

**PS2
ESTRAÇALHA!**

GUITAR HERO III e 80s

Lista de músicas!
Tudo sobre os dois games que prometem arrebentar no seu videogame

Conheça o novo

NEED for SPEED PRO STREET

Desta vez os carros amassam! As primeiras informações do novo jogo da série mais veloz dos games



DETONADOS: TOMB RAIDER ANNIVERSARY

- Faça 100% do game
- Todos os relícs e artifacts
- 14 páginas de estratégias

PIRATAS DO CARIBE 3

SHREK 3

FINAL FANTASY VII (PARTE 1)

FIFA 08

Os esforços da EA Sports para tentar desbancar Winning Eleven





O Manual do Windows Vista

UMA REVISTA DIFERENTE PARA UM SISTEMA OPERACIONAL INOVADOR

Tudo o que você precisa saber para tirar o máximo de proveito do novo sistema operacional da Microsoft.

EDIÇÃO BRASILEIRA DA WINDOWS VISTA - THE OFFICIAL MAGAZINE



Windows Vista™ A Revista Oficial

CD VIRTUAL
600MB
de programas testados e aprovados: jogos, editores de imagem. Acesse revistawindowsvista.com.br e baixe

LAPTOPS COM VISTA

HP • DELL • LG • LENOVO • SONY

Descubra qual portátil é o certo para seu bolso e suas necessidades

FOTO DIGITAL 5 truques infalíveis para melhorar seus retratos

BUSCA A JATO 12 truques para encontrar qualquer arquivo instantaneamente

DESKTOP VIVO Transforme o vídeo de suas férias em wallpaper

GUIA PRÁTICO da MÚSICA DIGITAL

Saiba como curtir ao máximo músicas no seu PC

- Grave músicas de **rádios online**
- Extraia o **áudio de DVDs** em formato MP3
- Baixe **músicas de graça** e ouça onde estiver

38

PÁGINAS de TUTORIAIS

- Backup de email • Virtualização
- Windows Dreamscene
- Ergonomia e muito mais

APRENDA A:

- Utilizar o **ACCESS 2007**
- Ver notícias pelo **MEDIA CENTER**
- Usar o novo **HOTMAIL LIVE**
- Assistir **TV PELO PC**

JÁ NAS BANCAS

RODE o XP DENTRO DO VISTA

Aprenda a usar o Virtual PC

Windows Vista - A Revista Oficial



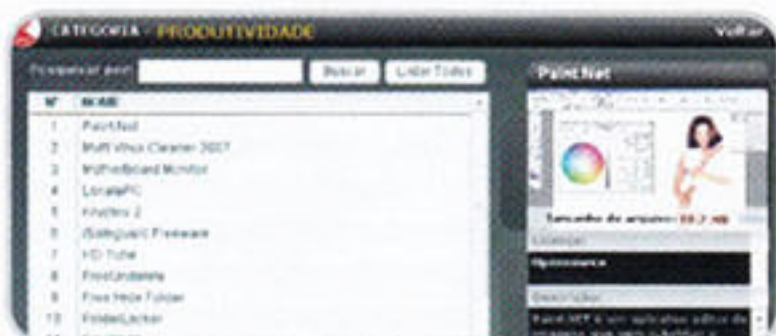
ISSN 1981-0296 • Ano 1 • Nº3 • R\$ 11,90

BOAS COMPRAS

Um guia com dicas de compras de tocadores de MP3, HDTV, scanners, adaptadores Wi-Fi e outros produtos

RODA NO VISTA?

Tudo o que você precisa saber antes de comprar um periférico ou acessório



CD Virtual
600 MB de programas selecionados em nosso site

Mate a saudade do XP
Use o VirtualPC e rode o Windows XP dentro do Vista



WWW.REVISTAWINDOWSVISTA.COM.BR



Não adianta especular, o PS2 ainda reina absoluto

■ É verdade que os lançamentos do PS2, aos poucos, estão diminuindo, e a quantidade de títulos que chegam ao mercado é bem menor do que a de dois anos atrás. Mas se engana quem acha que a nova geração está totalmente estabelecida. Por estar no mercado há mais tempo que o PS3, o X360 vem ganhando mercado, mas nada está definido e se engana quem pensa que o novo videogame da Sony está fracassado. Ainda é cedo para conclusões.

Voltando ao PS2, em 2007 ainda haverá bons títulos chegando para a plataforma. Um bom exemplo é nosso destaque da capa. Se um novo Guitar Hero é bem-vindo, imagine dois! Pois a RedOctane mandou muito bem. E não paramos por aí. Temos a segunda versão de Manhunt muito próxima do lançamento e mais uma versão de Winning Eleven até o fim do ano.

Deixando o futuro de lado, este mês um dos melhores títulos do PS2 acaba de ser lançado, e o setonado você encontra nas próximas páginas. Estou falando de Tomb Raider Anniversary, a redenção de Lara Croft. Há muito tempo não se via um game tão caprichado da musa dos games.

Para quem achava que o PSone estava esquecido, nesta edição temos uma grande surpresa. Dividimos em duas partes o detonado do clássico dos clássicos, Final Fantasy VII. Espero que goste.

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: Badah, Cláudio Pereira, Fabiano Silva, Henrique Moreira, Leandro Augusto, Murilo Takeda, Rafaela Caetano e Ronie Anderson (textos)

PUBLICIDADE

Cassettari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE

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

EDIÇÕES ANTERIORES

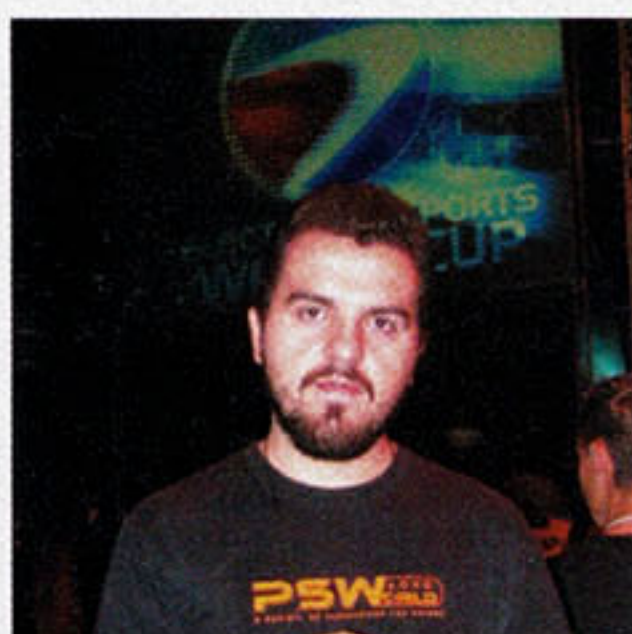
Atendimento a jornalistas: tel.: (11) 3648-9090
Canais de vendas: tel.: (11) 3648-9090
e-mail: vendas@digerati.com.br, fax: (11) 3648-9083
Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2616
Publicidade: tel.: (11) 3217-2643
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) 3217-2600
e-mail: circulacao@digerati.com.br

STAFF - E3 2007

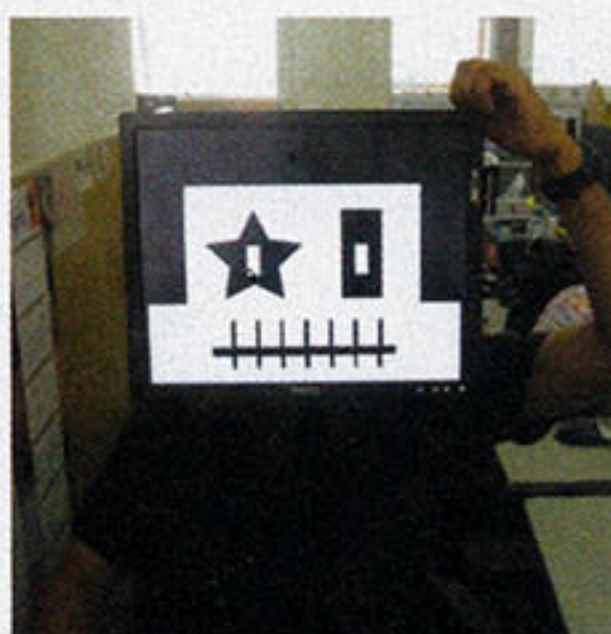
Confira o que a Redação espera da próxima E3, o evento mais aguardado do mundo dos videogames



RICARDO CAETANO
Editor-assistente

Foi o repórter representante da PSWorld na final do ESWC e adorou a equipe feminina de Counter-Strike

Espera ver na E3: Silent Hill 5



HUDSON RODRIGUES
Designer

Sabe-se lá o que aconteceu para ele ficar com a boca costurada e um olho de estrela!

Espera ver na E3: as belas moças dos estandes



VIVIAM LUIS
Designer

Jogar ou não jogar games à la LocoRoco: eis a questão. Se ela continuar calma como ultimamente, sem problema!

Espera ver na E3: LocoRoco 2



MILENA WIEK
Assistente editorial

Acha uma pena que Shrek The Third, o jogo, seja tão infantil e pior do que o filme. Coitado desse boneco!

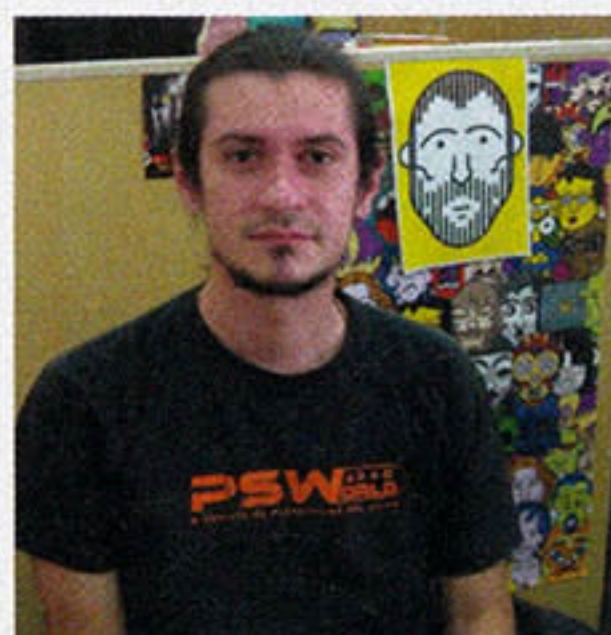
Espera ver na E3: Beautiful Katamari



LUCIANE HAGUIHARA
Chefe de arte

Depois que ganhou da Viviam o vale-refeição de um restaurante mexicano, anima a Redação gritando "arriba!"

Espera ver na E3: CSI para PS3



SÉRGIO BERGOCCE
Designer

Todas aquelas carinhas foram suas artes, que ele fez tomando como inspiração amigos e inimigos

Espera ver na E3: GTA IV



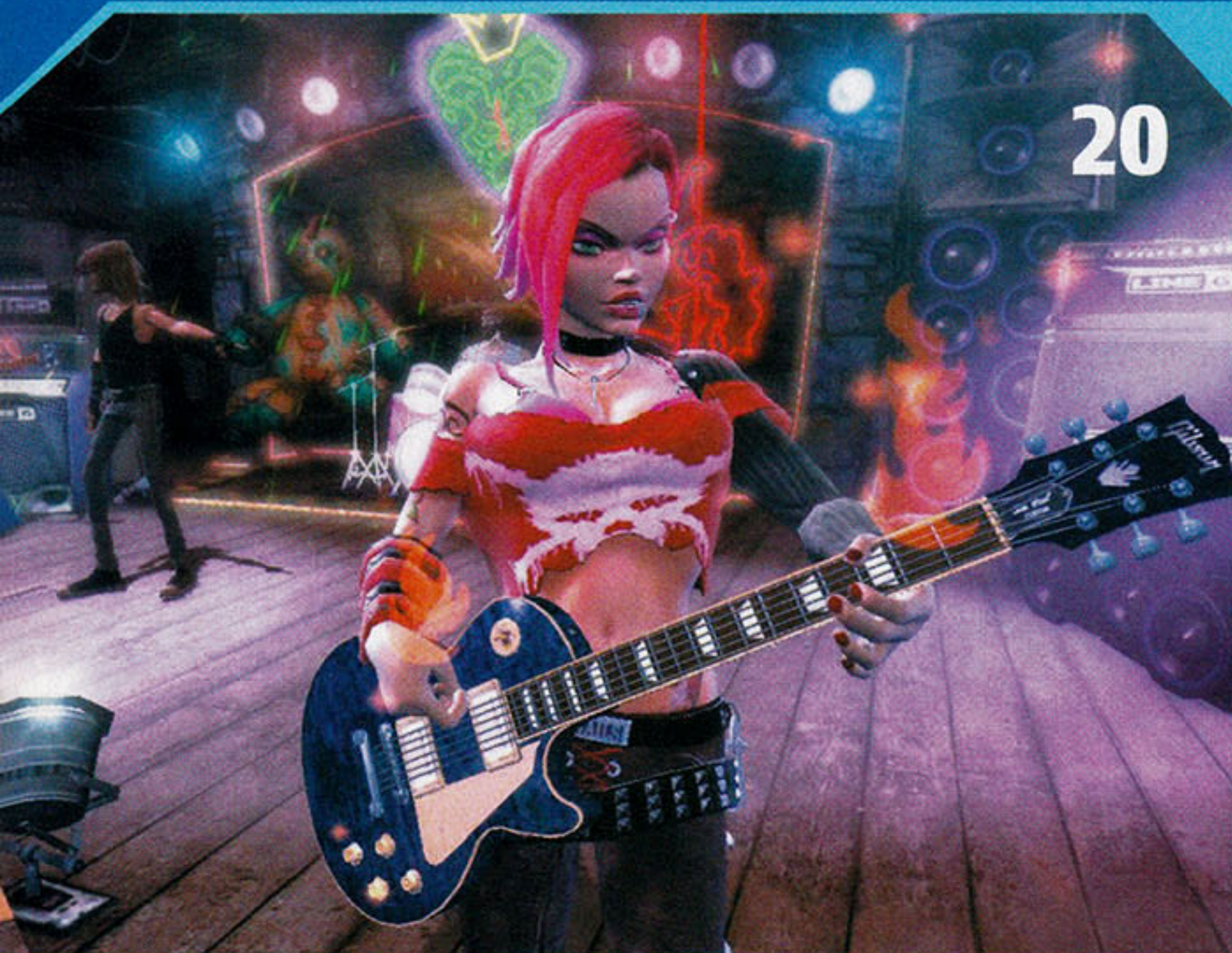
PSWORLD (ISSN 1679-5008)
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
Tel.: (21) 2195-3200.
Impressão: Araguaia Ind. Gráfica e Editora Ltda.
Distribuidor para Europa e América Latina:
Malta Internacional +55 11 3284-6444.

DIGERATI É UMA EMPRESA DO GRUPO DOMO



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





Guitar Hero III e Rocks the 80s

■ O som alto do rock'n'roll marcará presença pela terceira vez no PlayStation 2



Counter-Strike no PSP

■ Saiba como participar das disputas entre policiais e terroristas no portátil



Detonados

■ Saiba como se dar bem em Tomb Raider Anniversary, Final Fantasy VII, Shrek The Third e Piratas do Caribe 3

CARTAS

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

FRONT

NOTÍCIAS

Novo controle do PS3, processo contra a Sony, adiamento do Resident Evil 5 e muito mais > 10

REWIND

Tomb Raider Anniversary é inspirado em outro game. Relembre o original > 10

TOP 10

Os 10 jogos de esportes mais próximos da modalidades reais > 11

VERSUS

Muita porrada entre dois ícones das lutas virtuais: Ryo Sakazaki e Dan > 12

PSPWORLD

Queda nas vendas, PSP celular, nova versão de firmware e muito mais > 13

SITE

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

PAUSE

Novo filme de Harry Potter, *A Bússola de Ouro* e álbum beneficente > 16

SIDEQUEST

Escolhidos da ESWC brasileira, jogo de Afro Samurais e muito mais > 17

CHRONO

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

PREVIEWS

Guitar Hero III	20
Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	24
FIFA 08	25
Need for Speed ProStreet	26

Tom Clancy's End War	28
SOCOM Confrontation	30
Tales of the World: Radiant Mythology	30
Obscure 2	31
Siphon Filter Logan's Shadow	31
Call of Duty 4	32
Devil May Cry 4	33



Shin Megami Tensei Persona 3	34
Castlevania: Dracula x Chronicles	34
Wild Arms: Vth Vanguard	35
Dead Head Fred	35
Digimon World: Data Squad	35

MATÉRIA

Counter-Strike no PSP

Tutorial completo para você jogar Counter-Strike no PSP com seus amigos > 36

REVIEWS

Tomb Raider Anniversary	40
-------------------------	----



Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer	42
Odin Sphere	43
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	43
PQ 2: Practical Intelligence Quocient	44
Driver 76	44
Dawn of Mana	45

Naruto: Ultimate Ninja 2	45
Surf's Up	45
Art of Fighting Anthology	46
Puzzle Scape	46
Crush	46
Dungeon Maker: Hunting Ground	46

DICAS

PSone

NCAA GameBreaker 99	48
NCAA March Madness 2001	48
Nectaris: Military Madness	48
Need for Speed: Porsche 2000	53
Need for Speed: V-Rally	53
New Japan Pro Wrestling 3	53
NFL Gameday 2000	53

PS2

ESPN International Track And Field	54
Duel Masters: Cobalt	54
Dropship	54
The Dukes Of Hazzard: Return Of The General Lee	54
Shining Force EXA	54
The Red Star	54
Freestyle MetalX	55
Front Mission 4	55
Full Spectrum Warrior	55
Fight Club	55
Fullmetal Alchemist: Dream Carnival	55
Fuun Bakumatsuden	55
Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle	56
Final Fantasy X	57
FIFA 2005	57



PSP

The Godfather: Mob Wars	58
Burnout Dominator	58
Final Fantasy Anniversary Edition	58
Def Jam: Fight For NY – The Takeover	58
Daxter	59
Infectd	59
Megaman Maverick Hunter X	59

Peter Jackson's King Kong GripShift	59
--	----

DETONADOS

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Um remake que rivaliza com o original. Estratégia para 100% do game > 60



FINAL FANTASY VII

O RPG definitivo. Guia para um dos maiores clássicos do PSone > 74

SHREK 3

Divirta-se a valer na aventura do ogro verde e de seus amigos > 82



PIRATAS DO CARIBE 3

Estratégia para as confusões do Capitão Jack Sparrow > 90



VOX

Ricardo Caetano faz uma comparação entre videogames e carros > 98



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

POR CARTA

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

POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

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

FIQUE ESPERTO!

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

“HERRAR É UMANO”

A ficha técnica do review de *The Red Star* estava incorreta. A seguir, as correções:

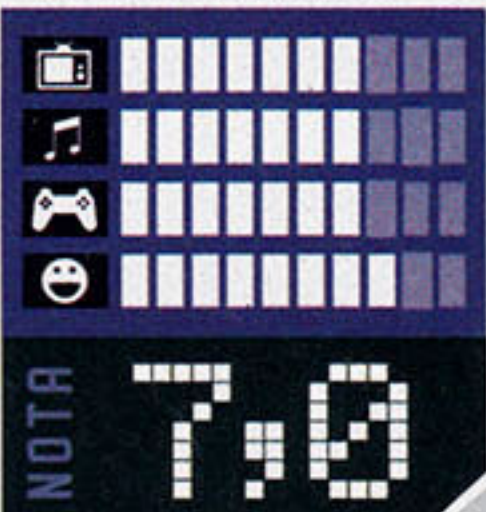
Acclaim Studios Austin
Acclaim Entertainment
PS2
Ação
2
www.theredstar.com

PRÓS

- Sistema multiplayer
- Mestres

CONTRAS

- Fases repetitivas
- Mal uso da licença original



Carta do mês

CAMPEÃO DA DÚVIDA



■ Olá, staff da *PSWorld*. Primeiro os elogio pelo ótimo trabalho. Seus detonados são excelentes, como o da edição 15, de PSone. Bem, quero o título de campeão da dúvida.

- 1 – Vocês podem dar umas dicas do jogo *Tenchu 2*, de PSone?
- 2 – Elaborem matérias sobre jogos de RPG de estratégia + ação + aventura e de jogos mistos, como *Kingdom Hearts*.
- 3 – Nos jogos que tenho, para evitar a tortura das musicinhas, coloco meu cabo do DVD na TV em vez do áudio do PSone e escuto minhas músicas. Isso danifica em algo meu PSone?
- 4 – Quanto é o custo da assinatura da revista?
- 5 – Meus colegas deixam seus Memory Cards no meu console durante os jogos. Eu evito isso, porque da última vez que deixei lá, tudo que eu havia gravado foi apagado. Isso acontece com os Memory Cards originais ou só com os piratas?
- 6 – Meu colega queimou o console colocando um controle novo. Isso acontece por causa do controle ou não tem nada a ver?
- 7 – Moro em Rio Preto e queria saber de jogo original do *Final Fantasy VII*. Onde comprar?
- 8 – Na edição 15, no detonado de *Legend of Legaia*, em *West Forest* não consigo matar os inimigos. É level baixo da minha equipe?
- 9 – Adesivos estragam consoles?
- 10 – Meu gato de estimação (*Gatito*) dorme em

cima do meu PSone. Isso causa defeito?

11 – Há algum *O Senhor dos Anéis* para PSone? Acho que sou o campeão da dúvida!

Gabriel Ares

Vamos lá, Gabriel:

- 1 – Na tela de inventário, pressione ■, ■, ■, ●, ■, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2 para ter todos os itens. Na tela de seleção de missões, segure Select + ■ + ● e pressione →, →, →, ↑, ←, ↓, R2 para habilitar todas as fases. Pause o game e pressione R1, L1, R1, L2, segure ▲ e pressione ↓, ↓, ↓, ↑ para matar todos os inimigos.
- 2 – Dica anotada, Gabriel.
- 3 – Não tem problema.
- 4 – Por 6 meses, você paga R\$ 36,02. Por 12 meses, o preço é R\$ 64,44.
- 5 – O problema da perda de dados de um MC depende de seu manuseio. É recomendável que você mantenha o Memory Card no console enquanto joga. O que não pode ser feito é a remoção dele enquanto você grava seu progresso ou enquanto o jogo é carregado. Vale lembrar que MCs piratas falham bem mais que os originais.
- 6 – Não é provável. O que causa isso aos consoles, geralmente, é a eletricidade.
- 7 – O modo mais fácil de adquirir produtos que já não fazem parte do mercado atual é pela Internet. Sites, como *Mercado Livre* e *eBay*, são boas fontes.
- 8 – A regra em qualquer jogo de videogame é: nenhum inimigo é invencível. No seu caso, um aumento significativo do nível de luta aliado a armas mais poderosas facilitará seu trabalho.
- 9 – Não. A ressalva é colocar o adesivo sobre alguma saída de ar.
- 10 – Não, Gabriel. Só tome cuidado para ele não tomar um choque.
- 11 – Não.

RESIDENT EVIL



■ Gostaria de começar minha carta elogiando a revista pelo ótimo trabalho de vocês. Admiro-os muito. Quero fazer uma pergunta: no meu *Resi-*

dent Evil Code: Veronica X já estou na Antártida com Chris. Meu colega falou que dá para utilizar o extintor uma segunda vez. Minha vida acabou, pois o deixei no baú do detector de metais no começo do game. Dá para zerar o jogo sem utilizá-lo ou vou ter de começar novamente?

Queria também fazer um pedido: por favor, há trapasças para *RE Code: Veronica X*? Se tiver, vocês poderiam publicá-las? A edição 41 ficou ótima; zerei *God of War II* várias vezes. Espero ansiosamente.

Matheus Silva

Matheus, é possível terminar o game sem o extintor. É verdade que ele tem mais funções durante o game, mas é possível fechar o jogo sem usá-lo. Quanto às dicas, veja:

Liberáveis:
Mode Battle

Visão em primeira pessoa
(modo Battle)

Lança-míssil infinito

Jogue com Albert Wesker
no Modo Battle Mode
Jogue com Alternate
Claire no modo Battle
Jogue com Steve Burnside
no modo Battle

Termine o jogo em
qualquer dificuldade
Complete o jogo prin-
cipal nas dificuldades
Easy ou Normal.
Termine o game com
rank A.
Termine o modo Battle
com Chris Redfield.
Termine o modo Battle
com a Original Claire.
Termine o modo Battle
com Chris Redfield.

DICAS



■ Em primeiro lugar, quero mencionar que sou um leitor assíduo da revista *PSWorld*. Quero dar os parabéns pelo conteúdo da revista. Gostaria que você colocassem na próxima edição um pôster de Spider-Man 3. Quero também dicas para Destroy All Humans! e Playboy: The Mansion. Vocês poderiam, por favor, passar para mim? Obrigado pela atenção.

Rafael de Jesus Peres

Rafael, anotamos sua sugestão para o pôster do Aranha. Quanto às dicas:

Destroy All Humans!

Invencibilidade

Pause o game, segure L2 e pressione ■, ●, ←, ←, ●, ■.

Munição infinita

Pause o game, segure L2 e pressione ←, ●, R2, →, R1, ■.

Todos os upgrades

Pause o game dentro da Mothership, segure L2 e pressione ■, ●, ←, ←, ●, ■.

Playboy: The Mansion

Execute as tarefas para liberar os extras correspondentes:

Camiseta Artsy Bunny

Publique a capa de Karmyn Chase na missão 5.

Cama Brass

Complete a missão 9.

Clubhouse

Complete a missão 5.

Cama de massagens

Publique uma edição na missão 2.

Michelangelo

Publique o Playboy Philosophy na missão 4.

Obsession

Encontre Ken Willard na missão 5.

Piscina

Complete a missão 1.

Cadeira Regency

Complete a missão 8.

Sofá Regency

Complete a missão 10.

Trampolim

Consiga duas namoradas na missão 3.

RPG NA CABEÇA



■ Olá a todos da *PSWorld*. Meu nome é Vitor, tenho 21 anos e sou extremamente fã de jogos, desenhos animados (animes, geralmente) e outras coisas de criança como dizem muitos por aí. Estou escrevendo por dois motivos principais: quero dar os parabéns pelo incrível trabalho que estão desenvolvendo na revista *PSW* (dar os parabéns, não bajular. Bajular é só para quem não merece, e vocês merecem). Primeiro, os parabéns! O trabalho que vocês vêm fazendo na *PSWorld* é fascinante! Há anos que eu havia parado de comprar revistas de games, mas depois de observar algumas capas e ler algumas matérias (na banca mesmo) acabei voltando a comprar as revistas e cheguei a ponto de comprar apenas a de vocês. Tem o equilíbrio perfeito nas páginas, com matérias de jogos e sobre empresas, consoles, novidades, auxílio técnico, ótima qualidade de imagens, detonados e dicas. Isso sem falar em quadros de humor, como o "Versus" (aliás, ótimo o da edição 43 - Homem-Aranha x

Chapolin. Ri muito). Continuem com o ótimo trabalho, pois nós, gamers, gostamos não somente de dicas, detonados e previews, mas de notícias sobre o universo dos jogos, humor, qualidade gráfica e gramatical. Agora, a parte das dúvidas:
1- Só saberemos se o PS3 irá embarcar no mercado mundial quando tivermos o lançamento de grandes jogos para a plataforma (FFXIII, por exemplo) ou as coisas vem melhorando gradativamente para o console da Sony?
2 - Star Ocean 'Till the End of Time: Vocês já fizeram algum detonado sobre esse game? A série Star Ocean é muito boa e merece um detonado ou até um especial.

3 - Onde posso encontrar o game Twisted Metal: Black? Já procurei em todos os cantos. Espero que minhas perguntas não sejam tão difíceis de responder e torço para que o futuro de vocês seja muito brilhante, pois merecem.

Esperançoso pela resposta,
Vitor André Pereira Sarubo

Obrigado por suas palavras, Vitor. Esperamos fazer sempre o melhor. Quanto a suas respostas:

1 - Na certa, o PS3 precisa de um game com a mesma importância de Gears of War para o Xbox 360. Com o passar do tempo, grandes jogos serão lançados para o console, além de mais pessoas comprarem o aparelho. Isso fará com que o PS3 aumente seu poder no atual cenário.

2 - A *PSWorld* não detonou o game, Vitor.

3 - Procure em sites com vendas de usados, como *Mercado Livre* ou fóruns de jogos.

PS3 CONECTADO



■ Meu nome é Gilliard, tenho 25 anos e sou leitor da revista *PSWorld* há quase um ano. Gosto muito do trabalho de vocês. Gostaria que vocês me tirassem uma dúvida sobre o PS3. Pretendo comprar daqui uns dois meses e não tenho Internet. Quero saber se dá para jogar os jogos sem Internet e se todos eles irão rodar normalmente. Muito obrigado desde já.

Gilliardi Alex Francellino dos Santos

Claro, Gilliard. O sistema atual dos Sony é bem melhor que o do PlayStation 2. Você perderá o conteúdo online e as partidas com outros jogadores pelo mundo, mas o sistema do PlayStation 3 não depende de uma conexão com a Internet para funcionar normalmente.



Tilty's®
Games

acesse nossa
loja virtual

www.
tiltysgames
.com.br



8X
no carnê



15X
no cheque

**1 ANO DE
GARANTIA**



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

NOVO ENDEREÇO



11 6191-3000

- 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 •

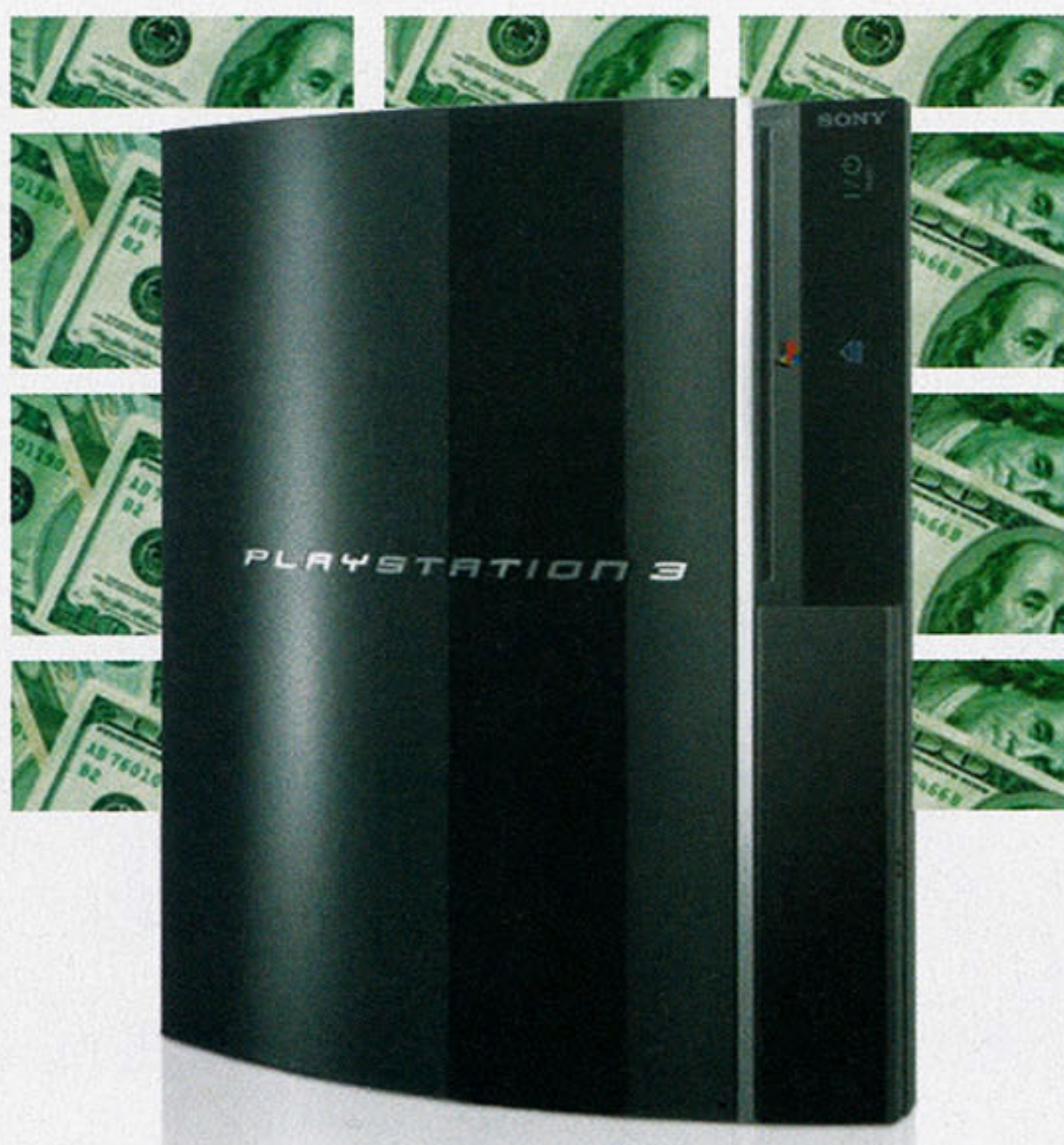
FRONT

■ Notícias e variedades

Preço do PS3 pode baixar

“Howard Stringer, chefe do grupo Sony, anunciou que o PS3 irá sofrer uma redução de preço até antes do Natal, durante o período de compras de fim de ano”

Pág. 12



Novo controle no PS3

11 > “Após várias reportagens pela Internet especularem sobre o desenvolvimento do novo produto...”



GOW III não está em produção

11 > “Se tivéssemos começado a produção de GOW III para PS3, podem ter certeza de que...”



PSPWorld

13 > “...o que permitirá aos seus assinantes realizarem ligações de alta qualidade com vídeo e voz.”



Pause

16 > “No seu quinto ano em Hogwarts, Harry tem de agüentar as injúrias das pessoas que...”



Sidequest

17 > “Foram definidos os representantes brasileiros que disputarão a grande final mundial da ESWC...”



Líderes religiosos podem processar Sony



■ Na Inglaterra, líderes religiosos acusam a Sony de profanar a Catedral de Manchester e ameaçam entrar com uma ação jurídica contra a empresa. De acordo com a Igreja, a Sony não pediu permissão para utilizar a catedral como elemento de Resistance: Fall of Man e exige uma desculpa formal e a retirada do título das lojas, caso contrário uma ação legal será considerada.

A reportagem, levada ao ar na semana passada pela rede de TV britânica ITV, além de reduzir a compreensão do game também cuidou de taxar a Sony de irresponsável por escolher Manchester, “uma cidade amaldiçoada pela violência armada”, como palco para o game.

No dia 11 de junho, a Sony Europa se pronunciou oficialmente sobre o caso deixando claro seu respeito pelas autoridades religiosas, mas diferenciando realidade de ficção.

“Nós temos certeza de que procuramos e recebemos todas as permissões necessárias para a criação do game e vamos entrar em contato com as autoridades religiosas para entender melhor suas preocupações”, explica o comunicado oficial assinado pela empresa.

Silent Hill 5 pode ser lançado ainda em 2007

■ A esperada estréia da série Silent Hill pode acontecer neste ano, tanto para PS3 quanto para Xbox 360. De acordo com a seção de rumores da revista americana EGM, a Konami está preparando Silent Hill 5 para o lançamento até o final de 2007. Além disso, a revista sugere que o novo título do famoso survival horror seria propriedade da Konami americana, em vez da japonesa.

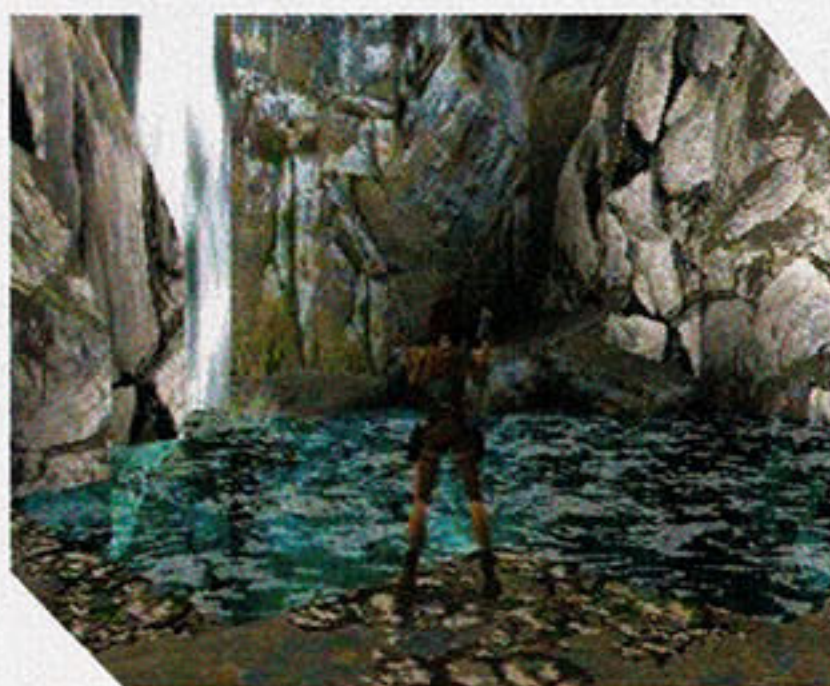
Rumores à parte, a única coisa que se sabe sobre Silent Hill 5 é que ele deverá fazer referência a Silent Hill 2 em relação ao enredo e à forma como os personagens da trama reagem no game, de acordo com o comentário feito no mês passado por Akira Yamaoka, que produziu Silent Hill 2 para PC.

REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Tomb Raider (1996)



■ Aproveitando o review e o detonado desta edição, volte para 1996, com o surgimento da musa Lara Croft. Há dez o PlayStation passou a ser unanimidade entre os consoles de 32 bits graças principalmente a alguns títulos exclusivos. Grandes séries, hoje em dia consagradas, tiveram seu início no primeiro console da Sony, fazendo com que os concorrentes Saturn (Sega), 3DO (Panasonic) e Nintendo 64 (Nintendo) comessem poeira. Um dos maiores responsáveis por essa vitória do PlayStation, sendo considerado um dos maiores games de aventura da década passada, é Tomb Raider.

O game estrelado por Lara trouxe os primeiros elementos do que viria a ser padrão em jogos da geração seguinte, como o uso da câmera para visão

em terceira pessoa. Tomb Raider foi produzido pela Core Design e lançado pela até então pouco conhecida Eidos, rendendo à empresa um grande retorno financeiro e seis continuações – isso sem falar nos dois filmes estrelados por Angelina Jolie. Lara Croft virou pop e é quase tão conhecida quanto os saudosos Mario e Sonic.

Comparada às versões posteriores, Tomb Raider é o mais feio de todos. Os famosos pares de seios de Lara eram compostos por um único triângulo que abrangia os dois. Nem sua tranças estavam presentes. Em compensação, toda a magia do game foi a responsável pelo grande número de seqüências, inclusive o remake recém-lançado. Quem não tiver a oportunidade de jogar este título, vale tentar TR Anniversary.

Rumores apontam para novo controle no PS3



▲ Depois do polêmico bumerangue e do SIXAXIS, a Sony quer apostar em um novo controle

■ A Sony se negou a comentar os rumores que diziam que um controle para PlayStation 3 completo, com função vibratória, estaria sendo produzido pela empresa. Os rumores começaram a surgir há alguns dias, após várias reportagens pela Internet especularem sobre o desenvolvimento do novo produto, incluindo o blog especializado Innerbits.com.

De acordo com a notícia, “duas fontes independentes na Sony” confirmaram que estavam trabalhando num protótipo há vários meses. Procurados pela revista eletrônica *GamesIndustry.biz*, tanto a Sony da Europa quanto a da América se recusaram a comentar. Entretanto, os indícios de que o novo controle esteja sendo produzido são fortes. Após uma longa batalha judicial, a Sony finalmente entrou em acordo com a Immersion Corporation, dona da patente da tecnologia do controller.

God of War III ainda não está em produção

■ Cory Barlog, diretor do excelente *God of War II*, atualizou seu blog dizendo que a produção da seqüência para PS3 ainda não foi iniciada. Pouco depois do lançamento do primeiro *GOW*, o site *Computer and Videogames* revelou rumores de que, na época, apontavam para a produção do segundo título para PS2 e também uma seqüência para PS3, completando a trilogia.

Barlog atualizou seu blog mencionando os rumores: “em relação àquele rumor do CVG... Sou obrigado a dizer que não há nada de verdadeiro. Se houvéssemos começado a produção de *GOW III* para PS3, podem ter certeza de que eu estaria agora gritando sobre bem alto do topo de uma montanha assim que tivesse a autorização para fazê-lo”.

Barlog também aproveitou para dizer que o vídeo que apareceu no *YouTube* revelando a arte conceitual de *GOW III* é falso.

Resident Evil 5 adiado

■ O próximo título de *Resident Evil*, previsto para PS3 e Xbox 360, não esteve presente no planejamento financeiro da Capcom para este ano, indicando que o game não será lançado até pelo menos abril de 2008.

A única possibilidade de os fãs da série matarem saudades dos famosos zumbis neste ano será pela versão para Nintendo Wii, *Resident Evil: Umbrella Chronicles*, e pelo remake de *Resident Evil 4*.

A notícia não é grande surpresa, uma vez que o produtor Jun Takeuchi disse à revista japonesa *Famitsu* que o jogo não poderia ser jogado até antes de 2008, mas confirma a longa espera que os donos dos consoles da Sony terão de suportar para colocar as mãos no próximo título da série.

TOP 10

BOLA DENTRO!

Os melhores games de esporte para PS2

1º



Pro Evolution Soccer: Winning Eleven 2007

2º



World Series Baseball 2K3

3º



NBA 2K2

4º



Fight Night Round 3

5º



Madden NFL 2005

6º



FIFA Street 2

7º



NCAA Football 07

8º



Tiger Woods PGA Tour 2004

9º



NHL 2K6

10º



Sega Sports Tennis



▲ Preço: uma das maiores polêmicas do PS3

Sony pode reduzir preço do PS3

■ Howard Stringer, chefe do grupo Sony, anunciou que o PS3 irá sofrer uma redução de preço até antes do Natal, durante o período de compras de fim de ano – sinal de que a empresa está procurando uma forma de reduzir o preço, mas sem reduzir seu rendimento. Em uma entrevista ao Financial Times, Stringer reconheceu a resistência dos consumidores ao alto preço do console e afirmou que o processo de refinamento de seu custo estará completo, sem dúvida, até o final do ano.

Quando perguntado sobre a superação do Nintendo Wii nas vendas de consoles, o CEO da Sony esquivou-se dizendo que não se trata de uma disputa e que ambos (Wii e PS3) complementam-se e suplementam-se.

“O Nintendo Wii é uma iniciativa de sucesso e tem um ótimo modelo de negócios, comparado com o nosso, porque é mais barato” disse Stringer. “É isso que estamos estudando no momento, é isso que estamos tentando refinar”, complementa.

Para completar, uma queda no custo de produção do Blu-ray estimulou a Sony a baixar o preço de seu último Blu-ray player (modelo BDP), fato que aumenta as especulações de uma redução no preço do PS3.

A queda no preço da tecnologia permitiu a Sony vender seu recém-lançado modelo de Blu-ray player por 100 dólares a menos que o esperado, de acordo com reportagem da *Next-Gen.biz*. Assim, uma queda de preço do PS3 passa a ser especulada tanto por analistas quanto pelas produtoras de jogos, como a Ubisoft, que já comentou abertamente o caso.

“Se o preço está caindo, todos os produtos relacionados à tecnologia Blu-ray devem cair também”, comenta Arvind Bhatia, analista financeiro da Sterne Agee & Leach. Entretanto, até agora, a Sony nega planos de reduzir o preço do console.

RYO
(ART OF FIGHTING)

VERSUS

DAN
(STREET FIGHTER)



Logo depois de Street Fighter II arrebentar nos arcades do Japão e dos EUA, a SNK dá vida a um clone de Ryu e Ken com roupa e nome quase iguais



É evidente que a SNK queria seguir a fórmula de sucesso de Street Fighter e, até certo ponto, conseguiu, pois Art of Fighting é um clássico



Nas primeiras versões de Art of Fighting e KOF, é quase imbatível quando controlado bem. Depois, sua magia parou de sair das mãos



Filho do mestre Takuma Sakazaki, também conhecido como Mr. Karate, é o mocinho do game. As vezes dá espaço para os parceiros de clã



Ryo é um típico lutador da década de 90, sério, carrancudo e todo estiloso. Humor não faz parte de seu treinamento



VENCEDOR
RYO

1º Round
SURGIMENTO

Depois de a SNK copiar descaradamente seus dois de seus principais personagens, Dan nasce como a resposta da Capcom a Ryo e Robert

2º Round
OBJETIVO DOS CRIADORES

Uma piada de roupa rosa. Mistura de Ryo e Robert na aparência e golpes com nomes parecidos com os originais, como a SNK também fez. Gadouken!

3º Round
HABILIDADES

Mesmo parecendo com Ryu, Ken e Akuma, seus poderes são muito inferiores propositalmente. Será que faz parte do recado?

4º Round
IMPORTÂNCIA

Sua importância para o enredo de Street Fighter é tão grande quanto estas três linhas. Pelo menos deixou de ser personagem secreto

5º Round
HUMOR

Por ser uma palhaçada, Dan tem diversas provocações em forma de piada, tanto que possui um especial em que só zoa. Bosháá!



Mesmo em se tratando de cópias de outros sucessos, Dan leva porrada até em um confronto direto. A piada da Capcom, apesar de ótima, não foi entendida pela maioria dos jogadores. A cópia da SNK ajudou a vender muitas cópias de AOF e KOF



PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



Sony desmente novo PSP



▲ John Koller, gerente de mercado da Sony

■ Nas últimas semanas, a mídia especializada lançou uma série de especulações sobre o desenvolvimento de um novo PSP, com tela maior, memória interna e outras novas funcionalidades. Entretanto, nenhuma dessas notícias contou com a declaração oficial da Sony, que resolveu se pronunciar a respeito e desmentir os rumores.

“Fico animado em saber que há tanto interesse na plataforma, mas – desculpe, pessoal – essas notícias que rondam por aí não passam de rumores e especulações” explica o gerente de mercado da Sony, John Koller, no blog Playstation.com.

Koller desmente também os rumores de um possível PSP Phone: “Nós não anunciamos nada oficialmente em relação a um novo PSP, tampouco um que teria capacidade telefônica”.

Nova firmware aproxima PSP do PS3

■ Semana passada, a versão 1.80 do firmware (sistema que controla os novos consoles da Sony) foi lançada para o PS3. Com essa atualização, o console ganhou uma série de novos recursos, incluindo a capacidade de ser acessado remotamente pelo PSP por meio da Internet.

Agora, com a versão 3.5 do sistema que atualiza o portátil, será possível acessá-lo pelo PS3 também. Os proprietários de ambos os consoles não poderão acessar filmes em DVD ou Blu-ray tampouco rodar games remotamente. Porém, com as duas novas versões do firmware atualizadas, será possível acessar músicas, imagens, vídeos e listas de contato armazenadas nos consoles.

O firmware 3.5 para PSP também inclui um canal RSS, que permitirá ao portátil receber notícias e outras informações da Playstation Network. A atualização já está disponível no site Playstation.com.

Queda nas vendas do PSP causa preocupações

■ As vendas do PSP estão caindo mais rápido do que a Sony previa. A causa é o grande sucesso de seu concorrente direto, o Nintendo DS, e a falta de títulos que definem o PSP. A Sony esperava vender 12 milhões de unidades no último ano fiscal, mas as estimativas baixaram para 9 milhões.

O principal problema do portátil é a parte de software. “É óbvio que, em relação ao software, um grande título iria impulsionar as vendas”, assegura Robert Wiesenthal, chefe do departamento financeiro da Sony America. Ele admite: “Foram lançados vários títulos bons para o console, mas nenhum que definia de fato o produto”.

Hiroshi Kamide, diretor do departamento de pesquisa KBC Securities Japan, também cita a questão do software como responsável pelo problema da Sony. “Se pensarmos na disponibilidade de software, encontraremos vários games para PSP, mas nenhum de supersucesso. Não se encontra nenhum game que tenha vendido milhões de cópias para PSP, mas encontram-se títulos assim para o Nintendo DS.”

Ele conclui: “O problema é que, enquanto o PSP for uma máquina maravilhosa, com uma grande tela, os games não se diferenciarão muito dos títulos de consoles caseiros, como o PS2”.

PSP celular

■ A Sony Computer Entertainment Europa e a multinacional britânica de serviços em comunicação BT assinaram um acordo de quatro anos que prevê o desenvolvimento de novas funcionalidades para o PSP, o que permitirá aos seus assinantes realizarem ligações de alta qualidade com vídeo e voz, além de um recurso para envio de mensagens de texto.

As ligações serão feitas por um serviço de conexão banda larga que a BT já opera na Inglaterra. A princípio, a novidade permitirá apenas a conexão apenas entre dois PSPs ou de PSP para BT Softphone, mas a pretensão é de que outras funcionalidades sejam adicionadas com o tempo, permitindo ao console da Sony realizar ligações para PCs, telefones fixos e até mesmo celulares.



▲ O novo firmware adiciona funções ao portátil

PSWORLD NA WEB

■ Acesse: www.psworld.com.br



Detonado

Atelier Iris 3

Top 10

Tópicos mais acessados

1. Final Fantasy XII – Dúvidas AQUI!! (M47R1X)
2. Dicas sobre games aqui (Uktena)
3. Qual o time de vocês? («.Drowning.Pool.«)
4. Jogo que você está jogando no momento (milena)
5. O que vc acha q falta na revista PSW? (sk7)
6. Quantas horas voce joga por dia? (Anti-Paladino)
7. Melhor Game - Outras Platarformas (MaTeR)
8. Qual game da geração 32 bits que você queria na geração atual ou na nova? (Daito-ryu)
9. GTA -SAN ANDREAS um dos melhores jogos de ps2 , se nao for o melhor! (gld256)
10. Rogue Galaxy - Dúvidas AQUI !!! (M47TR1X)

Conteúdo



O terceiro episódio da série Atelier Iris detonado do início ao fim

■ O terceiro episódio da série Atelier Iris está detonado em nosso site para você não se perder em nenhum momento do game. O jogo traz alguns personagens de outros episódios e usa um sistema similar de quests.

