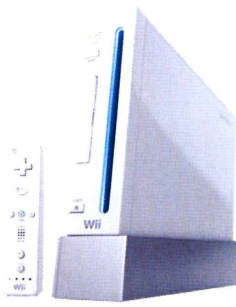
24X R\$ 41,00

ou apenas:
R\$ 580,00
 à vista. *

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original a escolha)

Controle revolucionario
 detecta: Inclinação, mira
 e movimento



Escolha como pagar:

3X R\$ 518,00
 6X R\$ 278,00
 12X R\$ 153,00

24X R\$ 94,00

ou apenas:
R\$ 1.390,00
 à vista. *

PSP

Ouvir MP3
 Ver filmes e Fotos
 Downgrade 3.03 ou 1.50



Escolha como pagar:

3X R\$ 324,00
 6X R\$ 174,00
 12X R\$ 96,00

24X R\$ 59,00

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\$ 950,00
 6X R\$ 502,00
 12X R\$ 280,00

24X R\$ 172,00

ou apenas:
R\$ 2.590,00
 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!

Central de atendimento:

Fone: (11) **3362.2206**

Fratello Games

SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

Visite uma de nossas lojas

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

Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:

Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
 Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* 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.

shoptime.com

AQUI
VOCÊ ENCONTRA OS
MELHORES
E MAIS PREMIADOS JOGOS
POR PREÇOS ESPECIAIS
**FRETE GRÁTIS NAS
COMPRAS ACIMA DE
R\$199,00

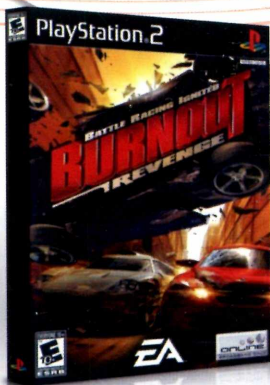
*COMPRE NO
SHOPTIME E GANHE
A REVISTA
PSWORLD

BURNOUT REVENGE
VENCEDOR DE DOIS PRÊMIOS NO
SPIKE TV VIDEO GAME AWARDS

Cód.: 180046

POR: 99,00

4X
R\$ 24,75



OKAMI
VENCEDOR DE DOIS PRÊMIOS NO
7º GAME DEVELOPERS AWARDS

Cód.: 179358

POR: 199,00

9X
R\$ 22,11



WINNING ELEVEN

POR: 199,90

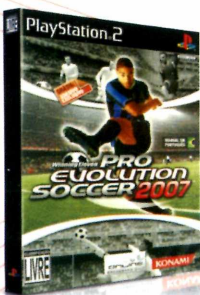
PRO EVOLUTION

9X

SOCCER 2007 - PS2

R\$ 22,21

CÓD.:184062



NEED FOR SPEED

POR: 99,00

MOST WANTED - PS2

4X

CÓD.:170412

R\$ 24,75



TAPETE DE FUTEBOL

POR: 69,00

FOSTON - PS2

3X

CÓD.:186315

R\$ 23,30

Acesse e confira nosso sortimento completo de games e acessórios:

www.shoptime.com/psw

Ou ligue (capitais) 4003 10 20 (outras localidades) 023 11 4003 10 20

*A promoção Compre no Shoptime e Ganhe a Revista PSWorld é válida somente para os itens presentes através do link www.shoptime.com/revistapsw ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003-1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSWorld. Promoção válida até 1/06/2007 ou enquanto durarem nossos estoques.

**A promoção de Frete Grátis acima de R\$ 199,00 é válida somente para os itens anunciados nesta edição, através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento, até 04/06/2007 ou enquanto durarem nossos estoques.