Confira também o perfil dos personagens e dicas essenciais para se dar bem no game. Todos os capítulos estão destrinchados do começo ao fim.

Além disso, você encontra detonados de diversos gêneros para todos os gostos. Entre os destaques você encontra: Rogue Galaxy, Bully, Splinter Cell: Chaos Theory, GTA: San Andreas, Winning Eleven 10 e muitos outros.

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

Game mais acessado: Final Fantasy XII

Os mais respondidos: “Final Fantasy XII – Dúvidas AQUI!!”, “Jogo que você está jogando no momento”

Principal reclamação: Problemas com assinaturas

Vox Populi

Confira o que acontece no Fórum. O trecho abaixo é de “Entrem para o fã clube: ODEIO FINAL FANTASY!”

■ **MC Leandro:** Simplesmente é MUITO chato! Quer provas?

- Você tem de esperar o inimigo atacar para atacar depois – não tem ação nenhuma
- Você tem de clicar em uma opção do menu embaixo da tela para dar um ataque
- Esse negócio de magiazinhas está fora de moda

AH! Tenha paciência! Não venham me falar do VII, porque qualquer jogo de tiro o deixa no chinelo! Provavelmente a maioria irá me contrariar, porque vocês são “modinha”. Enquanto vocês vão aonde os outros vão, a gente vai aonde é divertido! É assim que vai ser daqui para a frente.

lima5000: É nessas horas que eu agradeço por saber ler, pois vejo cada idéia... Caso não conheçam, existem gêneros de jogos, assim como de filmes e outros. Mas vai en-

tender o que passa na cabeça de cada um...

madox: Eu também não sou fã de Final Fantasy, mas não é por isso que vou ficar falando mal do game nem falar que os outros gostam porque é moda. Todo mundo sabe que esse game é um tremendo sucesso desde seu início, que é um dos jogos mais aguardados do PS3 e até um motivo para muitos comprarem um PS3. Por isso e por outros pontos fortes não gosto muito, mas reconheço todo o seu potencial.

marlon d c: Na minha opinião, VOCÊ NÃO SABE JOGAR RPG PARA FALAR MAL DE FINAL FANTASY!!!

protomank: Vamos aos fatos:

- Você tem de esperar o inimigo atacar para atacar depois



Review do leitor

Os leitores que acessam o site da revista *PSWorld* terão a oportunidade de participar enviando seus reviews para a Redação. Todos os meses dois textos serão selecionados. Basta entrar no fórum do site, escrever e torcer para ser escolhido. Analise com muita atenção e capriche na gramática. Boa sorte!

Dawn of Mana por Protomank



■ Mana é uma das séries mais queridas por seus fãs. Mesmo assim, ao passar o jogo para os 32 bits do PlayStation, a Square decidiu inovar e, longe de RPG, o game lembrava mais o estilo de luta, como Final Fight, com belos gráficos pintados à mão, mas que guardavam poucas semelhanças com os jogos anteriores, o que decepcionou muitos.

Mais uma vez Mana é repensado. Desta vez, passa a se assemelhar a jogos como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, fugindo de vez do aspecto RPG e se voltando para ação, puzzles e plataformas. O resultado, no entanto, não é dos melhores.

O jogo apresenta problemas de câmera e, se na maioria dos jogos 3D pular plataformas é complicado, em Dawn of Mana você deve se preparar para gastar os dedos tentando acertar um pulo. Os gráficos, mesmo sendo belos, são inconsistentes, enquanto os cenários e os inimigos são muito parecidos com Secret of Mana. Os personagens, incluindo NPCs, seguem o padrão Legend of Mana, e muitas vezes são caricatos e desengonçados demais. As músicas são o ponto alto, reutilizando clássicos já consagrados nas versões anteriores.

Somando tudo, Dawn of Mana pode ser uma experiência frustrante se você compará-lo com os outros jogos da série. No entanto, se você procura algo parecido com Zelda 64 no PlayStation 2 pode ter uma agradável surpresa.

God of War II por MC Leandro



■ Não é à toa que God of War II foi o game mais esperado para PS2. Seus gráficos, sua jogabilidade e seu ritmo de jogo impressionam qualquer um. Para um game se tornar bombástico é preciso muitas qualidades, então a Sony teve de jogar com atrativos muito criativos e também muito copiados por outros games.

O melhor no game são os combates muito bem trabalhados, que agora são contínuos e muito mais criativos. Podem-se usar muitas armas uma atrás da outra, rapidamente. Os minigames nos quais se deve apertar os botões certos que estão na tela para fazer um belo combo e dar o golpe final nos monstros de GOW continuam, mas estão muito melhores. As magias deixaram parecer que foram feitas só para ocupar espaço, mas são muito úteis, principalmente nas dificuldades mais avançadas, em que qualquer ajuda é bem vinda.

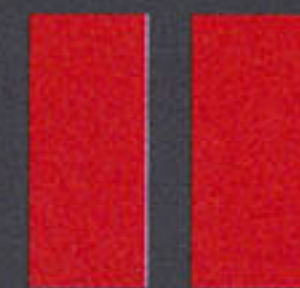
O enredo é muito criativo, e agora Kratos, o protagonista, está muito mais nervoso e vingativo. A história se passa na Grécia antiga, e você deve se vingar de Zeus, o traidor que o mata no começo do game. Com a ajuda de Gaia e de outros titãs, você tem em mãos todas as armas para concretizar essa missão, incluindo espadas com correntes.

A maior novidade são os extras que você libera. São roupas, todas as armas e poderes especiais.

O ruim é que o game é curto e os puzzles são fáceis, mas de resto é um game muito bom para quem gosta de ação, de aventura e de matar monstros.

PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games



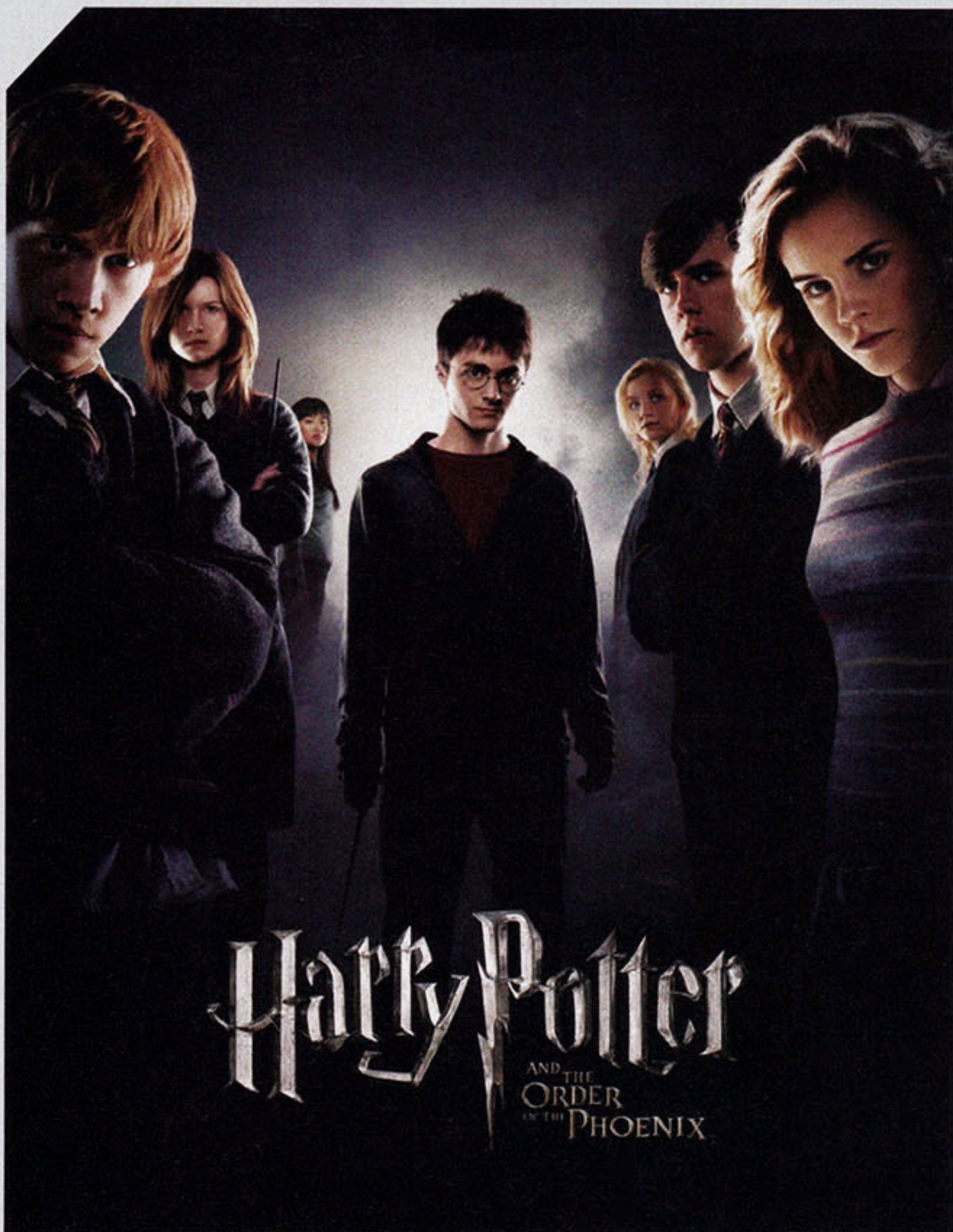
A volta de Harry Potter

■ O bruxo adolescente mais famoso do mundo retorna aos cinemas com uma história cheia de suspense, *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. No seu quinto ano em Hogwarts, Harry tem de agüentar as injúrias das pessoas que não acreditam no retorno de Voldemort presenciado por ele. Além disso, a nova professora de Defesa Contra as Artes das Trevas, Dolores Umbridge, fará de tudo para tornar a vida dos alunos um inferno.

Com a falta de preparação dos alunos em relação a Defesa Contra as Artes das Trevas, Harry decide montar uma organização secreta a fim de prepará-los para o retorno de Voldemort. A Armada de Dumbledore conta com a presença dos velhos amigos de Harry, Rony e Hermione, além de Gina, Fred e George Weasley. Enquanto Harry se prepara em Hogwarts, uma organização comandada por Dumbledore age secretamente. Seu nome é Ordem da Fênix, e seus participantes são bruxos poderosos que tentam descobrir e combater as ações de Voldemort.

O quinto filme também conta com a presença de novos personagens, como a auroz atrapalhada Tonks, a aluada Luna Lovegood e a malvada Bellatrix Lestrange.

O filme estréia no Brasil no dia 11 de julho. Prepare-se para a magia!



Era uma vez... Uma bússola!

■ O livro *A Bússola de Ouro*, de Philip Pullman, faz parte de uma trilogia de livros de um mundo cheio de fantasia. A história se passa em um mundo semelhante ao nosso, mas com algumas peculiares diferenças. Nesse mundo, a ciência e a religião se confundem, e todo ser humano possui um Daemon – uma espécie de companheiro animal que na infância assume diferentes formas.

O livro conta a história de Lyra, uma garota sapeca que vive em Oxford. Nesse lugar as crianças começam a sumir misteriosamente. Quando seu amigo Roger some, Lyra vai atrás dele e enfrenta desafios que testam seus maiores medos. Em sua busca, Lyra descobre que há uma grande conspiração mágica que usa as crianças como cobaias. Cabe a ela salvar seu amigo de um destino cruel.

A Bússola de Ouro terá uma versão cinematográfica, que estreará em dezembro.



Imagine uma boa ação

■ No dia 20 de junho, em Milão, será lançado o álbum "Make some Noise" (faça barulho) com 20 composições do ex-beatle John Lennon interpretadas por várias estrelas internacionais, como Green Day, REM, U2, Snow Patrol e Christina Aguilera.

O objetivo desse grandioso projeto é ajudar uma campanha da Anistia Internacional que ajuda a salvar Darfur, no Sudão, onde ocorrem muitos massacres contra a população civil desde 2003.

O lançamento do álbum contará com a presença de Paolo Poggiati, presidente da Seção Italiana da Anistia Internacional, acompanhado de declarações gravadas de alguns artistas que colaboraram com o projeto.

SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



X360 terá game exclusivo de anime

■ *Afro Samurai*, aclamado anime da atualidade, terá um game exclusivo para Xbox 360. Futuramente lançado pela Namco Bandai, o jogo será um título de ação em terceira pessoa, com o protagonista dublado pelo ator estadunidense Samuel L. Jackson.



Gears of War 2? Ainda não!

■ A Epic negou a presença de qualquer material de uma seqüência de *Gears of War* na E3 2007. Após vários boatos envolvendo o segundo título de um dos maiores games da atualidade, com uma possível exibição de um trailer, membros do alto escalão da produtora desmentiram a informação. "Ainda estamos trabalhando no original", disse Mark Rein, vice-presidente da Epic Games. "Não iremos anunciar uma seqüência para *Gears of War* na E3 deste ano. Você viu a atualização que acabamos de lançar na semana passada?", comentou Rein em entrevista ao site *Beyond Unreal*.

Nintendo valorizada

■ A Nintendo tem o que comemorar. Seu valor aumentou substancialmente nos últimos tempos, deixando-a em evidência no mercado mundial. Dessa maneira, ela se aproxima de sua concorrente, a Sony.

Com o valor de 6,3 trilhões de ienes (51 bilhões de dólares), a Big N já ultrapassou a Matsushita, fabricante da marca Panasonic, responsável por aparelhos vendidos no mundo todo. As fortes vendas do DS e do Wii foram decisivas para os novos números da empresa.

Brasil escolhe representantes para a final do ESWC 2007



▲ Time Ladies, vencedor da etapa brasileira de Counter-Strike da ESWC 2007

■ Foram definidos os representantes brasileiros que disputarão a grande final mundial da ESWC, a Copa do Mundo de jogos eletrônicos. No último dia 16 de junho, das 8h30 da manhã às 20h, 120 jogadores disputaram as 14 vagas para a grande final da ESWC, que acontecerá na França. Foram divididos R\$ 90 mil em prêmios para os vencedores das cinco modalidades: Counter-Strike, Pro Evolution Soccer, Warcraft, Quake 4 e Trackmania Nations. A final do torneio terá os melhores jogadores do planeta representando 52 países.

Fizeram parte da competição 12 times de Counter-Strike (oito equipes masculinas e quatro femininas), 32 players de Pro Evolution Soccer (versão americana do famoso jogo de futebol *Winning Eleven*), 16 de Warcraft, 8 de Quake 4 e 4 de Trackmania. A final do Counter-Strike masculino contou com uma estrutura em forma de gaiolas de aço. Veja os representantes brasileiros:

Counter-Strike Feminino – Equipe Ladies

Claudia Shiro Miranda
Leticia Mayumi Nagao
Paula Nishimura
Priscilla dos Santos Nagashima
Bruna Stopatto Reis
Diogo Tavares Dagrosa (COACH)

Counter-Strike Masculino – Equipe MIBR (Made in Brazil)

Raphael Camargo
Lincoln Lau
Renato Nakano
Bruno Ono
Bruno Lima
Carlos Henrique Segal Grinbaum (COACH)

Outra modalidades

Warcraft – (Pato)
Quake 4 – Pedro Henrique Silva Antunes (E2-KLZ)
Trackmania – (Dido)
Pro Evolution Soccer – Pedro Ivo (Nodrip)

JULHO 2007

Os principais lançamentos do mundo dos games

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
 <p>Riviera: The Promised Land</p>	<p>02</p> <p>Eye Toy Play 3 (PS2)</p>	<p>03</p> <p>Metropolismania 2 (PS2) Ninja Gaiden Sigma (PS3)</p>  <p>Ninja Gaiden Sigma</p>				
 <p>Manhunt 2</p>	<p>09</p> <p>Manhunt 2 (PS2, PSP) World Championship Cards (PS2, PSP)</p>	<p>10</p> <p>Riviera: The Promised Land (PSP) Smash Court Tennis 3 (PSP)</p>			<p>13</p> <p>NHRA Countdown to the Championship (PS2, PSP)</p>	
	<p>16</p> <p>All-Pro Football zK8 (PS3)</p>	<p>17</p> <p>Guitar Hero Encore: Rocks the 80s (PS2) Hot Shot Tennis (PS2) NCAA Football 08 (PS2, PS3) Parappa the Rapper (PSP) Rugby 2008 (PS2) Tales of the World: Radiant Mythology (PSP)</p>				
	<p>23</p> <p>NASCAR 08 (PS2, PS3)</p> 	<p>24</p> <p>Brunswick Bowling (PS2, PSP) Final Fantasy II (PSP) History Channel: Great Battles of Rome (PS2) Shin Megami Tensei: Persona 3 (PS2)</p>  <p>Final Fantasy II</p>		<p>26</p> <p>EyeCrateen (PS3) Snakeball (PS3)</p> 		
	<p>31</p> <p>NASCAR 08</p> 	<p>Alien Syndrome (PSP) Brave Story: New Traveler (PSP) Coded Arms Contagion (PSP) Crazy Taxi: Fare Wars (PSP) Dungeons & Dragons Tactics (PSP) Harvest Moon Boy & Girl (PSP)</p>	 <p>Dungeons & Dragons Tactics</p>			

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Guitar Hero III

“Exatamente como o rock’n’roll, Guitar Hero nasceu sem muito alarde, mas logo ganhou o coração de milhares de pessoas. Colocar jogadores totalmente adversos à complexidade...”

Pág. 20



Índice

- 20** Guitar Hero III
- 24** Guitar Hero Encore: Rocks the 80s
- 25** FIFA 08
- 26** Need for Speed ProStreet
- 28** Tom Clancy's End War
- 30** SOCOM Confrontation
- 30** Tales of the World: Radiant Mythology
- 31** Obscure 2
- 31** Siphon Filter Logan's Shadow
- 32** Call of Duty 4
- 33** Devil May Cry 4
- 34** Shin Megami Tensei Persona 3
- 34** Castlevania: Dracula x Chronicles
- 35** Wild Arms: Vth Vanguard
- 35** Dead Head Fred
- 35** Digimon World: Data Squad

Box de informações

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



FIFA 08

“Você pode dizer o que quiser sobre a série FIFA, mas não se pode negar que ela vem melhorando vertiginosamente nas últimas edições. Com FIFA 07 a série chegou ao seu...”

Pág. 25



Tom Clancy's EndWar

“Tom Clancy, famoso por escrever livros sobre conspirações e espionagem internacional, há tempos empresta seu nome e suas idéias para a construção de games. Títulos, como...”

Pág. 28

Neversoft
 Activision
 PS3, PS2, X360, Wii
 Musical
 2
www.redoctane.com

PODE DAR CERTO!

- Gravações originais
- Novos modos para dois jogadores
- Gráficos mais realistas

PODE DAR ERRADO...

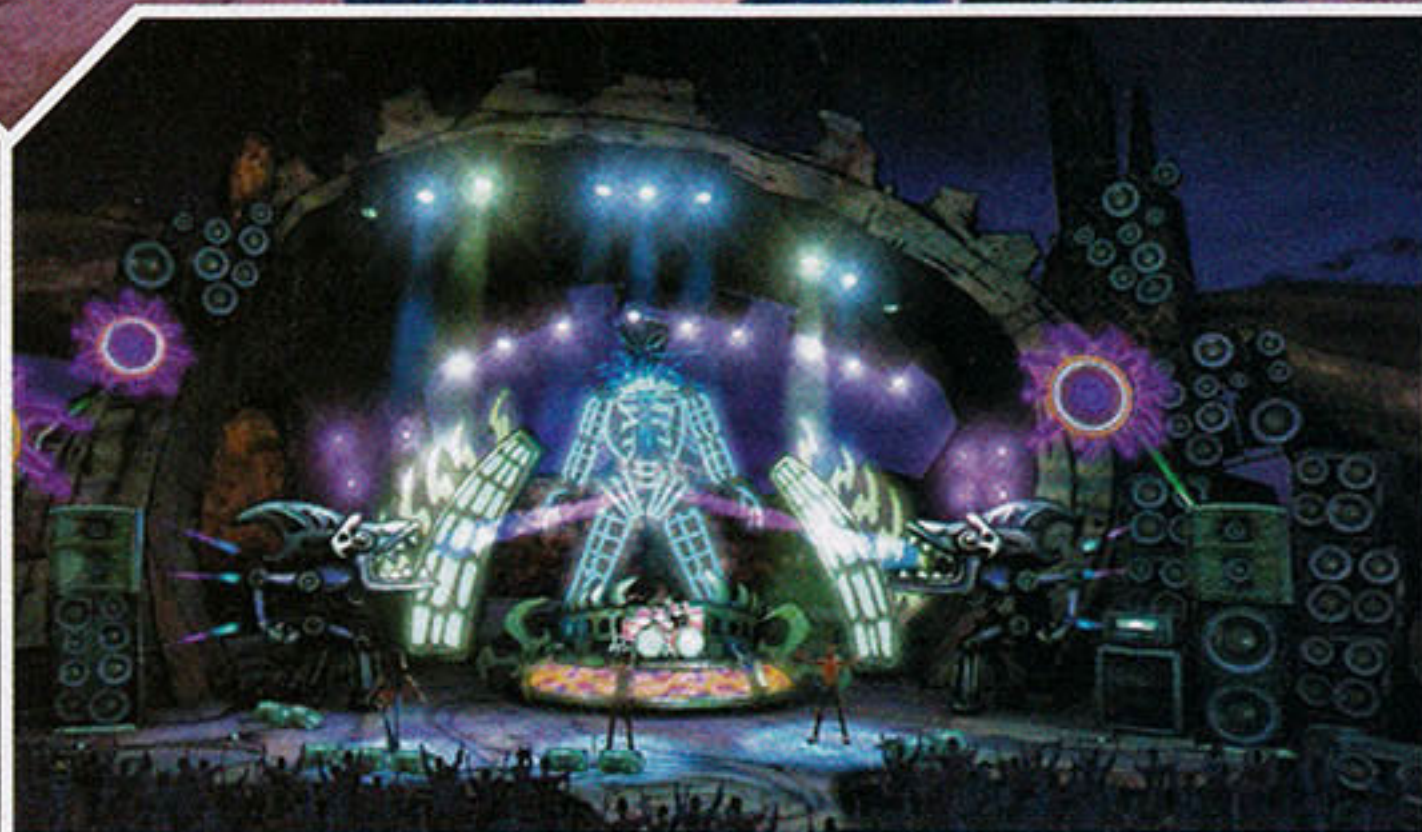
- Se a Neversoft piorar a exatidão dos movimentos obtida em GHIII, grande parte dos jogadores irá reclamar

LANÇAMENTO

11/2007

HISTÓRICO

Guitar Hero começou sua jornada em 2005 no PS2 e a partir daí só foi crescendo. Em 2006 ganhou sua segunda versão para PS2 e em 2007 esse mesmo jogo chegou para o Xbox 360. Com GHIII, a franquia chegará a todos os videogames da atualidade.



Guitar Hero III

Prepare seus dedos para mais rock'n'roll

por Murilo Takeda

■ Exatamente como o rock'n'roll, Guitar Hero nasceu sem muito alarde, mas logo ganhou o coração de milhares de pessoas.

Colocar jogadores totalmente adversos à complexidade dos instrumentos e fazê-los se sentirem parte de uma banda de verdade era um feito inédito até então. Além de músicas especialmente selecionadas – a maioria conhecida em todo o mundo –, o jogo vinha acompanhado de um controle em forma de guitarra que aumentava a diversão em proporções cavalares. Mesmo quem só podia jogar no controle aprovou os comandos intuitivos e divertidos, e quem não gostava de rock acabava entrando no clima e até se afeiçoando a alguma faixa em especial.

A segunda versão, lançada pouco tempo depois, se mostrou ainda mais abrangente e com modos de jogo muito mais diversificados. A popularidade da série cresceu vertiginosamente. Isso acabou gerando algumas brigas internas no time de desenvolvimento. A Harmonix, empresa especializada em

jogos musicais e que era a desenvolvedora de GH, acabou sendo comprada pela MTV, o que ocasionou uma quebra de contrato com a RedOctane, empresa que tem os direitos da marca Guitar Hero e que agora pertence à Activision.

Com essa separação, a Neversoft (a mesma da série Tony Hawk) foi convidada a desenvolver os próximos games da série, e centenas de perguntas foram levantadas pelos fãs da franquia. A principal delas é: será que uma empresa sem experiência em jogos do estilo poderá acrescentar algo de bom para a franquia?

PARECE SER DIFÍCIL GUITAR HERO III DESAPONTAR SEUS FIÉIS SEGUIDORES

Para provar que o que conta é a vontade de fazer algo bom, não o que você já fez no passado, a Neversoft acaba de revelar as primeiras informações Guitar Hero III, o primeiro jogo sob o cunho da softwarehouse – Guitar Hero Encore: Rocks the 80s ainda é de responsabilidade da Harmonix. Leia o preview, confira as novidades e tire as suas próprias conclusões. A Redação já tem uma: a série está em ótimas mãos.

Gravações originais agora são prioridade

Tudo bem que covers (quando bem-feitos) são legais, mas nada se iguala às singularidades dos artistas originais. Parece que o pessoal da Nerversoft também pensa dessa maneira e decidiu fazer tudo o que for possível para que as músicas de GH III sejam gravações originais.

Uma pequena parte das canções foi divulgada. Alguns nomes de peso, como Rolling Stones, Kiss e Living Colour, fazem parte dessa seleção. Veja:

- Paint It Black (The Rolling Stones)
- Cherub Rock (Smashing Pumpkins)
- Sabotage (Beastie Boys)
- The Metal (Tenacious D)
- My Name is Jonas (Weezer)
- Knights of Cydonia (Muse)
- Rock And Roll All Nite (Kiss)
- School's Out (Alice Cooper)
- Slow Ride (Fog Hat)
- Cult of Personality (Living Colour)
- Barracuda (Heart)
- Evenflow (Pearl Jam)
- Lay Down (Priestess)

Nessa lista, todas as músicas se tratam das gravações originais. Ainda não foi divulgado o restante das canções nem quantas serão no total, mas está garantido que mais da metade serão de gravações originais.

Aí você pergunta: mas por que não podem ser todas? A Nerversoft explica que existem muitas dificuldades técnicas quanto a isso, e muitas vezes não existem as master tracks (versões gravadas em estúdio) das músicas, o que inviabiliza a inclusão delas no jogo. Um exemplo de como é difícil adequar isso a um jogo é que a banda Living Colour teve de gravar uma nova versão de "Cult of Personality" especialmente para GHIII justamente pela falta da master track da música. Infelizmente não são todos os artistas que se disponibilizam a fazer isso.

Outro problema são as canções, com momentos em que a guitarra não é usada em grande parte da melodia. GH é um simulador de guitarras, então é preciso fazer com que elas sejam utilizadas em grande parte da música. Nesse momento entram as bandas covers. Elas gravam uma versão com timbres e execução o mais fiel possível da original e enfatizam ou adaptam as canções para o popular instrumento de cordas elétrico.

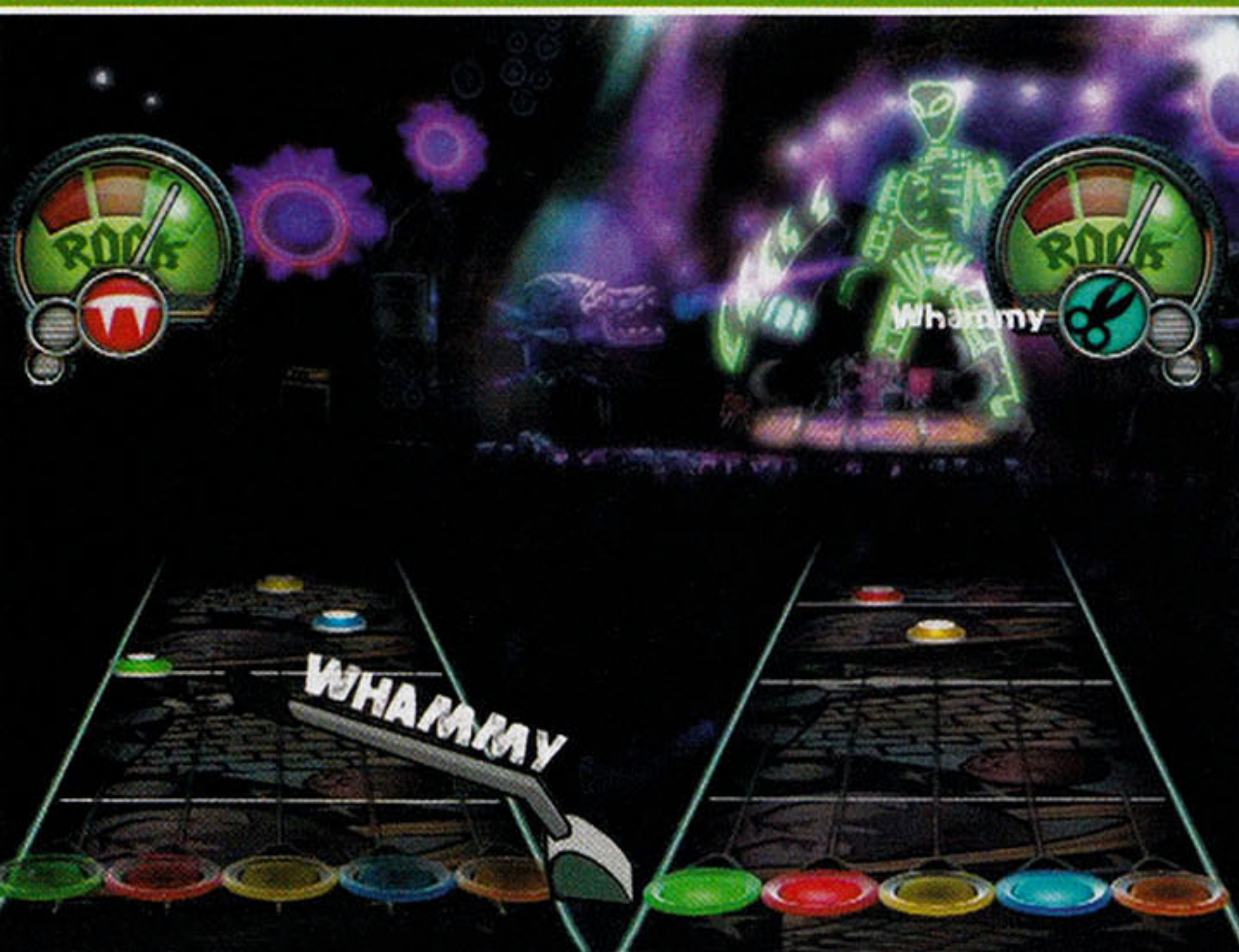
Mesmo com todos esses contratemplos, Guitar Hero III promete muito no quesito seleção musical, tanto que Dusty Welch, um dos chefões da RedOctane, declarou que todas as bandas tops que o pessoal da empresa e os fãs queriam estarão no game.



Reinventando o modo versus

Mesmo que o segundo game tenha incorporado muitas melhorias no modo para dois jogadores, ainda não existia aquela sensação de competição que empolgasse de verdade. Ganhava quem errava menos e utilizasse o Star Power no momento correto; isso não acrescentava nada à jogabilidade.

Em GHIII, um novo modo versus será adicionado, o Duel. Inspirado no filme *Crossroads*, lançado em 1986 (nele Ralph Machio, protagonista de *Karate Kid*, e Steve Vai batalham em sensacionais solos de guitarra em nome do céu e do inferno – se você pensou no filme de Britney Spears, para de ler este preview agora), o novo modo para dois jogadores será bem divertido e disputado. Além de acertar todos os comandos que surgirem na tela como se estivesse jogando normalmente, terá de se safar dos empecilhos jogados pelo seu adversário em sua fret board.



Esse sistema funciona de um modo semelhante ao dos jogos de corrida baseados em Mario Kart: ao conseguir um poder por acertar muitos botões (neste modo não existem Star Powers), você pode jogar um poder no seu adversário para atrapalhá-lo em uma hora mais complicada da música ou juntar vários desses efeitos para gerar um ainda mais efetivo. Até agora somente alguns desses "ataques" são conhecidos:

Broken String – O seu componente quebra alguma de suas cordas temporariamente. Isso significa que você não poderá utilizá-la até consertá-la. Para isso você deverá apertar o botão avariado várias vezes até que ele esteja reparado.

Difficulty Up – Aumentará o nível de dificuldade para o Expert por um breve período de tempo. Quem já joga no nível máximo não sofrerá com ele.

Amp Overload – Esse ataque causará uma grande confusão em seu fret board, fazendo a tela chacoalhar e os botões ficarem pouco visíveis.

Whammy Bar – Para escapar deste efeito, que paralisará suas ações, será necessário balançar a alavanca da guitarra o mais rápido que puder para voltar ao normal.

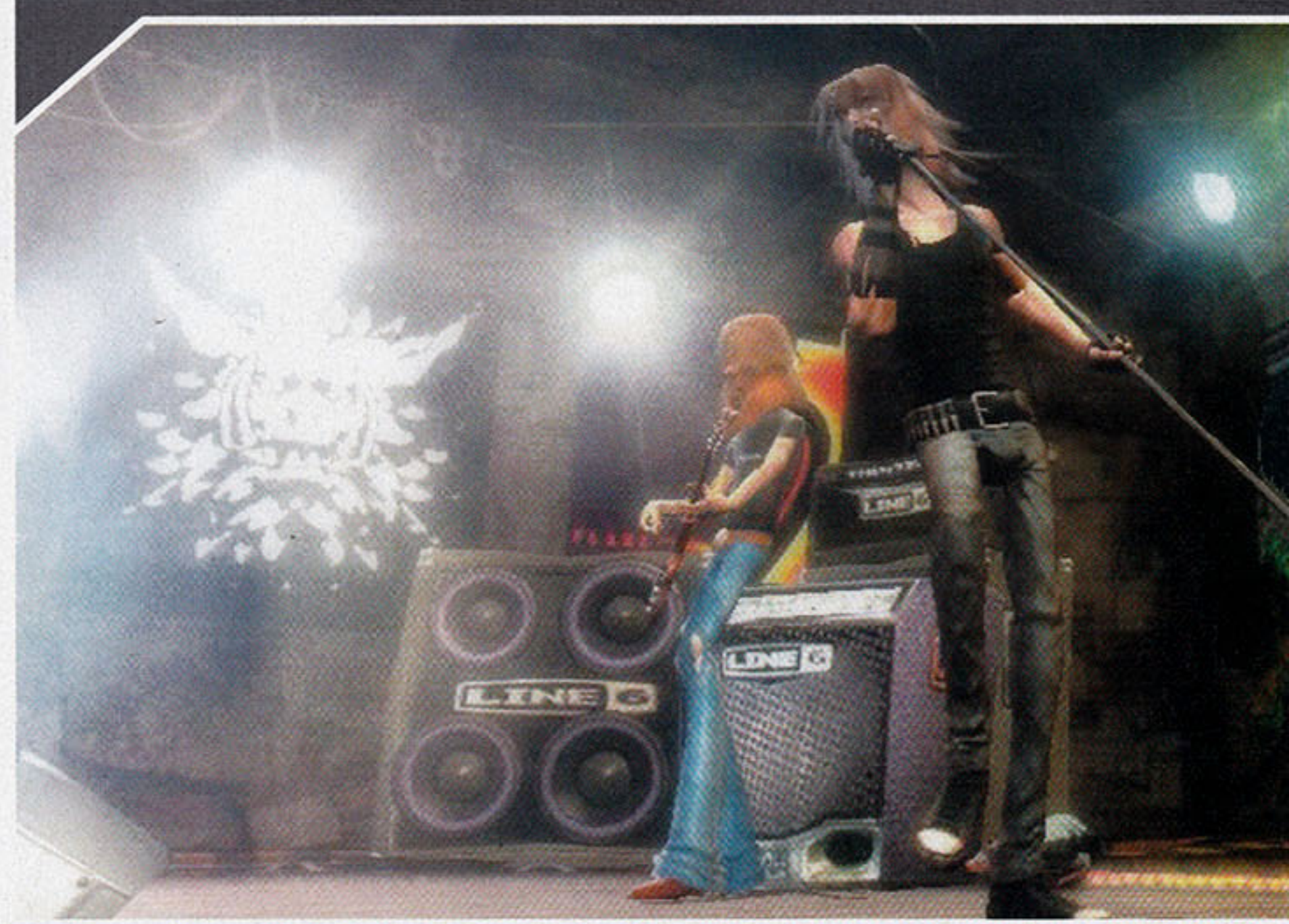
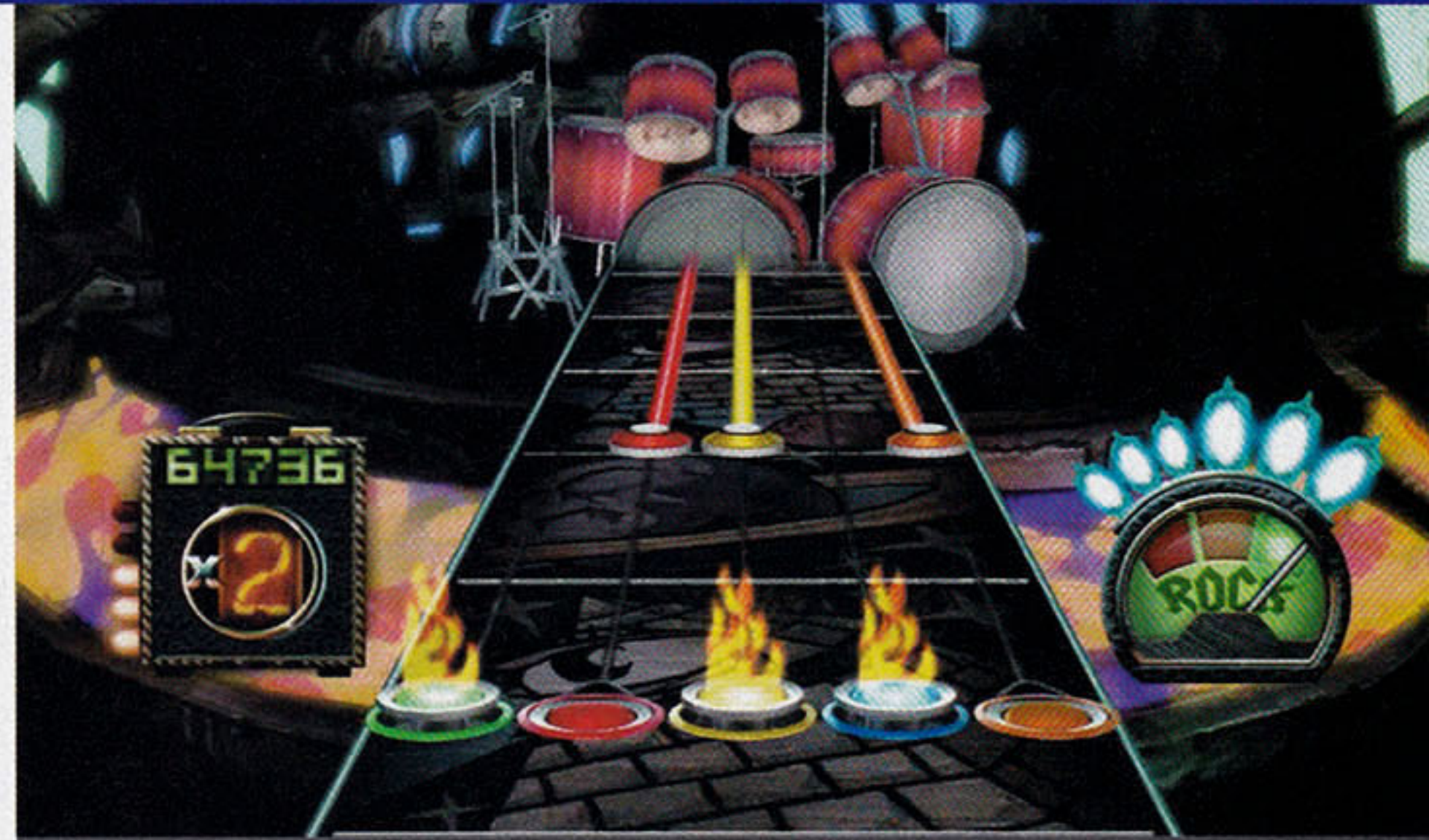
Steal Power – Esse efeito roubará o ataque armazenado pelo seu adversário antes que ele o use contra você.

Double Notes – Dobrará as notas que o seu oponente deve apertar na música. Em solos esse efeito será quase mortal.

Lefty Flip – O mais perverso dos ataques. Ele trocará as ordens dos botões e causará uma verdadeira confusão na cabeça do guitarrista. Ótimo para finalizar uma partida e obter a vitória.

A Neversoft não deu mais informações sobre esse modo nem o nome oficial (Duel é apenas um jeito de se referir a ele), mas tudo indica que ele será um dos mais divertidos do novo Guitar Hero e que deverá coexistir com os antigos Face Off e Pro Face Off.

Outra novidade será o modo Career cooperativo para dois jogadores, que será totalmente diferente do modo Career para apenas uma pessoa (as músicas do coop favorecerão os duetos). Finalmente haverá suporte à jogatina online. Os jogadores poderão selecionar entre qualquer um dos modos existentes e se divertir com um companheiro de qualquer parte do mundo. Só não se sabe se essas características multiplayer estarão disponíveis para todos os consoles.



Jogabilidade refinada e visual mais realista

O controle em games musicais sempre é acessível, e GH não foge à regra. A terceira edição do simulador musical será idêntica às anteriores, mas o tempo de tolerância no apertado dos botões será revisado.

O nível de dificuldade não será tão alto quanto o do segundo game. Segundo a Neversoft, o intuito é alcançar o nível intermediário, algo entre GH e GH 2, que seria realmente o ideal.

A estrutura do jogo também deve se manter, mas será adicionado um contador de notas que dará o número exato de acertos seguidos, sistema parecido com o de Dance Dance Revolution.

Graficamente, o jogo mudará bastante em comparação aos antecessores, pois trará um estilo mais realista, com guitarristas mais esguios e detalhados e instrumentos recriados com maior fidelidade. O nível de produção é tanto que agora o vocalista mexe a boca de acordo com a letra da música.

Os medidores da tela também mudarão de design, e válvulas usadas em amplificadores irão indicar o nível de sua Star Power, um detalhe que complementa a apresentação extremamente estilosa do título.

Os personagens que se tornaram conhecidos nas versões anteriores de GH voltarão com um novo visual e mais atitude. Judy Nails parece tender para o lado mais gótico, Johnny Napalm é um punk clássico e Xavier Stone se assemelha ao lendário Jimi Hendrix. Essa preocupação em deixar os personagens mais autênticos e carismáticos é uma boa ideia da Neversoft. Os bares e palcos em que as bandas se apresentarão não serão baseados em localidades reais, o que favorecerá os designers, que poderão criar cenários fantásticos para o game.



Novo jogo, nova guitarra

Como é costume na série, a cada versão um novo tipo de controle em forma de guitarra é lançado. Está certo que nos dois GH para PS2 os modelos foram idênticos visualmente (são baseados da Gibson SG, uma com fio e outra sem fio), mas a versão do Xbox 360 é totalmente diferente, baseada na poderosa Gibson Explorer.

Em Guitar Hero III, chegou a hora de um dos modelos mais cultuados de todos os tempos ser usado como base: a Les Paul. A nova réplica se mostra bem clean, como uma aparência mais real, deixando os botões coloridos de lado. Além de ser totalmente sem fio, a localização de todos os comandos foi realinhada para não atrapalhar o jogador. Como na réplica da Explorer, a Les Paul terá botões menores e mais juntos para agilizar o ataque as notas.

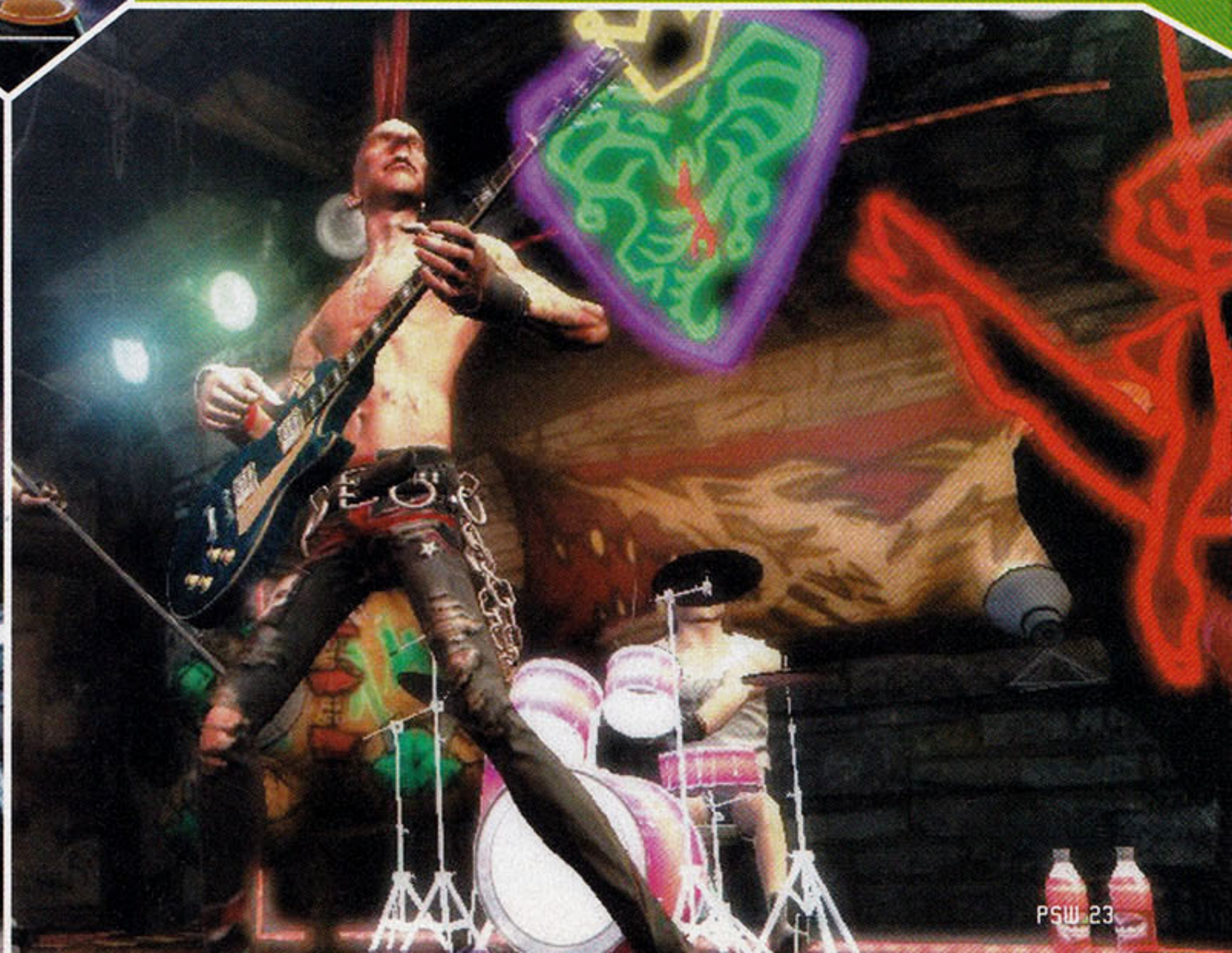
Uma grande novidade serão as frentes personalizáveis, as famosas face plates. Será possível diferenciar sua guitarra das demais comprando acessórios da própria RedOctane ou criando seu próprio desenho.

Infelizmente esse modelo só estará disponível para os consoles de nova geração (Xbox, Wii e PS3), já que para o PS2 será construída uma nova guitarra baseada nos modelos da Kramer, uma subdivisão da Gibson que só faz guitarras para rock pesado. Se você pensa que se trata de coisa pouca, fique sabendo que mestres como Van Halen e Steve Vai já usaram por muitos anos guitarras dessa marca. O modelo do PlayStation 2 será wi-fi e contará com faceplates removíveis e todos os ajustes feitos no modelo Les Paul.



Algo a temer?

Com todas as informações divulgadas até aqui, parece ser difícil Guitar Hero III desapontar seus fiéis seguidores. As novidades na jogabilidade, nos modos de jogo, nos gráficos e nas canções já valem a compra. Se você adicionar os inúmeros extras que a Neversoft garante introduzir no game e as novas guitarras fabricadas pela RedOctane, que trazem ainda mais controle, realismo e diversão ao título, a terceira versão será obrigatória para todas as plataformas em que for lançada. Se a seleção de músicas continuar nesse ritmo, com certeza será a melhor versão do jogo, chamando cada vez mais pessoas para experimentar um pouco dos videogames e do rock, dois mundos que fascinam e cativam quem esteja aberto a conhecê-los.



Guitar Hero Encore: Rocks the 80s

Uma homenagem à época mais extravagante da música por Murilo Takeda



P Harmonix
 D RedOctane
 C PS2
 G Musical
 2
 S www.guitarherogame.com

PODE DAR CERTO!

- Músicas cheias de energia
- Dificuldade na média
- O estilo inconfundível dos anos 80

PODE DAR ERRADO...

Não apresenta nenhum modo novo, o que desanima bastante principalmente quem não curte o estilo de som proposto em Rocks the 80s

LANÇAMENTO

17/07/2007

HISTÓRICO

Com o sucesso da franquia, muitas das músicas pretendidas para o primeiro Guitar Hero estão sendo cedidas pelos seus detentores. Este título é uma prova do respeito que o jogo da RedOctane alcançou.



■ Mesmo com a iminência da terceira versão, o game musical mais popular da atualidade promete surpresas para os donos de PS2: Guitar Hero Encore: Rocks the 80s.

Como o próprio nome sugere, o game será um título totalmente focado na década de 80, demonstrando todos os exageros, as maluquices e a extrema competência dos músicos que despontavam nessa época.

Estilos, como o heavy metal e suas derivações, punk rock, hard rock e new wave, terão suas melhores fases retratadas em um game totalmente exclusivo para a plataforma de 128 bits da Sony.

No total, Rocks the 80s terá 30 músicas que enchem seu coração de alegria e suas veias de adrenalina. Algumas já foram confirmadas, e a seleção é uma das melhores já feitas na franquia. Confira:

Balls to the Wall – Accept
Hold On Loosely – 38 Special
We Got The Beat – The Go-Go's
No One Like You – Scorpions
Only a Lad – Oingo Boingo
Radar Love – White Lion
Seventeen – Winger
Ballroom Blitz – Krokus
Turning Japanese – The Vapors
The Warrior – Scandal
What I Like About You – The Romantics
Wrath Child – Iron Maiden
I Wanna Rock – Twisted Sister

I Ran – Flock of Seagulls
Round and Round – Ratt
Metal Health – Quiet Riot
Holy Diver – Dio
Heat Of The Moment – Asia
18 and Life – Skid Row
Bathroom Wall – Faster Pussycat
Lonely is the Night – Billy Squier
Nothing But a Good Time – Poison
Play With Me – Extreme
Shaken – Eddie Money
Synchronicity II – The Police
Caught in a Mosh – Antrax

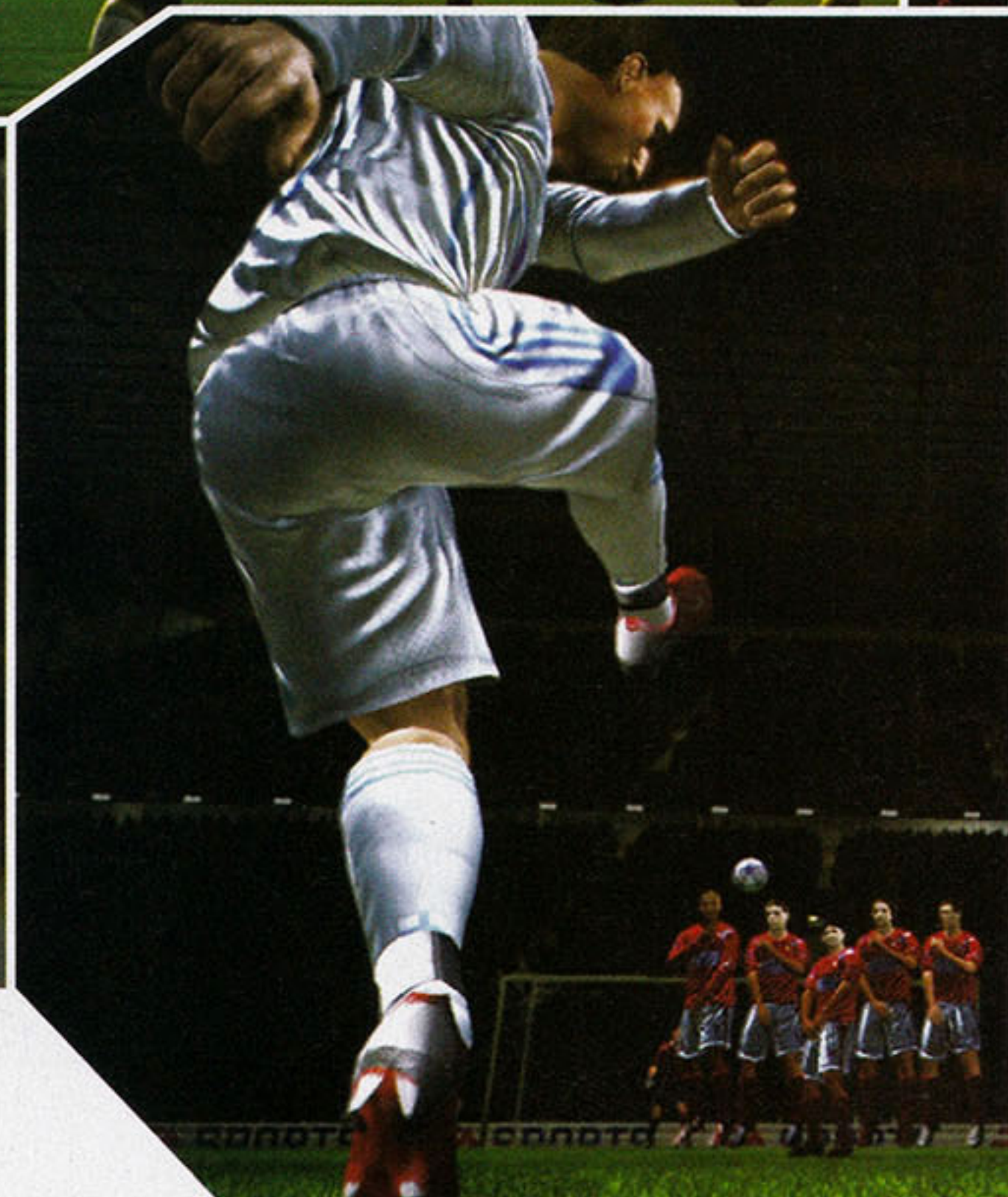
A lista conta com nomes de peso, mas, para quem delirou com Guitar Hero 2 e nasceu na década de 90, talvez a seleção das canções não agrade muito. O certo é que, fã ou não de rock, não há como não se divertir ao som de "I Wanna Rock", do Twisted Sister, por exemplo. Todas as músicas, tirando "I Ran", do Flock of Seagulls, e "The Warrior", do Scandal, são gravações das originais (a qualidade dos covers continua boa), e será possível tocar contrabaixo em todas elas. Em algumas faixas as composições foram modificadas, principalmente nos solos, mas nada que cause estranheza aos fãs das composições originais.

ESTRUTURALMENTE, GUITAR HERO ENCORE: ROCKS THE 80S SERÁ IDÊNTICO A GHII

Estruturalmente, Guitar Hero Encore: Rocks the 80s será idêntico a GHII. Falando de um modo genérico, é como se a RedOctane tivesse feito uma nova skin para o antigo jogo. Seis personagens dos games anteriores, Johnny Napalm, Judy Nails, Izzy Sparks, Axel Steel, Lars Umlaut e Pandora, voltarão com visuais remodelados, esbanjando atitude. Cenários, efeitos sonoros, sistema de jogo, extras destraváveis e todas as outras características de GH foram retirados diretamente da segunda versão, o que não é ruim, mas não deixa de ser frustrante. A única novidade é o modo Pro face-off, um duelo com apenas uma dificuldade no qual dois jogadores se enfrentam para saber quem é o mais habilidoso com os dedos.

Uma das virtudes das bandas da década de 80 era a pura diversão de tocar, de fazer música, e isso será muito bem representado no novo game. A RedOctane decidiu diminuir a dificuldade em níveis mais plausíveis para que o jogador possa sentir a música com mais entusiasmo, como era no primeiro game. O objetivo não será completar as músicas, mas sim fazer 100% nelas. Isso não quer dizer que o game seja fácil – longe disso –, mas, se você quer dificuldade realmente alta, que tal começar a tocar guitarra de verdade?

Guitar Hero Encore: Rocks the 80s pode ser um fracasso de vendas em comparação aos anteriores, já que tem a concorrência do verdadeiro sucessor da série, mas quem acompanhou a trajetória da cena musical dos anos 80 não deve perder este título de jeito nenhum. Uma dica: se você ainda não tem o controle em forma de guitarra, chegou a hora de comprar um.



FIFA 08

Em plena evolução por Murilo Takeda

■ Você pode dizer o que quiser sobre a série FIFA, mas não podemos negar que ela vem melhorando vertiginosamente nas últimas edições. Com FIFA 07 a série chegou ao seu ápice, ameaçando a preferência do até então inatingível Winning Eleven.

Na versão deste ano, a EA promete um título ainda mais completo e realista. FIFA 08 contará com nada mais, nada menos do que 620 times licenciados distribuídos por mais de 30 ligas de todos os cantos do mundo. No total, mais de 15.000 jogadores farão parte de FIFA 08, o que representa um acréscimo de 20% em comparação ao game anterior.

Todos os modos clássicos, como o Friendly Match, League e Cup, voltaram intactos, mas a EA está reunindo idéias para a elaboração de um novo sistema, o Be A Pro. Nele você pode selecionar qualquer atleta de qualquer time do mundo e controlar apenas ele em campo. Essa idéia já foi usada em Libero Grande, da Namco, mas não foi tão bem implantada como será em FIFA 08. Quem garante é o produtor senior do game, Joe Booth, torcedor fanático do Leeds, da Inglaterra. Por meio de uma nova câmera que acompanha o personagem controlado, em Be A Pro você deve ajudar seu time tecnicamente e taticamente. Não será possível jogar do jeito que quiser. Uma lista de regras deve ser seguida para que seu desempenho seja considerado bom: você pode ser penalizado se sair da sua posição por muitas vezes, será avisado se o seu personagem está em posição de impedimento, é condicionado a não fazer faltas violentas e muito mais. Se o seu jogador escolhido não for um supercraque mundial, como Ronaldinho Gaúcho, Cristiano Ronaldo, Kaka ou Robinho, ele ganhará recompensas por cumprir as metas que o treinador planeja, mas o que isso influenciará no desempenho do jogador ainda não foi explicado. Se você achar chato ficar esperando a bola no

A EA QUER RETOMAR O TRONO DA KONAMI NO QUESITO SIMULADORES DE FUTEBOL

ataque, basta apertar Start para trocar para outro atleta. A jogatina com um meio campo com certeza será a mais divertida, pois você pode participar da maioria dos lances do jogo, seja no ataque seja na defesa.

Mais uma vez, Ronaldinho Gaúcho irá ilustrar a capa do game (na Alemanha foi confirmado que Miroslav Klose, do Werder Bremen, será a estrela), mas agora o jogador é muito mais do que um simples garoto-propaganda. Ele foi usado como modelo na captura de seus próprios movimentos e também de alguns mais genéricos, como expressões faciais, chutes e passes.

“Nós ficamos orgulhosos de ter alguns dos melhores jogadores de futebol do mundo como nossos parceiros. O acesso, a instrução e as boas idéias que eles nos dão significam que o FIFA 08 criará uma experiência de nova geração que não só parece autêntica, mas que captura a emoção, a classe e a beleza do esporte”, diz Booth.

Dentro de campo, alguns ajustes na execução dos dribles e dos chutes serão feitos. Agora será muito mais fácil marcar gols de fora da área se o seu jogador for um especialista nesse quesito. A inteligência artificial também promete ser mais realista, e a CPU irá tomar decisões que surpreenderão os jogadores de carne e osso.

Ainda há os modos online, como o interessante Interactive League, em que você pode participar de uma liga virtual e atuar como o seu time de verdade, ou seja, quando o seu clube jogar pelo campeonato real você também participará de uma partida virtual. Pena que só é possível jogar com as F.A. Premier League, Bundesliga, French League e Mexican 1st Division por enquanto.

A EA quer retomar o trono da Konami no quesito simuladores de futebol. Esforço parece não faltar. Será que ela consegue?

EA Canada
Electronic Arts
PS3, PS2, PSP, X360, PC, DS
Esporte
Ainda não divulgado
www.ea.com

PODE DAR CERTO!

- Número recorde de times e jogadores
- Melhorias na inteligência artificial e nos chutes
- Modos que fogem do convencional

PODE DAR ERRADO...

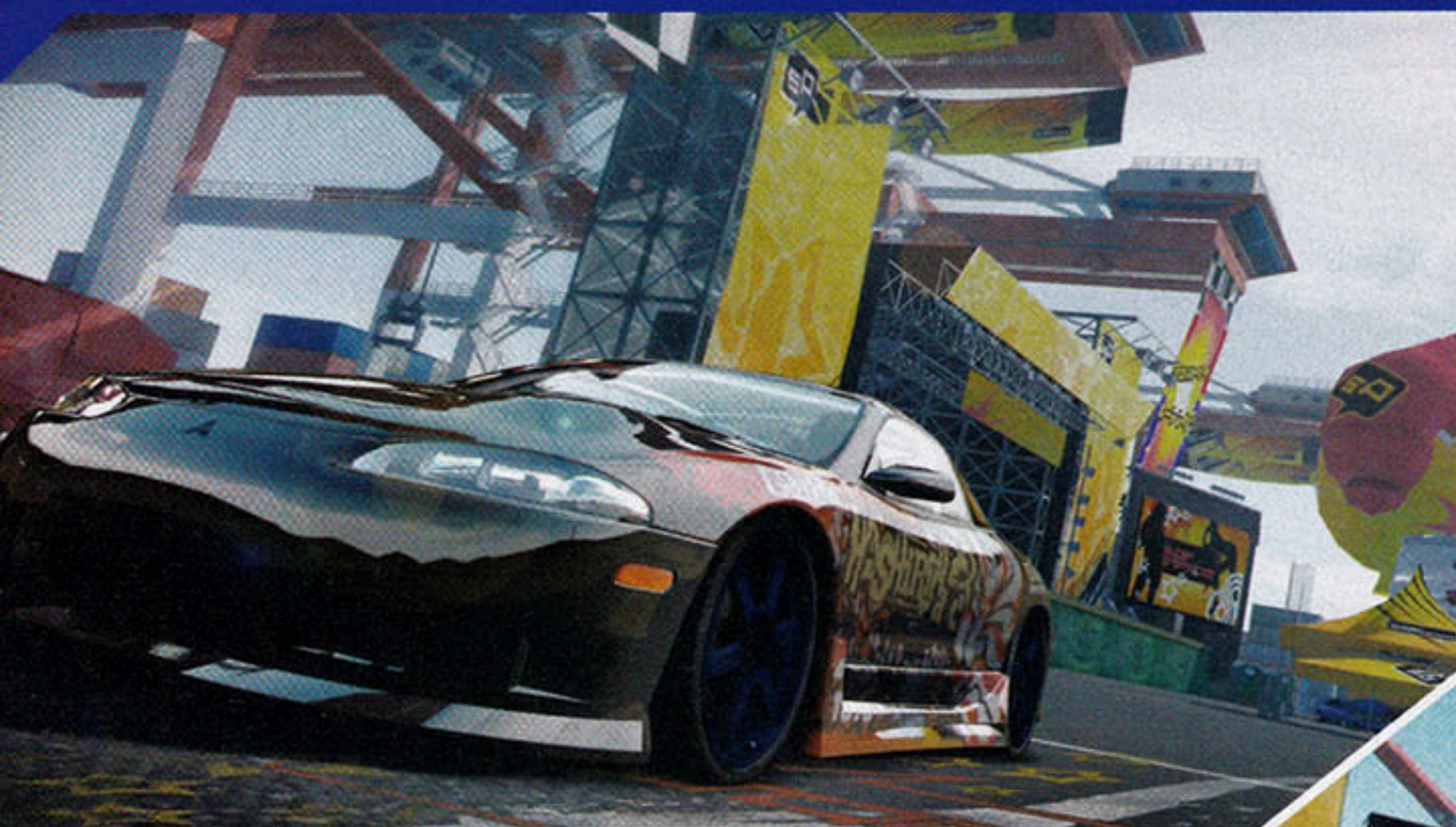
- As diferenças visuais e estruturais das versões para os videogames de nova e antiga geração podem atrapalhar o desempenho do game

LANÇAMENTO

25/09/2007

HISTÓRICO

FIFA sempre acompanhou os videogames até o final de suas vidas, e não será diferente agora. Provavelmente FIFA 08 não será a última versão lançada para PS2, já que o PSone chegou a ganhar a ganhar até a versão 2005, ano que o console já era considerado um clássico dos videogames



Need for Speed ProStreet

Profissional das disputas urbanas

por Ricardo Caetano

■ Já se vão 13 anos de disputas acirradas e muita velocidade. Need for Speed é de fato uma das grandes franquias do jogos de corrida, tendo seu nome em destaque entre os games do gênero. A série sempre foi marcada pela presença de bólidos de marcas famosas, da cultura das ruas, da trilha sonora e dos grandes eventos. Após algum tempo de marasmo e da volta por cima com Carbon, um novo título é preparado com todo cuidado pela Electronic Arts. Trata-se de Need for Speed ProStreet, próximo capítulo de uma série muito querida pelos amantes da velocidade virtual. Da longínqua versão para 3DO e PC até o próximo game, a produtora promete manter as grandes qualidades, corrigir os defeitos e desen-

O SISTEMA DE DANOS AFETARÁ SENSIVELMENTE O JOGO E TERÁ UMA PROGRAMAÇÃO ESPECIAL

volver um título que faça jus ao tempo de mercado de Need for Speed. As promessas são muitas: "Need for Speed ProStreet aproveitará o máximo da cultura das corridas de rua, dando o cenário definitivo para aqueles que procuram a conquista das corridas de rua. O jogo oferecerá a oportunidade de montar máquinas

de corrida de alto desempenho, usadas em competições com modalidades variadas ao redor do mundo, e colocar suas habilidades à prova con-

tra os melhores corredores de rua", disse Larry LaPierre, produtor-executivo de Need for Speed ProStreet. Veja a seguir o que se pode esperar de Need for Speed ProStreet, o projeto mais ambicioso da série.

Quer participar de um racha legalizado?

A competição nas ruas será a tônica de Need for Speed ProStreet. Os rachas e as outras modalidades decidirão quem serão os mais rápidos e quais serão coroados os reis da rua. A IA prometida pela EA é de alta qualidade e proporcionará pegadas da linha de partida até a de chegada. Uma nova experiência de direção será o objetivo de Need for Speed ProStreet, focado na performance e na busca pela sensação de realidade vista nas pistas de verdade. A tecnologia Autosculpt terá mais uma vez papel importante. A Autosculpt diz respeito ao controle dos atributos do veículo. Com uma Autosculpt aprimorada, o jogador terá mais acesso aos ajustes dos carros, tornando a estratégia de ajuste e de adequação do carro ao modo de controle do piloto pontos fundamentais de disputa.

O sistema da história (campanha single player) será diferente em Need for Speed ProStreet. Em vez da mistura de trechos com atores reais e suas narrações para ilustrar o enredo, você terá contextos e motivações para correr nas corridas. Os eventos serão classificados em campeonatos de fins de semana e festivais por todo o globo terrestre, sendo desafiado por pilotos de várias partes do mundo. Modos clássicos e novos farão parte das disputas. Haverá os campeonatos de Drift (marcação de pontos através de derrapagens na pista), Drag (vencerá aquele que fizer a melhor aceleração), o Grip (com o objetivo de manter-se na pista em curvas fechadas e de alta velocidade) e o Speed (clássico modo em que vence quem cruzar a linha de chegada primeiro).

Personalização e colisão

Dois pontos serão decisivos para o sucesso de Need for Speed ProStreet: personalização e colisão. Esses fatores se referem a duas características que receberão atenção por parte dos produtores. A personalização dos carros usados em disputas virou marca obrigatória nos jogos de corrida atuais. Para Need for Speed ProStreet, as opções devem ser grandes. O famoso tuning oferecerá opções para modificações em toda a carenagem dos veículos. As alterações na parte mecânica também estarão disponíveis, como uso do nitro, diferentes tipos de pneus e acessórios para aumento de performance. Um poderoso editor será usado como ferramenta para que o jogador monte sua própria versão dos carros originais. O outro ponto, e mais importante, serão as colisões. O sistema de danos afetará sensivelmente o jogo e terá uma programação especial (principalmente para as versões da nova geração). Colisões e peças quebradas afetarão a performance do carro, assim como um pneu gasto ou mau funcionamento do motor. Caberá ao jogador assimilar o problema e adequar sua direção a ele.



Black Box
Electronic Arts
PS2, PS3, PSP, PC, X360, Wii, DS
Corrida
Ainda não divulgado
www.ea.com/nfs/prostreet

PODE DAR CERTO!

- O sistema de danos afetará a performance durante a corrida. Se bem programado, será um atrativo a mais para o game

PODE DAR ERRADO...

- Caso os adversários não promovam uma boa disputa, todo o conjunto naufragará

LANÇAMENTO

11/2007

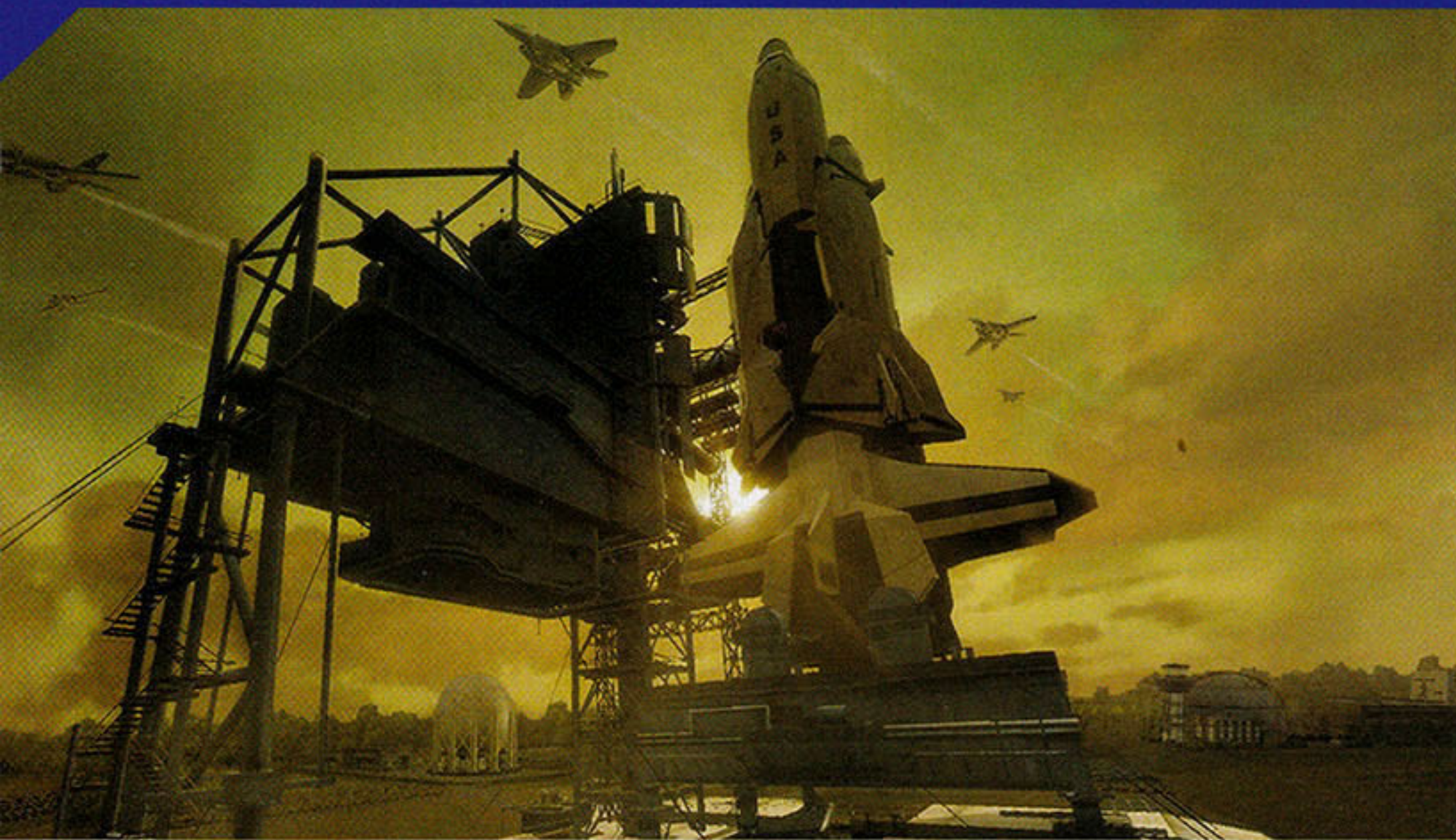
HISTÓRICO

Krystal Forscutt (participante da versão australiana do *Big Brother*) e Sayoko Ohashi (modelo japonesa) serão as garotas NFS de ProStreet. Antes delas, Brooke Burke e Kelly Brook (NFS Underground 2), Josie Maran (NFS Most Wanted) e Emmanuelle Vaugier (NFS Carbon) emprestaram suas belezas à série de corrida.

Necessidade de velocidade

Need for Speed ProStreet será realmente o primeiro game da série na nova geração. A influência de colisões durante a corrida, as possibilidades de personalização e o já conhecido nível da série fazem de ProStreet um candidato forte para o game de corrida do ano. Mesmo nas versões para a geração de PS2, os jogadores conseguirão aproveitar o que virá de novo – número proporcional aos felizardos donos de consoles da nova geração.





P Ubisoft Shanghai
 U Ubisoft
 C PS3, PC, X360
 A Ação/Estratégia
 J Ainda não divulgado
 S www.ubi.com

PODE DAR CERTO!

- A IA prometida pela Ubisoft, que será capaz de promover unidades capazes de tomar decisões táticas por conta própria

PODE DAR ERRADO...

- O game pode ser afetado negativamente por uma jogabilidade ruim

LANÇAMENTO

02/2008

HISTÓRICO

A Ubisoft Shanghai foi responsável por vários jogos com a marca Tom Clancy em diversas plataformas. Os títulos incluem Ghost Recon Advanced Warfighter, Rainbow Six 3 e Splinter Cell Pandora Tomorrow, para PS2.

Tom Clancy's

Que comece a Terceira Guerra Mundial

por Ricardo Caetano

■ Tom Clancy, famoso por escrever livros sobre conspirações e espionagem internacional, há tempos empresta seu nome e suas idéias na construção de games. Títulos, como Rainbow Six e Ghost Recon, são alguns dos exemplos – todos eles voltados para ação, tiroteio e furtividade. Buscando novos desafios, Clancy e Ubisoft resolveram criar um novo estilo. O escolhido foi “estratégia em tempo real”. O futuro lançamento com esse perfil será EndWar, game que levará o jogador a controlar grandes exércitos em batalhas globais.

No futuro, mais precisamente no ano 2020, finalmente ocorre o que toda a população temia: é desencadeada a Terceira Guerra Mundial. Legiões de diversos locais do planeta passam a se confrontar entre si por seus interesses. A busca pelos escassos recursos naturais passa a ser prioridade dos governos e de seu exército. Temas atuais, como a crise de energia, a rixa entre países, a disparidade entre o primeiro e o terceiro mundos, a militarização do espaço e o fundamentalismo religioso, fazem parte do conflito.

OS SOLDADOS SERÃO INTELIGENTES, USANDO POR CONTA PRÓPRIA AÇÕES DE COBERTURA, CAMUFLAGEM E TÁTICAS DE GUERRA

Os combatentes do futuro game já são conhecidos. As principais potências serão os EUA (Joint Strike Force), a Rússia (Spetsnaz Guard Brigade) e a Europa (The European Enforcers Corps). Cada exército terá características próprias. O Joint Strike Force será um exército equilibrado entre velocidade e poder de fogo, além de contar com tecnologia de camuflagem e robótica. A EEC tem ênfase na

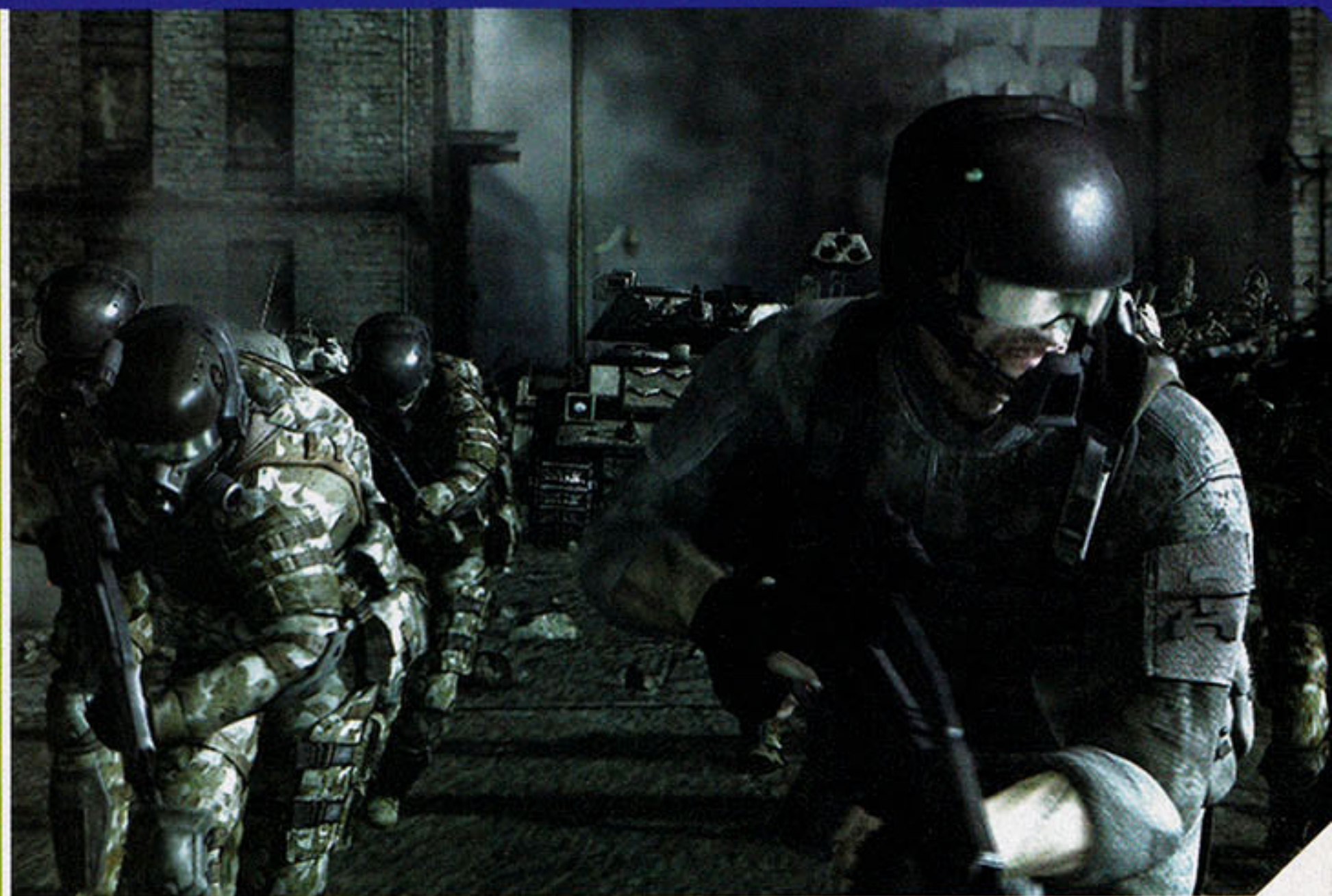
velocidade, na tecnologia e na aparelhagem eletrônica de guerra, enquanto a SPZ domina poder de fogo, máquinas customizadas e alta mobilidade de tropas. Graças ao sistema antimísseis dos EUA, a guerra nuclear não é possível,

levando a uma batalha clássica. O conflito será global, mas terá o Atlântico Norte como principal palco das batalhas. Missões na Ásia, no Oriente Médio e na América do Sul também farão parte da campanha single player, que será linear. O jogador participará das três grandes potências, tendo a experiência de jogar em todos os exércitos.

De que é feita uma guerra

Por ser um game que se passará no futuro, o jogador verá em Tom Clancy's EndWar armas nucleares, satélites, minas inteligentes e soldados usando equipamento hi-tech. O jogador controlará as tropas no campo de batalha e dará as ordens segundo sua estratégia. No entanto, a Ubisoft quer fazer um pouco diferente. Além da tradicional visão superior do jogador, um sistema parecido com o visto em Star Wars: Knights of the Old Republic, da Bioware, deve ser utilizado.

Além do uso tradicional de controles no topo ou na parte de baixo da tela, o jogador terá a visão a partir das unidades, podendo dar ordens mais específicas a cada membro do exército, como avançar, atacar ou defender. Uma das promessas da produtora é a IA. Segundo a Ubisoft, os soldados serão inteligentes, usando por conta própria ações de cobertura, camuflagem e táticas de guerra. Se esse fato se concretizar, o desafio do game será elevado, já que um exército inimigo capaz de manobras inteligentes e bem-feitas será um forte oponente. Outra promessa é tornar o game verossímil, ou seja, próximo à realidade mesmo sendo uma obra fictícia. Armas e outros equipamentos terão tecnologias plausíveis, contendo nada de fantástico, como lasers ou campos de força.



Desafios além do campo de batalha

Como Tom Clancy's EndWar será um game de estratégia para consoles, os controles estarão na berlinda. Jogos, como Battle for Middle Earth e Command and Conquer 3, ambos da EA, mostraram avanço, mas não são ideais. Sem dúvida a qualidade dos controles será peça-chave. Outros pontos importantes são mencionados de acordo com as informações cedidas pela Ubisoft. Segundo a empresa, dois elementos serão importantes para diferenciar Tom Clancy's EndWar dos outros títulos do gênero. O primeiro é que o jogador que tiver a melhor estratégia vencerá, característica que tentará eliminar tática de produção rápida e massiva de recursos, que não terá tanta relevância. A segunda será a potência tecnológica do game. Tom Clancy's EndWar terá como engine a mesma de Unreal 3 adaptada para o estilo estratégico. Até 1.000 veículos e unidades poderão aparecer na tela ao mesmo tempo.



EndWar



Prepare-se!

As promessas de Tom Clancy's EndWar são muitas. Analisando imagens e trailers, mesmo com um roteiro não muito original, o game deverá ter seu valor. O motor do Unreal aliado a uma boa IA e ao selo Tom Clancy anima qualquer jogador. Se os controles não atrapalharem, Tom Clancy's EndWar será um game interessante.

SOCOM Confrontation



P SCEA
D Slant Six Studios
C PS3
G Ação
J 32
S www.us.playstation.com

PODE DAR CERTO!

- Com um sistema melhorado de rede da Sony, os jogadores de SOCOM Confrontation só tem a ganhar

PODE DAR ERRADO...

- O sistema de downloads pode prejudicar muito a duração do título, uma vez que a diversão extra fica comprometida

LANÇAMENTO

Setembro de 2007

HISTÓRICO

Até o último episódio, SOCOM era feito pela Zipper Interactive. A tarefa agora ficou da estreante Slant Six Studios



Prepare-se para a guerra

por Claudio Pereira

■ O game online mais famoso do PS2 se prepara para ganhar vida no PlayStation 3. A maior diferença de Confrontation fica na ausência completa do modo offline. Tudo será online, como Warhawk. O título será lançado para download na PlayStation Network ou vendido em um box físico como uma edição de luxo, que acompanhará o headset (também como em Warhawk). No pacote básico estarão presentes cinco mapas. Outros você encontrará para download futuramente – é uma tonelada de extras, como armas, equipamentos e veículos.

Os veículos não estarão presentes no game (segundo os produtores o foco é a batalha a pé), porém ao que tudo indica haverá alguns tanques e hovercrafts para downloads futuros.

As batalhas colocarão até 32 soldados na arena (opção presente desde a terceira edição do PS2). Desta vez o sistema de criação de personagens realmente terá um valor mais importante. Que tal escolher sua camuflagem e estilo de vestimenta? Ou melhor, se for o líder da equipe, ter a opção de desenhar o próprio uniforme e a patente do grupo? Pois é – esse será um dos mais completos títulos da franquia.

Para não deixar a nostalgia de lado, muitos elementos que fizeram sucesso nos jogos do passado estarão de volta. Crossroads, o clássico mapa do primeiro título, é uma das atrações da versão de PlayStation3. Não só os gráficos estão bem mais detalhados mas também uma série de novidades foram implementadas na arena, como um mercado local que pode ser completamente destruído.

Tudo indica que o campeão da jogatina online será a primeira grande promessa para a diversão do PlayStation 3 em rede.

Tales of the World: Radiant Mythology



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

PODE DAR CERTO!

- Tales é uma das séries mais famosas mundialmente. RPGs são um dos gêneros que mais podem dar certo no PSP

PODE DAR ERRADO...

- O enredo pode não agradar os novatos

LANÇAMENTO

11/2007

HISTÓRICO

Yggdrasil é uma lenda presente em muitos outros games. A série Ragnarök Online, por exemplo, é uma que faz uso do termo em suas histórias.



Pronto para proteger a Yggdrasil no PSP?

por Claudio Pereira

■ Ao lado da série Mana, Tales é uma das poucas franquias que concorre diretamente com os pesos pesados Final Fantasy e Dragon Quest. Ainda assim, diferentemente da franquia principal, Tales of the World é uma side story da franquia principal, ou seja, o ambiente é o mesmo, porém o enredo é outro. Radiant Mythology é o quarto da franquia (outros três foram lançados para GBA), o primeiro para PSP.

Graças ao poder gráfico do portátil, uma série de novidades estarão presentes para fazer a diferença do título. Mas sempre é tempo para os saudosistas de plantão contemplarem o game. Da lista de personagens, aparições clássicas de personagens de outras versões da franquia já foram confirmadas: Lloyd Irving (Symphonia) e Arche Krane (Phantasia) são exemplos. Porém, é o sistema de criação de personagens que dá personalidade a Radiant Mythology. Prepare-se para ter um leque de opções intermináveis na hora de criar seu guerreiro favorito. Seja na aparência seja no estilo de combate, você realmente não se arrependerá. Você pode até mesmo mudar a voz do seu guerreiro, que alternará de vestimenta conforme a classe escolhida (entre guerreiros e mago).

Quanto ao sistema de combate, quem já jogou Tales of the Abyss ou Radiata Stories no PlayStation2 se sentirá em casa. As batalhas trazem elementos de ação, porém a liberdade de controlar os personagens na área é vasta. A história mais uma vez conta com o grupo de heróis impedindo que uma criatura das trevas drene a energia do planeta (e conseqüentemente da arte mágica de Yggdrasil).

Ao que tudo indica, finalmente o portátil PSP terá um RPG exclusivo e de qualidade insuperável.

Obscure 2

Colaboração contra o terror

por Henrique Moreira

■ A continuação de Obscure (survivor horror lançado em 2004, para PS2) promete seguir os passos do primeiro jogo, trazendo efeitos visuais caprichados e uma trama obscura, que envolve muito terror.

Apesar de pouco conhecido por aqui, o game até ganhou certa notoriedade lá fora, principalmente na Europa, onde foi lançado primeiro – apesar do enredo que lembra muito os filmes *Sexta-Feira 13* e *A Noite dos Mortos Vivos*, com alguns adolescentes bonzinhos que sempre se dão mal no final e outros que se dão bem.

O primeiro game provou que ainda há quem goste de passar por tudo isso no videogame, e talvez por isso a Playlogicint resolveu fazer de novo e melhor.

Já que no primeiro jogo você teve de descobrir o que é que aquela porção de monstros estava fazendo na escola, agora você terá de descobrir de onde vem a estranha flor negra que apareceu no campus da Fallcreek University, que libera uma esquisita substância que causa sonhos bizarros com resultados na vida real, como Freddy Krueger.

Desta vez, serão seis personagens, cada um com características únicas, que prometem se mostrar úteis em alguma parte do jogo. O sistema de cooperação, que foi muito elogiado no primeiro Obscure, continuará valendo. Um amigo seu poderá entrar ou sair em qualquer ponto do jogo para ajudá-lo com aquela criatura horrenda que quer comê-lo vivo, o que é raro nesse tipo de jogo.

O visual promove a revolução Resident Evil, com muitos ambientes renderizados e coisas bonitas de ver, tudo ambientado com melodias da famosa Orquestra Sinfônica de Boston.

O site oficial do jogo promete uma grande variedade de armas e muitos quebra-cabeças insanos espalhados por todos os cantos escuros da universidade em que pessoas normais jamais entrariam.



Playlogic
Hydravision Entertainment
PS2, PC, Wii
Survival horror
2
www.playlogicint.com/

PODE DAR CERTO!

- É uma seqüência de um survival horror de boa qualidade

PODE DAR ERRADO...

- Seu enredo de filme da *Sessão da Tarde*

LANÇAMENTO

09/2007

HISTÓRICO

Obscure foi lançado no final de 2004 na Europa e no início de 2005 nos EUA e ganhou notoriedade por sua qualidade gráfica e também por trazer o modo cooperativo ao gênero survival horror.



Syphon Filter: Logan's Shadow

De volta ao combate contra os terroristas

por Ronie Anderson

■ Quando o primeiro jogo da série foi lançado, surgiram muitos comentários dizendo que Syphon Filter era uma imitação barata de Metal Gear Solid, game que fez muito sucesso em todo o mundo com a estrela Solid Snake.

Não está em questão qual dos jogos é o melhor, mas, se Syphon Filter fosse tão ruim, talvez não tivesse chegado ao seu sexto game. Syphon Filter: Logan's Shadow é o segundo jogo da série de espionagem lançado para o portátil da Sony, o PSP.

No novo episódio, que servirá de seqüência para Syphon Filter: Dark Mirror, o agente especial Gabriel Logan volta para outra missão ao redor do planeta. Desta vez, ele precisa recuperar um precioso equipamento militar, que, acidentalmente, caiu nas mãos dos terroristas. Ele também deverá proteger a sua antiga parceira Lian Xing, que foi acusada injustamente de traição.

Segundo informações já divulgadas, Logan's Shadow terá alguns elementos inéditos de jogabilidade, como lutas embaixo d'água e a habilidade de atirar de trás de coberturas, como em Gears of War. Além disso, será possível quebrar o pescoço e apunhalar os inimigos em um novo sistema de combate.

Com exceção dessas novidades, o título deve seguir os mesmos moldes do seu predecessor.

O roteiro do jogo foi escrito por Greg Rucka, famoso escritor de quadrinhos, que já trabalhou com textos para Perfect Dark.

Lançada no embalo do sucesso de Metal Gear Solid, a série Syphon Filter começou devagar, mas aos poucos conseguiu criar sua própria identidade e acabou conquistando sua legião de fãs. Syphon Filter: Logan's Shadow é um título exclusivo para o portátil PSP, e o seu lançamento está marcado para setembro de 2007.



Sony Computer Entertainment
Sony Bend
PSP
Ação
1
www.us.playstation.com

PODE DAR CERTO!

- Os elementos inéditos de jogabilidade, como as lutas embaixo d'água, atirar de trás de coberturas
- O novo sistema de combate corpo a corpo, que permitirá apunhalar e quebrar o pescoço dos inimigos

PODE DAR ERRADO...

- A falta de novidades no enredo do jogo em relação aos anteriores

LANÇAMENTO

Setembro de 2007

HISTÓRICO

Syphon Filter: Logan's Shadow é o segundo game da série lançado para o portátil da Sony. Apesar de não inovar no enredo dos jogos, o game traz novidades em sua jogabilidade e um novo sistema de combate.

Call of Duty 4: Modern Warfare

Suástica é passado por Ricardo Caetano

[P] Infinity Ward
 [D] Activision
 [C] PS3, PC, X360
 [G] FPS
 [N] Não divulgado
 [S] www.charlieoscardelta.com

PODE DAR CERTO!

- A mudança de cenário e época fará muito bem à série

PODE DAR ERRADO...

- Se a série mudar também o estilo, perderá a essência que a consagrou no mundo dos games

LANÇAMENTO

11/2007

HISTÓRICO

Call of Duty 4: Modern Warfare será o primeiro game da série que não acontecerá durante a Segunda Guerra Mundial



■ Momentos históricos marcantes da humanidade inspiraram diversas séries de game. Mas um deles foi além, sendo talvez a época mais usada como palco para jogos de ação. A Segunda Guerra Mundial, conflito global que envolveu diversos países do mundo, é um dos períodos que mais serviu de pano de fundo para games, especialmente os de tiro em primeira pessoa. Títulos, como *Brothers in Arms*, *Medal of Honor* e *Commando*, são alguns dos exemplos de franquias que tiveram suas fases ambientadas no conflito desencadeado pelo austríaco Adolf Hitler em 1939. Entre tantos nomes de peso, um alcançou um patamar elevado, sendo um game de qualidade. A série *Call of Duty* desenvolveu o gênero FPS ambientado na Segunda Guerra aplicando uma camada cinematográfica à jogabilidade e usando o trabalho em grupo das tropas em seus três jogos (e expansões).

COD facilmente alcançou notoriedade entre os jogadores, se tornando meta para qualquer bom jogo de FPS. Mas há um ditado popular que diz que tudo em demasia enjoa. Todos os fãs da série temiam que o game entrasse no ostracismo caso houvesse um quarto episódio mais uma vez na Segunda Guerra Mundial.

Mas as informações são animadoras por parte dos responsáveis pela série. *Call of Duty 4: Modern Warfare* promete manter a qualidade, mas reformular a série com novos elementos, ambientados em novos ares. Em vez do Wehrmacht (denominação do exército alemão da Segunda Guerra), o jogador terá novos inimigos pela frente.

Modern Warfare se passará em um futuro próximo. Temas atuais serão usados como enredo do game, que deve se localizar na Europa Oriental e no Oriente Médio para as missões da campanha principal. Localizados nessas

áreas estão grupos fundamentalistas e terroristas. O objetivos deles envolvem ações furtivas e uso da ameaça nuclear. O principal grupo terrorista do jogo não teve seu nome revelado, mas seu símbolo já é conhecido. A bandeira dourada e vermelha, com duas espadas cruzadas e uma estrela estará por trás das principais ações do inimigo do jogador em *Call of Duty 4*. Tropas dos EUA e da Europa farão frente à ameaça iminente, com soldados de grupos especiais ou infantarias inteiras para as operações militares.

Call of Duty 4: Modern Warfare seguirá a linha da série: ação e tiros em primeira pessoa. O jogador participará de missões especiais ao lado de outros combatentes, controlados pela IA. O estilo cinematográfico será mantido com explosões e acontecimentos ocorrendo em meio a um intenso tiroteio. A guerrilha urbana será o foco do game, com grandes cidades como palco das missões. Cenários diversos também serão usados, como grandes navios de

transporte, desertos, florestas e bases militares. Além dos grupos de soldados terrestres, o uso de máquinas de apoio será constante. Caças e tanques farão

TROPAS DOS EUA E DA EUROPA FARÃO FRENTE À AMEAÇA IMINENTE, COM SOLDADOS DE GRUPOS ESPECIAIS OU INFANTARIAS INTEIRAS PARA AS OPERAÇÕES MILITARES

sua parte no jogo de acordo com o avanço do personagem.

Por ser uma guerra em tempos modernos, a tecnologia de ponta também terá vez. Sistemas de comunicação via satélite, posicionamento GPS, uso de acessórios especiais de camuflagem e alguns tipos de armas de alto poder destrutivo serão os objetos de uso para a execução das missões por parte do jogador.

Mudar faz parte do jogo. *Call of Duty 4: Modern Warfare* mudará. Os fãs esperam que o título reformule o conceito sem perder sua alma. O eixo Roma-Berlim-Tóquio ficará no passado, mas os conflitos em COD4 devem continuar em alto estilo.

Devil May Cry 4

Ação em dose dupla

por Murilo Takeda

■ Se você é apaixonado por Devil May Cry e ficou chateado com a ex-exclusividade da quarta versão, não fique remoendo esse ódio em seu coração: DMC 4 continua sendo um dos títulos mais esperados da Capcom para o PlayStation 3 e a cada dia que passa parece estar melhor.

Como já foi noticiado pela *PSWorld*, na mais nova versão do clássico da pancadaria o famoso Dante, protagonista da série, dá lugar a um novato que não deixará nada a desejar, Nero.

A história do jogo começa quando Dante ataca os seguidores de um clã que cultua Sparda (pai de Dante e de Virgil). Nero faz parte da seita e é o único sobrevivente da matança, mas isso não conforta os sentimentos do rapaz. A partir daí, o jovem se sente na obrigação de vingar seus companheiros e sai em busca do arrogante personagem de cabelos brancos e sobretudo vermelho pensando somente em vingança.

Mais detalhes do enredo não foram liberados, mas sabe-se que esses acontecimentos estão intimamente atrelados com o primeiro jogo da franquia, o que proporciona aos fãs explicações mais aprofundadas sobre o futuro dos personagens e sobre DMC 2.

Essa volta ao passado também se aplica aos funcionários que trabalham no game, já que Hiroyuki Kobayashi, produtor do Devil May Cry original, está de volta ao projeto – nesse tempo afastado, ele estava muito ocupado desenvolvendo Resident Evil 4.

A jogabilidade será fundamentada no clássico estilo desenfreado que gerou milhares de cópias nos últimos anos e, pasme, promete ser ainda mais empolgante. Assim como Dante, Nero é capaz de realizar as maiores peripécias para abater

A ÚNICA MÁ NOTICIA SOBRE DEVIL MAY CRY 4 É QUE ELE FOI ATRASADO PARA O INÍCIO DE 2008

um inimigo. Utilizando o poder da Devil Arm, seu braço puxa, empurra e lança os inimigos para o alto para aumentar sua contagem de combos e fazer misérias com quem cruzar o seu caminho. Para causar ainda mais caos na tela, a espada do garoto, a Red Queen, apresenta características únicas, como o inédito acelerador (semelhante a uma moto), que, quanto mais for acionado, mais propulsão dá aos golpes com a lâmina e assim elas se tornarão mais potentes. Além dessas armas, Nero contará com uma grande pistola de dois canos que lembra uma .12 de cano cortado. Recentemente a Capcom confirmou que Dante realmente será um personagem selecionável e que suas habilidades continuam semelhantes às dos jogos anteriores, mas não se sabe muita a respeito do clássico protagonista.

Um dos aspectos que sempre chamaram a atenção em Devil May Cry foram seus gráficos caprichados. Na quarta versão, tudo parece ainda mais grandioso. O nível artístico, com cenários e personagens muito bem construídos e detalhados, e o técnico, que mantém a taxa de frames constante (60) mesmo com muitos personagens na tela, realmente mostram o poder dos consoles de nova geração. Um dos maiores exemplos dessa soberba técnica é o gigantesco mestre de fogo chamado Berial – o modo com que os efeitos de fogo se misturam com o cenário e o nível de destruição que ocorre na tela (uma nova engine de física foi adicionada no jogo) é embasbacante. Isso tudo roda a incríveis 1080p, a maior resolução suportada pelo PS3, que consegue mostrar todos os detalhes do título com uma nitidez absurda.

A única má notícia sobre DMC4 é que ele foi atrasado para o início de 2008. Isso ocorreu por causa das conversões para outras plataformas, já que o intuito da Capcom é lançá-las simultaneamente para causar um grande alarde na mídia especializada. Se você não se importa em aguardar um pouquinho, terá um jogo digno da popularidade da série e um dos primeiros realmente imperdíveis para o novo console da Sony.



Capcom Production Studio 1
Capcom
PS3, X360, PC
Ação
1
www.capcom.co.jp/devil4

PODE DAR CERTO!

- A interação dos dois protagonistas
- A ação parece estar em um nível superior em comparação aos games anteriores

PODE DAR ERRADO...

- Se DMC4 for tão difícil quanto os anteriores e não inovar no quesito jogabilidade como promete, pode começar a enjoar

LANÇAMENTO

1º trimestre de 2008

HISTÓRICO

Talvez muitos já saibam, mas DMC nasceu para ser um novo Resident Evil. Após pensar bem e ver que o andamento do projeto não tinha nada a ver com RE, a Capcom decidiu criar um novo game. Ainda bem.

Shin Megami Tensei Persona 3

Quem disse que estudante não pode ter poderes?

por Claudio Pereira

■ Shin Megami Tensei é uma das séries de RPG que se encaixam perfeitamente no rótulo de grandes títulos que não tiveram uma boa divulgação. Muitos acham o lançamento dos últimos Final Fantasies ou a lista interminável de bons RPGs que o PlayStation 2 teve foram responsáveis por causar a baixa aceitação do público e da mídia quando o tema é a série da Atlus. Ainda assim, o convite está feito.

Conheça os outros dois games da franquia e você encontrará uma das séries mais originais e desafiadoras do console.

Persona 3 traz uma história original envolta em mistérios e conspirações. Todas as noites acontece o que chamam de Dark Hour (hora das sombras), um momento no qual os humanos comuns não conseguem sentir. É nessa hora que criaturas das trevas (os Shadows) fazem a festa no mundo. Apenas você e mais três guerreiros (jovens estudantes ainda) são os poucos humanos que podem sentir e combater esse poder das trevas.

O sistema de combate é um misto de ação e estratégia: os personagens podem usar golpes físicos (baseados nos poderes das sombras) e golpes especiais (baseados na lista de habilidades das diferentes classes de personagens). Se não bastasse, durante as batalhas você poderá ganhar as chamadas Persona Cards, que conferem uma série de criaturas especiais para a batalha. Elas são quase como Pokémon para os personagens, ou seja, você poderá treiná-las e até modificá-las. A estratégia dependerá muito da ligação entre os personagens e as criaturas especiais.

Graças ao clima sombrio, o visual terá todo um requinte gráfico. Os tons pastéis aliados aos gráficos em cel-shading são a aposta principal para deixar o visual com o toque que a história pede.



Atlus Software
Atlus Software
PS2
RPG
1
www.atlus.com

PODE DAR CERTO!

- A história promete agradar muito

PODE DAR ERRADO...

- Mais uma vez, pode acontecer como nos games anteriores: baixa aceitação do público

LANÇAMENTO

24/07/07

HISTÓRICO

A série Persona surgiu em meados de 1996 (no saudoso PSone). Porém, só agora o título está sendo incorporado à franquia Shin Megami Tensei.

Castlevania: Dracula X Chronicles

Um presente especial para os caçadores de vampiros

por Ronie Anderson

■ A consagrada e bem-sucedida série Castlevania ganha seu primeiro episódio no portátil da Sony. Uma versão inglesa de Rondo of Blood é algo que todos os fãs sempre ansiaram ver. A Konami não só revelou que irá satisfazer esse desejo como também que essa versão do jogo será um remake do game Dracula X: Rondo of Blood, um dos mais populares jogos da série, originalmente lançado no PC Engine, em 1993, no Japão. Trata-se de uma mistura dos melhores episódios.

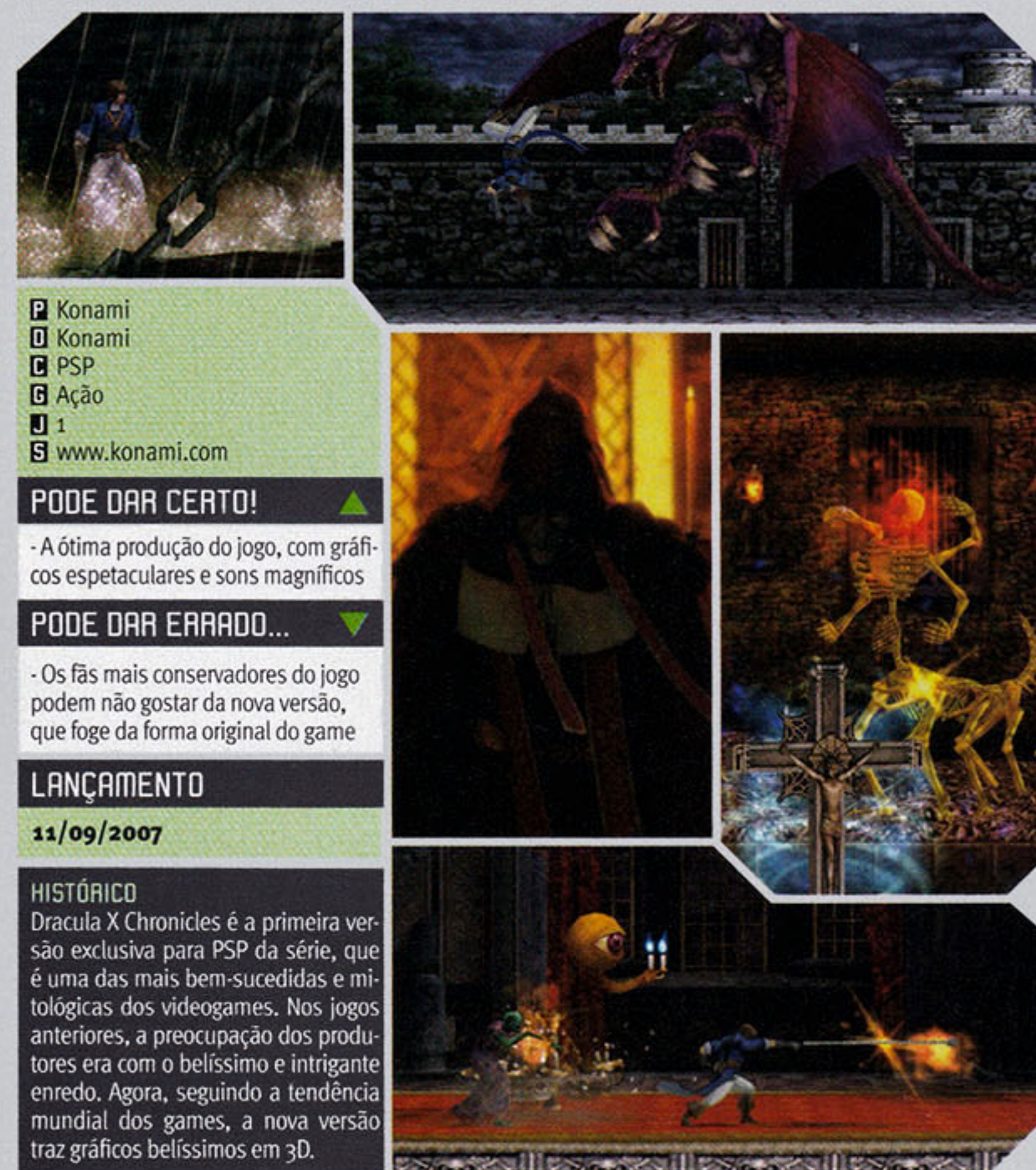
Pelo que já foi visto, os quesitos técnicos de Castlevania: Dracula X Chronicles impressionam. Com o auxílio da grande capacidade da mídia, a Konami abusou da produção, com efeitos visuais espetaculares e um som magnífico, que não eram possíveis nos primeiros jogos da série Castlevania pela falta de recursos tecnológicos.

O jogo traz a versão original intacta. No entanto, traz também um modo com o visual atualizado utilizando técnicas gráficas em 3D, mas mantendo a mecânica de jogos em 2D.

Além do personagem Richter Belmont, um dos últimos membros do famoso clã de caça-vampiros, o jogador também pode comandar Maria Renard. Ambos já são conhecidos de outras edições da série Castlevania.

Dracula X Chronicles também traz Symphony of the Night, jogo que é considerado pelos fãs como uma obra-prima da série e um dos melhores games para PSone. Symphony of the Night foi tão marcante que, até hoje, muito tempo após o seu lançamento, sua fórmula ainda é usada na versão para Nintendo DS.

O game é um título exclusivo para o PSP, e a data de lançamento está marcada para o dia 11 de setembro de 2007.



Konami
Konami
PSP
Ação
1
www.konami.com

PODE DAR CERTO!

- A ótima produção do jogo, com gráficos espetaculares e sons magníficos

PODE DAR ERRADO...

- Os fãs mais conservadores do jogo podem não gostar da nova versão, que foge da forma original do game

LANÇAMENTO

11/09/2007

HISTÓRICO

Dracula X Chronicles é a primeira versão exclusiva para PSP da série, que é uma das mais bem-sucedidas e míticas dos videogames. Nos jogos anteriores, a preocupação dos produtores era com o belíssimo e intrigante enredo. Agora, seguindo a tendência mundial dos games, a nova versão traz gráficos belíssimos em 3D.

Wild ARMs: The 5th Vanguard

A volta dos que não foram
por Cláudio Pereira

■ Seguramente, a série Wild ARMs fez nome no lendário PSone. A versão de PS2 até trazia uma série de elementos bacanas e novidades importantes, porém nada que os grandes RPGs não pudessem fazer ou, principalmente, a própria franquia pudesse trazer.

The 5th Vanguard é a aposta da Media Visions para o atual PS2. A premissa do game levará os jogadores ao Velho Oeste americano, porém o mundo ainda é Filgaia, palco das mais devastadoras aventuras e desafios. Na pele do jovem Dean, que quer se tornar um Golem Hunter, você terá de ajudar a jovem Avril a encontrar uma pessoa pelo mundo.

A novidade no sistema de combate fica para a possibilidade de personalizar suas armas, modificando-as com novas habilidades, visual e até upgrades importantes para o desenrolar da aventura, uma vez que elas também servem para acertar interruptores e ajudam a chegar a novos locais. Os combates mais uma vez trazem muitos elementos de games de ação. Em uma comparação atual, pode-se dizer que The 5th Vanguard é quando Wild ARMs encontra Kingdom Hearts. Portanto, espere por muita liberdade e originalidade nas lutas. O sistema será balanceado de forma que não ocorram mais momentos em que você tenha um personagem muito bom contra inimigos muito ruins ou vice-versa. Se você estiver dentro de uma dungeon e não gostar das batalhas, pode simplesmente desligá-las e aproveitar só a parte de exploração e puzzle do local.

Tudo indica que a série Wild ARMs voltará com estilo no PS2.



P SCEI
D Media Vision
C PS2
G RPG
J 1
S www.media-vision.co.jp/

PODE DAR CERTO!

- O enredo é original
- O sistema de combate recebeu um tratamento novo

PODE DAR ERRADO...

- O último game da franquia foi o pior da série

LANÇAMENTO

08/2007

HISTÓRICO

A Media Vision é uma empresa velha nos games. Seu primeiro título, Critical Path, foi lançado em 1994 para PC.



Digimon World: Data Squad

por Ricardo Caetano



■ A série Digimon estará de volta em breve. Com uma nova temporada a ser exibida, a Bandai Games lançará um game inspirado nas aventuras dos monstros virtuais. Digimon World: Data Squad será um RPG clássico em turnos. Em ambientes de exploração, o jogador será surpreendido por inimigos e terá de combater em batalhas decididas por ações de ataque e defesa. As prometidas 20 horas de jogo trarão Marcus Damon, de 14 anos, membro da DATS, uma organização que promove a justiça com ajuda dos Digimons. No game, Damon tentará resolver em um caso de desaparecimento de crianças promovido pelos malvados Seven Demon Kings.

Serão 140 tipos de Digimons (incluindo as diferentes formas que os personagens podem assumir), vistos nas diferentes temporadas do desenho animado. Além de golpes, magias e evoluções, 250 itens estarão disponíveis para as disputas. Serão até quatro digimons à sua escolha no grupo contra diversos inimigos e mestres poderosos.

P Namco Bandai
D Namco Bandai
C PS2
G RPG
J 2
S www.namcobandagames.com

LANÇAMENTO

10/2007

Dead Head Fred

por Henrique Moreira



■ O que você faria se fosse um conceituado detetive assassinado pouco antes de completar uma importante investigação policial? Criaria um mundo paralelo em sua mente e resolveria o caso, é claro! Pelo menos é isso o que acontecerá com o detetive Fred.

O estranho é que ele terá um vidro com líquido conservante para que seu cérebro e olhos não apodreçam. Os mutantes, ladrões e outros culpados terão de enfrentar nove cabeças com habilidades próprias, que ainda poderão ser melhoradas.

Como se tudo isso não fosse esquisito, Fred também tem o poder de utilizar a cabeça de suas vítimas para obter seus poderes – coisa simples, lição número 2 na escola de detetives.

O cenário da carnificina será Hope Falls, uma cidade deplorável que reserva perigos distintos em cada beco. Idéia da Cicuous Cycle. Vai saber onde eles estavam com a cabeça...

P D3 Publisher
D Vicious Cycle
C PSP
G Ação
J 2
S www.d3publisher.us

LANÇAMENTO

21/08/2007

HEAD SHOT NO PORTÁTIL!

por Leandro Augusto

■ Que tal relembrar seus tempos de LAN House, quando se juntavam vários amigos para uma disputa em um dos jogos mais marcantes no estilo primeira pessoa, no qual policiais combatiam o terrorismo e algumas vezes o terrorismo abatia os policiais?

Isso mesmo. É o famoso Counter Strike, mas que graça tem jogar sozinho?

Felizmente o PSP dispõe da maravilhosa tecnologia wi-fi, que permite, nesta versão do CS, jogar em até 4 pessoas.

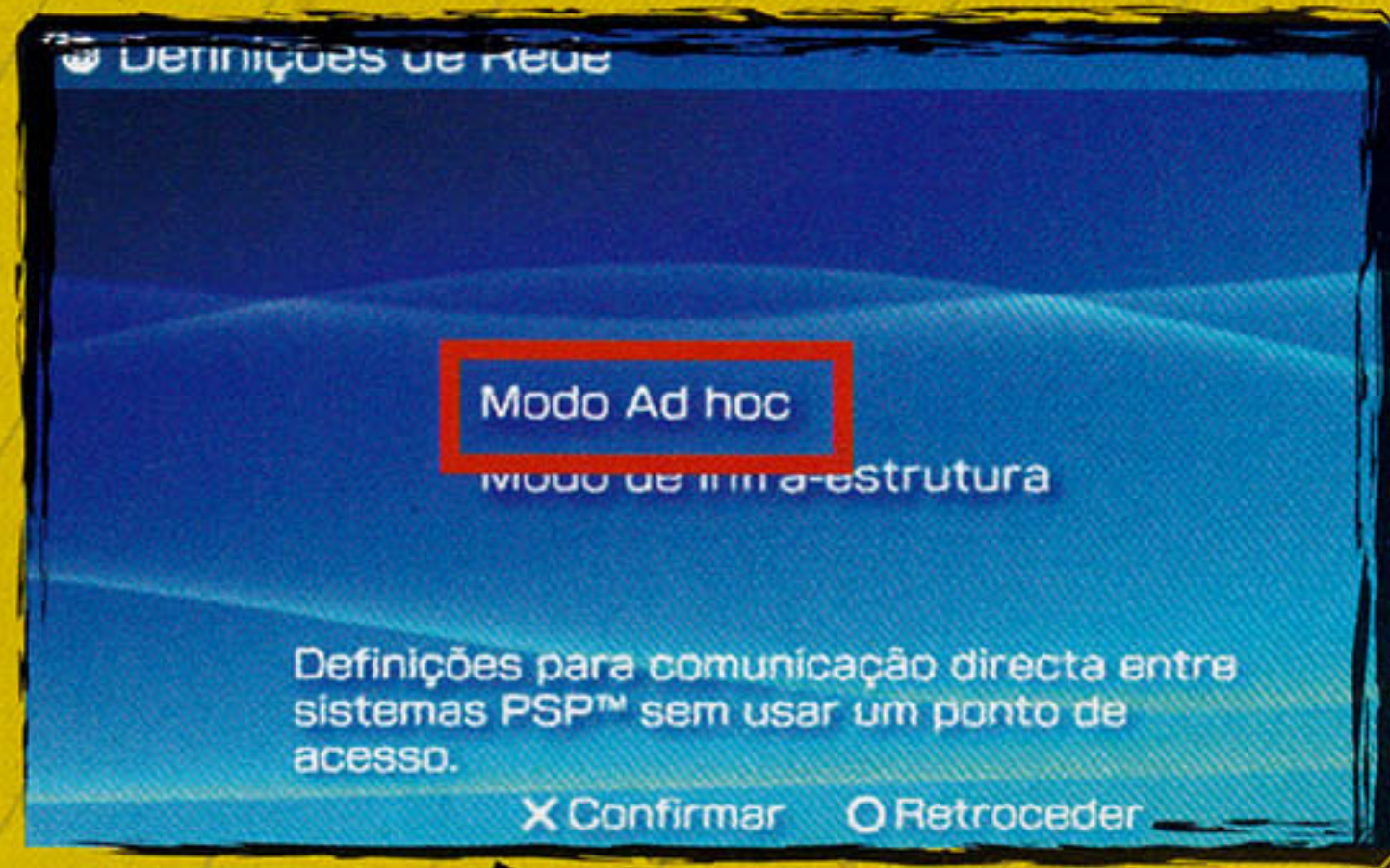
Um detalhe: o jogo é totalmente gratuito!

Neste tutorial serão utilizados: PSP com firmware 1.5 ou Custom Firmware e Memory Stick 512 MB.

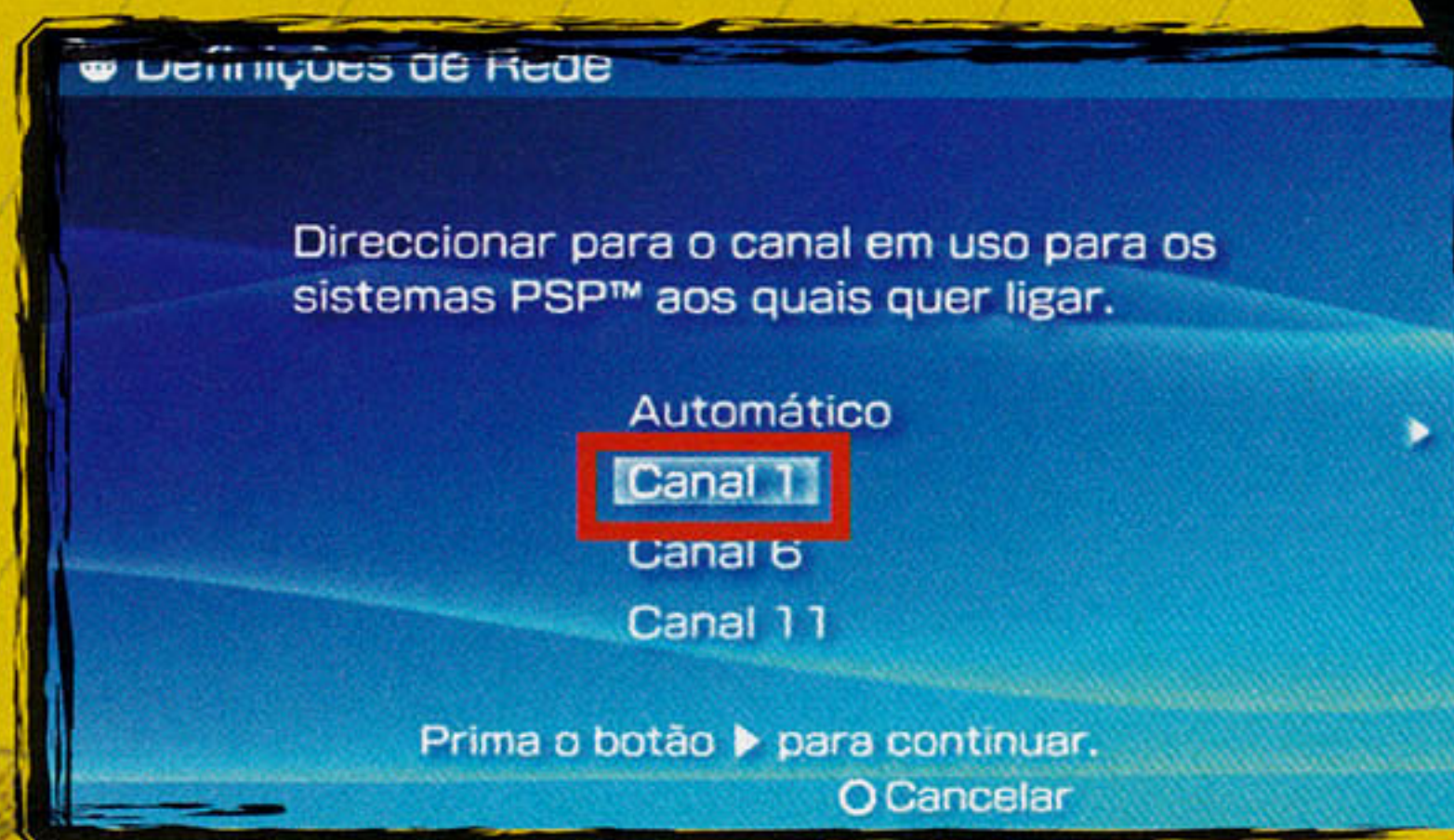
Busque na Internet pelo jogo CS Combined Assault vo.5. Utilize sites de busca para facilitar seu trabalho.

Descompacte o arquivo e copie para a pasta PSP -> GAME (PSP Fw 1.5) e PSP -> GAME150 (PSP Custom Firmware).

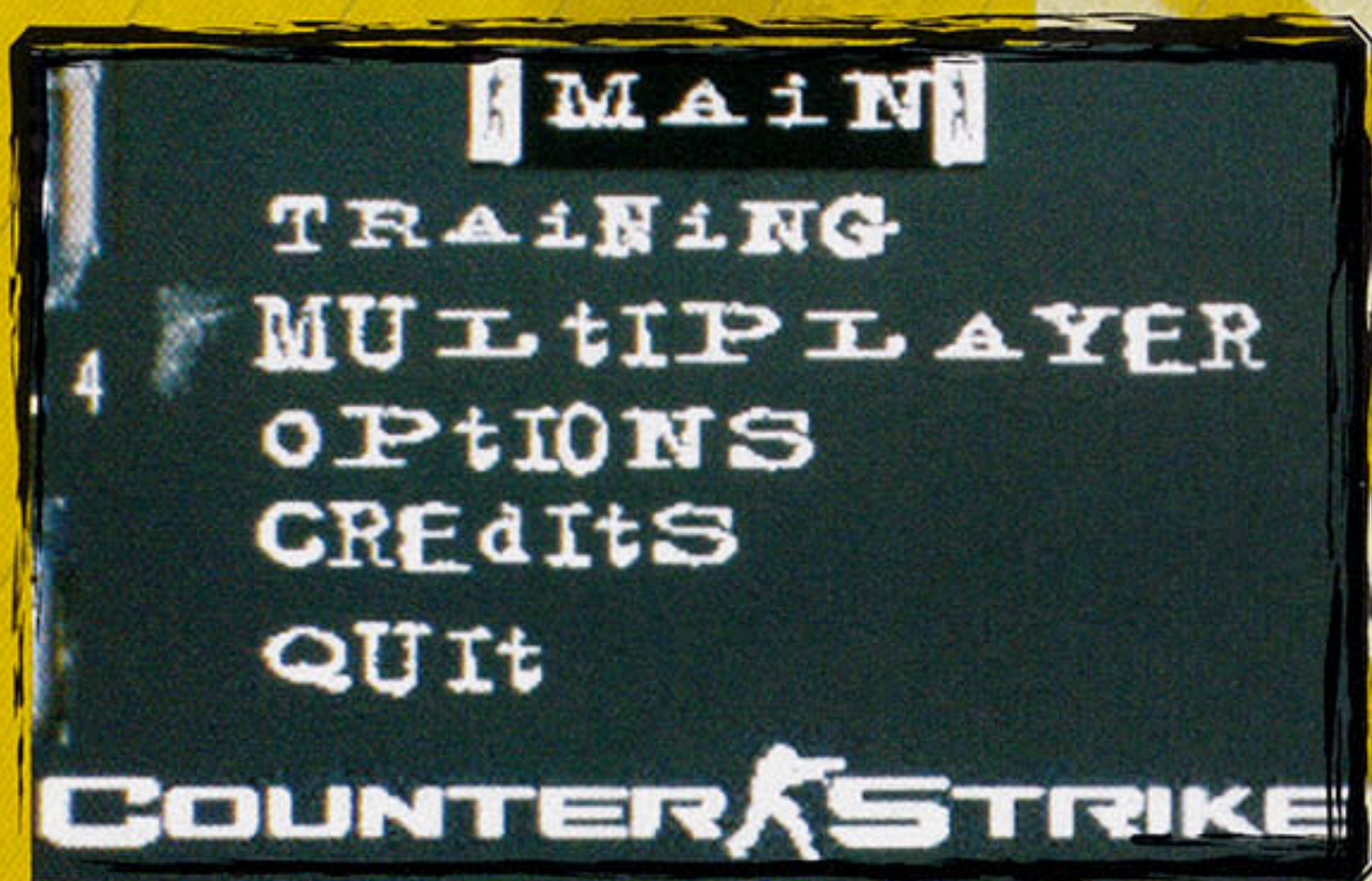
Para que o jogo funcione corretamente no modo multiplayer, é necessário configurar a conexão de rede do PSP. Siga os seguintes passos.



Ambos os PSPs devem estar no mesmo canal, neste caso canal 1.



Após configurada corretamente a conexão de rede, vá ao menu Game e execute o jogo. Esta é a interface principal do jogo:



O foco é a opção Multiplayer. Clique sobre ela.

Será exibida a tela para criação de um novo jogo. Para que funcione corretamente, acione a opção ADHOC.

Vale lembrar que apenas um dos jogadores cria um novo jogo na opção New Game enquanto os outros conectam pela opção Join Game, informando a PORT (Porta) obtida na criação do novo jogo, que por padrão é 26000.



Na tela abaixo, são selecionadas as configurações do jogo, assim como o número de jogadores (máximo 4), se o jogo será no modo Rouba Bandeira etc. Após configurado da forma desejada, basta entrar na opção Begin Game.



Com o novo jogo criado, basta aguardar que os outros jogadores acessem para que se inicie a partida e comece a disputa. **PSW**

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

**APRENDER
INGLÊS?**



VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS
CURSOS NA LOJA DÍGERATI.

**DOMINAR
O EXCEL?**

NA LOJA DÍGERATI TEM
TUDO SOBRE EXCEL.



**DETONAR
GAMES?**

NA LOJA DÍGERATI,
VOCÊ ENCONTRA
DETONADOS DOS
MELHORES JOGOS.

QUER SABER COMO FAZER?

WWW.LOJADIGERATI.COM.BR

A loja virtual Digerati oferece livros, revistas e vídeos com conteúdo prático e objetivo, ensinando tudo o que você realmente precisa saber. Acesse, compre e confira.



**GRAVAR
DVDS?**

COM AS DICAS DAS REVISTAS
DÍGERATI, VOCÊ NÃO VAI MAIS
PERDER SUAS MÍDIAS.

USAR O PHOTOSHOP?

NA LOJA DÍGERATI VOCÊ
ENCONTRA REVISTAS
COM VÍDEOS TUTORIAS.



DÍGERATI

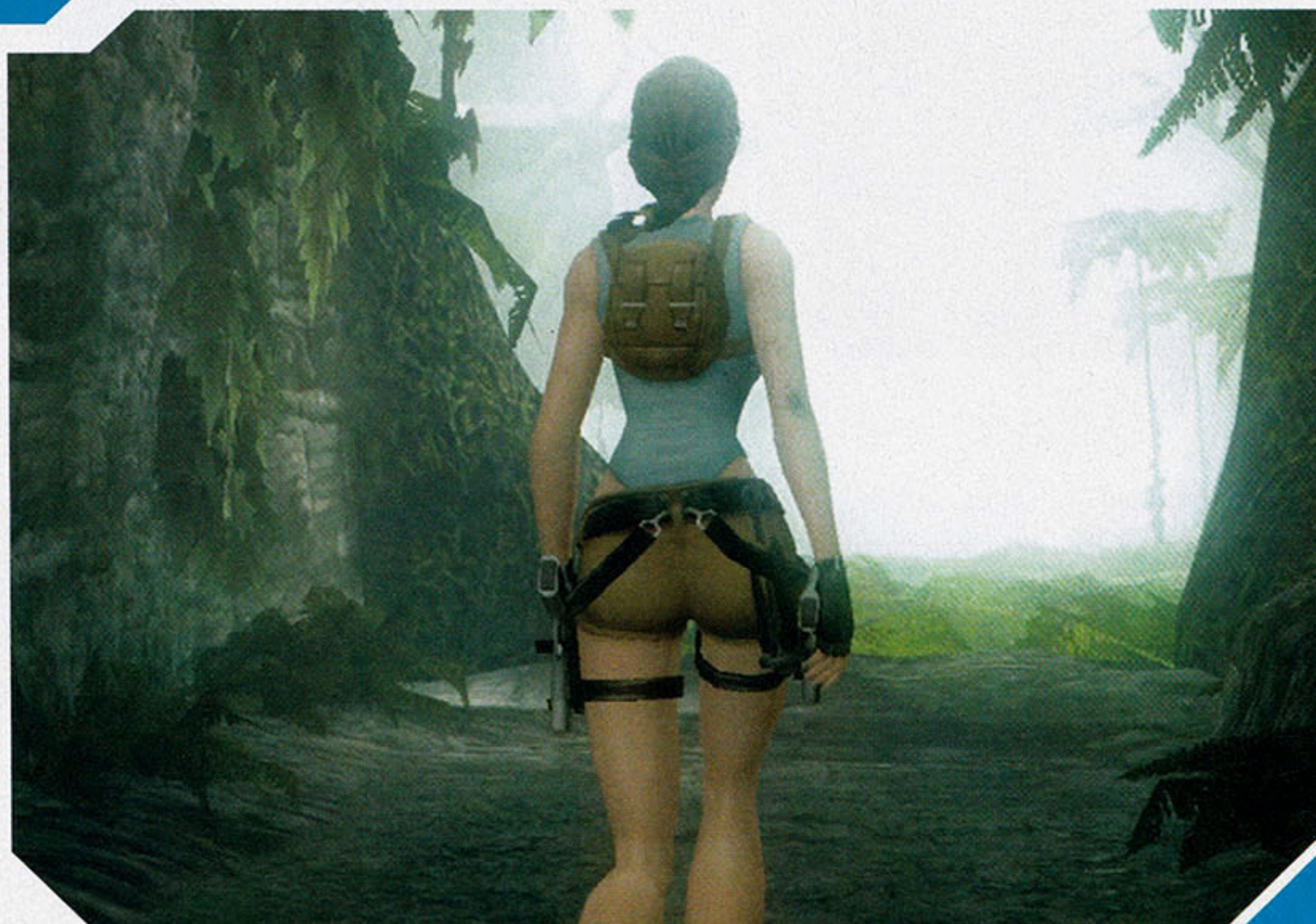
REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

Tomb Raider Anniversary

“Como em todos os reviews e previews de Tomb Raider que a *PSWorld* já publicou, é inevitável falar sobre a saturação de Lara Croft. Mesmo que dois filmes estrelados por Angelina Jolie e a aventureira tenham...”

Pág. 40



Índice

- 40 Tomb Raider Anniversary
- 42 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 43 Odin Sphere
- 43 Atelier Iris 3: Grand Phantasm
- 44 PQ 2: Practical Intelligence Quocient
- 44 Driver 76
- 45 Dawn of Mana
- 45 Naruto: Ultimate Ninja 2
- 45 Surf's Up
- 46 Art of Fighting Anthology
- 46 Puzzle Scape Harvest Moon
- 46 Crush
- 46 Dungeon Maker: Hunting Ground

Box de avaliação

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

- Gráficos
- Som
- Jogabilidade
- Diversão



Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer

“Geralmente, os jogos baseados em filmes são ruins. Um exemplo claro para essa afirmação é o jogo Spider-Man 3, para PS2, que foi feito às pressas e nem de longe teve a qualidade das versões feitas...”

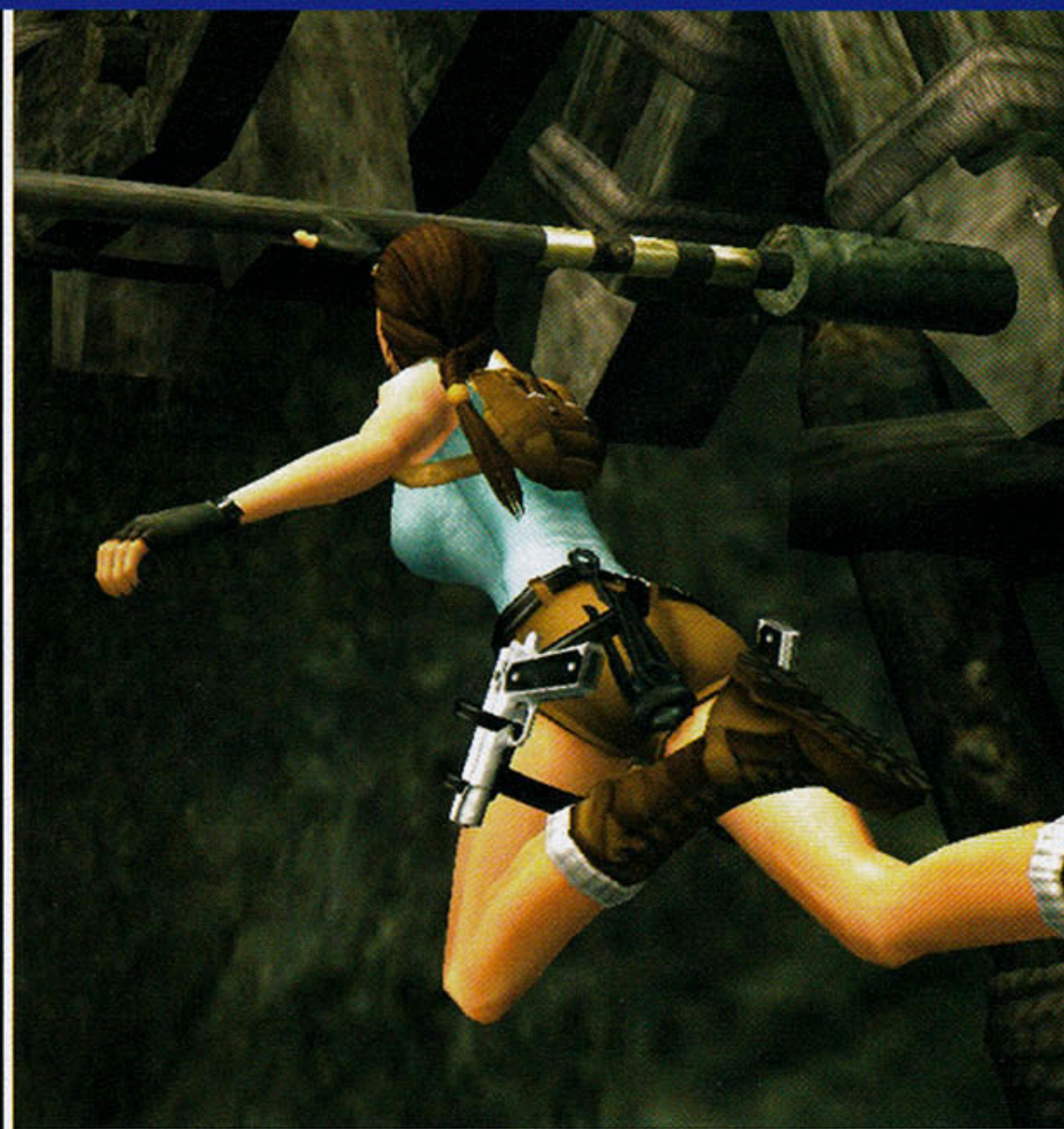
Pág. 42



Driver 76

“Não dá para negar que Driver fez um grande sucesso com sua primeira versão, You Are the Wheelman, e com sua continuação, Wheelman Is Back. Os dois games lançados para PSone trouxeram muitas...”

Pág. 46



P Crystal Dynamics
 D Eidos Interactive
 PS2, PSP, PC, Wii, X360
 G Aventura
 1
 S www.tombraider.com

PRÓS

- Puzzles geniais
- Honrou o original com personalidade

CONTRAS

- Faltou um botão de corrida
- Sistema de mira falho

[TV] [M] [G] [S]

NOTA 9,5

NO MESMO ESTILO
 Prince of Persia: The Two Thrones

Tomb Raider

Acima de todas as expectativas

por Allan André

■ Como em todos os reviews e previews de Tomb Raider que a *PSWorld* já publicou, é inevitável falar sobre a saturação de Lara Croft. Mesmo que dois filmes estrelados por Angelina Jolie e a aventureira tenham se tornado um ícone, o número de jogadores que realmente aprecia o game não é tão grande quanto seu sucesso. O resultado é que grande parte dos interessados em conhecer Lara Croft no PS2 começou com *Angel of Darkness*, que, assim como seu título, é um capítulo negro na história do jogo. Depois de um período de abstinência, *Tomb Raider Legend* fez bonito, mas parece que ficou insignificante perto do que acaba de chegar ao PS2. *TR Anniversary* fez *Legend* parecer apenas um laboratório para um projeto muito mais ambicioso e bem elaborado. O jogo não é apenas um remake do primeiro, mas um aprimoramento com uma tecnologia de dez anos de evolução. O resultado surpreende até o mais otimista dos jogadores.

É mais do que evidente que quem teve a oportunidade de conferir a primeira aventura de Lara de cabo a rabo tem uma visão diferente do jogo. Mesmo com todas as fases sendo remodeladas, os ícones que fizeram o game de 1996 ganhar a crítica marcam presença em *Anniversary*. A primeira mudança a notar está no céu, inexistente no original. Tudo era explorado dentro de cavernas, mas alguns ambientes não tinham por que não ser a céu aberto. Tudo está em seu devido lugar, seja a estátua de Midas, as quatro portas dos deuses em *St Francis Folly*, o Obelisco de *Khamoon*, *Natla* e seus capangas sejam todos os ícones que marcaram a primeira versão.

TOMB RAIDER LEGEND FEZ BONITO, MAS PARECE QUE FICOU INSIGNIFICANTE PERTO DO QUE ACABA DE CHEGAR

Não é só um remake

Como era de se esperar, o jogo não é idêntico; tem gráficos remodelados. Um título que segue o mesmo espírito é o remake de *Resident Evil* para GameCube, no qual aumentaram em diversos trechos a mansão e modificaram alguns cômodos, mas a casa era a mesma. A primeira fase é a mais parecida com a versão original – tudo em seu devido lugar, inclusive o urso. Inimigos em geral costumam aparecer nos mesmos locais. Para sanar o problema da mesmice, os produtores retiraram alguns puzzles e inseriram desafios onde antes não havia nada.

Na fase 4, por exemplo, a maior complicação ficou por conta de uma grande cratera no hall

principal, que antes só servia de passagem, e alguns desafios de outros trechos foram retirados. De qualquer forma, o objetivo da fase continua o mesmo como os de todas as outras.

Além de cenários e animais, as armas continuam as mesmas – pistolas duplas de tiro infinito, a Shotgun, as .50 e as Mini SMGs. A única novidade, e que não é um armamento, é o Grapple Hook, conhecido desde *Legend*.

Quando dez anos se passam, não são só gráficos e jogabilidade que evoluem. O puzzles estão muito mais inteligentes e, por mais que a maioria não requeira muito raciocínio, alguns trechos do game podem fazê-lo travar por um bom tempo, principalmente na hora de achar alguns tesouros. Há casos nos quais você deve fazer o mais improvável para atingir certos locais. Por mais surreal que possa parecer, achar alguns segredos lembra muito as pri-



Como não poderia deixar de acontecer em quase todos os novos títulos, a tendência de cenas nas quais o jogador interage apertando botões e decidindo o curso da animação também está presente em TR Anniversary. Em cenas de ação, caso você não siga o comando exibido na tela, Lara se dá mal. De qualquer forma, a impressão que se tem é de que esse sistema foi feito de última hora, pois são todos muito simples, e o jogador pode demorar alguns segundos para apertar os botões sem problemas.



Anniversary

meiras versões de Super Mario Bros. e Sonic The Hedgehog, em que você atravessa paredes falsas acima de qualquer suspeita ou simplesmente começa a fase ao contrário. Caso você jogue ou já esteja jogando, confira no detonado da página 60 a primeira relíquia, Athenian Owl Figurine. Descobrir que uma caixa na coluna pode mantê-la levantada não é tarefa simples. Para os preguiçosos de plantão, uma péssima notícia: o controle absoluto da jogabilidade é fundamental. Alguns quebra-cabeças exigem que Lara chegue a certos pontos com rapidez, pois a porta pode se fechar ou o trampolim pode ser engolido pela parede.

A trilha sonora é totalmente inspirada no original, mas também foi totalmente refeita, apesar de ser menos assustadora. A equipe de produção soube respeitar o que mais soava bem na primeira aventura de Lara: o silêncio, a sensação de estar sozinho, somente você e ela, num local desconhecido, procurando Scion ou simplesmente a saída. O silêncio é seu companheiro de concentração, e quando a trilha entra rasgando na hora do perigo a palpitação e o medo de errar acompanham as notas. A evidência de uma programação sonora competente também está na sincronia do fim dos combates. A melodia se encerra de maneira sutil, sem cortes ou apenas abaixando o volume.

Ter controle é necessário

O domínio dos comandos também é fundamental na hora dos combates. Assim como em Legend, quando alguns inimigos atacam, em determinados momentos são contornados por uma aura e atacam correndo em sua direção, como nos especiais de The King of Fighters. Quando se aproxima, uma câmera lenta é ativada, e nessa hora você deve saltar dando um "olé" ou esperar que a mira automática chegue até a cabeça do inimigo possibilitando um headshot. Em alguns mestres, essa técnica de atirar na cabeça é necessária para vencer, o que exige certo treino do jogador.

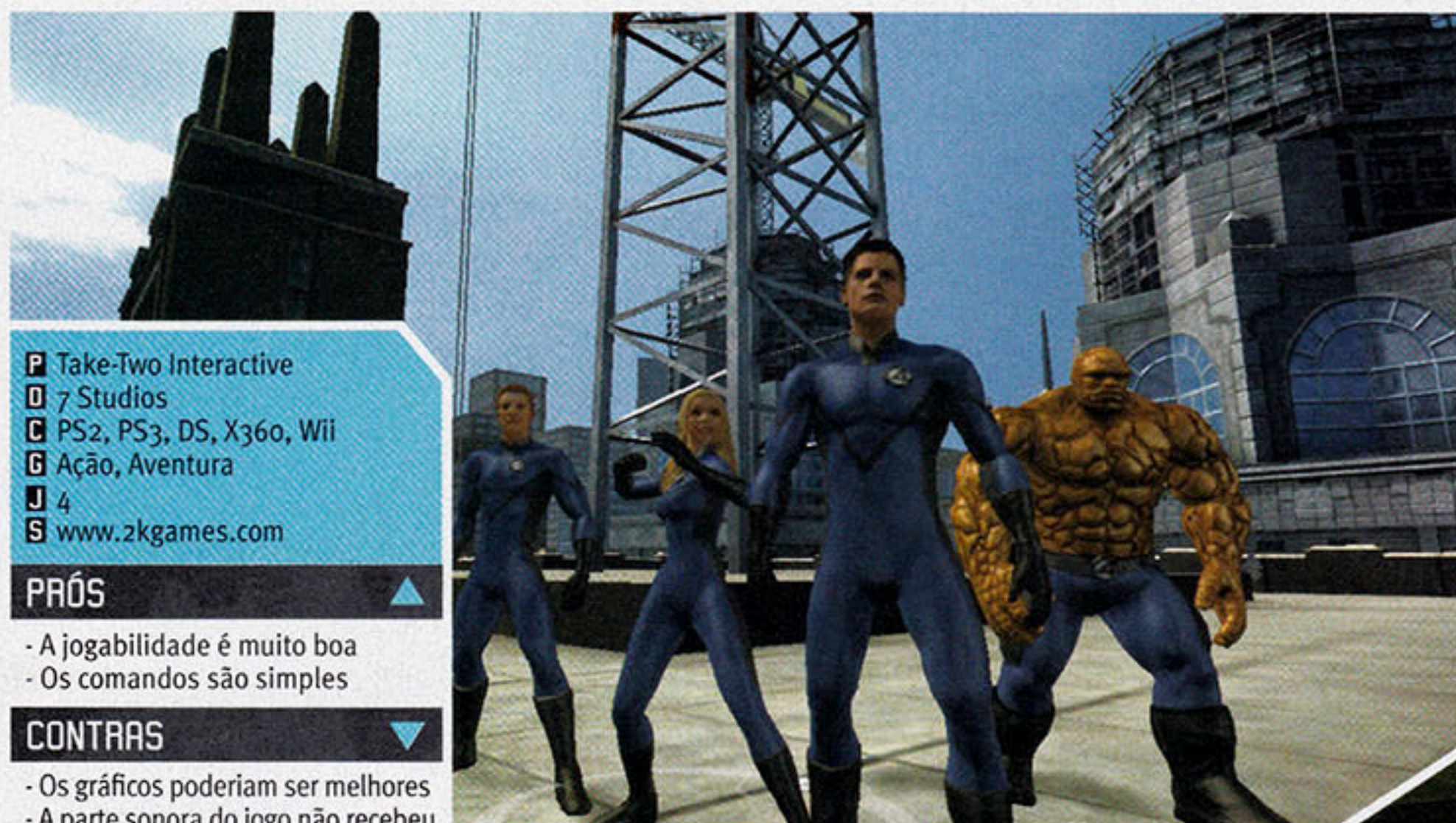


Obrigatório

Para completar a lista de semelhanças, Tomb Raider Anniversary também é um game bem extenso, com cerca de 15 a 20 horas se você quiser coletar todos os tesouros e fazer 100% do game. São 14 fases em vez de 15, como no primeiro. Tomb of Tihocan foi mesclada com a The Cistern ocupando apenas um estágio, e não dois como em 1996. As últimas fases foram reduzidas e não gastam tantas horas do jogador, ao contrário da primeira versão, nas quais eram absurdamente grandes e difíceis.

Tomb Raider Anniversary é um game quase perfeito, mas com alguns pequenos defeitos quase imperceptíveis. Se não for o melhor, está entre os melhores títulos estrelados por Lara Croft. É mais do que recomendado. É obrigatório.

Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer



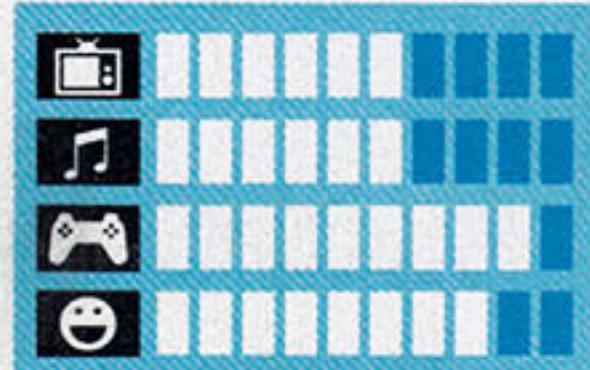
P Take-Two Interactive
D 7 Studios
C PS2, PS3, DS, X360, Wii
A Ação, Aventura
I 4
S www.2kgames.com

PRÓS

- A jogabilidade é muito boa
- Os comandos são simples

CONTRAS

- Os gráficos poderiam ser melhores
- A parte sonora do jogo não recebeu a devida atenção



NOTA **7,0**

NO MESMO ESTILO
Spider-Man 3, Ghost rider, TMNT



Faltou a produção do filme

por Ronie Anderson

■ Geralmente, os jogos baseados em filmes são ruins. Um exemplo claro para esta afirmação é o jogo Spider-Man 3, para PS2, que foi feito às pressas e nem de longe teve a qualidade das versões feitas para Xbox e PS3. Ultimamente, muitos títulos têm sido lançados nos cinemas e, conseqüentemente, ocorre o lançamento dos games baseados nesses filmes, que em sua maioria decepcionam.

Mas como toda regra tem sua exceção, parece que Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer veio para contrariar essa teoria. Não que o game seja perfeito, mas é bem melhor do que os jogos já existentes baseados em produções cinematográficas.

Rise of the Silver Surfer traz alguns detalhes vindos dos quadrinhos para dar elementos que não estão presentes no filme ao enredo. As primeiras fases, por exemplo, se passam em uma mina alienígena que não aparece na telona.

Como já era esperado, você pode assumir o papel de qualquer um do Quarteto Fantástico. Cada um dos quatro membros tem poderes diferentes, que serão vitais para o cumprimento dos objetivos. É como se cada personagem completasse o outro.

Para passar de fase, é necessário dedicar um pouco de tempo no controle de cada um deles, pois certos quebra-cabeças exigem diferentes habilidades para serem resolvidos. Além disso, alguns inimigos só podem ser derrotados com poderes específicos.

O bom do game é que o jogador precisa saber explorar as habilidades de todos os integrantes do Quarteto Fantástico e, além disso, montar uma estratégia, pois em alguns aspectos, Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer lembra um RPG. A cada inimigo abatido, você ganha pontos de experiência. Quanto mais se usa um personagem, mais experiência ele ganha, o que estimula o balanceamento no uso entre eles. Dessa forma, todos evoluem ao mesmo tempo evitando que um fique forte demais e o outro muito fraco. Nem todos os superpoderes estão

disponíveis no começo do jogo. As técnicas são aprendidas pelos heróis com o acúmulo de pontos de experiência.

Cada membro do Quarteto Fantástico tem suas peculiaridades. O Senhor Fantástico, por exemplo, pode se esticar para atacar os inimigos com seus longos braços. Em outras situações, ele coloca em prática os seus conhecimentos científicos para atacar os vilões. A Mulher Invisível não apenas consegue passar despercebida pelos oponentes mas também pode congelá-los e proteger a si mesmo e seus aliados ao reproduzir um escudo.

O Coisa tem como principal característica a força bruta, que é devastadora, podendo danificar o cenário. Além disso, ele tem uma resistência muito grande. Dos quatro integrantes do jogo, é o que recebe menos dano quando atacado pelos inimigos.

O Tocha Humana, que é o mais rápido de todos os integrantes do Quarteto Fantástico, atira bolas de fogo, uma excelente arma para ataques a distância. É possível carregar e atirar objetos nos inimigos, além de danificar os cenários

Graficamente o jogo agrada – nada é muito sofisticado nem simples de-

mais, apenas suficiente para um game de ação feito para um público que quer se divertir um pouco com os heróis do filme. Aparentemente não houve muita atenção com a parte sonora, que pode ser considerada apenas razoável. A jogabilidade é muito simples, bem ao estilo de jogos de ação, com uma tabela de comandos padronizada para todos os heróis do Quarteto Fantástico.

Além do Story Mode, é possível treinar para aperfeiçoar os movimentos no Practice Mode. Até quatro pessoas podem jogar ao mesmo tempo.

No geral, o jogo é bom, sendo tecnicamente fraco, mas proporcionando uma boa dose de diversão, principalmente para os fãs da série e os jogadores casuais. Os mais exigentes não verão nada de fantástico no game.

VOCÊ PODE ASSUMIR O PAPEL DE QUALQUER UM DO QUARTETO FANTÁSTICO

Odin Sphere

Entre combates nórdicos e contos de crianças

por Claudio Pereira

■ Odin Sphere foge dos preceitos básicos, inova pelas suas sutilezas e ainda comove pelas sua grandiosidade final.

O game tem sua história narrada por crianças (como Final Fantasy Tactics Advance, para GBA). Graças a isso, prepare-se para ver um mundo mágico, com guerreiros, criaturas e desafios pensados da cabeça de crianças. Isso é bom, pois é esse clima de desenho animado que faz toda a diferença para quem joga o título.

Quanto ao sistema de combate, há uma mistura de Valkyrie Profile com qualquer hack'n'slash. A ação acontece em um quase side scroll infinito, com os inimigos surgindo por todos os lados, explosões acontecendo aos montes e muita, muita magia disponível.

A história é uma só, mas cada capítulo é narrado por um guerreiro, que conta os fatos sob seu ponto de vista. Com isso, a liberdade de criação e evolução é bem maior. Se isso não bastasse, o final dá a possibilidade de escolher um dos seis finais disponíveis.

Os menus da batalha são um tanto confusos e constantemente necessários, fazendo a ação da batalha perder sua constante adrenalina. Para completar, em alguns cenários que trazem uma considerável lista de inimigos os slowdowns mostram-se os verdadeiros vilões da história, fazendo com que você se irrite facilmente em muitos momentos.

Mas nenhum problema é suficiente para intimidar a qualidade do game Odin Sphere. É um clássico exclusivo do PS2 que não poderia ter vindo em melhor momento. Para quem já estava cansado de caçar mobs em Final Fantasy XII, nada melhor que curtir algo completamente novo e de qualidade ímpar como Odin Sphere.



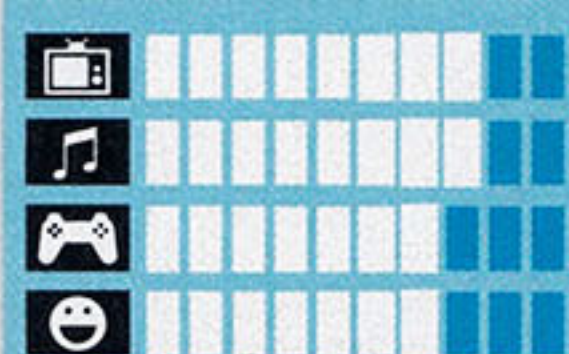
Atlus Co.
Vanilla Ware
PS2
RPG
1
www.atlus.com/odinsphere

PRÓS

- Gráficos grandiosos
- Enredo de primeira

CONTRAS

- Muitos slowdowns e loadings entre os capítulos



NOTA **8,5**

NO MESMO ESTILO
Valkyrie Profile: Silmeria



Atelier Iris 3: Grand Phantasm

Uma lenda nunca foi tão real

por Ronie Anderson

■ Atelier Iris 3: Grand Phantasm completa a trilogia de RPG bidimensional da Gust e começa contando sua história por trás do livro de infinita sabedoria, conhecido como Wizard's Librin of Escalario. Ele está dividido em oito peças, todas elas espalhadas por diferentes lugares do mundo. De acordo com a lenda, quem encontrar todas elas terá seus desejos realizados. Caberá ao personagem principal desvendar todos os segredos dessa aventura.

O sistema de batalhas do jogo não é novidade para quem já jogou as outras versões de Atelier Iris ou outros jogos de RPG em 2D. Quem for mais rápido nas ações as executa primeiro. As lutas são ordenadas por cartas, que representam a ordem de ação do personagem.

A maior inovação do game é a introdução de um sistema de encontros por símbolos. O jogador não encontra mais oponentes de forma aleatória. Agora, para entrar em um combate, o personagem faz um contato visual com os inimigos.

Diferentemente das duas versões anteriores, o jogo inclui um sistema de guildas que possibilita acessar facilmente algumas missões específicas para ajudar os habitantes da cidade. Nelas, o personagem tem um caderninho para anotar tudo o que já foi feito. O caderno é atualizado com detalhes sobre cada missão, tornando-se uma ótima ferramenta para descobrir futuras ações. Outra novidade é a profissão de mestre de lâminas, com direito a um sistema de fabricação de itens e armas.

Dos mesmos criadores do clássico Disgaea, Atelier Iris 3: Grand Phantasm é mais um jogo de RPG que contém todas as fórmulas clássicas que tornaram o gênero popular entre os jogadores.



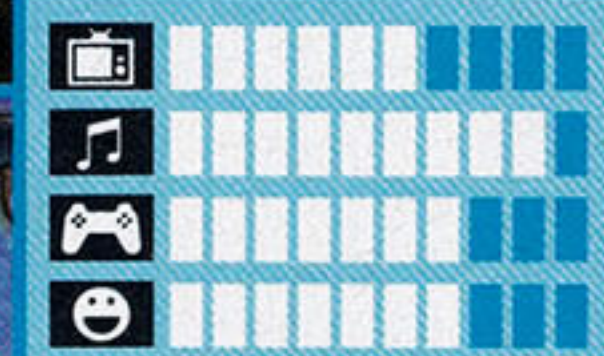
Gust
NIS America
PS2
RPG
1
<http://nisamerica.com/games/ai3>

PRÓS

- A trilha sonora é espetacular
- O enredo é envolvente e fecha a trilogia com chave de ouro

CONTRAS

- Os gráficos não são tão bem trabalhados



NOTA **7,5**

NO MESMO ESTILO
Final Fantasy, Dragon Quest

Driver 76

Direção perigosa

por Henrique Moreira



P Atari
D SUMO Digital
C PSP
G Ação
J 1
S <http://www.sumo-digital.com/>

PRÓS

- Uma Nova Iorque dois anos mais nova para explorar
- Sistema de melhoria dos veículos e armas

CONTRAS

- Sistema de jogo batido e repetitivo
- Enredo pobre e manjado

NOTA 6,5

NO MESMO ESTILO
 Grand Theft Auto: Liberty City Stories, Vice City Stories

■ Não dá para negar que Driver fez um grande sucesso com sua primeira versão, You Are the Wheelman, e com sua continuação, Wheelman Is Back.

Os dois games lançados para PSone trouxeram muitas alegrias com suas réplicas virtuais das cidades reais (Miami, São Francisco, Los Angeles e Nova Iorque no primeiro e Chicago, Havana, Las Vegas e Rio de Janeiro no segundo) e contribuíram bastante para o surgimento de muitos outros jogos do gênero.

O terceiro, já para PS2, causou muita polêmica já com as primeiras imagens que começaram a circular pela Internet – tudo em vão. Parallel Lines não era revolucionário, era apenas mais um jogo de ação que sofreu com a alta expectativa do público.

Ainda bem que no PSP tudo ficou mais agradável. A dupla Ray e Slink (a mesma de Parallel Lines) volta à ativa na mesma Nova Iorque, dois anos mais nova, para bater de frente com Zhou, o chefe do submundo, que tentará impedir Ray de ficar com a mulher dos sonhos dele, a filha de Zhou. O esqueleto da série se manteve: basta seguir os pontos que aparecem no radar e chegar no tempo indicado para completar as missões.

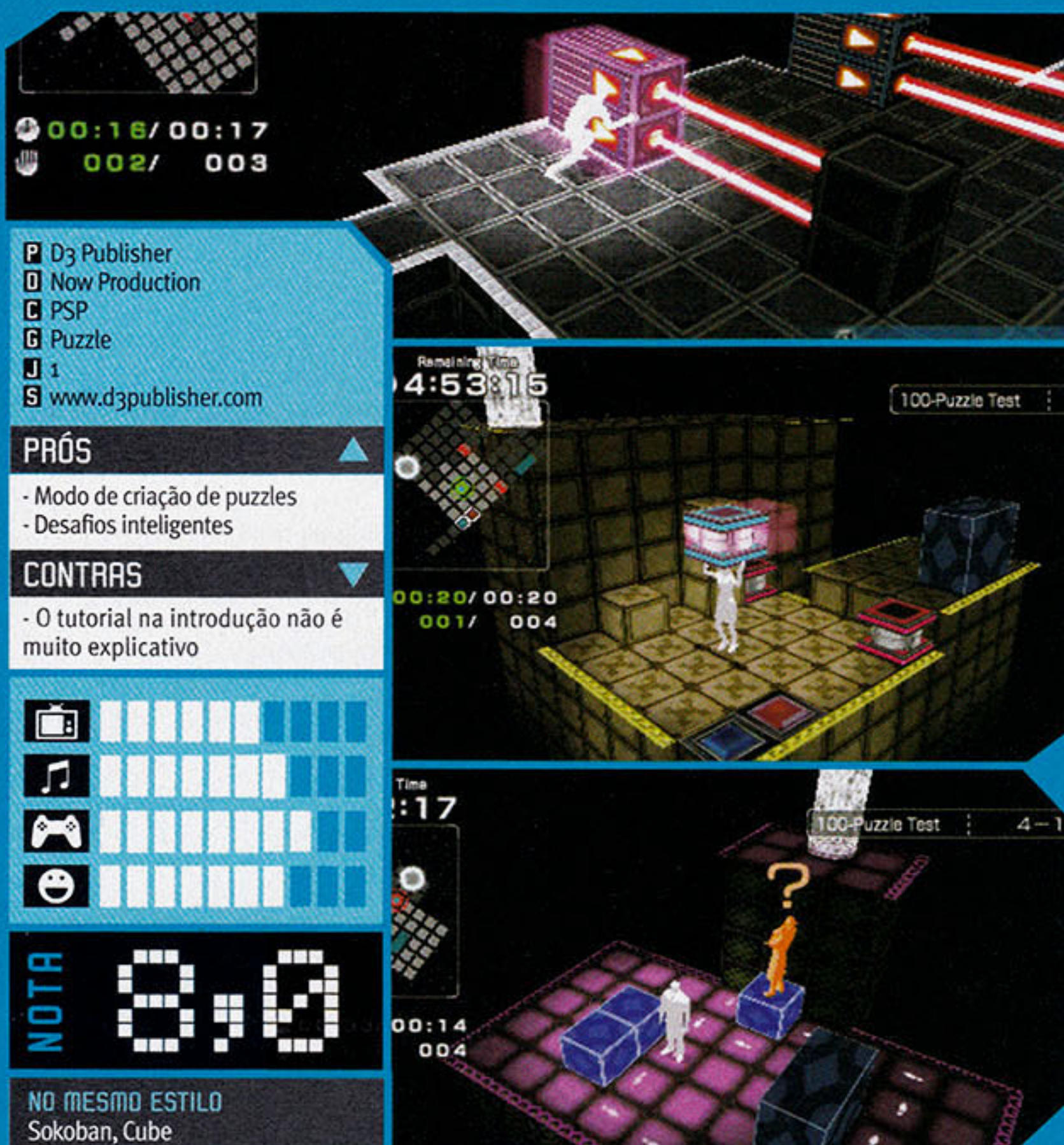
Todo o dinheiro ganho com seus truques sujos pode ser usado para melhorar armas e comprar peças para o seu carro (um dos 40 disponíveis). O visual simples é recompensado com uma trilha sonora totalmente anos 70, perfeita para a trama. A alavanca analógica, muito criticada na maioria dos jogos do gênero, funciona bem.

Driver 76 não é o suficiente para esquecer a má impressão deixada pelo seu irmão maior, mas merece sua atenção pelo menos por aproximadamente dez minutos.

PQ 2: Practical Intelligence Quocient

Como anda sua massa cinzenta?

por Cláudio Pereira



P D3 Publisher
D Now Production
C PSP
G Puzzle
J 1
S www.d3publisher.com

PRÓS

- Modo de criação de puzzles
- Desafios inteligentes

CONTRAS

- O tutorial na introdução não é muito explicativo

NOTA 9,0

NO MESMO ESTILO
 Sokoban, Cube

■ Se você jogou o primeiro PQ, segue uma dica valiosa: esqueça todos os elementos que faziam dele um título ruim, some uma dose cavalariada de novidades e você entenderá o que é PQ2.

Criado pelo professor Masuo Koyasu, da Universidade de Kioto, o tal quociente de inteligência mede quão inteligente o jogador pode ser por meio do número de movimentos que ele precisa realizar para solucionar um quebra-cabeça.

No game, isso é aplicado em um visual tridimensional e um sistema que mais parece um Sokoban hi-tech. Tudo que você precisa fazer é movimentar seu personagem até a saída do labirinto movimentando uma série de caixas e entendendo como funcionam os vários puzzles. Quanto menos movimentos você fizer para completar a fase, melhor será seu índice de inteligência, que no final é medido em uma bateria de testes.

No segundo game a jogabilidade ganhou um redesign digno de satisfazer qualquer jogador que criticava o título anterior. Você ainda pode criar seu próprio desafio e distribuir via rede Infraestructure (online) para outros jogadores. Pode também fazer download de novos desafios da produtora (e de outros jogadores, é claro) e até mesmo convidar um amigo que também tem um PSP para jogar um modo de desafio com apenas um game (via Game Sharing) e testar quem é o bambambam da inteligência.

Para quem busca um tipo de game que vai mais além do simples “solucionar puzzles”, Practical Intelligence Quocient 2 é o título perfeito, que o fará querer melhorar sua massa cinzenta todos os dias só para tentar estar no ranking online dos 100 melhores crânios do mundo.

Dawn of Mana

Antes de Legend e Sword por Henrique Moreira

Produzido pelos mesmos criadores da famosa série Final Fantasy, Dawn of Mana teve o seu lançamento anunciado durante a E3 2005. Mesmo dois anos antes de ser lançado, o RPG recebeu muita atenção dos fãs, que aguardavam ansiosamente o game. Quem esperou não se arrependeu.

A empresa Square Enix, fusão das antigas Square Soft e Enix, responsável pelo game, caprichou na produção e o resultado foi muito positivo em todos os aspectos.

Dawn of Mana é ambientado antes dos jogos Legend of Mana e Sword of Mana, concentrando-se nas origens da árvore e da espada de Mana em um estilo de jogo que dá seqüência ao esquema que mescla ação e aventura, já bastante conhecido na série.

O enredo conta a história do jovem Eldy, um garoto adotado pelo "povo da árvore", que mora em uma ilha que abriga a mítica árvore que é a fonte de toda a vida existente no mundo. Mas a Mana está perdendo a força e, lentamente, se transformando em pedra. O destino de Eldy é buscar a espada de Mana e salvar o planeta da destruição. Na aventura, o garoto é acompanhado por Ridzia, a sacerdotisa da vila em que vivem.

No quesito gráficos, não há o que contestar. Os cenários são tridimensionais e com uma extensa quantidade de objetos com os quais o personagem pode interagir, como pedras, plantas, estátuas e frutas, e algumas delas explodem ao serem golpeadas podendo causar dano ao personagem caso ele não saia de perto antes da explosão.

A jogabilidade é muito boa. Qualquer pessoa que nunca tenha jogado Dawn of Mana anteriormente se adapta facilmente aos comandos. Outro fator que não passa despercebido é a magnífica trilha sonora.

As fases abrigam muitos inimigos bem estranhos, que podem ser vencidos sem muita dificuldade. O save do jogo pode ser feito no final de cada fase ou nos Save Points espalhados pelo cenário.

O game que conta a história da árvore de Mana foi exclusivamente lançado para o PS2, plataforma na qual a série estréia. Para quem aprecia o estilo, Dawn of Mana é um prato cheio.



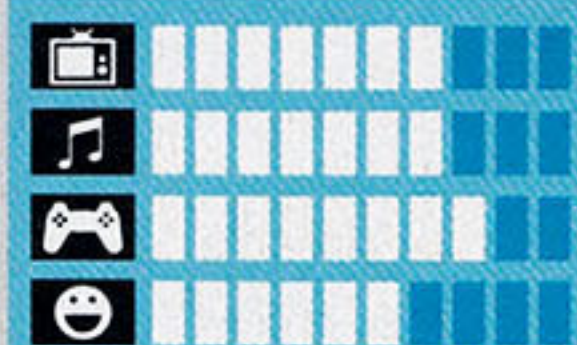
P Square Enix
 D Square Enix
 C PS2
 G Action RPG
 J 1
 S www.square-enix-usa.com

PRÓS

- Gráficos bonitos e personagens bem caprichados
- Diversos ataques e magias
- Músicas e sons empolgantes

CONTRAS

- A história não é inovadora
- A fofura exagerada do jogo pode intimidar os marmanjos



NOTA **7,0**

NO MESMO ESTILO Kingdom Hearts

Naruto 2

por Ronie Anderson



Naruto: Ultimate Ninja veio para o PS2 com o intuito de acabar com a má impressão deixada por Naruto: Clash of Ninja, para GameCube. Lançado três anos após a versão japonesa, o jogo agradou os fãs da série.

Os gráficos são bons. Os cenários parecem ter vida própria, e o jogador que estiver mais habituado pode levar vantagem em relação ao adversário. É possível, por exemplo, saltar em um galho de árvore e cair nas costas do seu inimigo ou jogá-lo dentro de um buraco e drenar sua energia.

A jogabilidade é muito simples, com um botão principal de ataque e outro de ataques especiais. A tabela de golpes é padronizada, então basta memorizar os comandos de um personagem que será fácil jogar com os demais. O som peca um pouco na dublagem, incrivelmente malfeita.

Naruto: Ultimate Ninja é um jogo para os fãs da série – uma boa pedida para eles, mas não para quem está acostumado aos tradicionais jogos de luta.

P Namco Bandai
 D CyberConnect2
 C PS2
 G Luta
 J 2
 S www.bandai.com

NOTA **7,2**

Surf's Up

por Henrique Moreira



O filme ainda nem foi lançado por aqui (só chega em outubro), mas já é possível surfar com pinguins malucos em Surf's Up. Não que isso seja lá uma coisa muito boa, afinal, além de ser um jogo baseado em uma animação é um game de surf, esporte que nunca se deu muito bem nos videogames.

São nove personagens disponíveis desde o início e um secreto, os quais disputam o campeonato anual de surfe da ilha Pen Gu. O vencedor ganha respeito e admiração local, tudo que os pingüins da ilha almejam. Seu desempenho irá variar de acordo com os atributos do personagem, divididos em equilíbrio, manobras, velocidade e seqüência de movimentos (freestyle). Ao vencer as provas, você habilita vídeos, arte conceitual, novas fases e minigames.

Muito colorido, fácil de controlar e personagens extremamente carismáticos – perfeito para quem gostou de Shrek, Era do Gelo ou Madagascar.

P Ubisoft
 D Ubisoft Montreal
 C PSP, PS3, X360, Wii, DS, GC, PC
 G Ação
 J 4
 S www.surfsupgame.com

NOTA **5,5**

Art of Fighting Anthology

por Henrique Moreira



■ A luta clássica, que levou muitos jogadores aos arcades na década de 90, foi compilada em um só disco para o console PlayStation 2, o que é bom em alguns aspectos e ruim em outros.

É bom porque os jogos estão exatamente como antigamente, fiéis em todos os aspectos, do estilo 2D de luta aos combos e golpes especiais de todos os 33 personagens do universo Fatal Fury. Ruim porque o conjunto todo se mostra antigo, apesar de proporcionar uma agradável jogabilidade técnica em Art of Fighting 1 e 2 e uma perceptível decadência no terceiro.

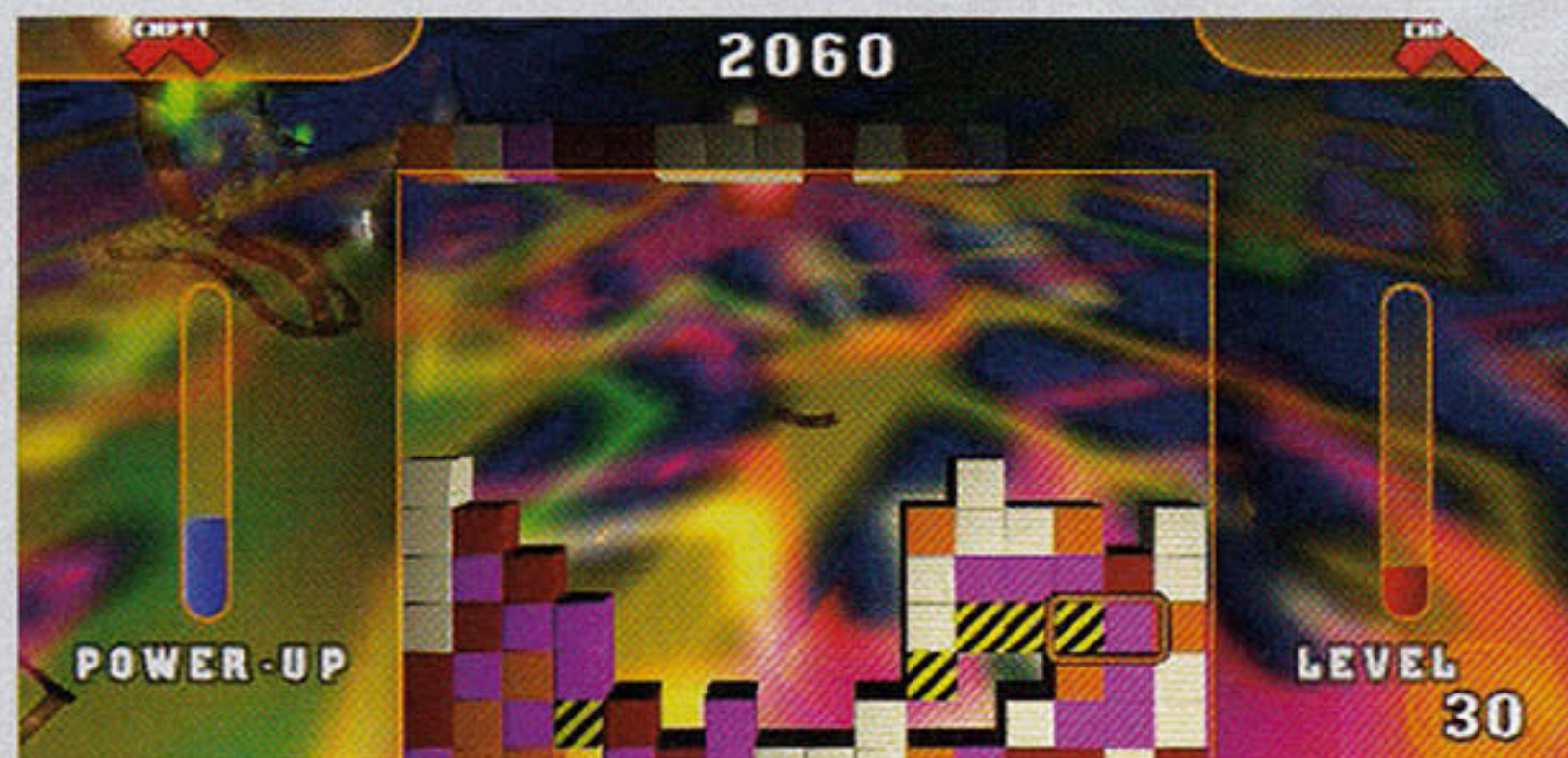
Apesar disso, ter todo o universo da segunda franquia de luta da SNK em um só lugar é bom, principalmente para os saudosistas, que sentirão falta de itens extras para colecionar, já que para matar a saudade poucos minutos bastam.

P SNK Playmore
 D SNK Playmore
 C PS2
 G Luta
 J 2
 S www.snkplaymoreusa.com

NOTA **6,0**

Puzzle Scape

por Cláudio Pereira



■ Mais um puzzle com características originais e elementos interessantes, Puzzle Scape pode ser muito semelhante ao já clássico Lumines, porém o conceito é completamente diferente: você precisa agrupar quatro blocos de mesma cor na tela, porém é possível fazer isso simplesmente girando e movendo esses blocos. Quanto mais pontos acumula, maior sua barra de nível se torna. Com níveis mais elevados, novos desafios e power-ups ficam disponíveis para o jogador melhorar seu personagem.

O mais interessante é jogar o game no modo duelo contra um amigo ou no multiplayer para oito jogadores simultâneos online.

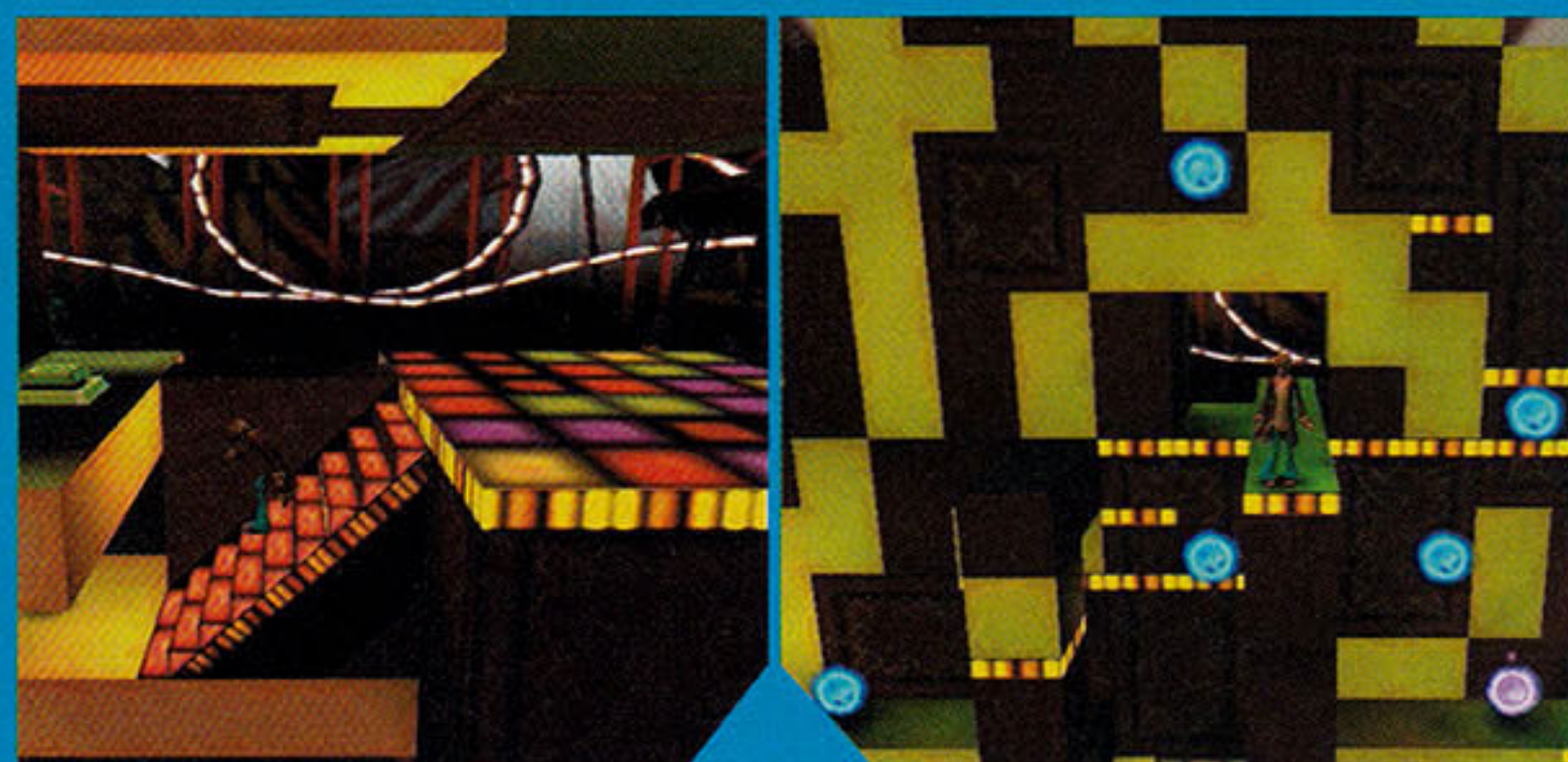
Modos extras, como Artist (tente não perder sua partida no tempo decrescente) e Architect (cumpra uma série de objetivos para concluir a fase) deixam o título com uma pitada extra de diversão.

P Got Game Entertainment
 D Farmind
 C PSP
 G Puzzle
 J 8
 S www.farmind.fi

NOTA **7,0**

Crush

por Henrique Moreira



■ O nome pode não ser dos mais chamativos, mas Crush é um dos títulos mais divertidos e empolgantes do PSP. Pense em um puzzle em que você controla um personagem com os trejeitos do herói de Comix Zone (Mega Drive) em cenários que misturam elementos 3D com 2D.

Crush é um resumo dos puzzles encontrados em games como Tomb Raider e God of War, mas ainda coloca todo o sentimento que o clássico Super Paper Mario fez no Wii.

Cada um dos 40 puzzles desenvolvem uma linha de raciocínio diferente – seja uma simples combinação de caixas que precisam ser posicionadas corretamente seja uma bola de ferro gigante que precisa esmagar uma aranha também gigante em uma plataforma mais baixa para você seguir em frente.

P SEGA
 D Zoe Mode
 C PSP
 G Puzzle
 J 1
 S www.sega.com

NOTA **8,5**

Dungeon Maker: Hunting Ground

por Ricardo Caetano



■ Dungeon Maker: Hunting Ground tem todas as características de um RPG clássico. Você controla um herói que deve evoluir seus poderes, conseguir missões em cidades, explorar dungeons, encontrar tesouros e destruir perigosos inimigos. Então, por que jogá-lo?

Dungeon Maker: Hunting Ground tem um ponto que o difere dos outros título: é possível (e necessário) criar suas próprias dungeons.

O jogador cria sua caverna, labirinto ou castelo e espera. Com o passar do tempo, monstros se instalam no lugar. Onde há monstros, há tesouros. O jogador adentra os locais que construiu e tenta eliminar a ameaça inimiga tendo os tesouros como espólios de guerra após a vitória. Além das missões criadas pelo personagem, um objetivo de importância também faz parte do game. Um poderoso demônio chamado Wandering deve ser derrotado, pois aterroriza vilarejos e cidades.

P Global A Entertainment
 D XSEED Games
 C PSP
 G RPG
 J 1
 S www.xseedgames.com

NOTA **7,0**

A SUA REVISTA EM MOVIMENTO DE TUNING E PREPARAÇÃO!

REVISTA PÔSTER MAIS VÍDEO EXCLUSIVO PARA VOCÊ ASSISTIR EM SEU DVD*

STREET
MOTORS

STREET MOTORS

A SUA REVISTA EM MOVIMENTO



BMW Z4 roadster

Testamos o roadster da BMW, com 265 cv, ele faz de 0 a 100 Km/h em apenas 6 segundos!

Veja mais
no verso

VÍDEO EXCLUSIVO! ASSISTA TAMBÉM EM SEU APARELHO DE DVD*

STREET
MOTORS



FORÇA LIVRE 650CV

Fusca campeão com mecânica boxer turbinada mostra porque é um dos principais destaques das provas de arrancada e colecionador de recordes

OUTROS DESTAQUES

FORÇA LIVRE COM 650CV

Fusca campeão com mecânica boxer turbinada mostra porque é um dos principais destaques das provas de arrancada e colecionador de recordes



SALÃO DE ACESSÓRIOS

Confira as tendências da customização no Brasil



HOT MADE IN BRAZIL

Lakester mostra qualidade dos construtores brasileiros



CLIO ACÚSTICO

Sonzeira de qualidade e muito bom gosto neste compacto



DEMOLICAR EM LIMEIRA

Aqui ganha quem aguentar mais tempo na arena

Show de DEMOLIÇÃO

Limeira se transforma na capital paulista de destruição de carros num megaevento muito insano

Renault Clio ACÚSTICO

Este compacto prova como um projeto de qualidade e muito bom gosto realmente fazem a diferença



ISTASTREETMOTORS.COM.BR

JÁ NAS BANCAS

Peça para o seu jornaleiro ou acesse www.streetmotors.com.br.
Você também pode comprar pelo telefone (11) 3217-2600.

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

NCAA GAMEBREAKER 99

Cheat mode

Aperte L1 + R1 + L2 + R2 para acessar a tela de Easter Eggs.

Easter eggs

Na tela de Easter Eggs, digite os seguintes códigos (atenção a maiúsculas e minúsculas)

Beat Down – Todos os atributos dos jogadores. São 99

Da Wall – Melhores bloqueios e obstáculos

Pass Attack – Passes melhores

Builder – Jogadores melhores

Run Attack – Melhor corrida

Equals – Times iguais

Golden – Todos os recrutas no Blue Chip Mode

David Goliath – Grande time, pequeno time

Mirror – Times visitantes e de casa iguais

Boost – Defesa mais forte no modo simulação

Jumper – Troque de times durante temporada simulada

Gimme ou Greed – Destrua os times All Star

Credits – Créditos

SC – Ganhe todos os jogos simulados

Double Wow – Efeito desconhecido

Times bônus

Na tela de Easter Eggs, digite os seguintes códigos (atenção a maiúsculas e minúsculas) para liberar os seguintes times:

Código	Time
Ala_89	Alabama '89
Ala_92	Alabama '92
ASU_96	Arizona State '96

Aub_85	Auburn '85
Col_89	Colorado '89
Fla_95	Florida '95
Fla_96	Florida '96
Fla_95	Florida Gators '95
Fla_96	Florida Gators '96
FSU_92	Florida State '92
Miami_83	Miami '83
Miami_85	Miami '85
Miami_86	Miami '86
Miami_89	Miami '89
Miami_91	Miami '91
Miami_92	Miami '92
Miami_94	Miami '94
Mich_91	Michigan '91
Mich97	Michigan '97
Mich_97	Michigan '97
Neb_83	Nebraska '83
Neb_91	Nebraska '91
Neb_91	Nebraska '91
Neb_92	Nebraska '92
Neb_93	Nebraska '93
Neb_95	Nebraska '95
Neb_96	Nebraska '96
Neb_97	Nebraska '97
Neb_97	Nebraska '97
ND_89	Notre Dame '89
ND_90	Notre Dame '90
OSU_79	Ohio State '79
Okla_79	Oklahoma '79
Okla_87	Oklahoma '87
OREGON_94	Oregon '94
PSU_78	Penn State '78
PSU_82	Penn State '82
PSU_85	Penn State '85
PSU_94	Penn State '94
UCLA_88	UCLA '88
USC_88	USC '88
W_VIR_88	West Virginia '88

NCAA MARCH MADNESS 2001

Movimentos secretos

Vá para "Unlockable Moves" e entre os códigos para os movimentos seguintes:

Canicclown: 8864
Don't Reach: 1689
Movezfome: 9581
Inyourface: 2993
Warming Up: 3173
Trick City: 5186
Lordjaz: 1907
Ukantchme: 4184
Getsome: 1477
I Got Game: 6244
Pepsi: 2000
Pepsicola: 3030
Pepsione: 1212
Dietpepsi: 4141
Joyofcola: 2001
Imatrotter: 2269
Cuatdrak: 3521
Risen Slam: 0471
Usenabuse: 6348

NECTARIS: MILITARY MADNESS

Passwords (Campanha principal)

Password Level

RANDAL	1
HUNDRA	2
CINBER	3
MARLIN	4
BAYARD	5
WEBLEY	6
PARKER	7
MERKEL	8
ITHACA	9
BAIKAL	10
SAVAGE	11
VALMET	12
MAUSER	13
KIMBER	14
BISLEY	15
MEANEC	16

Passwords (Campanha original)

Password Level

REVOLT	1
ICARUS	2

PS4 XBOX WORLD





Nero será o protagonista de Devil May Cry 4, sequência direta do primeiro game da série, protagonizado pelo famoso Dante



PS **WORLD**
A O X D



Art of Fighting Anthology é uma compilação dos primeiros games contendo as lutas de Ryo Sakazaki, Robert Garcia e outros grandes lutadores

CRYANO	3
RAMSEY	4
NEWTON	5
SENECA	6
SABINE	7
ARAIUS	8
GALOIS	9
DARWIN	10
PASCAL	11
HALLEY	12
BORMAN	13
APPOLO	14
KAISER	15
NECTOR	16

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Trilha sonora

Para ouvir as músicas do jogo, coloque o CD no rádio e escute a faixa 2

Cheat mode

Aperte rapidamente ↑, ↓, →, ←, ●, ■ na tela de créditos para ligar o cheat mode. Para desligar, é só redigitar o código. Na versão PAL do jogo, aperte →, ←, ↑, ↓, ●, ■.

Cheats

Era Moderna – Ligue o cheat mode, escolha o Evolution Mode, e use BEEM como nome

Era de Ouro – Ligue o cheat mode, escolha o Evolution Mode, e use BEEG como nome

Tarefa 2 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALB como nome

Tarefa 3 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALC como nome

Tarefa 4 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALD como nome

Tarefa 5 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALE como nome

Tarefa 6 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALF como nome

Tarefa 7 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALG como nome

Tarefa 8 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALH como nome

Tarefa 9 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALI como nome

Tarefa 10 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALJ como nome

Tarefa 11 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALK como nome

Tarefa 12 – Ligue o cheat mode, escolha o Factory Driver Mode, e use PALL como nome

Destruction Derby Mode – Selecione “Create Player” no menu principal e entre Smash Up como nome (atenção a minúsculas e maiúsculas)

Rally Mode – Selecione “Create Player” no menu principal e entre Dakar como nome (atenção a minúsculas e maiúsculas)

Modelo de Física do Porsche 993 para todos os carros – Selecione “Create Player” no menu principal e

entre yraGyraG como nome (atenção a minúsculas e maiúsculas)

Carros de polícia – Selecione “Create Player” no menu principal e entre Fuzzyfuz como nome (atenção a minúsculas e maiúsculas)

Carros pesados – Selecione “Create Player” no menu principal e entre fetherw8 como nome (atenção a minúsculas e maiúsculas)

Carros pequenos – Selecione “Create Player” no menu principal e entre Gulliver como nome (atenção a minúsculas e maiúsculas)

Piloto automático – Com o cheat mode ligado, escolha qualquer tipo de jogo, carro e comece a corrida. Então, aperte L1 + ■ + ●. Seu carro vai andar sozinho pelo resto da corrida e provavelmente chegará em segundo. Para desativar, é só digitar a mesma coisa.

Ganhe a corrida instantaneamente – Com o cheat mode funcionando, escolha uma corrida no Factory Driver mode e vá para a classificação. Segure L1 + R2 logo no começo. O som vai travar, mas você vai para primeiro lugar. Na corrida, repita para vencê-la.

NEED FOR SPEED: V-RALLY

Cheat mode

Aperte rapidamente ↑, ↓, ● + ▲ quando o logo da Infogrames aparecer. Na versão PAL do jogo, aperte ↑, ↓, ▲, ●, ↑, ↓, ▲ + ●.

Cheats

Dentro do cheat mode, aperte o seguinte para alguns extras:

Tempo ilimitado – Segure ← + L1 até que o logo da Infogrames suma

Pistas estreitas – Segure ← + L2 até que o logo da Infogrames suma

Tempo ilimitado e pistas estreitas – Segure L1 até que o logo da Infogrames suma

Jeep e Montanha Russa como pista – Segure ← + R1 até que o logo da Infogrames suma

Recomece a corrida – Segure ← + R2 até que o logo da Infogrames suma

Debug mode – Aperte ←, →. Aperte Start para mais informações

Todos os cheats – Segure ← + R1 + R2 + L1 + L2 até que o logo da Infogrames suma

NEW JAPAN PRO WRESTLING 3

Opções extras de edição

Aperte R1 + L2 + L1 + R2 + Select na tela título. O nome do jogo vai mudar de cor confirmando o código e uma seleção de músicas vai aparecer nas opções de edição.

Jogue com o Battle Lyger

Aperte ■, ✖, →, ↓, Select na tela título

Jogue com o Super Strong Machine

Aperte ■, ●, →, ←, Select na tela título

Jogue com o Tiger Mask

Aperte ●, ▲, ←, ↑, Select na tela título

Jogue com o Young Chone

Aperte ▲, ✖, ↑, ↓ na tela título

Tela título alternativa

Aperte L1 + R1 + ← + ● + Select e então segure ● na tela título.

NFL GAMEDAY 2000

Times bônus

Aperte ● na tela de seleção de times por um time do SuperBowl. Apertando ● duas vezes, você consegue um All Star.

Trilha sonora

Coloque o CD no rádio e escute na faixa 2 várias músicas do game.

Comece uma treta

Quando seu oponente for chutar um field goal, espere até que ele prepare a bola. Então, agarre o chutador e o cara que segura a bola. Vai rolar uma treta e aí você usa R1, R2, L1, L2 para brigar.

Passwords

Na tela de opções, digite um dos códigos abaixo para conseguir extras:

989SPORTS – Jogadores da 989

EVEN_TEAMS – Jogadores equilibrados

BETTIS – Running Back melhor

SLIDE_SHOW – Fotos das cheerleaders depois do jogo

BIG_HITS – Agarradas mais difíceis

GD_CHALLENGE – Nível de dificuldade secreto

HANGTIME – Chutes mais longos e altos

HAMSTRUNG – Danos maiores

COFFEE_BREAK – Velocidade mais alta

SWIMMERS – Movimento de nado

GOLIATH – Jogadores gigantes

BIG_BALLS – Bola maior

STEEL_LEG – Field goals maiores

JACK_HAMMER – Mais porradas

BLINDERS – Sem interceptões nos passes

HOME_COOKING – Sem penalidades pro time da casa

STAMINA – Jogadores nunca se cansam

PRESIDENTS – Jogadores com nomes de presidentes dos EUA

GLOVES – Receptores pegam melhor

DAVIS – Running back empolgado

PUPPETS – Jogadores tipo marionetes

JUICE – Supervelocidades

PISTON – Braço mais forte

PENCILS – Jogadores altos e magros

FLEA_CIRCUS – Jogadores pequenos

SLOW_CPU – CPU bem devagar

CREDITS – Créditos

DICAS PARA



ESPN INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Entrevista Athlete 1

Obtenha 5 medalhas de bronze.

Entrevista Athlete 2

Obtenha 5 medalhas de prata.

Entrevista Athlete 3

Obtenha 5 medalhas de ouro.

Entrevista Athlete 4

Obtenha 10 medalhas de ouro.

Música bônus Rhythmic Gymnastics

Obtenha uma medalha de ouro em três músicas do tipo rhythmic gymnastics.

Músicas engraçadas

Obtenha 1 medalhas de ouro.

DUEL MASTERS: COBALT

Locações adicionais

Na tela de mapa, segure R3 e pressione ●, ●, ●.

Carros adicionais

Na tela de construção de decks, segure R3 e pressione L1, L1, L1.

Jogue com Chuck

Na tela de construção de decks, segure R3 e pressione L1, L1, L1.

Vença o duelo

Segure R3 e pressione L1, R1, L1.

Adicionar escudo

Segure R3 e pressione ✕, ■, ▲.

Remover escudo

Segure R3 e pressione ▲, ■, ✕.

Liberar Caitlan

Complete o modo Rusty's story.

Liberar Earl

Complete o modo Trey's story.

Liberar Jalen

Complete o modo Rebecca's story.

Liberar Knight

Complete o modo story de qualquer personagem.

Liberar Marcus

Complete o modo Flynn's story.

Liberar Monks

Derrote Monks.

Liberar Sera

Complete o modo Luc's story.

Complete o modo Widow

Derrote Widow.

DROPSHIP

Seleção de estágios

No menu principal, selecione a opção Classified Files. Pressione ✕ e entre com o código KINGSLEY.

Invisibilidade

No menu principal, selecione a opção Classified Files. Pressione ✕ e entre com o código TEAMBUDDIES.

Munição infinita

No menu principal, selecione a opção Classified Files. Pressione ✕ e entre com o código BLASTRADIUS.

Bônus level 1

No menu principal, selecione a opção Classified Files. Pressione ✕ e entre com o código KREUZLER.

Bônus level 2

No menu principal, selecione a opção Classified Files. Pressione ✕ e entre com o código SHEARER.

Bônus level 3

No menu principal, selecione a opção Classified Files. Pressione ✕ e entre com o código UBERDOOPER.

THE DUKES OF HAZZARD: RETURN OF THE GENERAL LEE

Modo Demolition Derby

Complete a missão Painting it Orange.

Modo Head to Head

Complete a missão Volatile Situation.

Modo Hot Pursuit

Complete a missão Stock Car Race.

Modo Racetrack Hot Laps

Complete a missão Stock Car Race.

Parte bônus Moonshine boost turbo

Complete a missão General Confusion.

Parte bônus carburador

Complete a missão Painting it Orange.

Parte bônus New transmission

Complete a missão Stash Uncle Jesse.

Parte bônus Off-road

Complete a missão Pick up the Pick-up.

Modo Double Zero em multiplayer

Complete a missão Derby Race.

Limousine em multiplayer

Complete a missão Painting it Orange.

Pickup Truck em multiplayer

Complete a missão Still Running.

Police Car e General Lee em multiplayer

Complete a missão Picnic Persuasion.

Roadrunner em multiplayer

Complete a missão Daisy's Directions.

Sheriff's Car, Black Car e Tow Truck em multiplayer

Complete a missão Stock Car Race.

Turbo General Lee em multiplayer

Complete a missão Runaway Daisy.

Seqüências Making Of e Cinematic Highlights FMV

Complete seis diferentes stunt jumps com rank de cinco estrelas.

Seqüência RatBag

Consiga cinco Cop Evades.

Seqüência TV Stars Interview

Termine o dirt track race com um tempo menor que 14 segundos.

SHINING FORCE EXA

Bônus por conclusão

Complete o game e salve o progresso. Carregue o arquivo que você criou para iniciar o jogo novamente com seus atributos do último jogo, com itens e equipamentos. Você também terá acesso a uma dungeon bônus com um final alternativo.

Avalon

Colete todas as partes do corpo de Avalon e retorne ao local onde está a cabeça dele em Lakton Village para liberá-lo. Veja a localização de cada parte:

Braço esquerdo – Norte do mapa em Altar of Darkness

Pé esquerdo – Norte do mapa em Mt. Fyrgarum Base

Perna esquerda – Dentro da Gundestor Cavern na parte sul do mapa

Braço direito – Noroeste do mapa em Goran-Goran Cave, andar 1

Pé direito – Nordeste do mapa em Old Noswald Castle

Perna direita – Sudeste do mapa em Gradium Mine

Espada – Em Lakton Village (atrás do Blacksmith); pegue a carta de Hikanay para tirá-lo do caminho

Torso – Sudeste de Ancient Runed Temple

THE RED STAR

Bônus por conclusão

Complete o game para liberar a personagem Maya Antares e modo Arena. No modo Arena, você deve derrotar ondas de inimigos em oito arenas.

Modo Arena

Complete as tarefas indicadas no modo para liberar os bônus correspondentes no Menu Principal:

Dificuldade EX: Consiga rank A ou maior no level 1.

Tiros infinitos: Consiga rank A ou maior no level 2.

Escudo infinito: Consiga rank A ou maior no level 3.

Todas as armas e upgrades: Consiga rank A ou maior no level 4.

Especial recarregado: Consiga rank A ou maior no level 5.

Energia vital infinita: Consiga rank A ou maior no level 6.

Modo Wireframe: Consiga rank A ou maior no level 7.

Modo White Texture: Consiga rank A ou maior no level 8.

FREESTYLE METALX

Todos os estágios e eventos

Entre com o código universe.

Todas as motos

Entre com o código dudemaster.

Todas as partes de motos

Entre com o código garageking.

Todos os especiais

Entre com o código fleximan.

Todos os uniformes

Entre com o código johnnye.

Todas as fotos e pôsteres

Entre com o código seeall.

Todas as músicas

Entre com o código hearall.

Todas as seqüências FMV

Entre com o código watchall.

Receba \$1,000,000

Entre com o código sugardaddy.

FRONT MISSION 4

Bônus por conclusão

Complete o game e salve seu progresso após ver os créditos. Inicie um novo jogo para ter todos os EPs e dinheiro do jogo anterior.

Simulações e e armas bônus

Durandal Simulation 1: Vença o estágio 1: Jutland, Denmark.

Durandal Simulation 2: Vença o estágio 2: German Base.

Durandal Simulation 3: Vença o estágio 6: German Border.

Durandal Simulation 4: Vença o estágio 7: Blauer Nebel Castle.

Durandal Simulation 5: Vença o estágio 12: Zaftran Border.

Durandal Simulation 6: Vença o estágio 18: Megafloat Base.

Durandal Simulation 7: Vença o estágio 23: Zaftran Border Fortress.

Durandal Simulation 8: Vença o estágio 24: Zaftran Terminal.

Durandal Simulation 9 e Galbados Rocket Launcher: Vença o estágio 6: German Border em 15 turnos.

Durandal Simulation 10 e Vampire Arms: Destrua doze Zeder H2 no estágio 16: Port Nikolaev

Durandal Simulation 11 e Zhelanie IV Wanzer: Vença o estágio 22

Durandal Simulation 12 e Artdeux Machinegun: Vença o estágio 24: Zaftran Terminal

Durandal Simulation 13 e JP75-AdlerII/ EMP9F-Licor-nell/ RD33-Glockell: Vença o Durandal Simulation 12.

U.C.S. Simulation 2: Vença o estágio 8: Port Cumana.

U.C.S. Simulation 3: Vença o estágio 10: Refugee Village.

U.C.S. Simulation 4: Vença o estágio 13: Caracas Hideout.

U.C.S. Simulation 5: Vença o estágio 15: Caracas Escape.

U.C.S. Simulation 6: Vença o estágio 20: Secret Zaftran Base.

U.C.S. Simulation 7: Vença o estágio 26: Central Caracas.

U.C.S. Simulation 8 e 22s Leosocial Machinegun: Vença o estágio 4: Guinerama Base.

U.C.S. Simulation 9 e BOA 36 Bazooka: Vença o estágio 13: Caracas Hideout.

U.C.S. Simulation 10 e Minotaur Weapon Arms: Derrure todas as unidade no estágio 14: Governor's Manor

U.C.S. Simulation 11 e Zenith RV Wanzer: Jogue e estágio 21

U.C.S. Simulation 12 e Oborona II Wanzer: Vença o estágio 26: Central Caracas.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Todos os bônus

Entre com o código LASVEGAS.

Todos os capítulos

Entre com o código APANPAPANSNALE9.

Munição infinita

Entre com o código MERCENARIES.

Mísseis e granadas infinitos

Entre com o código ROCKETARENA.

Todos os inimigos mostrados no GPS

Entre com o código CANADIANVISION.

Sem Opfors

Entre com o código NAKEDOP4.

Modo Cloak Stealth

Entre com o código BULGARIANNINJA.

Modo Authentic

Entre com o código SWEDISHARMY.

Versão US Army

Entre com o código HA2P1PY9TUR5TLE.

Modo Big head

Entre com o código NickWest.

Seqüência FMV

Complete o jogo.

FIGHT CLUB

Jogue com Abe Lincoln

Complete o modo arcade com todos os personagens.

Jogue com Fred Durst

Complete o modo story.

Jogue com Halo

Complete o modo arcade com Fred Durst.

Jogue com Richard Chesler

Vença 15 vezes no modo survival.

Filmes

Complete o modo arcade com vários personagens.

Uniformes alternativos

Na tela de seleção de personagens, segure **■** enquanto escolhe o personagem.

FULLMETAL ALCHEMIST: DREAM CARNIVAL

Cenário escondido 1

Libere a estátua de Armstrong (requer rank A ou maior) no modo arcade mode e se teletransporte para a área escondida 1.

Cenário escondido 2

Complete o cenário Escondido 1 e libere a estátua Cow no modo arcade.

Level 4

Complete os estágios levels **→**, **←** e **↑** no modo arcade. Depois, junte os itens Knight Piece + Queen Piece para liberar o level 4

Jogue com Bradley

Libere Eyepatch (requerer rank S) no modo arcade.

Jogue com Gluttony

Complete o cenário 4.

Jogue com Greed

Libere Scar. Depois, libere o Ultimate Shield no modo arcade.

Jogue com Izumi

Primeiro, libere Greed. Depois, libere o Izumi's Logo no modo arcade.

Jogue com Lust

Complete qualquer cenário no modo story.

Jogue com Scar

Complete o cenário 6.

Jogue com Winry

Complete o cenário 5.

Jogue com Wrath

Libere o Orobouro's Sign no modo arcade.

FUUN BAKUMATSUDEN

Modo Imperial

Complete o game no storyline Imperial para liberar o modo Imperial.

Modo Shinsengumi

Complete o game no storyline Shinsengumi para liberar o modo Shinsengumi.

Todos os modos story

Complete todos os storylines para liberar todos os modos story.

Jogue com Harada Sanosuke no modo 2 jogadores

Complete o capítulo 5.

Jogue com Hijikata Toshizo no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Hijikata Toshizo.

Jogue com Hirayama Gorou no modo 2 jogadores

Mate Hirayama Gorou no fim do capítulo 1.

Jogue com Itou Kashiitarou no modo 2 jogadores

Mate Itou Kashiitarou no final do capítulo 4.

Jogue com Katsura Kogoro no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Katsura Kogoro.

Jogue com Kondo Isami no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Kondo Isami.

Jogue com Nagakura Shinpachi no modo 2 jogadores

Complete o capítulo 5.

Jogue com Okita Souji no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Okita Souji.

Jogue com Saigo Takamori no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Saigo Takamori.

Jogue com Saito Hajime no modo 2 jogadores

Complete o Te-awase com Saito Hajime.

Jogue com Sakamoto Ryoma no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Sakamoto Ryoma.

Jogue com Serizawa Kamo no modo 2 jogadores

Complete o side quest de Serizawa Kamo.

Jogue com Shinsengumi Lower Class member no modo 2 jogadores

Inicie o game com Shinsengumi.

Jogue com Takeda Kanryuusai no modo 2 jogadores

Complete a missão com Takeda Kanryuusai.

Jogue com Tetsunosuke Ichimura no modo 2 jogadores

Encontre Tetsunosuke Ichimura durante o capítulo 6 no storyline Shinsengumi.

Jogue com Toudou Heisuke

Mate Toudou Heisuke no final do capítulo 4.

Jogue com Two Hitokiri no modo 2 jogadores

Complete o modo story com Two Hitokiri.

Jogue com Yamanami Keisuke no modo 2 jogadores

Mate Yamanami Keisuke no final do capítulo 3.

Jogue com Yamazaki Susumu no modo 2 jogadores

Inicie o game com Shinsengumi.

GALACTIC WRESTLING: FEATURING ULTIMATE MUSCLE

Uniformes alternativos

Enquanto estiver escolhendo um lutador, segure ■.

Jogue com Barracuda

Vença o modo tournament com Robin Mask.

Jogue com Big Budo

Vença o modo tournament com Kevin Mask.

Jogue com Blackhole

Vença o modo tag tournament com King Muscle e Prince Lou Ow.

Jogue com Buffalo Rampage

Vença o modo tag tournament com King Muscle e Lomeinman.

Jogue com Chojin Kid Muscle

Colete 200 brinquedos Kinkeshi e vença o modo tournament com Kevin Mask.

Jogue com Comrade Turbinski

Derrote dez oponentes no modo survival.

Jogue com Devil Buffaloman

Vença o modo tag tournament com King Muscle e Mongolman.

Jogue com Evil Ricardo

Vença o modo tournament com Kid Muscle.

Jogue com Gold Rouge

Complete o modo toy collection e o modo mask hunt.

Jogue com Grandpa

Colete 300 brinquedos Kinkeshi e derrote dez oponentes no modo survival.

Jogue com Kid Muscle

Colete 200 brinquedos Kinkeshi e vença o modo tournament com Kevin Mask.

Jogue com Lomeinman

Colete 50 brinquedos Kinkeshi.

Jogue com Lord Flash

Colete 200 brinquedos Kinkeshi.

Jogue com Lord Muscle

Vença o modo tag tournament com King Muscle e Lord Muscle.

Jogue com Lord Wrangle

Vença o modo tag tournament com King Muscle e Prince Lou Ow.

Jogue com Mayumi Kinnikuman

Colete 300 brinquedos Kinkeshi e vença dez partidas no modo survival.

Jogue com Neptuneman

Vença o modo tournament com Robin Mask.

Jogue com Poseidon

Vença o modo tag tournament com Neptuneman e Big The Budo.

Jogue com Prince Lou Ow

Vença o modo tag tournament com King Muscle e Lomeinman.

Jogue com Ramenman

Colete 50 brinquedos Kinkeshi.

Jogue com Ricardo

Vença o modo Mask Hunt.

Jogue com Rogue Shogun

Libere King Muscle e vença o modo tag tournament com Shivano e Sunshine Supreme.

Jogue com Shivano

Vença o modo tournament com Kid Muscle.

Jogue com Starface

Vença o modo tag tournament com Neptuneman e Big Budo.

Jogue com Street Scrapper

Complete o modo mask hunt.

Jogue com Street Scrapper

Libere King Muscle e vença o modo Mask Hunt.

Jogue com Sunshine Supreme

Colete 100 brinquedos Kinkeshi.

Jogue com Vance McMadd

Vença dez partidas no modo survival.

Nomes norte-americanos e japoneses dos lutadores

Barracuda:	Mr. Barracuda
Beetlebomb:	Geronimo
Big Budo:	Big The Budo
Bone Cold:	Incio
Brocken Jr:	Blocken Jr
Buffalo Rampage:	Buffaloman
Canadianman:	Manitoban
Dik Dik Van Dik:	Gazelleman
Eskara/Mars:	Scarface/Malice
Gold Rogue:	Goldman/Goldmask
Grandpa:	Kinniku Diaou
Hanzo:	Hanzou
Jeager:	Jade
Kid Muscle:	Kinniku Mantaro/Kinnikuman Nesei
King Muscle:	Kinniku Suguru/Kinnikuman
Lomeinman:	Mongolianman
Lord Muscle/Lord Wrangler:	Kinnikuman Great
Ninja Ned:	The Ninja
Poseidon:	Neptune King
Prince Lou Ow:	Prince Kamehameha

Rogue Shogun: Akuma Shogun
 Shivano: Ashuraman
 Skullduggery: Kinkotsuman
 Sosumi: Rikishiman/Wolfman
 Starface: Pentagon
 Street Scrapper: Kenkaman
 Sunshine Supreme: Sunshine
 Terry Kenyon: Terry The Kid
 Vance McMadd: Harabote
 Wally Tusket: Sieuchin

FINAL FANTASY X

Itens de Thunder Plains

Em Thunder Plains, escape dos raios várias vezes seguidas para ceber itens especiais. Veja:

Vezes	Item
5	Duas X-Potions
10	Duas Mega-Potions
20	Duas MP Spheres
50	Três Strength Spheres
100	Três HP Spheres
150	Quatro Megalixirs
200	Venus Sigil

Localizações escondidas

Acione as coordenadas a seguir a bordo da aeronave para ir a localizações secretas:

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

Passwords da aeronave

Há localizações secretas que são acessadas pela opção "Input" da aeronave. Adicione as senhas para acessar as áreas:

- 1: GODHAND
- 2: VICTORIOUS
- 3: MURASAME

Localizações Al Bhed Primer:

1. Al Bhed Salvage ship
2. Besaid Village. Crusaders Lodge
3. S.S. liki. Engine room
4. Kilika.Tavern
5. S.S. Winno. Bridge
6. Luca Stadium. Basement B
7. Luca theater. Reception
8. Mi'ihen Highroad
9. Mi'ihen Highroad. Newroad, North
10. Mushroom Rock Road
11. DJose Highroad
12. Moonflow
13. Guadosalam.House
14. Thunder Plains. Agency
15. Macalania Woods

16. Lake Macalania
17. Sanubia Desert
18. Sanubia Desert
19. Al Bhed Home
20. Al Bhed Home. Living Quarters
21. Al Bhed Home. Main Corridor
22. Bevelle Temple
23. The Calm Lands
24. Remiem Temple
25. The Calm lands
26. Omega Ruins

Localizações Cactuar

Oasis: Próximo a primeira area de save

Oasis: Teletransporte para a parte de trás da aeronave e siga para o galpão.

Sanubia Desert (leste): No ninho do leste; ao norte do ponto de save.

Sanubia Desert (oeste): Procure perto das rochas Cactuar.

Sanubia Desert (central): Próximo às ruínas do oeste.

Sanubia Desert (east): Próximo à area de save da tenda.

Sanubia Desert (central): Dentro de um baú bem a oeste.

Sanubia Desert (west): Dentro de uma duna de areia.

Sanubia Desert: Retorne a estátua Cactuar e procure atrás dela.

Localização das Jecht Sphere

1. Obtenha automaticamente após derrotar Spherimorph.
2. Na Besaid Village, a direita do templo.
3. A bordo do S.S. Liki.
4. Em Luca Stadium.
5. Estrada de Mi'ihen highroad, passagem ao sul.
6. Rocha Mushroom, próxima ao elevador.
7. Moonflow do Sul.
8. Região sul de Macalania Woods.
9. Monte Gagazet.
10. Entrada de Thunder Plains.

FIFA 2005

Para música

Pressione R3 para parar as execuções de músicas.

Opção My FIFA

Complete as tarefas a seguir para receber a quantidade de pontos para o My FIFA:

- Vá para o modo Career: 1,000 pontos
- Vá para o modo Jukebox: 1,000 pontos
- Vá para o modo Practice: 1,000 pontos
- Vá para a tela Set Pieces: 1,000 pontos
- Vá para o modo Tournament Creator: 1,000 pontos
- Vá para o modo Tournament: 1,000 pontos
- 5 Vitórias seguidas (Career): 2,000 pontos
- Derrote 5 times star: 2,000 pontos
- Derrote um time Rival: 2,000 pontos
- Faça um Clean Sheet: 2,000 pontos
- Jogue uma partida Football Fusion: 2,000 pontos
- Qualifique-se pela Europa: 4,000 pontos
- Jogue Online: 4,000 pontos

- Crie um jogador: 6,000 pontos
- Promova seu time: 6,000 pontos
- Vença o MLS Open Cup: 6,000 pontos
- 5 Vitórias seguidas (Career): 6,000 pontos
- Vença uma partida com um time National: 6,000 pontos
- Vença uma disputa de pênaltis: 6,000 pontos
- Vença por mais de cinco gols: 6,000 pontos
- Vença o Austrian OFB Cup: 6,000 pontos
- Vença o Austrian Bundesliga: 6,000 pontos
- Vença o Belgian FA Cup: 6,000 pontos
- Vença o Belgian League: 6,000 pontos
- Vença o Brazilian Cup: 6,000 pontos
- Vença o Brazilian League: 6,000 pontos
- Vença o LDV Vans Trophy (England): 6,000 pontos
- Vença o Community Shield (England): 6,000 pontos
- Vença o Supercopa (Spain): 6,000 pontos
- Vença o Copa de España (Spain): 6,000 pontos
- Vença o Coppa Nazionale (Italy): 6,000 pontos
- Vença o Coupe de France: 6,000 pontos
- Vença o Coupe de la Ligue (France): 6,000 pontos
- Vença o DONG Cup: 6,000 pontos
- Vença o Danish Superligaen: 6,000 pontos
- Vença o Deutscher Pokal (Germany): 6,000 pontos
- Vença o Dt. Super-Cup (Germany): 6,000 pontos
- Vença o Dutch Cup: 6,000 pontos
- Vença o Dutch Eredivisie: 6,000 pontos
- Vença o ECC: 6,000 pontos
- Vença o EFA: 6,000 pontos
- Vença o Football League Champ: 6,000 pontos
- Vença o Football League One: 6,000 pontos
- Vença o Football League Two: 6,000 pontos
- Vença o The European Super Cup: 6,000 pontos
- Vença o The English Cup: 6,000 pontos
- Vença o The Scottish FA Cup: 6,000 pontos
- Vença o The FA Premier League: 6,000 pontos
- Vença o The German Bundesliga 1: 6,000 pontos
- Vença o The German Bundesliga 2: 6,000 pontos
- Vença o The K-League: 6,000 pontos
- Vença o The League Cup (England): 6,000 pontos
- Vença o French Division 1: 6,000 pontos
- Vença o The French Division 2: 6,000 pontos
- Vença o The Mexican Apertura: 6,000 pontos
- Vença o The MLS: 6,000 pontos
- Vença o The Norwegian FA Cup: 6,000 pontos
- Vença o The Norwegian Tippeligaen: 6,000 pontos
- Vença o The Portuguese Cup: 6,000 pontos
- Vença o The Portuguese SuperLiga: 6,000 pontos
- Vença o The Scottish Premier League: 6,000 pontos
- Vença o The Italian Serie A: 6,000 pontos
- Vença o The Italian Serie B: 6,000 pontos
- Vença o The Spanish Primera: 6,000 pontos
- Vença o The Spanish Segunda: 6,000 pontos
- Vença o The Supercoppa Nazionale (Italy): 6,000 pontos
- Vença o The Swedish Allsvenskan: 6,000 pontos
- Vença o The Swedish Cup: 6,000 pontos
- Vença o The Swiss Axpo Super League: 6,000 pontos
- Vença o The Swiss Cup: 6,000 pontos
- Vença o The Trophee Champions (France): 6,000 pontos
- Vença o The Americas Club Championship: 6,000 pontos
- Vença o The Mexican Clausura: 6,000 pontos
- Vença o The Copa del Rey: 6,000 pontos
- Marque um gol com um jogador criado por você: 8,000 pontos
- Complete o modo career: 8,000 pontos
- Torne-se um empresário de 5 estrelas: 10,000 pontos

DICAS PARA



THE GODFATHER: MOB WARS

Receber \$1,000

Pause o game e pressione ■, ●, ■, ■, ✕.

Energia vital total

Pause o game e pressione ←, ■, →, ●, →, L2.

Munição total

Pause o game e pressione ●, ←, ●, →, ■, R2.

Todos os filmes

No menu principal, pressione ●, ■, ●, ■, ■, L2.

BURNOUT DOMINATOR

Série World Tour

Complete as tarefas indicadas para liberar as séries correspondentes:

Série Dominator: Libere o Dominator Car e consiga 6,000 pontos Dominator.

Série Factory: Consiga 500 pontos Dominator.

Série Hotrod: Consiga 2,000 pontos Dominator.

Série Race Specials: Consiga 4,500 pontos Dominator.

Série Super: Consiga 3,000 pontos Dominator.

Série Tuned: Consiga 1,200 pontos Dominator.

Carros Classic Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

American Classic: Consiga 10,000 pontos Maniac Points no evento Maniac em Glacier Falls.

Burnout Classic: Faça um 2X Burnout no evento Race em Black Gold Highway.

Classic Muscle: Receba um Gold Medal no evento Dominator Challenge em Bushido Peak.

Drift Classic: Faça uma derrapagem de 3,000 pontos no evento Road Rage em Glacier Falls.

Euro Classic: Faça um Take down em Euro Classic no evento Race em Spiritual Towers.

Carros Factory Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

American Drifter: Faça uma derrapagem de 3,000 pontos no evento Drift Challenge em Glacier Falls.

Factory GT: Receba um Gold Medal no evento Dominator Challenge em Glacier Falls.

Factory Sports: Consiga 50,000 pontos Maniac no evento Maniac em Black Gold Highway.

J Coupe: Faça um Take down em J Coupe duas vezes no evento Race em Tuscan Hills.

Limited ST: Faça 15 manobras arriscadas no evento Race em Glacier Falls.

Carros Hotrod Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

Assassin: Consiga 150,000 pontos Maniac no evento Maniac em Ocean Drive.

Charger: Receba um Gold Medal no evento Dominator Challenge em Autobahn.

Custom Hot Rod: Faça uma derrapagem de 9,000 feet pontos no evento Maniac on Spiritual Gate.

Street Dodger: Faça 15 manobras arriscadas no evento Race on Autobahn Loop.

Street Rod: Faça um 4X Burnout no evento Burnout Challenge em Tuscan View.

Carros Race Specials

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

Euro Classic LM: Consiga 140,000 pontos Maniac no evento Maniac em Black Gold Highway.

GT Racer: Receba um Gold Medal no evento Dominator Challenge em Glacier Falls.

Oval Racer: Faça uma derrapagem de 9,000 feet pontos no evento Maniac em Ocean Drive.

US Circuit Racer: : Faça Take downs em US Circuit Racer três vezes no evento Race on Steeltown Works.

World Circuit Racer: Faça um 3X Burnout no evento Burnout Challenge em Spiritual Towers.

Carros Super Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

American Super: Faça uma derrapagem de 9,000 feet pontos no evento Road Rage em Tuscan Hills.

Euro Super: Consiga 100,000 pontos Maniac no evento Maniac on Bushido Valley.

Super Muscle: Faça Take downs em Super Muscle três vezes no evento Race on Bushido Peak.

Works GT: Faça um 3X Burnout no evento Maniac em Tuscan Hills.

Carros Tuned Series

Complete as tarefas indicadas para liberar os carros correspondentes:

Custom Coupe Ultimate: Faça um 2X Burnout no evento Near Miss Challenge em Autobahn.

Tuned Drifter: Faça uma derrapagem de 9,000 feet pontos no evento Race em Bushido Valley.

Tuned Muscle: Faça Take downs em Tuned Muscle três vezes no evento Race on Steeltown Works.

Works M-Type: Consiga 50,000 pontos Maniac no evento Autobahn.

Filmes

Complete a tarefa indicada para liberar o filme correspondente. Para ver o filme, siga até a seleção Driver Details e escolha a opção Extras.

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

Factory Series: Consiga 500 pontos Dominator.

Hotrod Series: Consiga 2,000 pontos Dominator.

Race Specials: Consiga 4,500 pontos Dominator.

Super Series: Consiga 3,000 pontos Dominator.

Tuned Series: Consiga 1,200 pontos Dominator.

FINAL FANTASY ANNIVERSARY EDITION

Opções extras

Cumpra as missões a seguir para liberar as opções correspondentes:

Opção	Como liberar
Imagens adicionais	Termine o jogo duas vezes
Galeria de arte	Termine o jogo uma vez
Bestiário	Termine o jogo uma vez
Tocador de músicas	Termine o jogo uma vez
Câmara do tempo	Termine o Labirinto do Tempo

DEF JAM: FIGHT FOR NY – THE TAKEOVER

Pontuação bônus

No menu principal, selecione a opção Extras. Depois, escolha a opção Cheats e entre com um dos códigos a seguir para receber as pontuação bônus respectiva:

100 points: BULLETPROOF

100 points: CROOKLYN

100 points: DASTREETS

100 points: DUCKETS

100 points: GETSTUFF

100 points: GOUNDRGRND

100 points: NEWJACK

100 points: REALSTUFF

100 points: THEEMCEE

100 points: THESOURCE

200 points: DRAGONHOUSE

200 points: REAL STYLE

200 points: SUPER FREAK

300 points: NEWYORKCIT

Músicas bônus

No menu principal, selecione a opção Extras. Depois, escolha a opção Cheats e entre com um dos códigos a seguir para receber as pontuação bônus respectiva:

After Hours by Nyne: LOYALTY

Anything Goes by C-N-N: MILITAIN

Blindside by Baxter: CHOPPER

Bust by Outkast: BIGBOI

Comp by Comp: CHOCOCITY

Dragon House by Chiang: AKIRA

Get it Now by Bless: PLATINUMB
Koto by Chiang: GHOSTSHELL
Lil Bro by Ric-A-Che: GONBETRUBL
Man Up by Sticky Fingaz: KIRKJONES
Move! by Public Enemy: RESPECT
Original Gangster by Ice T: POWER
Poppa Large by Ultramagnetic MC's: ULTRAMAG

DAXTER

Minigames

Colete o número indicado de Precursor Orbs para liberar os minigames correspondentes:

Braveheart: 100 Orbs
Indiana Jones: 300 Orbs
Lord Of The Rings I: 200 Orbs
Lord Of The Rings II: 500 Orbs
Matrix I: 1 Orb
Matrix 2: 400 Orbs

Bônus dos minigames

Consiga o rank Gold no minigame indicado para liberar o bônus correspondente. Depois de jogar o game, pressione Start, selecione a opção Secrets e escolha Cheats para liberar as opção secretas.

Indiana Jones Hat: Mini-game Indiana Jones
Pants: Minigame Lord of the Rings II
Web Site Clue A: Minigame Matrix I
Web Site Clue B: Minigame Braveheart
Web Site Clue C: Minigame Lord of the Rings I
Web Site Clue D: Minigame Matrix II

Vídeos bônus

Colete o número indicado de Precursor Orbs para liberar os vídeos correspondentes:
Behind The Scenes: 1,000 Precursor Orbs
Concept Art: 700 Precursor Orbs
E3 2005 Trailer: 600 Precursor Orbs
Game in Construction: 900 Precursor Orbs
Intro Animatic: 800 Precursor Orbs

Códigos para Website

Os códigos a seguir são liberados após o jogador conseguir o rank Gold nos seguintes mini-games:

Clue A: 32X83R
Clue B: 68T7E5
Clue C: 5A3D36
Clue D: 7A8J25

INFECTED

Opção Bloodrayne

Complete todas as missões.

Opção Santa Claus

Complete todas as missões.

Slipknot 0

Na missão 5, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatares caídos. O sinal estará localizado próximo ao centro da Time Square.

Slipknot 1

Na missão 7, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo ao subway.

Slipknot 2

Na missão 10, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo ao helicóptero.

Slipknot 3

Na missão 13, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo ao mapa.

Slipknot 4

Na missão 16, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo à área de aterrissagem.

Slipknot 5

Na missão 20, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo ao centro da Time Square.

Slipknot 6

Na missão 23, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo ao mapa.

Slipknot 7

Na missão 26, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado próximo ao início da fase.

Slipknot 8

Na missão 5, mate os zumbis próximos ao sinal de Slipknot e pegue os avatar caídos. O sinal estará localizado a direita do mapa.

MEGAMAN MAVERICK HUNTER X

Bônus por finalização

Complete o game to para liberar uma tela de abertura diferente. Complete o game com ✖ para liberar Vile e o anime de Megaman X. Complete o game com Vile. Você terá munição infinita.

Fraquezas de personagens

Armored Armadillo
Fraqueza: Electric Spark

Boomerang Kuwanger
Fraqueza: Homing Torpedo

Chill Penguin
Fraqueza: Flame Wave

Flame Mammoth
Fraqueza: Storm Tornado, Boomerang Cutter

Launch Octopus
Fraqueza: Rolling Shield, Boomerang Cutter

Spark Mandrill
Fraqueza: Shotgun Ice

Sting Chameleon
Fraqueza: Boomerang Cutter

Storm Eagle
Fraqueza: Chameleon Sting

PETER JACKSON'S KING KONG

Filtro Old Movie
Complete 15% do game.

Filtro High Contrast
Complete 100% do game.

Opção Horizontal Flip
Complete 100% do game.

Galeria Artwork
Complete o game.

Liberar Weta Artworks: Environments Part 1
Complete 5% do game.

Liberar Weta Artworks: Environments Part 2
Complete 25% do game.

Liberar Weta Artworks: Environments Part 3
Alcance 50,000 pontos e complete 100% do game.

Liberar Weta Artworks: Creatures
Complete 50% do game.

Liberar Weta Artworks: Kong Part 1
Complete 75% do game.

Liberar Weta Artworks: Kong Part 2
Alcance 20,000 pontos e complete 100% do game.

Liberar Weta Artworks: Kong Part 3
Alcance 100,000 pontos e complete 100% do game.

Liberar Weta Artworks: Kong Part 4
Alcance 150,000 pontos e complete 100% do game.

Entrevista com Peter Jackson
Alcance 75,000 pontos e complete 100% do game.

Entrevista Philippa Boyens
Alcance 200,000 pontos e complete 100% do game.

Seqüência alternativa final
Alcance 250,000 pontos e complete 100% do game.

GRIPSHIFT

Seleção de estágios
Siga até Extras e pressione R2, R2, R2, L2, L2, L2.

Início rápido
Após a mensagem Go aparecer, acelere.

Tomb Raider: Anniversary

De volta às tumbas



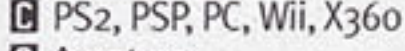


por Claudio Pereira e Allan André (Artifacts e Relics)

■ Tomb Raider fez fama entre os jogadores do mundo todo. Lara tornou-se a musa dos games, mas boa mesmo foi sua primeira aventura no saudoso PSone. Para assoprar a velinha de dez anos de aniversário, a Eidos cria um remake do primeiro game com uma qualidade de fazer inveja em qualquer outra empresa. O “novo” Tomb Raider resgata toda magia e a empolgação que fizeram da série o sucesso que é até hoje. Lara ganha novas habilidades e também novos desafios.

Agora você pode se pendurar entre as plataformas (como nos últimos Prince of Persia), pular como uma ginasta olímpica e, o melhor, movimentar-se realmente em 360°. No sistema de combates, Lara conta agora com um medidor de adrenalina (uma barra que serve para realizar alguns tiros no clássico sistema Bullet Time e que ajudará muito na hora de derrotar um certo T-Rex).

Por falar em inimigos, todos os combates principais foram redesenhados, causando um impacto visual e desafiador como os bons jogos da atualidade pedem. Some isso às animações interativas (com botões específicos para serem pressionados em momentos certos) e você tem uma completa reformulação do que já era um clássico.

Prepare-se para enfrentar uma série de mistérios no Peru, na Grécia, no Egito e até em Atlântida. Isso é Tomb Raider!

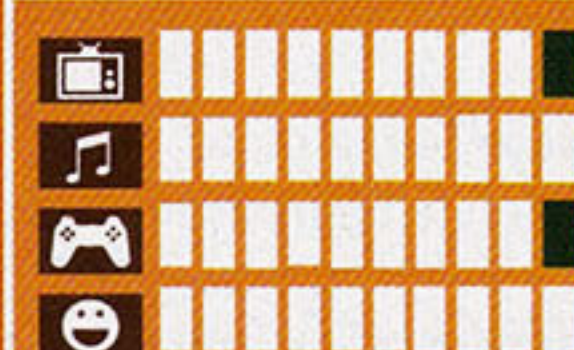
 Crystal Dynamics
 Eidos Interactive
 PS2, PSP, PC, Wii, X360
 Aventura
 1
www.tombraider.com

PRÓS

- Puzzles geniais
- Honrou o original com personalidade

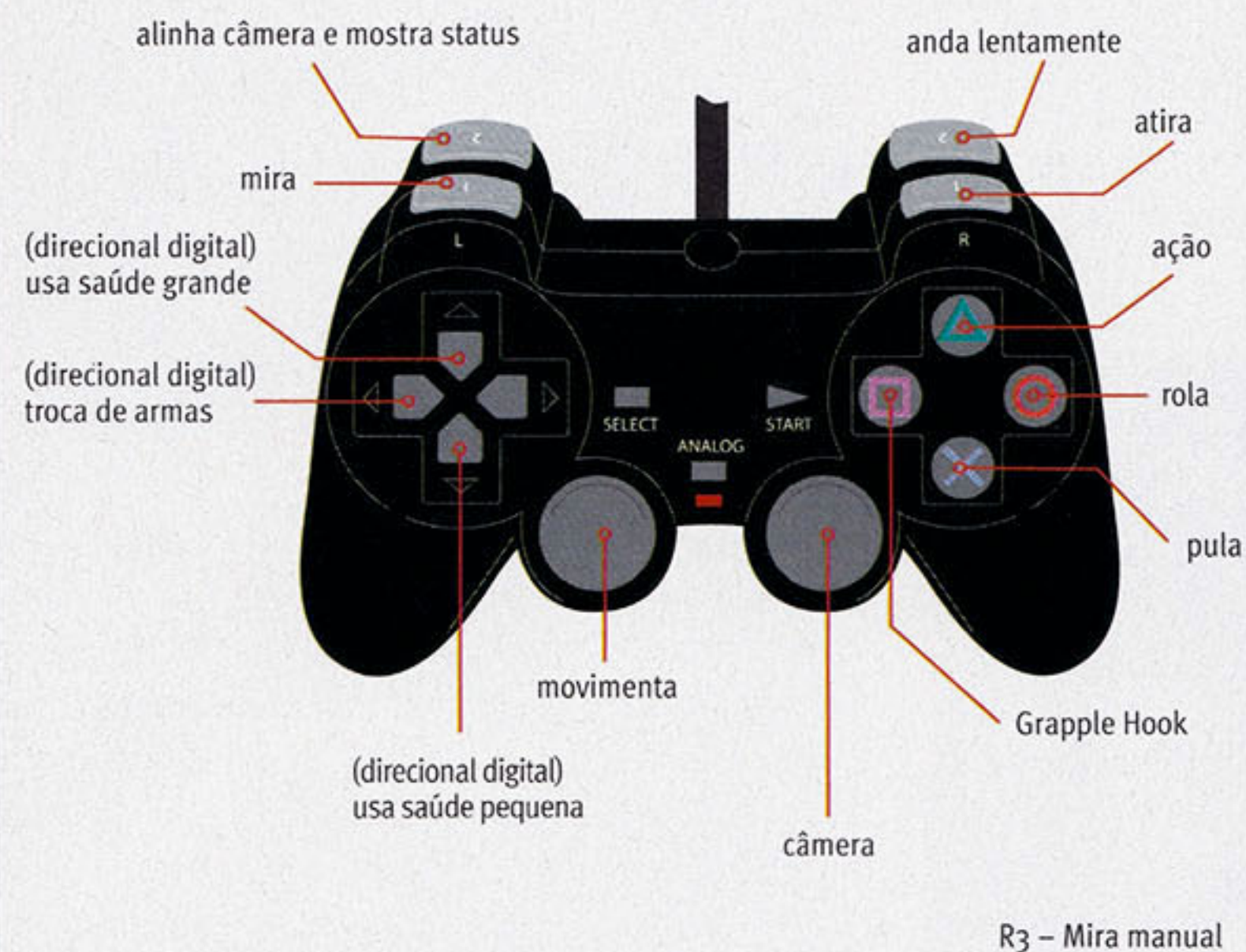
CONTRAS

- Apesar de ser boa, a câmera as vezes atrapalha
- Sistema de mira falho



NOTA **9,5**

CONTROLES



PERU

MOUNTAIN CAVES

Time Trial: 6 minutos

Inimigos: 14

Medipacks: 5

Tesouros: 4 (3 artefatos, 1 relic)

Comece subindo na plataforma de gelo que está à sua esquerda e pule para alcançar a outra plataforma mais alta. Vire a câmera e você terá a chance de estrear seu Grapple Hook (a corda das mil e uma utilidades) para alcançar a plataforma que está do outro lado da montanha.



Suba mais uma plataforma e agarre na parede para chegar às escadas que levam à grande porta, ao seu guia (um peruano com cara de mexicano) e a mais alguns desafios. Converse com o sujeito, que não dirá mais do que duas palavras, e suba nas escadas do canto para usar mais uma vez o Grapple Hook e chegar do outro lado. Continue subindo pelas plataformas até finalmente chegar à parte mais alta da porta, na qual você terá um botão para abri-la.

Finalmente, após a animação, Lara estará den-

tro da caverna (onde você a conheceu pela primeira vez no Psone, mais quadrada). Prossiga pela caverna e, invariavelmente, você acionará uma plataforma no chão que ativará uma armadilha logo à frente (são as tais flechas venenosas cuspidas das bocas de totens nas paredes). Você tem duas opções: começa treinando suas habilidades e passa pela armadilha usando o botão de rolar pelo chão ou desativa a armadilha. Como a primeira opção é muito fácil, veja como passar da segunda.

Logo que você sai da plataforma que ativa a armadilha, vire-se para a parede do canto esquerdo (antes do primeiro totem que cospe flecha) e agarre no canto mais alto da parede. Continue subindo pelas plataformas e movendo Lara pela parede até agarrar a primeira alavanca, que precisa ser baixada com o peso da heroína. Ainda agarrado nela, pule para a parede do lado oposto, agarrando-se a outra plataforma. Continue se movendo entre as plataformas até ser obrigado a descer entre as demais e, finalmente, agarrar a segunda alavanca, que desativará por completo a armadilha.

Agora você já pode desfilas a beleza de Lara nesta primeira parte da caverna, pois nenhum totem se atreverá a cuspir uma só flecha.

Desça para a área principal e faça o caminho das escadas mais uma vez, prosseguindo pela direção da direita, que levará a uma plataforma mais alta.

Dentro dessa área, prepare sua Desert Eagle para acertar três morcegos e, antes de prosseguir pelo caminho de que eles vieram, siga para o canto da esquerda, no qual você terá uma área escura com uma plataforma no alto. Para chegar até ela, basta subir na pequena pedra coberta com neve no canto direito e realizar um superpulo para agarrar-se à plataforma, que esconde um Large Medipack.

Só então siga pela caverna de que os morcegos surgiram, e você chegará uma área mais arborizada. Agarre a corda que está pendurada à sua frente e suba nela um pouco para ter altura suficiente para se jogar na parede à frente e agarrar a plataforma.



Volte o caminho todo e desça na parte mais baixa da área para dar cabo de mais dois morcegos. Siga pela parte fechada da área e acione a alavanca no canto direito para abrir a porta. Você chegará a uma área com duas pontes. Assim que passar por uma delas, será destruída. Rapidamente saque sua arma e prepare-se para acabar com dois lobos. Nessa área mais baixa, entre em uma pequena caverna para pegar um Small Medipack e só então se agarre ao resto da ponte para chegar à plataforma mais alta.

Antes de cruzar a segunda ponte (esta é firme), vire-se 180 graus e verá uma rocha bem no canto. Use os cantos das plataformas para chegar a esse local. Você encontrará outro Small Medipack. Seguindo pela ponte, use a corda à frente para pular no canto da esquerda e pegar um Large Medipack.

Volte para a corta do alto e pule para a plataforma do outro lado. Antes de prosseguir para a outra área, pegue um Large Medipack escondido atrás da última coluna à esquerda.

Nessa área, você encontrará mais uma vez um corredor de totens que cospem flechas. Porém, não existe nenhum dispositivo que os desative. Simplesmente aguarde o melhor momento para correr até o outro lado sem se importar com flecha ou malabarismo. Fazendo direito, você não será atingido.

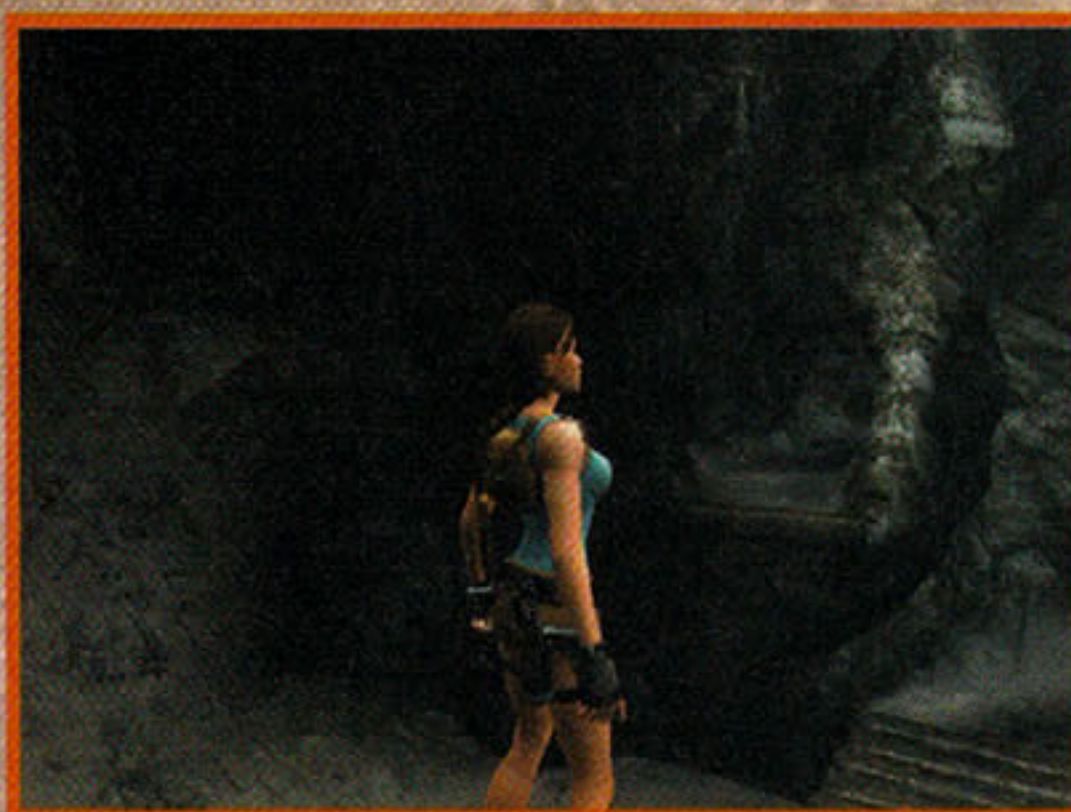


No final, você estará de frente a uma grande porta, que só pode ser aberta com a movimentação de duas colunas laterais (presas à porta) e ao pisar no switch no chão.

Comece agarrando a parede do canto esquerdo e pule na plataforma mais alta. Acabe com o lobo que surgir do corredor à esquerda, mas, antes de prosseguir, agarre a parede do canto para chegar a uma altura em que dê para agarrar a primeira coluna do alto (que será baixada com o peso de Lara). O tempo não é curto, mas você precisa ser rápido e chegar ao outro lado da área. Siga pelo corredor de que surgiu o lobo, agarre o arpão que está na parede e se jogue para o outro lado da plataforma. Acabe com outros dois lobos que surgirem e siga para o final do corredor, onde você terá como agarrar em mais um canto alto da parede e, finalmente, alcançar a segunda coluna suspensa.

Caia novamente na frente da porta e ative o switch do chão para abrir a porta que leva ao final da fase.

TESOUROS



■ Artefact 1

Logo depois de entrar na caverna e passar pelos dardos, pule pela ponte quebrada e quando acessar o trecho com piso de madeira, em vez de se pendurar na parede, repare que há uma borda para se pendurar do outro lado, encostada no muro de rocha. Siga pelo caminho lógico saltando até alcançar o primeiro artefato do game.

■ Artefact 2

Logo depois de coletar o primeiro, você prossegue e encontra um local parecido com um buraco, no qual você desce e aciona uma alavanca para

abrir a porta. Em vez de descer, aproxime-se da borda e repare que há uma argola no teto. Use o arpão para se pendurar e alcançar o parapeito do outro lado, onde você deve se pendurar. Localize os próximos locais em que você deve pular e agarrar-se e alcance o segundo artefato. Não há como errar. Caso você caia antes de chegar ao tesouro, use as rochas para escalar até o pavimento superior.



■ Artefact 3

Depois de atravessar o trecho em que a ponte se quebra e os lobos atacam, você tem acesso à sala onde há um buraco e uma corda para se pendurar e atravessar para o outro lado. Caso você já tenha caído, é onde está o urso. Caso não, é hora de descer e enfrentá-lo. Depois de abatê-lo, siga pelo corredor e acione a alavanca. Ela dá acesso ao terceiro artefato.

■ Relic – Killer Whale Bottle

Quando chegar à parte final da fase, em que você deve abaixar as duas rochas para que a porta grande se abra, repare que há um mastro no alto dela. Isso indica que você passará por ali. Depois de abri-la, não siga para a segunda fase. Escale pelo lado direito, vá para o lado esquerdo e faça o seguinte procedimento: quando saltar para o mastro que se move, levando-o na direção da rocha pendurada na corda, seja rápido, saltando logo em seguida, antes que Lara dê a primeira volta nele. Se conseguir, ela se pendurará na parede ao lado. Uma boa dica é saltar para o mastro que se movimenta segurando ↓ e apertar repetidamente X para facilitar. Ela pode cair e morrer. Feito isso, salte para o mastro que está sobre a porta e pule para a parede do outro lado. A partir daí, o caminho até a primeira relíquia será óbvio.

CITY OF VILCABAMBA

Time Trial: 7 minutos

Inimigos: 17

Medipacks: 4

Tesouros: 1 (1 artefato)

Assim que você subir as escadas, prepare-se para enfrentar um urso. Você será apresentado a uma nova habilidade da Lara: o medidor de adrenalina, que é útil para realizar aquele estrago mais circense nos inimigos.

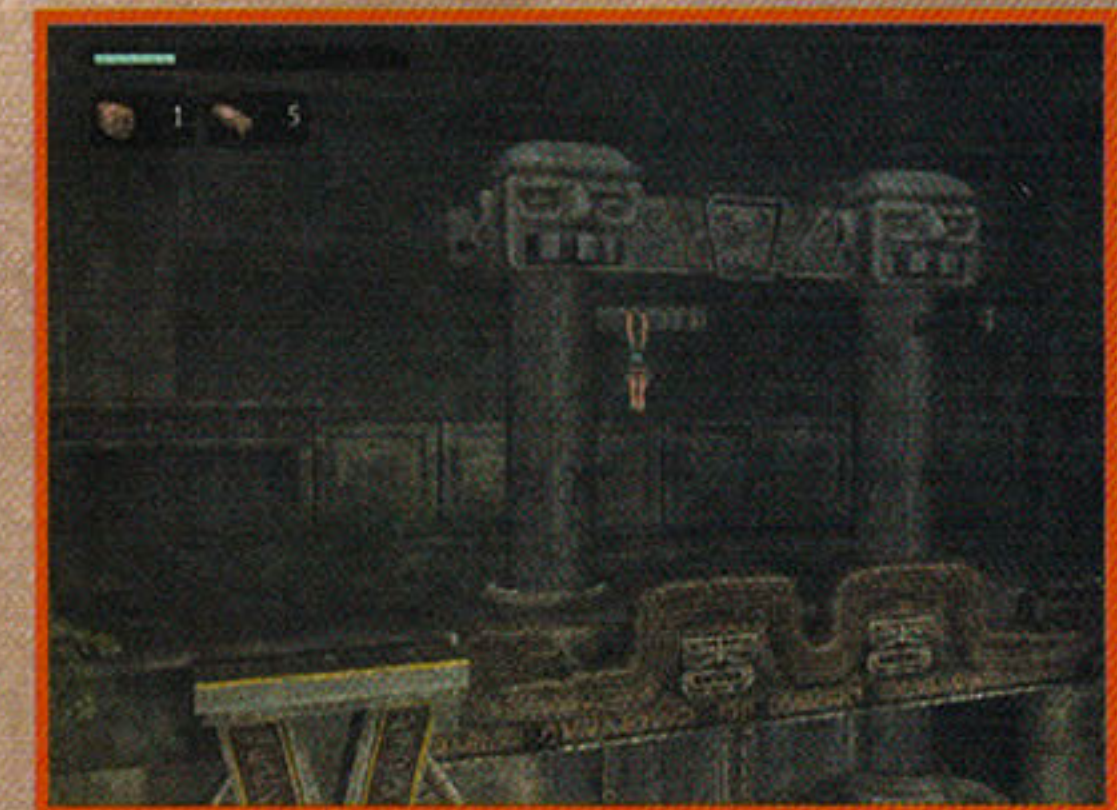


Dando fim no urso, prossiga pelo corredor até chegar à primeira coluna. Desça, vire-se e pegue o Medipack atrás da pedra. Para sair do local, use as plataformas da parede à direita para chegar à segunda coluna e sair da caverna. Desça as escadas e acabe com os dois lobos que estão ao lado da coluna destruída. Assim que você descer as escadas que levam ao vilarejo, você será atacado por mais um urso. Acabe com ele e pule na pequena piscina no centro da área. Siga então pelo túnel. Desça o mais profundo possível para ativar a alavanca e abrir a saída do alto.

Nesta área, suba as escadas e, após quebrar a ponte, atire na fechadura para abrir a porta do local. Puxe a caixa que estiver presa no corredor e, dentro do local, pegue munições para uma Shotgun e uma Village Key. Empurre a caixa para o canto da área e pegue o Medipack dentro da pequena área.

Use a chave na porta da área, acabe com três lobos que surgirem e você chegará a uma área com uma porta gigante e dois caminhos para seguir. Você precisará entrar em cada um deles, passar pelas plataformas para chegar na parte mais alta e pendurar-se no pilar que será movido e abrirá cada lado da grande porta.

Feito isso, siga para a porta principal da área anterior. Assim que passar por ela, você encontrará uma pequena caverna como a que encontrou no começo da fase. Dentro do local, pule na pequena plataforma e desça pelo muro para pular e agarrar a barra horizontal. Pule na plataforma do meio, pule na coluna do final e continue pulando entre as plataformas até sair dessa pequena área.



Enfrente mais um lobo, pegue as munições da Shotgun e use a caixa para alcançar as plataformas do alto e pule no meio do pilar para chegar do outro lado. Na próxima área você precisa descer na parte baixa, subir novamente pela barra lateral e, assim

que chegar ao canto do alto, desviar-se das flechas para pular em outro pilar central, que leva ao corredor do final da fase.

TESOURO



■ Artefact

Leve a jaula com a múmia até o lado de fora da casa e use-a para alcançar o poste e subir até o piso acima do telhado da casa. A partir daí, basta seguir a trajetória de saltos até a cachoeira onde está o secret.

THE LOST VALLEY

Time Trial: 15 minutos

Inimigos: 16

Medipacks: 11

Tesouros: 3 (2 artefatos e 1 relic)

Você chegará a uma área com uma cachoeira no centro, uma rampa à direita, algumas plataformas à esquerda e um lago. Acabe com os lobos que o atacarem e pegue a primeira engrenagem no canto esquerdo. Suba nessas mesmas plataformas para pegar munições para a Shotgun e, assim que chegar ao topo da cachoeira, pule no rio. Atire na ponte suspensa e use a barra de ferro para chegar no outro lado. Use seu Grapple Hook para continuar seguindo pelo único caminho até chegar às plataformas da direita.



Cruze a ponte e pegue a segunda engrenagem. Acabe com os morcegos e atire na ponte que você cruzou para revelar um dispositivo em que pode pendurar seu Grapple Hook. Antes de prosseguir, continue seguindo pela barra de ferro para chegar à entrada da cachoeira. Puxe o dispositivo para abrir o portão submerso e volte todo o caminho até chegar

novamente à área com a ponte que havia destruído. Só então use o Grapple Hook, mas, antes de voltar pelo caminho, vire Lara para o canto esquerdo da cachoeira e você verá uma pequena caverna abaixo. Pule nessa área e você encontrará um Medipack e a Shotgun.

Volte todo caminho e pule na rampa. Como você ativou o dispositivo na água, verá uma nova entrada no túnel submerso. Nadando dentro desse local, você encontrará outro Medipack. Saindo da água, você terá de acabar com três lobos. Use a engrenagem no mecanismo para ativar a primeira série de catracas e use as barras para chegar à parte mais alta. Use a outra engrenagem, pule na parede do canto e suba na plataforma mais alta. Você precisará encontrar a terceira engrenagem. Para isso, pule na plataforma da mesma parede que você estava e siga para a direita até chegar a uma corda. Pule do outro lado da área e caia na plataforma para formar outro caminho.

Entrando na passagem, acabe com o urso e siga para a grande coluna de pedra no centro. Dentro de uma pequena entrada à direita você terá o primeiro artefato da fase, que você pegará a seguir.



Suba pelas plataformas de madeira e pegue munição para a pistola. Retorne o caminho para encontrar outra plataforma na parede à esquerda das duas colunas. Desça pela área e continue pelo caminho para pegar munições para a Shotgun e chegar a outro desfiladeiro. Pule com cuidado para a plataforma mais distante e agarre no canto à sua frente para seguir à direita e pegar mais munições para a Shotgun. Use a barra para chegar a outro canto, sair do desfiladeiro... E chegar a outro, é claro.



Siga até o local que tiver o Medipack e, após acabar com os dois morcegos, continue seguindo pela área para agarrar-se ao canto da direita. Des-

ça até a parte mais baixa e, assim que estiver no meio da plataforma, jogue-se para o outro lado, onde, em um canto da plataforma, você encontrará outro Medipack.

Continue pela plataforma maior até chegar em uma área gigante. Prepare suas armas para enfrentar seis Raptors. Após a chacina, você terá uma animação interativa em que precisa apertar os botões no momento exato (como em God of War). Desviando de todos os Raptors que surgirem, você terá o primeiro chefe do game.

CHEFE: T-REX

O dino pode intimidar pelo tamanho – com poucas mordidas a pequena Lara pode ser esfaqueada –, mas ele não deixa de ser relativamente lento, o que o ajuda a se manter sempre o mais longe possível dele e conseguir tempo para acertar a maior chuva de tiros que puder.



O segredo é ficar próximo aos troncos, que possuem espinhos, pois, conforme você o acerta, sua raiva aumenta cada vez mais, até chegar um momento em que ele fica correndo loucamente pela área (e pode acertar esses troncos). Faça uso também da barra de adrenalina e você não terá muitos problemas em derrotá-lo. Após a luta, mais uma cena interativa acontecerá.

Nesta área que você está existem uma série de prêmios para serem coletados. Feito a limpeza na área, entre na construção destruída de onde surgiu o T-Rex, pegue a terceira engrenagem e siga nadando. Dirija-se pelo túnel que leva à saída, pule pela barra para chegar ao canto e continue seguindo pelas plataformas para chegar ao outro lado. Pegue o Medipack e continue seguindo pela área até chegar à parte mais alta do local em que você foi atacado pelos Raptors.

Dentro da construção destruída, pegue dois Medipacks e continue seguindo para a esquerda até pegar munições e mais Medipacks. Saia do local para pendurar-se na plataforma e pular entre as pontes. Entre na construção para pegar mais um Medipack e saia para pular pela parede do canto esquerdo até chegar ao alto. O segredo agora será pular pelos pilares caídos e chegar à barra de ferro do canto direito do outro lado da área. Fazendo isso, você chegará a uma plataforma que levará para a caverna em que você chegará de volta à área com os desfiladeiros, antes de chegar nos Raptors.



Você precisará voltar todo o caminho para chegar ao local das engrenagens. Para isso, pule pelas plataformas com cuidado até chegar à área principal. Suba as escadas, coloque a terceira engrenagem no local certo e você fechará a comporta da cachoeira e terá acesso à outra área da caverna, que leva ao final desta fase.

TESOUROS

■ Artefact 1

Depois de usar a segunda engrenagem e alcançar a caverna que leva ao vale dos dinossauros, mate o urso e faça o seguinte: suba pelas plataformas e pare sobre a qual você pegou a munição. Apesar de parecer alto, pule na direção da plataforma em que você está para o telhado da casa, lá embaixo. Quando ela começar a deslizar, salte novamente para se agarrar à coluna. Contorne-a e salte para o buraco na parede.



■ Artefact 2

Depois de pular pela ponte quebrada, escale as paredes e a coluna, mas, quando chegar ao topo, não escorregue pela rampa. Pule para o outro lado dela. É só reparar que há um local inexplorado lá embaixo. Descendo, você encontra o artefato 2.

■ Relic - Kero Mug

Quando chegar ao final da fase e a queda d'água cessar, suba até o local no qual você coletou a segunda engrenagem, onde há duas cachoeiras. Salte para o mastro preso à roldana e em seguida para o mecanismo em frente à cachoeira. Escale-o até o alto e pule para o parapeito adiante. Entre, acione a alavanca. Esta grade que você abriu está no rio. Com a comporta fechada você consegue nadar nele. Caia e procure-o do lado direito, no sentido da barragem.

TOMB OF QUALOPEC

Time Trial: 13 minutos

Inimigos: 2

Medipacks: 5

Tesouros: 2 (2 artefatos)

Você chegará em um gigantesco desfiladeiro. Use as colunas para chegar em uma área com um desenho enorme no centro da área e três portas. Indo para o norte, uma bola gigante cairá do alto. Desvie dela para não morrer e, só então caia no desfiladeiro usando os muros nos cantos esquerdos da porta ao sul. Você precisará chegar nas paredes do canto noroeste da área, para isso, mova a plataforma mais alta do local para o canto certo.

Antes de prosseguir pelo corredor, continue subindo pela parede do canto esquerdo para chegar à parte mais alta, atirar o medalhão suspenso e causar outro desmoronamento, que destruirá mais uma parte da área. Pule com o Grapple Hook até o dispositivo do outro lado e acione-o para abrir o primeiro portão.



Alinhe as duas plataformas para chegar à porta leste. No local, tome cuidado com as flechas e use a coluna mais alta para chegar ao outro lado e sair dessa área. Siga pelas próximas plataformas e passe pelas armadilhas para conseguir chegar do outro lado. Siga pelo corredor com o dispositivo da direita à sua frente. Pule no tronco da esquerda e pule na barra de ferro para chegar ao alto e conseguir pular o dispositivo. Volte todo o caminho, tomando cuidado com as novas armadilhas e com o Raptor que surgirá. Arrume as plataformas para chegar à porta do lado oeste e, seguindo pelo local, pegue mais munições próximo às armadilhas. Saia do local desviando de mais armadilhas e, assim que chegar à nova área, o chão será destruído. Acabe com os dois lobos e suba na plataforma do canto inferior para pegar uma caixa escondida na parede e jogá-la no centro da área.



Use esta caixa para subir no pilar da esquerda e pule pelas plataformas para chegar à parte alta e acessar o terceiro dispositivo. Continue pelas plataformas e volte todo o caminho tomando cuidado com o Raptor e com as armadilhas novamente.

Na área central, siga pelo corredor principal (agora totalmente aberto) e, após a cena, corra o mais rápido que conseguir pelo corredor seguindo na direção sul e saindo de toda a caverna. Você terá uma animação interativa (seqüência: cima, baixo, direita) e completará a fase.

TESOUROS

■ Artefact 1

Quando acessar o corredor ao lado direito, que leva você à sala em que o chão cai, repare que no buraco no caminho está o artefato. Desça aproveitando-se do mastro para chegar ao poste se agarrando.

■ Artefact 2

Depois de pegar o primeiro, siga em frente. Depois que o solo desabar e você matar os lobos, siga o esquema do detonado se pendurando na parede. Em vez de saltar do poste para a alavanca, escale-o até quase o teto e pule para a que está quase do lado oposto, com duas entradas. Dê um giro de 360° para encontrar. Utilize a entrada da direita.

GRÉCIA

ST. FRANCIS' FOLLY

Time Trial: 34 minutos

Inimigos: 8

Medipacks: 6

Tesouros: 6 (6 artefatos)

Acabe com os dois tigres e, após a animação, pule nos pilares para chegar à parte superior. Você encontrará uma figura com pontos que formam sua constelação. Atirando nesses pontos em uma seqüência correta, você abrirá novos caminhos pela fase. Para abrir a porta que está logo atrás de você, atire nas mãos, costas, pé direito e pé esquerdo. Para abrir a porta do outro lado do corredor atire na espada e no olho. Para abrir a porta que esconde um artefato do outro lado, atire na mão, espada, joelho, costas, olho, pé direito e pé esquerdo.



Feito isso, use o Grapple Hook para soltar os pinos da bola de ferro e jogue-a para a área de baixo. Desça até o local e empurre a bola no switch do chão. Acabe com os tigres que surgirem.

Na próxima área, desça no local e acione o dispositivo para abrir a porta e empurrar o globo para o novo switch e abrir a porta de uma nova área.

Você estará na área principal da fase. Sua tarefa será encontrar os quatro switches que abrem as portas do local, nas quais você terá um novo desafio e precisará coletar uma chave especial, que abrirá a porta final da área principal.



A plataforma central (formada por vários pilares) é completamente escalável. Você precisará usar a câmera para localizar cada caminho e cada switch do local. Comece pulando para a plataforma da sua frente e seguindo pelo lado da esquerda. Pule na plataforma do outro lado para seguir pelas paredes e encontrar o switch da porta de Poseidon. Acabe com os morcegos e pule na plataforma do centro.

Use o Grapple Hook para puxar as plataformas e os pilares que possuem argolas e você terá acesso a novos caminhos, que levam aos switches das portas de Damocles, Hephaestus e Atlas. Aberto os quatro portões, confira a solução do caminho de cada um:

■ Porta de Hephaestus

O switch não funcionará, porém você terá acesso ao outro lado usando a parede do canto direito. Quando chegar ao puzzle eletrificado, basta acionar os quatro switches mais altos, lembrando sempre de não ficar nos quadrados quando estiverem mais altos para não levar choque.



Na área seguinte, empurre a pedra para o canto esquerdo e o martelo a destruirá. Pegue a estátua e coloque em um dos cantos da área (faça o mesmo com a outra estátua). Use o martelo para escalar pela área e pegar

outra pedra (que terá mais uma estátua). Com as três em seus devidos lugares, basta pegar a chave de Hephaestus e sair. Para passar pelo portão final, basta acionar o dispositivo, pendurar-se na porta e, quando ela estiver caindo, pular para agarrar o buraco do alto.

■ Porta de Atlas

Para entrar no local, faça o mesmo que fez para sair de Hephaestus. Gire a manivela para surgir o chão do caminho. Mais à frente, pule na parede da esquerda para subir até o alto e ativar o switch, que revelará uma barra de ferro sobre o buraco. Siga até o alto, onde encontrará a estátua de Atlas e atire nos dois dispositivos. Corra para baixo o mais rápido que puder e, no final, pule na barra de ferro para não ser atingido pelo globo de ouro.



Gire novamente a manivela para voltar à estátua de Atlas e pegar sua chave. Na volta, use a coluna destruída da esquerda para subir na plataforma, pegar um artefato e acionar o switch para liberar o chão do local e sair dessa sala.

■ Porta de Poseidon

Este puzzle necessitará que você use duas caixas para abrir ou fechar a comporta de água do local. Acabe com os ratos e, na área principal, suba pelo pilar central e retire a primeira caixa da boca do peixe para subir a água. Nade até o outro lado e jogue a outra caixa para a água. Mergulhe, ative as duas alavancas para abrir uma porta e liberar uma jangada móvel que ficará presa em uma das pontes. Empurre a caixa na boca do peixe para diminuir a água e, no andar de baixo, posicione a jangada exatamente à esquerda desse peixe.



Suba a água novamente para usar a jangada como ponte para pular na parede e subir pelo buraco acima da grade que guarda a chave de Poseidon. Pronto! Basta ativar o switch e deixar o local.

■ Porta de Damocles

Entre na área com os quadrados vermelhos e brancos e siga para a próxima sala. Pegue a chave de Damocles no centro, mas seja rápido para não ser acertado pelas espadas que caírem do alto. Ainda nessa área, suba na coluna destruída e siga pelas plataformas (usando o Grapple Hook) para chegar às colunas do alto e seguir para o outro lado, no qual você terá uma alavanca que desativará um dos quadrados com espadas.



Na área anterior, a dica é olhar para o teto e desviar de todas as espadas que caírem nos cantos do corredor. Fazendo isso você não correrá riscos futuros. Nessa área, você precisará chegar ao outro lado tomando cuidado com as espadas dos chãos coloridos. O segredo é ficar sempre em um chão branco e, quando for o tempo correto, correr para outro chão branco.

Contorne a área e você precisará subir em uma coluna para chegar no alto, onde terá mais uma alavanca e que liberará outro quadrado do canto. Pule pelos pilares e, no outro lado da área, use o Grapple Hook para pular nos dois pilares do outro canto.

Gire a catraca no alto para abrir a porta de baixo e seja rápido para escapar do local com vida. Com as quatro chaves em mãos, siga para o andar mais baixo para abrir a porta e terminar a fase.

TESOUROS

■ Artefact 1

Depois que você atirar na figura da parede, logo no começo da fase, observe os pontos marcados na imagem da salinha ao lado da primeira plataforma em que você pisa depois de saltar do pilar. Vá para a mesma imagem em que você atira e faça o desenho igual. Isso abre a grade no local em que você a observou. Basta pegá-lo.

■ Artefact 2

Quando passar pela porta de Atlas, você deve acionar uma alavanca para que o chão apareça e você consiga voltar. No mesmo local da alavanca, só que piso de cima, mais próximo da estátua, está o artefato.

■ Artefact 3

Assim que sair da sala de Atlas, pendure-se no chão ao lado direito da porta, escale por baixo da entrada, pule para o mastro e, em seguida para seu terceiro secret.

■ Artefact 4

Quando estiver saindo da sala com as espadas,

no caminho da alavanca sobre a porta de entrada, acione a alavanca que está ao lado do tesouro para que as lanças se abaixem e volte para a sala da chave para pegar o artefato.

■ Artefact 5

Depois de pegar a chave em Poseidon, encha o primeiro nível de água e acione a alavanca no pilar central para abrir a grade que dá acesso ao artefato.

■ Artefact 6

Depois que o martelo abriu a porta que guarda a chave, suba novamente e use-o para subir, como se fosse para chegar ao local em que estava o bloco de pedra, e entre pela outra porta que se abriu. É bem em cima de onde estava guardada a chave.

THE COLISSEUM

Time Trial: 11 minutos

Inimigos: 12

Medipacks: 5

Tesouros: 1 (1 artefatos)

Após matar os ratos, suba pelas plataformas para chegar à parte com água e mergulhe no local. Você chegará a um lugar com algumas gaiolas e umas paredes que podem ser acessadas para pular sobre estas gaiolas e chegar do outro lado.

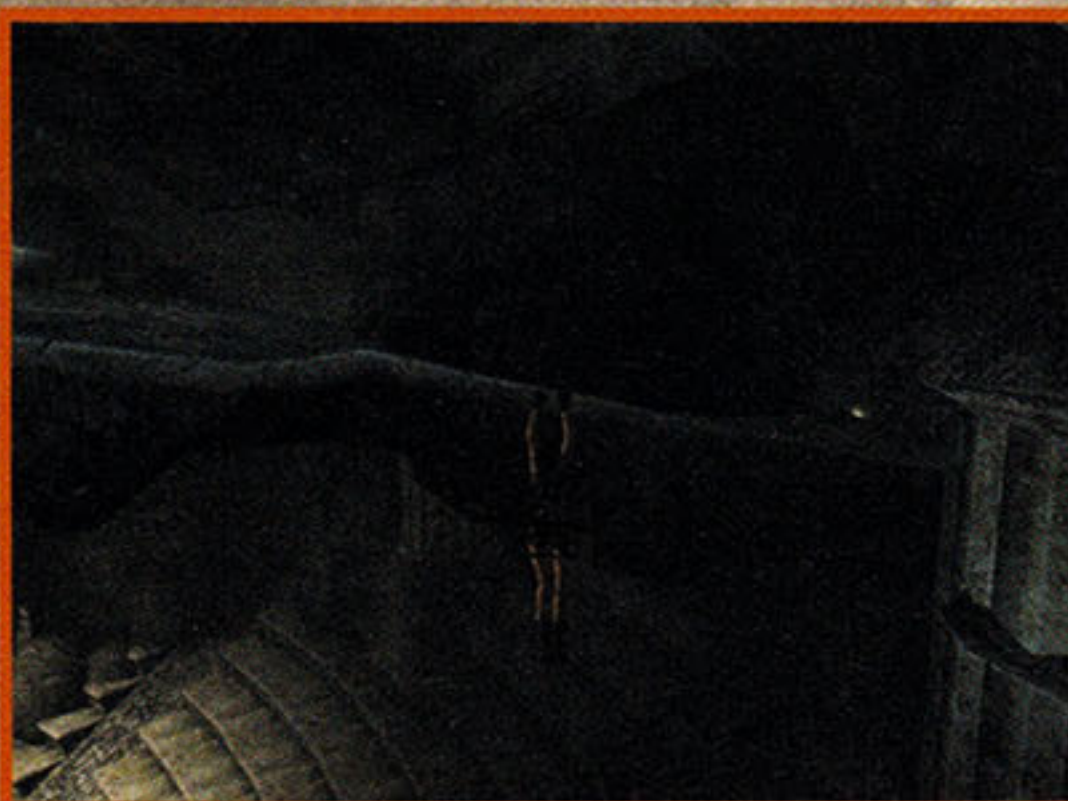
Dentro do Colisseum, use sua Shotgun para acabar com os dois gorilas que surgirem e suba na arquibancada usando a rampa do canto esquerdo.



De onde você estiver, suba alguns andares e agarre no pilar do alto para subir e passar para o alto da construção de onde você saiu. Acione a alavanca para abrir uma das portas de baixo e caia novamente na arena para enfrentar outros dois gorilas e dois tigres.

Depois da chacina, siga pela porta de onde saíram os animais e mova pequena do outro lado da área para próximo da gaiola que estava à sua esquerda para conseguir subir nela e pegar uma chave. Volte para a arena para acabar com mais dois tigres.

Suba novamente na arquibancada e faça todo o caminho novamente para usar a chave na fechadura e abrir a porta principal. Suba as escadas para chegar ao topo e pule para a próxima plataforma. Use o Grapple Hook para chegar à outra área e, antes de prosseguir, pegue as armas Magnums atrás das pedras. Continue pelos pilares até chegar à outra construção. Desça e siga pelo corredor para finalmente completar a fase.



TESOURO

■ Artefact

Depois de usar a Balcony Key e subir na laje da edificação, você salta área uma argola usando o gancho com a corda. Em vez de pular para a plataforma, repare que há outra argola. Pule e se pendure nela. Feito isso, olhe com atenção logo à frente e verá uma cavidade com um objeto brilhante dentro. É o seu artefato. Pegue impulso e salte para ele.

MIDAS'S PALACE

Time Trial: 16 minutos

Inimigos: 8

Medipacks: 7

Tesouros: 3 (1 artefato e 2 relics)

Acabe com os três gorilas e você chegará a uma área com uma estátua gigante de Midas. Cuidado para não passar sobre a mão da estátua, pois Lara será transformada em ouro. Você precisará encontrar três barras de pedra para transformá-las em ouro. Cada uma estará dentro de uma das três portas do local (acessadas por switches que estão espalhados na área). Pulando na coluna da direita, você chegará ao primeiro switch. Bem no alto das plataformas, atrás da estátua, você terá o segundo switch. Veja as primeiras soluções, pois o terceiro switch ainda não pode ser acessado.

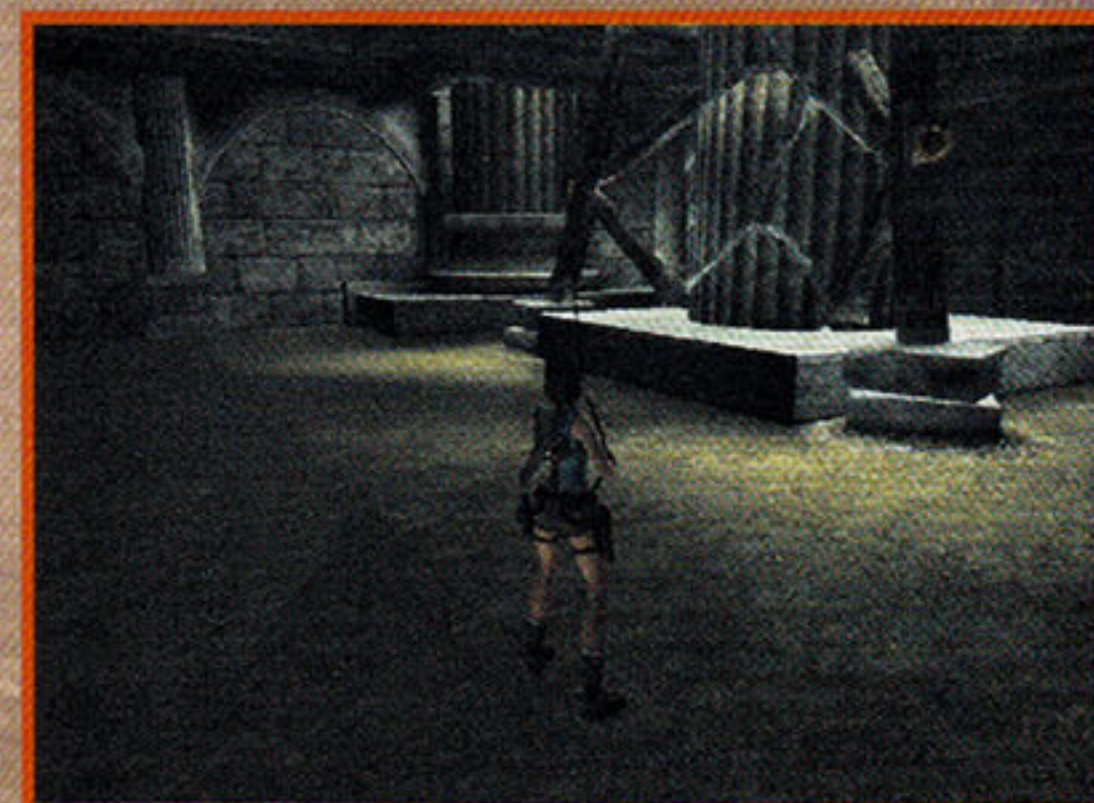
■ Porta da esquerda



O caminho leva a uma área repleta de plataformas e espinhos. Siga para o portão aberto, puxe a caixa, ative o switch, suba as escadas e use a alavanca para subir as plataformas. Lara só

pode ficar nas plataformas sem espinhos por até 2 segundos, caso contrário as plataformas começam a baixar. Para chegar ao outro lado, pule na plataforma à sua frente, agarre a plataforma de espinhos à esquerda, pule na construção destruída e pule na plataforma móvel da parede. Rapidamente agarre a coluna com espinhos à frente, dê a volta e pule no outro pilar para agarrar mais uma plataforma de espinhos à frente e pular no último pilar, que o ajudará a alcançar o lado com a primeira barra de pedra. Saia do local e acabe com os gorilas que surgirem no corredor.

■ Porta da direita



Você chegará a uma área com um pilar no centro, um gorila e um tigre. Na pequena saída do outro lado, desça as escadas e você terá mais dois gorilas para acabar. Use o Grapple Hook para destruir as vigas e fazer com que o pilar caia. Pegue a segunda barra de pedra ainda nesse local. Volte para o alto subindo as escadas e, no corredor de onde você veio, suba outras escadas para chegar ao alto, pular pelas plataformas da direita e usar o Grapple Hook para chegar ao outro lado.

Agarre no pilar do canto, caia no local e suba pela parede para cair na outra entrada e encontrar o terceiro switch da área principal. Volte e acabe com mais dois gorilas.

■ Porta dos fundos



Antes de cair na água, acabe com o crocodilo que o espera e só então ative o switch no final da plataforma para ligar as labaredas de fogo.

Pule para o primeiro pilar em chamas, agarre o pilar do lado direito e escale-o para chegar ao canto direito e ativar o dispositivo que subirá um pilar submerso.

Volte pelas plataformas de fogo e pule nesse novo pilar para chegar ao outro, do canto esquerdo. Escale-o e pule na área à esquerda para acessar outro dispositivo, que subirá o pilar a noroeste. Use-o para escalar e chegar à plataforma do alto e pegar a terceira barra de pedra. No caminho de volta acabe com mais três gorilas.

De volta à sala principal, transforme as barras de pedra em ouro (colocando-as na mão de Midas) e coloque-as nos cantos indicados para abrir a grade que está na água e completar a fase.

TESOUROS

■ Artifact

Quando entrar na sala do tijolo em que as plataformas são suspensas pela alavanca e há diversas lanças, pare mais ou menos no centro do local. Posicione-se em direção à alavanca que está no andar acima do seu e olhe para noroeste. Há algumas pedras sobrepostas e uma argola. Use o arpão para puxá-las para baixo. Agora, suba novamente as escadas, acione a alavanca e, na metade do percurso de saltos que você fez para chegar ao tijolo, alcance a plataforma mais próxima do artefato e pule até ele.

■ Relic 1 – Athenian Owl Figurine

Na mesma sala em que você pegou o artefato há uma relíquia. Para acessá-la, você deve retirar a caixa que está ao lado da escada daquele local. Puxe-a e, quando estiver saindo desse corredor e entrando na sala de costas (pois você está puxando a caixa), posicione-a ao lado da primeira pilastra do lado direito. É uma com superfície inclinada, que o faz escorregar. Suba as escadas e acione a alavanca. Quando as pilastras subirem, não salte sobre elas. Volte ao andar térreo e empurre a caixa para dentro da cavidade, na quina da pilastra. Isso impede que ele desça novamente. Suba novamente as escadas e salte em direção ao local em que você coletou o tijolo. Quando chegar à última pilastra antes do salto para o local no qual estava o tijolo, salte para a pilastra à frente, justamente aquela em que você inseriu a caixa. Agora, basta pular para o parapeito adiante e pegar a relíquia.

■ Relic 2 – Griffin-Head Protome

Na sala de fogo, suba até o local em que você acionou a primeira alavanca fora d'água. Posicione-se na borda e olhe pela parede em direção ao fundo da sala, onde está o tijolo. Há uma argola quase no teto. Use o arpão para correr pela parede e pule para se pendurar na borda à frente. Caia na rampa e pule para a outra borda. Vá para a outra borda à direita, suba para a de cima e salte para a rampa do lado esquerdo, que dá impulso para você se pendurar no mastro. Pule para o mastro seguinte e pise no poste adiante. Salte para a rampa e pule novamente para chegar a uma alavanca. Feito isso, você já visualiza a relíquia. A torre é mesma da alavanca, porém, na parte de cima.



Detalhe: você tem tempo para chegar até ela. Seja rápido, volte para o início da sala e salte pelas plataformas ignorando o fogo. Mesmo que você perca um pouco de energia, não há tempo para enrolação. Não é preciso passar pelos locais em que você acionou a alavanca e rodou a coluna. Salte diretamente entre elas.

TOMB OF TIHOCAN

Time Trial: 13 minutos e 20 segundos

Inimigos: 8

Medipacks: 3

Tesouros: 2 (2 artefatos)

Dentro d'água, passe pelo caminho da esquerda para chegar a uma área com dois ratos. Acabe com eles, empurre a caixa e use-a para acionar o switch e cair na outra área.

Você chegará à área principal da fase. Basicamente você precisa empurrar duas caixas que estão em duas plataformas do alto e colocá-las em dois dispositivos na parte mais baixa do local. Antes, acabe com um crocodilo na água e pule para a plataforma ao sul usando as paredes e as vigas para encontrar as duas caixas. Gire a manivela para baixar o nível da água e desça para o andar de baixo usando a parede da esquerda.



Jogue a primeira caixa no poço abaixo e pule para a plataforma da direita para encontrar outra manivela e baixar mais uma vez o nível da água. Siga para o outro lado da área para empurrar a segunda caixa e, antes de cair, acabe com os dois crocodilos. Só então caia no local para empurrar as caixas nos dispositivos e abrir a grade maior e a que esconde uma jangada móvel.

Escale essa área, suba o nível da água novamente e use o Grapple Hook para puxar a jangada até o máximo que puder no canto em que havia a outra grade bloqueando. Só então escale toda a plataforma e faça o cami-

nho todo até a primeira manivela, que precisará encher de água todo o local novamente.



Nade até a jangada e posicione-a de forma que dê para alcançar a parte superior, em que estão três rostos jorrando água. Mergulhe e siga pela parte submersa para chegar a um templo. Antes de subir, mergulhe para o canto da esquerda e você encontrará uma caverna que terá o switch que abrirá o portão do templo. Só então entre no local para assistir a uma animação com cena interativa (baixo, direita são os comandos) e prepare-se para enfrentar dois centauros.

TESOUROS

■ Artifact 1

Suba o nível de água do salão (cisterna) e, a partir da alavanca giratória que você acionou, nade para o outro lado do local. Na parte de trás da coluna central há uma alavanca. Acione-a tomando cuidado com os crocodilos. Quando você esvaziar totalmente a água, a grade no chão, que protege o artefato, estará aberta e você terá acesso ao item.

■ Artifact 2

Depois de passar o trecho da cisterna, você chegará à Tumba de Tihocan. Antes de entrar, mergulhe pela caverna ao lado esquerdo olhando de frente para o templo. O artefato está na caverna.

CHEFE: CENTAUROS

Basicamente você precisa atirar em um dos centauros até a barra encher e eles começarem a atirar um raio verde, que pode transformá-lo em pedra; portanto, quando eles estiverem prontos para usá-lo, não mire a arma na direção deles.



Continue atirando até ter a chance de acertar com a barra de adrenalina. Com isso o centauro ficará tonto por alguns segundos. Essa é a hora de usar o Grapple Hook e derrubar o escudo dele. Faça todo o procedimento com o outro centauro e, quando eles usarem o raio que transforma em pedra, pegue um dos escudos e reflita o poder contra eles.

Com isso você os transformará em pedra e poderá enchê-los de bala até finalmente derrotá-los.

EGITO

TEMPLE OF KHAMOON

Time Trial: 20 minutos e 30 segundos

Inimigos: 23

Medipacks: 17

Tesouros: 4 (3 artefatos e 1 relic)

Na primeira área, use o Grapple Hook para quebrar os dois pilares laterais e subir pela parede para chegar à próxima área, em que haverá um tigre. Você chegará à área principal, na qual haverá duas múmias que soltam fogo e uma estátua gigante da esfinge.

Escale toda a área usando o pilar quebrado do canto esquerdo e use o Grapple Hook para chegar à parte de trás da esfinge e ativar um switch, que abrirá uma porta.

Na próxima área, escale as plataformas usando o escaravelho como suporte e prepare-se para enfrentar mais alguns tigres.

Na área com várias estátuas da esfinge, ative o switch para movê-las e seja rápido para subir pelas plataformas e chegar ao outro lado, em que você atravessará para uma nova área.



Na água, acabe com os crocodilos, suba na primeira plataforma para escalar o escaravelho e seja rápido na plataforma móvel para pular na parede e chegar à próxima área.

Nesse local, escale os mastros para chegar do outro lado e ativar um switch que derrubará uma caixa da sala anterior (com a água). Volte e empurre essa caixa para o outro lado da área para usá-la como plataforma e atingir a parede do outro lado. Atravesse pelo escaravelho e, quando chegar à parte alta, use o Grapple Hook na parede do outro lado para puxar a porta. Seja rápido com o Grapple Hook para pular pela porta e você chegará a uma nova área com mais alguns tigres e uma estátua de um gato do outro lado.

Caia na água, passe para a outra parte e você chegará a uma sala com um escaravelho gigante na parede. Escale pelos pilares até chegar à parede que lhe permitirá pular no escaravelho e abrir a porta do chão com seu peso.



Na última área, você terá quatro pilares centrais com hieróglifos e oito pilares laterais que possuem caixas móveis no chão. Cada uma delas revela alguma surpresa (seja munição, seja suprimento, seja algum tigre). Após retirar tudo da área, use a caixa logo à direita da porta fechada para subir no pilar do canto e escale-o para conseguir atravessar pela área e chegar a um local em que haverá a relic.

Na solução do puzzle, você precisa girar os pilares e deixar os hieróglifos corretos voltados para a frente da porta que está fechada. Assumindo que você está virado de frente para a porta fechada e o pilar 1 é o da sua extrema esquerda, faça o seguinte:



Pilar 1 – Desenho do homem segurando um prato com dois acessórios

Pilar 2 – Homem segurando uma jarra azul

Pilar 3 – Homem segurando uma jarra transparente com um líquido verde dentro

Pilar 4 – Homem segurando uma ave

Feito corretamente, você abrirá a porta que leva para o final da fase.

TESOUROS

Artifact 1

Sobre a cabeça da esfinge sem queixo há uma pequena sala escondida no fundo da cavidade. Fica do lado direito. Salte ali que Lara se agarrará na parede.

Artifact 2

Depois de acionar a alavanca que abre o alçapão em volta da estátua do gato, vá para a porta ao lado, pela qual você tem a visão do templo com a piscina central, lá embaixo. Pare na borda e use o gancho que está na parede para correr por ela e pular para se pendurar em uma borda. Salte para trás e use novamente o arpão para se pendurar na argola do teto. Na direção do templo do gato há mais duas argolas. Você deve usá-las para acessar o telhado do templo. Atenção: na última argola, pegue bastante impulso, pois, caso você caia próximo à borda, uma rampa não o deixa subir.

Artifact 3



Na sala da estátua de um escaravelho em que está a areia que cai para a sala de baixo. A mesma da imagem, só que pelo outro caminho. Suba na rocha mais alta, na qual você coleta dois itens, atravesse correndo pela parede para o outro lado e pendure-se na borda. Dela, salte para cima do poste mais baixo e faça o mesmo para o seguinte. Agarre-se à borda do poste à frente e caia para a borda de baixo. Pule para o poste ao lado e para o seguinte. Dê a volta nele e suba para a borda acima. Volte para o poste anterior, só que na parte superior, e pule para a parede. Use o arpão para correr pela parede em direção à porta e pule para a plataforma sobre ela.

Relic – Mummified Cat

Na sala com os quatro obeliscos, em que você gira as bases para abrir a porta, está a relíquia. Depois de abrir, posicione uma das caixas ao lado da coluna ao lado direito da porta. Escale-a pelas rachaduras e siga o trajeto lógico até a próxima coluna. Suba para a rachadura de cima e salte para trás para pisar no obelisco. Salte pelos outros até chegar à salinha do outro lado. Antes de iniciar a escalada, certifique-se de que os quatro estão levantados.

OBELISK OF KHAMOON

Time Trial: 18 minutos

Inimigos: 7

Medipacks: 12

Tesouros: 4 (4 artefatos)

Ative o primeiro switch para derrubar a primeira das pontes, que leva aos quatro artefatos que você precisa coletar no local. Siga pela água e entre no outro corredor para chegar a uma área com um dispositivo na parede da direita, que serve para baixar uma coluna da esquerda.

Seja rápido para pular sobre essa coluna e siga pelas paredes para começar sua escalada.

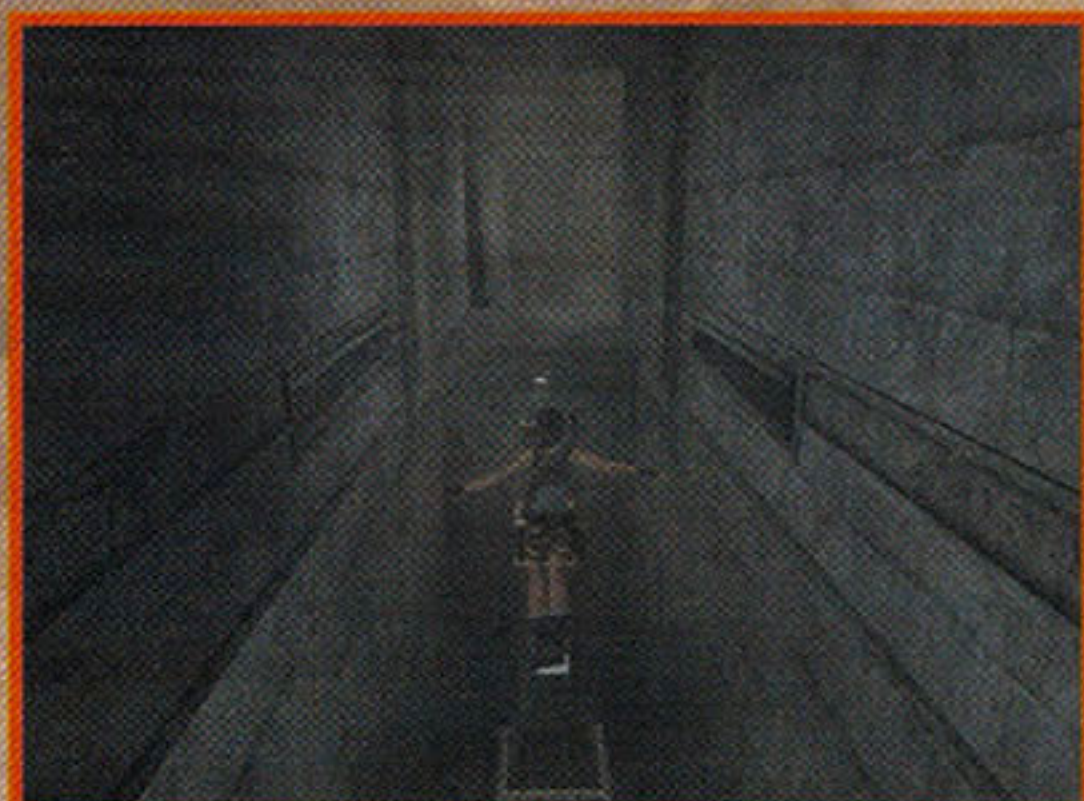


Após passar pela plataforma móvel e chegar ao primeiro canto, pule para a plataforma do centro (é longe, mas a Lara é capaz) e pule na outra plataforma também do centro para começar a escalar os pilares. Tome cuidado com as flechas e você chegará à próxima área, na qual haverá uma múmia. Pule pelas armadilhas e você chegará a uma área onde haverá o segundo dispositivo das quatro pontes.

Quando você chegar a uma sala com mais duas múmias, antes de cair no local, continue usando a parede a seu favor e agarre-se ao gancho dourado para acionar as lâminas giratórias. Seja rápido para contornar o local e chegar a um novo corredor com mais algumas rochas que se fecham. Você chegará a um canto com o terceiro dispositivo das pontes.



Volte o caminho e siga agora para a outra entrada (aberta após derrotar as múmias). Faça todo o caminho até achar o último dispositivo das pontes. Volte do local em que estiver até a área com as quatro pontes. Use as lanças para se mover na área e recolha os três artefatos restantes. Caia na água e entre pelo buraco, que agora está liberado.



Chegando à outra área, ative o dispositivo para abrir o teto e suba as escadas. Volte pelo corredor (não pelas portas laterais) para chegar à primeira área principal do Egito, com a cabeça da esfinge. Acabe com o centauro sem problemas e coloque os quatro artefatos no pilar central para abrir uma nova porta e completar a fase.

TESOUROS

■ Artifact 1

Na porta por onde você começa a escalada há uma alavanca logo no primeiro andar. Quando você a aciona, um mastro sai da parede. Ele está muito acima de você. Portanto, seja rápido na subida antes que ele volte para dentro parede. Você tem acesso a ele pouco depois de pisar nas duas pilstras. É o mastro do lado direito.

■ Artifact 2

Na sala em que você converte a rampa para escada, suba até o primeiro checkpoint, que é no degrau mais alto. Para prosseguir, você deve usar o arpão para andar pela parede duas vezes seguidas. Jogue na primeira argola e salte para a segunda. Em vez de pular para a plataforma, deixe Lara pendurada na corda até estabilizar. Basta escorregar até embaixo e aí estará o artefato.

■ Artifact 3

Quando entrar na sala na qual a alavanca amarela em que você se pendura aciona as lâminas, prepare-se para o terceiro e o quarto artefato. Depois de passar pela primeira seqüência com duas lâminas, você chega a uma plataforma em que há uma passagem por trás da parede para prosseguir. Em vez disso, repare que na parede de trás há duas bordas que servem de apoio para você subir no teto da passagem. Suba e veja que há uma argola e alguns itens numa plataforma logo à frente. Use o arpão, mas não salte para lá. Estabilize e suba com a corda até que os pés de Lara fiquem entre a cabeça e a cintura dos desenhos na parede. Quando ela pegar embalo em direção à plataforma com os itens, salte para o outro piso, do lado oposto à parede. Tome cuidado com a lâmina e pule na borda que está na parede, do lado direito. Em seguida, pule no trampolim e espere que ele desça. Salte para a plataforma seguinte e dê a volta pendurando-se para pegar seu artefato.

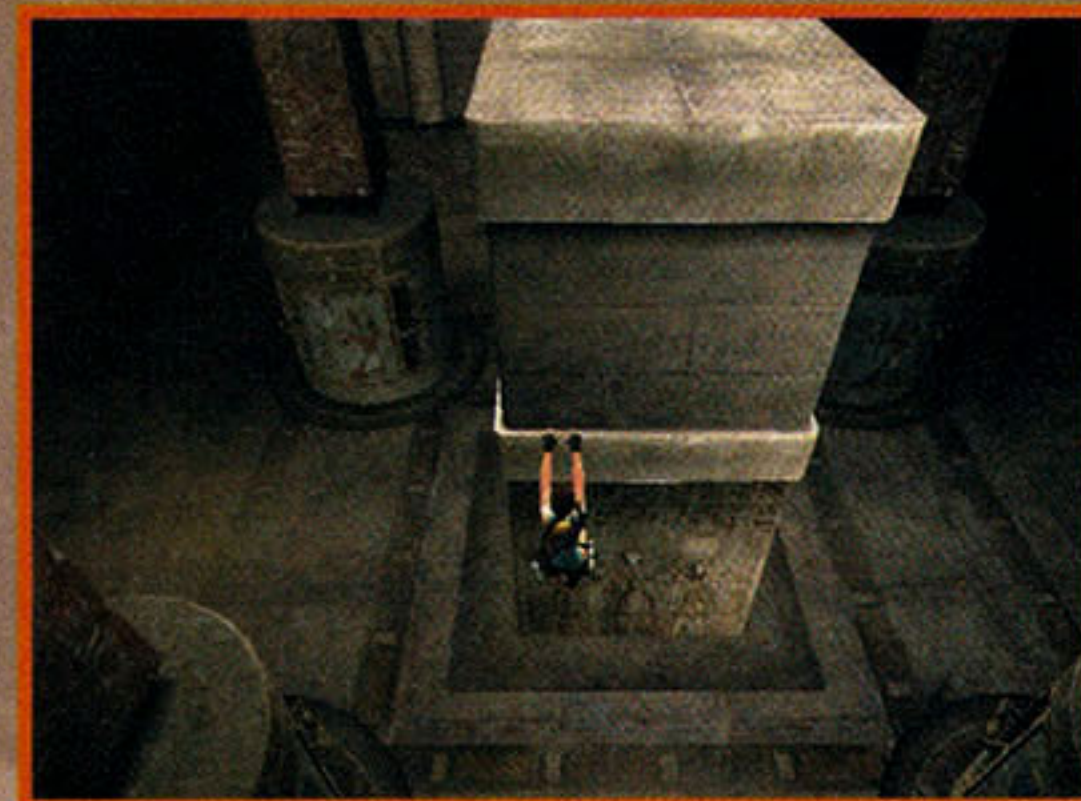
■ Artifact 4

Logo após a coleta do terceiro artefato, quando você está descendo, mantenha-se pendurado na borda depois de cair da parte em que há uma lâmina abaixo de você. Obrigatoriamente ela o acerta na queda. Quando isso acontece, é a hora em que Lara cai e se pendura na parede. Apenas dê a volta pendurado para ver o artefato dentro da cavidade.

SANCTUARY OF THE SCION

Time Trial: 28 minutos
Inimigos: 24
Medipacks: 3
Tesouros: 3 (2 artefatos e 1 relic)

Subindo as escadas, acabe com as duas múmias e você chegará a uma área com quatro pilares. Gire-os de forma que os hieróglifos fiquem na mesma direção dos que estão desenhados nas paredes. A próxima área terá uma gigantesca estátua da esfinge. Você precisará encontrar dois Anks de ouro (escondidos nas portas da direita e esquerda) para entrar na esfinge.



Usando a escada na área, suba para o caminho da direita (à esquerda da esfinge) e escale as plataformas e pilares para chegar ao topo. Acabe com os dois demônios que cospem fogo e continue na outra plataforma para chegar à parte mais baixa e abrir a porta da esquerda ativando o switch.



Dentro do local, você precisará subir quatro pilares que estão submersos para fazer com que um quinto pilar (no alto) os ilumine. Comece descendo pelas paredes e use as plataformas para chegar à água. Pule no pequeno pilar à esquerda do portão fechado (o único lugar em que você pode subir) e pule para a parede para agarrar a estrutura móvel da esquerda. Rapidamente pule para as partes mais altas dessa estrutura até o gancho prender a rocha. Com isso, você terá subido o primeiro pilar. O processo é o mesmo para os outros três.

Caia novamente na parte baixa e agarre agora o pilar do lado esquerdo para também subi-lo. Volte para o caminho do primeiro pilar e suba nele para acessar a plataforma do alto. Atravesse a ponte e pule no outro lado. Do local que estiver, pule rapidamente pelas duas barras da esquerda para agarrar o muro e ter acesso ao terceiro pilar. Para o último, basta subir na ponte novamente e se pendurar nas barras do outro lado. Suba toda a plataforma e ative o switch para descer o pilar do alto e abrir a porta.

Entre na porta que se abriu, derrote a múmia e pegue o primeiro Ank de ouro.



Volte para a área com a esfinge e pegue agora o caminho à esquerda da escada. Pule pelos pilares para chegar à parte mais alta e acabar com outros dois demônios voadores. Siga até o final da plataforma para encontrar outro dispositivo, que abrirá a porta da direita.

Dentro do local, o puzzle será o mesmo da sala anterior. Basta usar as plataformas laterais a seu favor e você rapidamente terá os quatro pilares levantados. Volte para o alto, ative o switch para abrir a porta e entre por ela para acabar com outra múmia e pegar o segundo Ank de ouro.

Na área da esfinge, antes de usar os Anks, escale novamente a escada, pegue o caminho da direita para chegar ao topo da plataforma novamente. Em vez de pular para a outra plataforma, use o Grapple Hook na lateral para chegar à cabeça da esfinge e encontrar um par de Mini SMGs (armas automáticas).

Finalmente dentro da esfinge, ignore a bola de pedra (ela não servirá para nada) e desça pela rampa para chegar a uma área com água e duas estátuas gigantes (uma de Anúbis – da esquerda – e outra de Tutan Khmoon – da direita). Caia na água e puxe a alavanca que está na parede, bem no meio das estátuas. A água será drenada em dois níveis. Suba pela estátua de Anúbis e pule pelas plataformas para usar o Grapple Hook na parede e chegar às escadas que levam a parte alta.

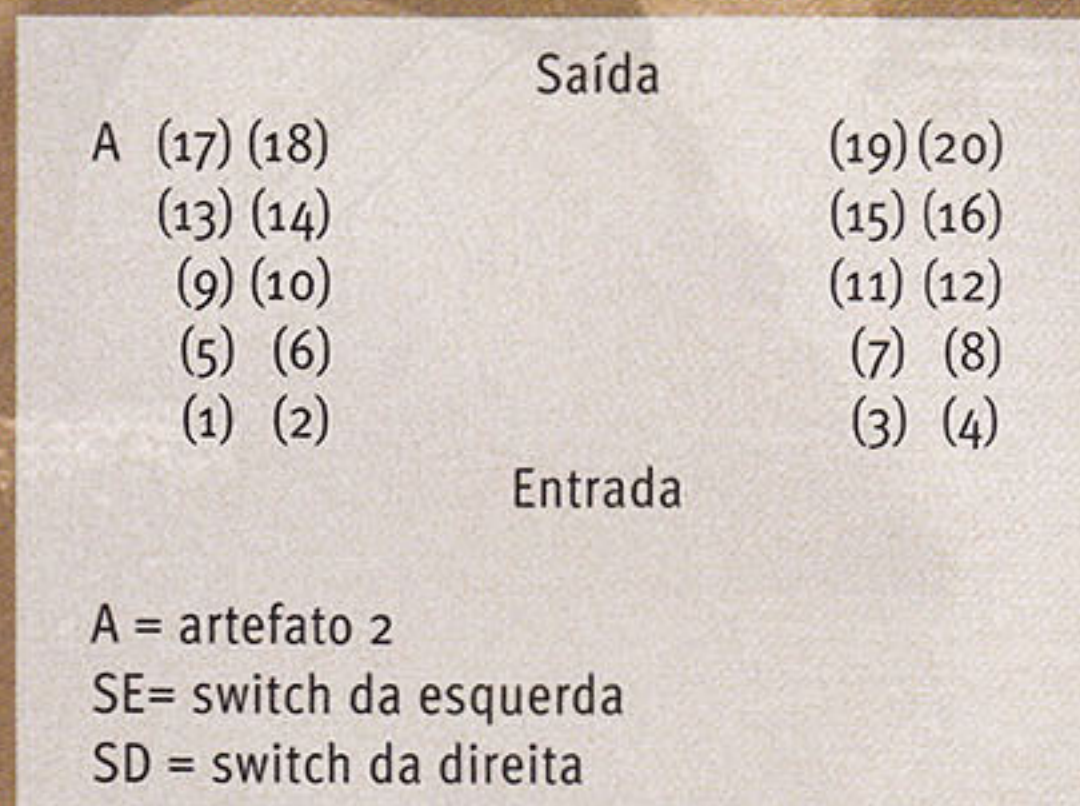


Bem na frente da estátua de Anúbis, veja a ordem dos escaravelhos e atire nos que estiverem na parede até deixá-los na mesma posição. A porta será aberta e você poderá ativar o switch para subir o primeiro nível de água.

Suba na parte mais alta do pilar e siga para a outra estátua para mergulhar em um buraco central. Veja a ordem dos outros escaravelhos e

repita o processo de atirar nos que estiverem na frente da outra estátua. Ative o switch para subir o outro nível da água. Por fim, entre no buraco do switch da estátua de Anúbis e você encontrará uma passagem secreta para chegar a uma nova área.

Acabe com as duas múmias e os dois tigres e você chegará a uma área com 20 pilares para serem pulados e dois switches superiores que precisam ser ativados para abrir a grade do local. Confira o diagrama abaixo para saber qual o melhor caminho:



Para chegar ao switch da esquerda, pule em 3, 7, 14 (usando o Grapple Hook) e 18. Para o switch da direita pule em 3, 7, 8, 16 (usando o Grapple Hook), 20 e 19.

Com a última parte do Scion em mãos, assista à animação (com momentos interativos – baixo, direita, cima). Você terminará a última fase no Egito.

TESOUROS

■ Artifact 1

Há duas salas em que você ativa quatro mecanismos para que a luz atinja os prismas e a porta se abra. Na sala ao lado esquerdo, olhando de frente para a esfinge, está o artefato. Depois de ativar os quatro prismas, inicie o processo de descida pelas escadas duplas. Pare na mais próxima da porta e pendure-se em sua moldura da parte superior. Dê a volta para o outro lado e pegue o Artifact.

■ Relic – Horus Idol

Na cisterna onde há duas estátuas sentadas lado a lado está o Horus Idol. Depois de chegar ao colo da estátua da direita, olhando-as de frente, jogue na água a caixa para na plataforma logo abaixo. Nade pelo corredor entre as duas estátuas e acione a alavanca ao fundo, embaixo d'água. Faça o trajeto para subir até a alavanca que abre o portão entre as pernas da estátua da direita e que fecha automaticamente dentro de instantes. Corra antes que se feche e passe por ele. Suba e pendure-se na borda, na canela da perna esquerda da estátua. Salte dela para a alavanca ao lado e veja que um portão se abre. Quando chegar à plataforma que passa atrás da cabeça das estátuas, em vez de abaixar a alavanca no centro, siga até o final e entre pelo portão que você abriu.

■ Artifact 2



Na sala com pilares vermelhos e azuis, onde você usa os dois Scions para abrir a porta, está o artefato. Faça o mesmo trajeto pelos pilares para chegar à fechadura de Scion da esquerda, usando o gancho na argola do teto, no centro da sala. Pare no último pilar que você utiliza antes de saltar para a plataforma e note a cavidade com o item na parede ao lado. Salte para o pilar azul e, em seguida, para seu artefato.

LOST ISLAND

NATLA MINES

Time Trial: 17 minutos e 30 segundos
Inimigos: 13
Medipacks: 9
Tesouros: 4 (4 artefatos)

Você começará a fase sem nenhuma arma. Siga para trás da cachoeira e pule nas caixas. Pule na corda e, em seguida, na plataforma do topo da cachoeira para chegar a uma nova área.



Siga até o final do corredor e você encontrará o fusível vermelho no topo do carrinho. Volte, coloque-o no painel correto e aperte o botão para mover a plataforma do alto.

Pule pelas caixas e siga até o telhado da área, que está abaixo da plataforma móvel. Entre no túnel e contorne todo o caminho para chegar em cima da plataforma que tem uma caixa amarela. Derrube-a e continue seguindo pelas plataformas e paredes até encontrar o fusível verde. Pule pela parede usando o Grapple Hook e volte todo caminho até o painel para usar o fusível no switch correto.



Aperte o botão para ativar a plataforma e use-a para acessar o outro lado da caverna e encontrar um túnel de pedra. Siga para o caminho das escadas e você encontrará o fusível azul. Escale os canos tomando cuidado com o ar quente que sai e volte para área principal para colocar o fusível. Basta usar os botões do painel para jogar a caixa no telhado da sala no fundo e subir no local para pegar suas armas. Atire no vidro para chegar novamente à grande área.



Com suas armas, siga para a área em que pegou o fusível vermelho e atire no vidro do alto para acessar um switch e mover o carrinho pelo trilho (que destruirá a parede de madeiras do outro corredor). Na caverna no final, você chegará a uma área com lava. Recolha as Magnums embaixo do local em que Lara estava e siga pelas plataformas para subir pelas vigas e colunas. Volte pela rampa e use a barra para chegar a outra plataforma. Saia e use a caixa amarela para criar uma plataforma no canto esquerdo da próxima área. Pule pelos rochedos do canto direito tomando cuidado com os que são destrutíveis e alcance o topo da pirâmide para ativar o switch na frente e completar a fase.

TESOUROS

■ Artifact 1

Depois de usar o fusível vermelho e apertar o botão, suba sobre a sala a caminho do fusível verde. É onde, depois, você consegue as pistolas. Quando estiver sobre ela, salte sobre dois postes e, em seguida, na borda. Use a borda ao lado para chegar ao trampolim e salte para a rampa, que dá impulso para chegar à plataforma do primeiro artefato.

■ Artifact 2



Depois de pegar as pistolas, volte para o início da fase e atire no gancho que prende a corda do barco. Com ele solto, suba no barco e salte para a borda na parede da caverna que começa o game. Salte para a borda do outro lado e siga o caminho lógico até a caverninha em que está o objeto.

■ Relic – Chalice of Torment

Após coletar o segundo artefato, nade até a cachoeira, entre pela caverna e, quando visualizar as duas caixas penduradas, atire na primeira para liberar a relíquia.

■ Artifact 3



Na primeira parte em que você tem contato com a lava, atravesse pelos obstáculos até chegar ao outro lado. Na última plataforma antes de chegar ao final, não suba para o topo. Siga pela borda e pule para se pendurar no pedaço de trilho quebrado. Salte para o pequeno poste do lado direito e verá o artefato. Apenas salte para ele.

■ Artifact 4



Depois de dar um fim nos dois inimigos, é hora de pegar o quarto artefato. Quando estiver pisando nos dispositivos da rampa, que, quando acionados, abrem a porta, preste atenção. O último do outro lado e mais embaixo é um acionável. Pule sobre ele e não demore nada para pular para a borda na coluna adiante. Seja muito rápido, pois, se não conseguir, terá de morrer para que o dispositivo volte para cima. Da borda em diante é fácil chegar ao artefato.

THE GREAT PYRAMID

Time Trial: 14 minutos

Inimigos: 12

Medipacks: 9

Tesouros: 3 (2 artefatos e 1 relic)

Dentro da pirâmide, pegue munição e prepare-se para enfrentar quatro criaturas. Use as plataformas e as paredes para chegar ao segundo andar. Acabe com mais duas criaturas e prepare-se para os puzzles. Comece atirando no alvo indicado e use o Grapple Hook para seguir até a outra plataforma. Atire no outro alvo, siga para a próxima plataforma e, tomando cuidado com o inimigo, siga para a próxima área. Atire no alvo para liberar duas criaturas na área. Acerte o switch, siga pelas plataformas e use as paredes para chegar à quarta plataforma. Acabe com as duas criaturas e siga para a próxima plataforma usando a barra de ferro. Suba pela parede e agarre a outra plataforma para no final agarrar outra barra e chegar à próxima área.



Acabe com outras duas criaturas e dê um duplo pulo para a outra plataforma até subir pelas rampas e encontrar mais inimigos. Para sair do local com lava, use as plataformas laterais e as paredes para acessar o outro lado. Tome cuidado também com o fogo. No próximo puzzle, pule atrás de um dos pilares e use-o como escudo para não ser atingido. Siga pelas plataformas dos cantos e acabe com os outros inimigos na próxima área.

Você chegará a uma área com mais três criaturas para serem derrotadas e, se não bastasse, um clone de Lara. Nem tente destruí-lo, pois você será atingido. Tudo que você precisa fazer é girar a redoma de lava no centro da área, correr para uma das plataformas que surgirem no canto e acionar o switch no final da plataforma do alto. Faça isso na plataforma do outro lado e repita o procedimento

na primeira plataforma para se livrar da “Lara do mal”. Suba novamente na plataforma e siga pela porta que se abriu para acabar com mais alguns inimigos.



Recolha os itens e ative o switch no centro para encontrar uma nova plataforma e acessar um novo caminho. Tome cuidado para não ser atingido pelas paredes e continue seguindo pela área até chegar a um novo local com mais dois inimigos. Um dos switches estenderá a ponte sobre a lava, enquanto o segundo abre a porta. Para acessar o primeiro, basta passar pelos desviando das rochas da parede. Para o segundo, pule no pilar central e tome cuidado para não ser atingido pelas outras rochas. Passando pela porta, você completará a fase.

TESOUROS

■ Artifact

Depois de fazer todo o trajeto de subida pelo fosso, subindo de andar por andar, pare na plataforma mais ao alto e repare que há uma rachadura na coluna do lado contrário ao que você subiu. Salte e pendure-se para conseguir o artefato.

■ Relic – Torc of Embitterment



Depois de passar pela versão alienígena de Lara, ative as duas alavancas para que a ponte apareça e a porta se abra. Pare sobre a ponte e acione a mira. Ela se focará no teto da porta que se abriu. Pule para dentro do buraco e, quando Lara começar a escorregar, pule a aperte s para acionar o gancho. Depois de pendurada, basta pegar impulso e saltar para dentro do buracão. Está aí a última relíquia do game.

FINAL CONFLICT

Time Trial: 15 minutos

Inimigos: 20

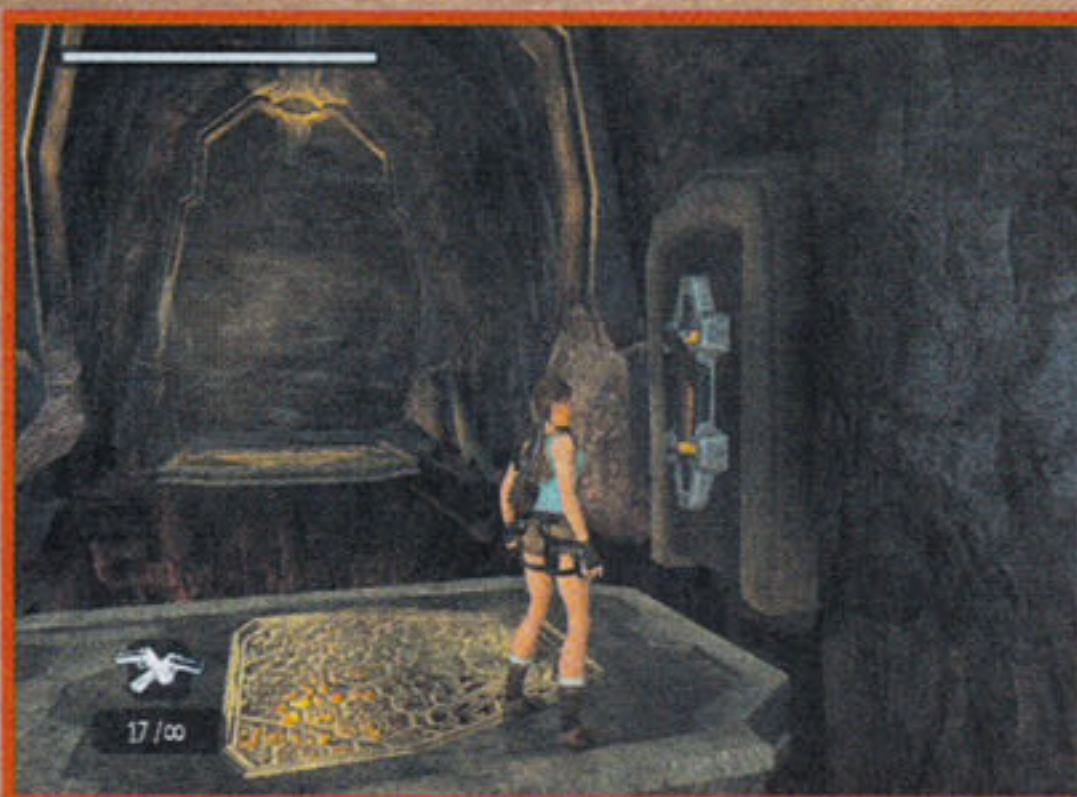
Medipacks: 15

Tesouros: 4 (4 artefatos)

Você não conseguirá derrotar o chefe simplesmente usando suas armas. O segredo é usar as plataformas do canto para desviar e fazer com que ele caia no buraco com lava. Enquanto ele tenta escalar, atire em sua mão para ganhar mais tempo. Tente acertar também na cabeça usando sua barra de adrenalina e, quando ele ficar tonto, prepare-se para desviar dos novos ataques.



Após a luta, suba nas vigas e plataformas, acabe com a criatura e acione o dispositivo para mover a plataforma. No próximo túnel, acabe com o centauro e siga pelas plataformas usando os switches. Ative o switch principal para abrir uma área que leva a uma parte com água. Acabe com os inimigos e mergulhe no local para encontrar outro switch que estenderá a plataforma. Acabe com os inimigos e empurre a caixa na plataforma para chegar ao outro dispositivo e acabar com mais alguns inimigos.



Novamente na área com a água, você terá outros três switches para serem ativados com o peso de Lara. Após ativá-los, você encontrará um quarto switch, que só poderá ser acessado com a caixa e as plataformas da outra área. Pule próximo da direção dos ventos e agarre na plataforma do canto. Siga pelo túnel e ative o switch para acabar com mais alguns inimigos e cair na água novamente para a próxima área.

Cruze a ponte e suba pela plataforma tomando cuidado com o lança-chamas na parede. Continue

pelas plataformas até precisar usar a rocha para fazer peso no dispositivo e continuar prosseguindo. Use o Grapple Hook no canto mais alto e continue subindo para chegar à área em que você terá a batalha final.

TESOUROS

■ Artifact 1

Depois de derrotar o primeiro centauro e acessar a sala em que há uma piscina no meio, acione a alavanca embaixo d’água para que a plataforma se sobressaia da parede. Suba no buraco a que ela dá acesso e empurre o engradado. Olhe para trás e verá que sobre sua cabeça está o primeiro artefato.

■ Artifact 2

Depois de pegar o primeiro, use o engradado para subir na plataforma de pedra, acione a alavanca que está sobre a porta e volte pelo corredor que leva ao começo da fase para subir no pequeno buraco e pegar o artefato.

■ Artifact 3



Depois de passar pela sala com a piscina no meio, você tem pela frente um trajeto pela lava. Logo no começo, você desce até chegar a três pedras que estão sobre a lava. Quando você pisa, elas afundam. Caia na primeira e, quando pisar na terceira, em vez de pular para a borda, pule para o chão que está do lado oposto, atrás da cachoeira de lava. É no trecho logo abaixo do que você vê na imagem.

■ Artifact 4

Quando chegar ao final do trecho em que você pegou o terceiro artefato, Lara sobe uma escada e acontece o checkpoint. Volte e olhe em direção ao local de onde veio. Repare que há um gancho no teto. Pule para a frente e pendure-se para chegar a uma plataforma. Pegue o item, pule para a seguinte, colete o outro e veja seu último artefato logo ao lado.

CHEFE: NATLA

A batalha final exigirá muita habilidade e um número considerável de Medikits. Portanto, caso você não tenha feito um bom estoque, prepare-se para sofrer um pouco.

Fique próximo dos pilares e tente acertar o inimigo. O segredo será destruir as asas de Natla, portanto descar-

regue seu pente de balas sem dó e continue desviando das rajadas de fogo.



Com as asas destruídas, use a Micro SMG ou a Shotgun para elevar a barra de fúria com mais rapidez e, assim que fizer isso, troque para a outra arma para começar a atirar com a barra de adrenalina realizando algumas esquivas. Continue com esse processo até finalmente vencer o combate.

Na animação, realize os comandos corretos e veja as cenas finais.

CROFT MANOR

Suba pelas caixas pelo lado direito e atravesse pelo quadro para o lado esquerdo para pegar a Sculpture Gear. Suba a escada dobrando à direita e entre na primeira porta. Na biblioteca, examine os livros diferentes nas prateleiras. Com a pistola em mão, atire no vidro ao lado da escada para pegar o primeiro artefato. Pegue também o Maze Map. Pendure-se no quadro para atirar no dispositivo e abrir a porta. Perto das caixas, pegue o Empty Bucket e prossiga. Na sala seguinte, veja suas relíquias capturadas no jogo e quebre o vidro para pegar a ponta de lança (Sundial Gnomon) no andar de cima.

De volta ao Hall, entre pela porta ao lado esquerdo da esquerda olhando-a de frente no andar de baixo. Chegando ao jardim, use a ponta de lança na escultura ao centro. Direcione sua ponta para os números XI, II e VI. Use o mapa para chegar ao centro do labirinto e pegar o Grapple Hook. Use-o para puxar a argola e arrancar a tampa em frente a alavanca e no portão para abri-lo. Use o Sculpture Gear neste lugar.

Ainda no labirinto, chegue ao círculo no sudeste do mapa para pegar um artefato. Há outro artefato na clareira do mapa onde há um risco e quatro pontos, logo acima do centro. Há mais um artefato onde está a cruz, no sudoeste do mapa.

De volta ao Hall, entre pela porta ao lado direito da escada, no piso térreo. Na sala de treinamento, faça o percurso 1 para acionar o botão. Depois faça o percurso três seguindo pela esquerda da pedra para acionar outro botão. Faça o percurso, só que pela direita da pedra, atravessando até o outro lado da piscina vazia, para acionar outro botão. Faça novamente o trajeto 3 da direita, mas salte para o trampolim que você acionou no último botão. Atravesse até a chegar na plataforma ao centro para pegar o Wrench. Faça o caminho

2, saltando pelos dois postes mais baixos para chegar a borda. Dê a volta na coluna e pule para alcançar o buraco com mais um artefato. Faça novamente o caminho 3 saltando da corda para a rampa atrás de você. Salte pelas três rampas para chegar ao trampolim que dá acesso a mais um artefato.



Vá para o jardim e use o Wrench na válvula do cano. Encha o balde em alguma torneira ou fonte e use-o no fogo da lareira, no Hall. Puxe a caixa até o quadrado do chão e pegue o Decorative Arrow. Vá para a livraria e use o Grapple Hook no lustre para abrir a porta que dá acesso a mais um artefato.

De volta ao Hall, siga pela porta entre a lareira e as caixas. Atire na corda que prende a rampa e puxe a caçamba com o mastro um pouco para trás. Suba na caixa que dá acesso a um trampolim e pule para a borda da varanda. Siga até a plataforma e pendure-se na lança para abaixá-la. Volte a se pendurar na lança e salte para o outro lado. Puxe a caçamba pequena e simule uma segunda estátua com ela, girando ambas fazendo com que suas lanças se alinhem com o desenho do chão. Atire no alvo e na corda ao lado.

Volte para a plataforma que você usou para abaixar a lança e pule sobre o cano que está na caçamba que você puxou no andar de baixo, para chegar a plataforma do outro lado. Use o Grapple Hook para chegar ao outro lado da sala pelo canto perto da corda que você arreventou.

Empurre a caixa para baixo. Ela serve de atalho para você subir para este local. Use o Grapple Hook na estátua para liberar a bola, que deve ficar no piso redondo. Arrebente a corda ao lado e, perto de onde você derrubou a caixa, solte para a plataforma solta e calcule o momento para se pendurar do outro lado. Salte até a varanda e atire na outra corda, para derrubar a estátua.

Mergulhe e pegue o Decorative Bow. Para voltar ao Hall, mergulhe pelo túnel, mas pegue o segredo e acione a alavanca no caminho. Vá para a escultura no centro do labirinto. Use o arco e a flecha e acione a alavanca. Pegue o Music Box Cylinder e vá para o Hall.

Subas as escadas dobrando a direita e entre na última porta. Use a Music Box Cylinder ao lado da porta. Subindo as escadas pela esquerda, na última porta está o quarto de Lara, onde você pode trocar de roupa e pegar o Journal, abaixando as duas adagas.

SECRETOS

■ Todas as armas

Complete todas as quatro fases da Grécia no modo Time Trial

■ Shotgun dourada

Complete todas as três fases da Lost Island no modo Time Trial

■ Munição infinita para a 50 Caliber Pistol

Complete todas as quatro fases do Peru no modo Time Trial

■ Fôlego infinito

Termine o game na dificuldade Easy

■ Saúde infinita

Complete todas as três fases do Egito no modo Time Trial

■ Munição infinita para a Mini SMG

Complete todas as três fases do Egito no modo Time Trial

■ Munição infinita para a Shotgun

Complete todas as quatro fases da Grécia no modo Time Trial

■ Mostrar saúde do inimigo

Complete todas as quatro fases do Peru no modo Time Trial

■ MiniSMGs prateada

Complete todas as três fases da Lost Island no modo Time Trial

■ Óculos escuros

Termine o game na dificuldade Easy

■ Jogue sem texturas

Termine o game na dificuldade Easy

■ Trajes extras

Camouflage: Consiga a relíquia do Temple of Khamoon

Catsuit: Consiga a relíquia do Sanctuary Of The Scion

Classic: Consiga a relíquia do Lost Valley

Croft Manor Sport: Consiga a Athenian Owl Relic do Midas's Palace

Doppelganger: Consiga a relíquia da Natla's Mines

Golden: Consiga a Griffin-Head Relic do Midas's Palace

Legend: Consiga a relíquia do Mountain Caves

Scorched Natla: Consiga todas as relíquias e termine o game

Wetsuit: (Tomb Raider 2): Consiga a relíquia da Great Pyramid

■ Style Units

Termine o game fazendo 100% e conseguindo todas as relíquias e artefatos para destravar um novo level, o Style Units



Final Fantasy VII

Parte I

Definindo um gênero

por Fabiano Silva

Final Fantasy é uma série que não precisa de apresentação. Os FFs já venderam mais de 10 milhões de cópias e hoje esse nome já é sinônimo de um bom RPG. Mas nada se compara a Final Fantasy VII. Todos aguardavam mais um bom RPG quando a Square o lançou em 1997, mas poucas pessoas tinham idéia do sucesso que seria. FF VII revolucionou todo o gênero de RPGs para consoles, com gráficos muito superiores aos utilizados na época e uma história que cativa o público até hoje. Por isso, ele ainda é considerado um dos melhores RPG já lançados. Na época ele simplesmente revolucionou os jogos de RPGs, com gráficos muito superiores ao que era normal no mercado. Imagine o impacto que FF X teve quando foi lançado, com seu belos gráficos. O impacto de FF VII foi muito maior. Uma verdadeira revolução.

Conheça a primeira parte história de Cloud e da Corporação Shinra e aguarde a próxima edição para finalizar o game.

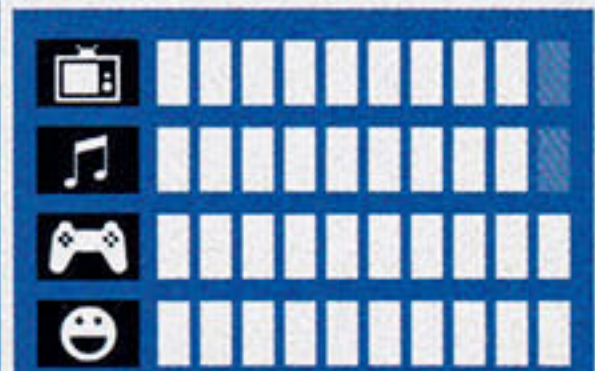
Squaresoft
 Squaresoft
 PS1
 RPG
 1
 www.square-enix.com

PRÓS

- Conjunto técnico excelente, enredo emocionante, jogabilidade viciante e personagens inesquecíveis.

CONTRAS

- A longa duração pode espantar os mais impacientes - mas quem sai perdendo são eles



NOTA **9,5**

CONTROLES NO MAPA



CONTROLES BATALHA/CIDADE

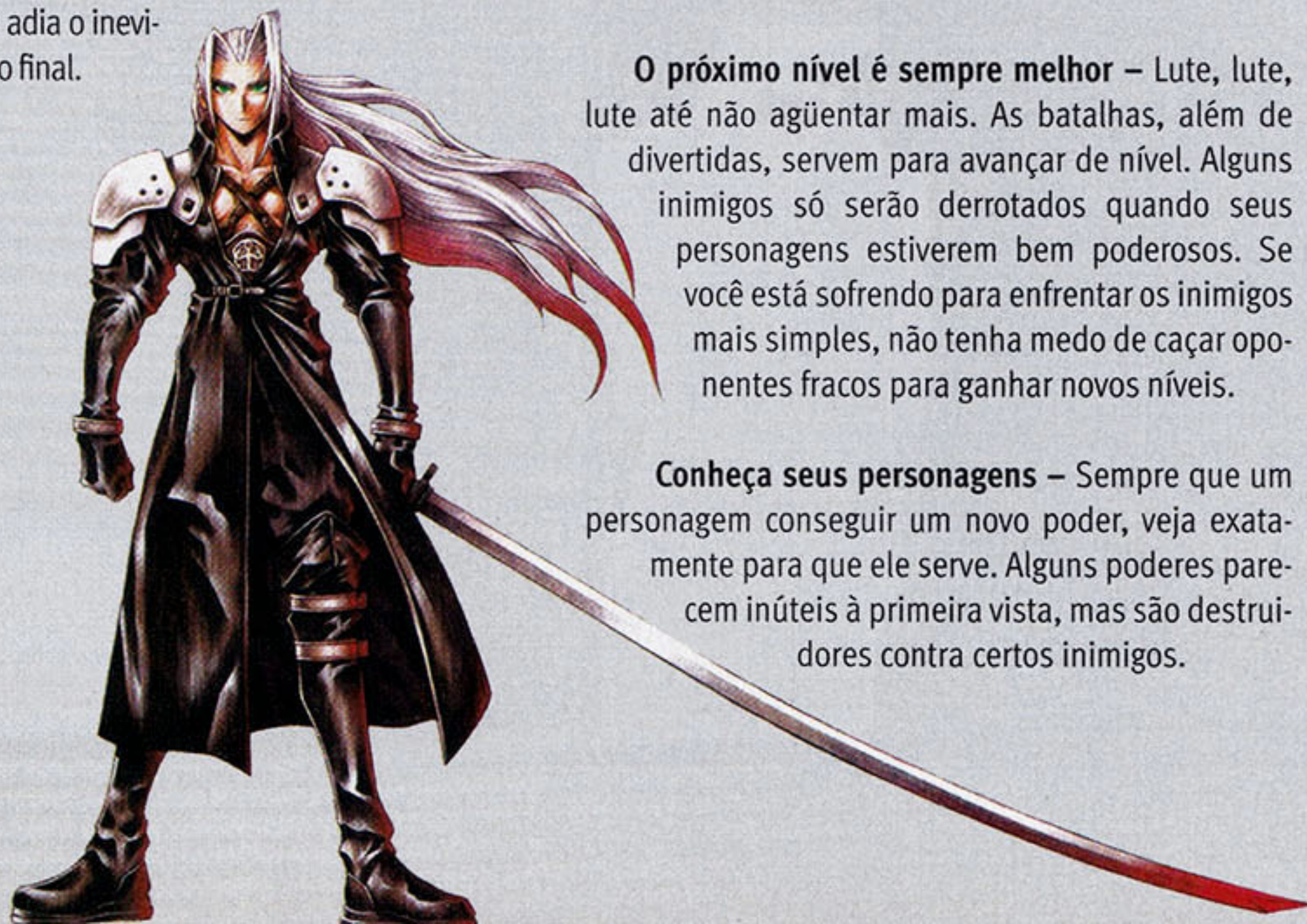


HISTÓRIA

Uma grande corporação, a Shinra, descobre uma nova fonte de energia muito mais eficiente que todas as outras, o Mako. A Shinra começa a construção de grandes reatores por todo mundo, para extraí-lo maciçamente. Mas, na verdade, Mako é a força vital dos seres vivos. Por isso toda a vida ao redor das usinas começa a morrer e, se Shinra continuar a extrair o Mako, o planeta pode ser completamente destruído. Porém, a ganância dos líderes da corporação faz com que eles ignorem a destruição que estão causando. Por isso um grupo de Rebeldes, Avalanche, tenta evitar que a Shinra continue a sugar a energia vital do planeta. Além disso, um antigo soldado da corporação, Cloud, acaba entrando no meio dessa briga pela salvação do planeta.

O GRANDE VILÃO: SEPHIROTH

Sephiroth é na verdade o grande vilão do jogo, mas ele participa do grupo em um dos flashbacks de FF VII. Maior soldado da Soldier e inspiração para a criação de Cloud, Sephiroth abandona a Shinra quando descobre a verdade sobre seu passado e busca vingança. O grupo passa quase todo o jogo na sombra de Sephiroth, o que apenas adia o inevitável confronto final.



DICAS IMPORTANTES

Seja consumista – Guarde gils para comprar as armas mais poderosas assim que ficarem disponíveis; elas podem transformar as batalhas mais difíceis em lutas de criança. Não adianta economizar e perder os combates.

Compre o máximo de itens – Antes de entrar em uma nova fase, reponha seu estoque de itens: Poções, Ether, Phoenix Down... Eles garantem que o grupo esteja sempre pronto para a próxima luta e que não perca batalhas por falta de itens.

Não tenha vergonha de correr – Os maiores heróis correm quando a situação está desfavorável. Não enfrente combates que não pode vencer, ou que vão acabar com os recursos do grupo antes da batalha com o chefe de fase, quando você vai realmente precisar deles. Se estiver em desvantagem, perdendo, fuja para lutar um outro dia.

Os Saves estão ali para serem usados – Salve sempre o jogo. Normalmente os Saves estão colocados no meio de dungeons ou antes de uma batalha importante – não deixe de usá-los.

O próximo nível é sempre melhor – Lute, lute, lute até não agüentar mais. As batalhas, além de divertidas, servem para avançar de nível. Alguns inimigos só serão derrotados quando seus personagens estiverem bem poderosos. Se você está sofrendo para enfrentar os inimigos mais simples, não tenha medo de caçar oponentes fracos para ganhar novos níveis.

Conheça seus personagens – Sempre que um personagem conseguir um novo poder, veja exatamente para que ele serve. Alguns poderes parecem inúteis à primeira vista, mas são destruidores contra certos inimigos.

Maximize sua Materia – Algumas Materias funcionam melhor com determinados personagens, criando combos imbatíveis. Passe alguns minutos analisando a melhor configuração; isso pode economizar horas de loads após derrotas seguidas.

Mudança de discos – Durante o jogo, você trocará de disco algumas vezes. Sempre que fizer isso o mundo mudará, isto é, as lojas ganharão novos itens e novas áreas são liberadas. Se você não conseguir encontrar um item ou uma área em um disco, procure-os novamente quando colocar o novo CD.

Enemy Skills – Durante as batalhas você tem a oportunidade de apreender Skills dos inimigos. Não perca essa chance. Batalhe com todos os inimigos possíveis para descobrir seus Skills. Vale a pena explorar o mapa apenas para encontrar novos inimigos e Skills.

Limit Break – Os Limit Breaks ficam disponíveis quando o medidor de Limit Break do personagem está cheio. Quanto mais dano o personagem sofre, mais cheio fica o medidor. Sempre que for enfrentar um inimigo poderoso, é bom já entrar na batalha com seu Limit Break no máximo. Para isso, enfrente algumas batalhas até que a barra de Limit fique completa, mas não use o poder.

Haste, Barrier – Ao começar um combate contra um chefe, ou inimigo poderoso, a primeira coisa a fazer é conjurar todas as suas magias de proteção. Contenha seu ímpeto de batalha e gaste alguns minutos se protegendo. Essa dica serve para todos os combates contra chefes, pois é essencial que seus personagens estejam protegidos. Ataques que eliminam um personagem com um golpe perdem grande parte de sua potência com Barrier e outras proteções. Contenha o Guku que existe em você e só ataque depois que estiver bem protegido.

PERSONAGENS

Os jogadores têm a sua disposição oito heróis para controlar, todos com habilidades e poderes especiais bem diferentes, como em qualquer bom RPG. Porém, existem personagens que só se juntam ao grupo se o jogador conseguir convencê-los a isso.

CLOUD STRIFE

Personagem principal do jogo, Cloud é um ex-membro da força de Elite da Shinra, SOLDIER (Soldado), que uniu forças com o grupo rebelde Avalanche. Além de empunhar a maior espada já vista em um Final Fantasy, Cloud é um dos heróis (anti-heróis) mais poderosos do jogo. Ele tem ótimo ataque e deve ficar na linha de frente do combate.



AERIS GAINSBOROUGH

Jovem perseguida pela Shinra por ser a única sobrevivente de sua raça, os Antigos, Aeris vivia fugindo da corporação do mal até se juntar ao Avalanche. Aeris ajuda os rebeldes com poderes mágicos. Seus Limit Breaks servem para proteger e ajudar o grupo e suas magias podem salvá-lo nas piores situações.



CAIT SITH

Um gato montado em um robô com problemas de audição, Cait Sith não impressiona pela aparência, mas é um dos melhores sacos de pancada de FF VII. É um personagem misterioso, cheio de segredos e surpresas. Ele tem muitos pontos de vida servindo como alvo, enquanto o resto do grupo ataca os inimigos.



TIFA LOCKHEART

Tiffa cresceu ao lado de Cloud, e seu Limit Break pode ser devastador. Ela não utiliza um Limit Break por vez, mas todos ao mesmo tempo, em apenas um inimigo. Sempre que for usá-los, Tiffa roda uma roleta para cada um. Se o resultado for "Hit", ela usará o Limit Break, se for "Miss", ele não funcionará e se for "Yeah!" o Limit Break causa dano adicional.



RED XIII

Red XIII é um grande felino inteligente, capturado pela Shinra para ser usado em experiências. Após ser libertado por Cloud, ele se junta ao Avalanche. Apesar de ser um bom combatente, Red XIII funciona melhor quando utiliza ataques mágicos. Ele é um dos personagens mais queridos de toda a série FF, por isso é comum encontrar o apelido Red XIII na Internet.



YUFFIE KISARAGI

Yuffie vem de uma longa linhagem de ninjas. Para que Yuffie se junte ao grupo, é necessário encontrá-la. Quando estiver em uma floresta qualquer, você poderá enfrentar a Mystery Ninja. Depois de derrotá-la, poderá conversar com ela; então diga as frases:
1 - Not Interested.
2 - Wait a Second!
3 - ... That's Right.
4 - ... Let's hurry on.



BARRET WALLACE

Barret é o líder do Avalanche. Ele luta para evitar a destruição do planeta pela Shinra. Apesar de grande, tem, bem lá no fundo, um coração mole. A arma de Barret é uma metralhadora giratória de seis canos no lugar de sua mão direita. Ele é ótimo para atacar seus inimigos à distância.



CID HIGHWIND

Um piloto frustrado, Cid sonha em voar até o espaço. Enquanto não consegue seu objetivo, usa sua boca suja para mostrar sua frustração. A arma de Cid é uma lança, o que faz dele um ótimo guerreiro. Seus ataques e Limit Breaks estão entre os mais poderosos do jogo, pois destroem inimigos em segundos.



VINCENT VALENTINE

Vincent é o famoso personagem estilo "meu passado é negro, mas sou durão e super-cool". Suas armas são pistolas. Para que ele se junte ao grupo, encontre-o na mansão Shinra em Nibelheim. Ele estará no porão, dentro de um caixão. Converse com ele duas vezes e saia da sala. Ele vai segui-lo e se oferecer para participar na busca por Sephiroth.



ATAQUE AO PRIMEIRO REATOR MAKO

A primeira missão é atacar o reator Mako da Shinra. O grupo terá ajuda de dois companheiros de Cloud, Biggs e Jessie, que abrirão as portas de segurança e mostrarão o caminho até o reator; para isso basta conversar com eles. A primeira Materia do jogo está próxima à entrada do reator. Quando chegar lá, Cloud colocará os explosivos, e o primeiro boss aparecerá: Guard Scorpion (Guarda Scorpião).



Guard Scorpion HP: 800

O Guard Scorpion é vulnerável aos ataques de eletricidade: use e abuse deles. Quando ele levantar a cauda, pare os ataques. Nessa posição ele enfrenta qualquer contra-ataque com um golpe poderoso. Quando ele voltar à posição normal, é só mandar mais ataques elétricos nele. Ao vencê-lo, o Guarda Scorpion soltará Assault Gun, nova arma de Barret.



Depois de derrotar o chefe de fase, o grupo tem 10 minutos para fugir da base antes que os explosivos destruam tudo. O tempo não pára, por isso Cloud deve acabar rapidamente as lutas ou fugir delas. No caminho para a saída, você encontrará Jessie, então não se esqueça de salvá-lo, pois só ela pode abrir as portas de segurança na saída. Então corra até a saída e contemple a explosão do reator.

SETOR 7 SLUMS

Hora de voltar para a cidade depois de destruir o reator. Suba as escadas, e Cloud encontrará uma vendedora de flores, que poderá ser útil no futuro, basta comprar uma flor dela. Na cidade, Cloud encontrará mais guardas, uma boa chance de ganhar níveis. Depois do combate, siga seus amigos.

Quando chegar ao Setor 7, vá até o Quartel General do Avalanche, Tiffa's 7 Heaven. Fale com Barret



do lado de fora e Tiffa dentro do bar. No bar, Cloud receberá seu pagamento e sua próxima missão. Agora é hora de fazer compras. Aproveite para comprar armas mais poderosas e itens: as lojas possuem uma coleção de Materias para seu grupo aumentar a potência dos ataques. Depois que terminar as compras, não se esqueça de passar no Salão dos Iniciantes (Beginner's Hall) e pegar a All Materia. Quando estiver pronto, siga para a próxima missão, na estação de trem.



ATAQUE AO REATOR DO SETOR 5

Chegou a hora de voltar ao trabalho. O ataque ao reator 5 é muito parecido ao primeiro feito por Cloud. Dentro dos vagões, depois de conversar com Tiffa, a segurança da Shinra acionará o alarme, e o grupo terá 15 segundos para andar pelo trem. Entretanto, seja educado, pois os passageiros podem oferecer presentes ao grupo. Quando chegar ao último vagão, fale novamente com Tiffa para sair do trem. No final do túnel observe a escotilha à esquerda (não é o Hatch de Lost, pode ficar tranquilo) e entre no buraco. Agora Cloud poderá escolher entre dois caminhos até o reator, mas os dois vão levá-lo ao objetivo. O caminho é igual àquele que o grupo percorreu no primeiro ataque, mas não precisa correr depois de plantar os explosivos. Desta vez, Jessie não está lá para abrir as portas de segurança. Cloud precisará, então, seguir até a sala de controle, à esquerda da porta, e apertar todos os seis botões ao mesmo tempo (basta apertar o controle ao mesmo tempo que Barret e Tiffa). Ao sair de lá, o grupo enfrentará o chefe que protege o reator.

Air Buster HP: 1.200

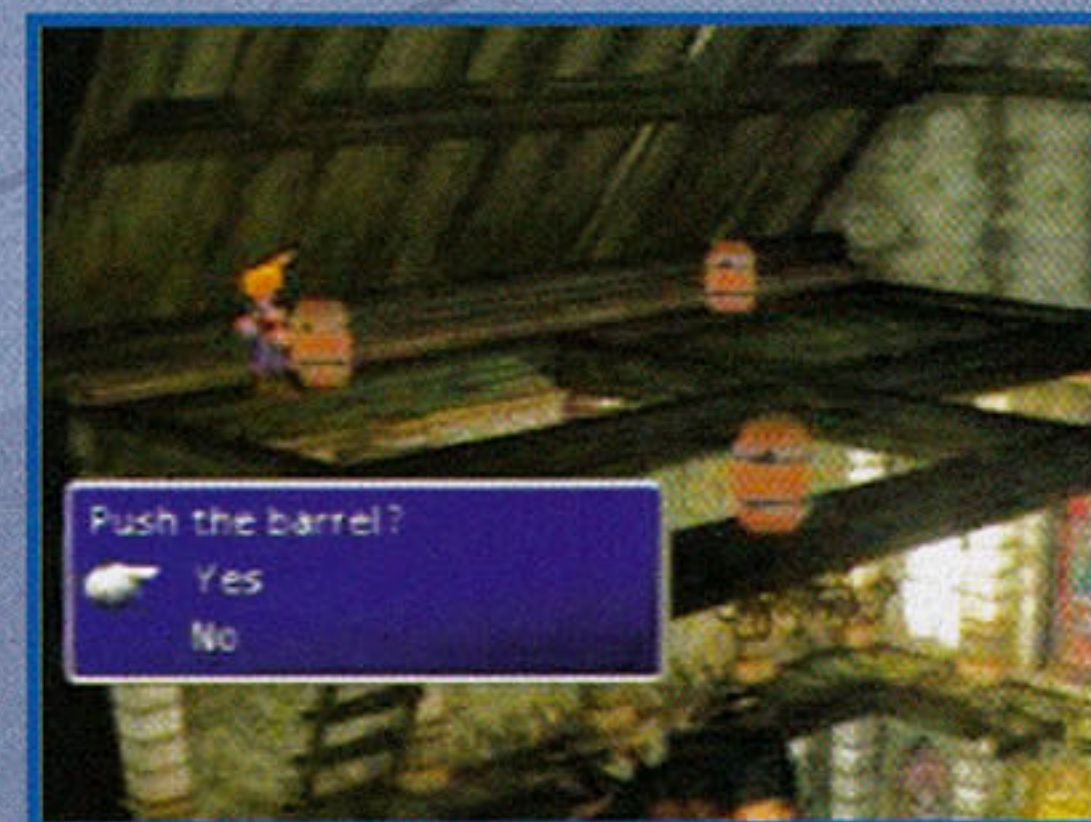
Air Buster é mais um inimigo metálico, vulnerável a ataques elétricos. Para melhorar ainda mais a situação do grupo, ele estará cercado, exposto a ataques pelas costas. Para vencê-lo rapidamente, basta usar uma combinação de eletricidade com ataques

poderosos. Ele sempre estará virado para o último personagem que o atacou. Aproveite para deixá-lo de costas para os membros do grupo que estiverem prestes a usar um Limit Break ou estejam feridos. Sempre que for atacado, Air Buster contra-atacará dando em média 100 HPs.



SETOR 5 SLUMS

Fase bem light, sem chefes, mas que serve para trabalhar o relacionamento de Cloud e Aeris. A fase começa com Cloud e Aeris, a menina das flores, cercados pelas forças da Shinra. Os dois fogem juntos, mas acabam se separando. Quando Aeris estiver sozinha, você poderá escolher entre Lutar, Fugir ou Esperar um Minuto. Escolha "Hold on a minute". Então siga em frente até encontrar os barris. Empurre primeiro o barril do lado esquerdo, depois o que estiver mais à frente e por último o barril à direita. Aeris e Cloud se juntarão novamente e devem seguir para a casa de Aeris no Setor 5.



Antes de seguir para a casa de Aeris, você pode visitar as casas e lojas do Setor 5. Na casa do lado leste da cidade haverá o Turtle's Paradise Flyer. A Cover Materia está escondida no jardim próximo à casa de Aeris, na parte inferior da área.

Já na casa de Aeris, Cloud poderá descansar, mas quando acordar deve sair sem fazer barulho. Depois



basta seguir para o Setor 6, pois os guardas que impediam a passagem não estarão mais lá. No Setor 6, siga até o parquinho para ver uma carroça de Choboco com Tiffa. Fale com Aeris e siga a galinha gigante.



WALL MARKET

Pegue as sacolas e faça mais compras. O Wall Market é a segunda parada para compras do jogo. Conversando com o guarda gordo do Honey Bee, Cloud descobre que Tiffa foi levada para a mansão de Corneo, mas o guarda da mansão diz que apenas meninas podem entrar na casa. O herói mais popular de FF precisará se vestir de mulher para entrar na casa; Cloud precisa de seis itens: vestido, colônia, lingerie, tiara e peruca. Ele só precisa de dois para se passar por mulher: vestido e peruca, mas para ser convincente necessita de todos os seis itens.

Vá até a Boutique e fale com o vendedor. Depois continue até o bar, onde o costureiro passa a maior parte de seu tempo. O vestido usado por Cloud não faz diferença, mas, se você quiser que ele seja a dama mais bonita de Wall Market, quando conversar sobre o vestido, escolha "soft and shimmers". Para conseguir uma peruca, siga para a academia, cujo dono é uma meia Drag Queen. Ele oferecerá a peruca se Cloud vencer um desafio de agachamento. Mesmo se ele perder a disputa, receberá sua peruca, mas a pior e mais suja de todas.



Na loja de Materia, converse com o homem parado próximo ao balcão. Ele pedirá que você passe a noite no bar e compre algo na máquina de vendas. Vá até o bar e pague para passar a noite. Durante a noite Cloud deve ir até a máquina de vendas e escolher um dos produtos. Na manhã seguinte volte para a loja de Materia e converse novamente com o sujeito. Se você gastar 200 gils na máquina de vendas receberá a tiara de diamantes, com 100 gils a tiara de ruby e se for pão-duro a tiara de vidro.

Chegou a vez da colônia. Qual o melhor lugar

para conseguir uma colônia? O banheiro de um bar! Converse com o homem que está quase urinando nas calças e depois com a senhora entupida no banheiro. Ela está com problemas... e precisa de um remédio que não pode ser comprado. Cloud precisa ir até a lanchonete e comprar uma refeição para receber o cupom de remédios. Mais uma vez ele terá três opções de remédios, qualquer uma serve, mas para receber a melhor, escolha Digestive. Entregue o remédio para a senhora com gases e pegue a colônia sexy (afinal, ela não vai precisar depois de sair do banheiro...).

O último item é a lingerie. Siga até o bar Honey Bee e converse com o andarilho que está à direita do bar. Ele terá o cartão de sócio, necessário para entrar no respeitoso estabelecimento. Já dentro do bar, vá até o quarto & converse com Honey Bee para conseguir a lingerie. Agora volte até a loja de vestidos e experimente todas as suas vestimentas. Se quiser ser uma donzela ainda mais bonita, use a maquiagem que fica no vestuário (Dressing Room) do Honey Bee.

Siga até a mansão de Don Corneo no norte da cidade. No salão principal da casa, ele escolherá entre Cloudette, Tiffa ou Aeris para uma noite inesquecível com ele. Cloudette será escolhida se estiver vestindo: Silk Dress, Blonde Wig, Sexy Cologne, Diamond Tiara, Lingerie e maquiagem. Se for ele (ela) o escolhido, Cloudette irá direto para o quarto de Don Corneo, se for rejeitado, será jogado(a) no quarto de Scotch. Para fugir de Scotch, mostre sua real identidade e lute com ele. Se Tiffa for a escolhida por Don Corneo, Aeris estará no porão. Se Aeris for a escolhida, Tiffa estará esperando por Cloudette (agora como Cloud) no corredor. Depois de encontrar Tiffa ou Aeris, siga até o quarto de Don Corneo.



Se Cloudette for a escolhida de Don Corneo, ele(a) já estará no quarto do conquistador italiano. Basta enrolar Don até que Tiffa e Aeris entrem no quarto. Antes que o grupo possa fugir, Don Corneo acionará uma armadilha e eles serão jogados no esgoto.

O ESGOTO E O CEMITÉRIO DE TRENDS

No esgoto, o grupo enfrentará o chefe APS.

APS
HP: 1.800

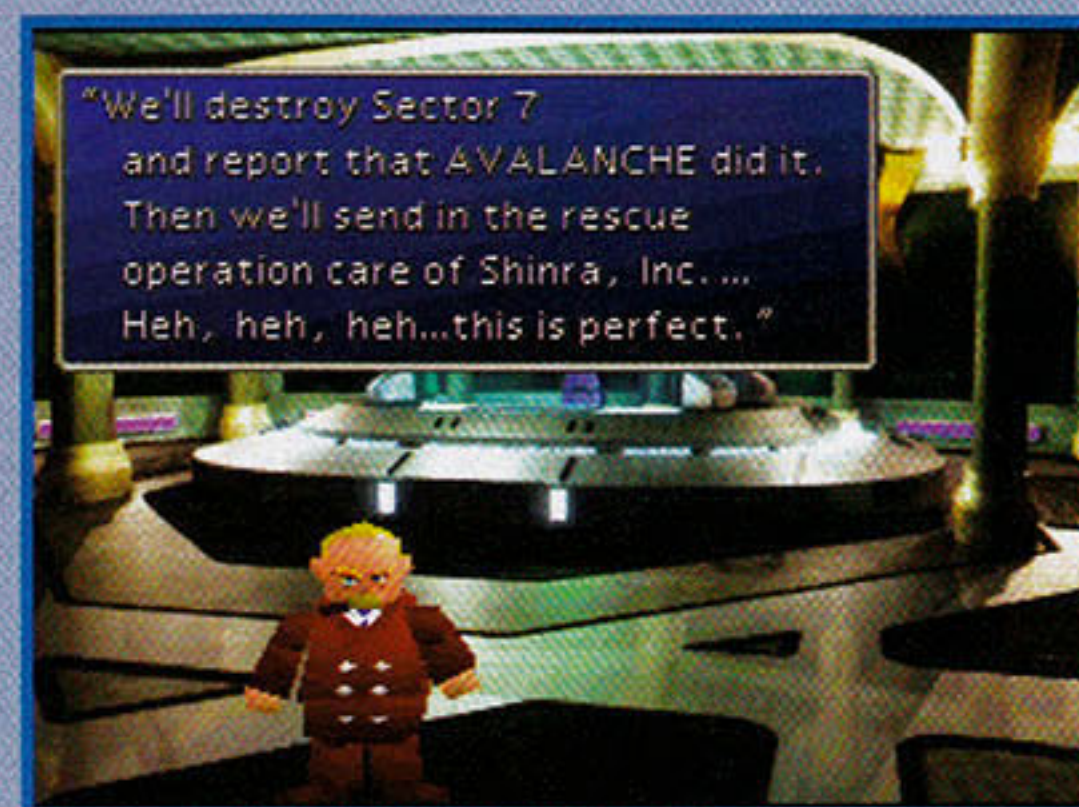
APS é vulnerável ao fogo e seus ataques mais poderosos causam dano no grupo e nele próprio. O ataque mais prejudicial é o Sewer Tsunami, que vem

por trás do chefe. Para sua sorte, esse ataque causa mais dano no próprio chefe que em você. Use os Limit Breaks para paralisar e conjurar Slow nele.

Depois de vencê-lo, siga pelo portão e pegue a Steal Materia antes de continuar. Então siga pelo esgoto até o cemitério dos trens. Atravesse pelo vagões até encontrar duas locomotivas. Acione os motores do trem para que eles se movam e criem uma passagem para a próxima área. Fique atento ao monstro Eligor e tente roubar dele Striking Staff, arma que pode ser usada por Aeris.

SETOR 7 SLUMS

Para acabar com o Avalanche, a Shinra está atacando o suporte do Setor 7, o que poderá levar à destruição de toda a região. A área está repleta de guardas da Shinra. Cloud deve subir o pilar para evitar a destruição. Aeris deixará o grupo, mas Cloud se deparará com Barret no caminho. Quando estiver no alto da torre, prepare-se para lutar com Reno dos Turcos.



Reno
HP: 25.000

Reno absorve ataques elétricos, então esqueça-os. Tenha também cuidado com seu ataque Pirâmide: ele deixa um personagem fora de combate. Você pode mirar um ataque na pirâmide, mas tenha cuidado para não acertar o personagem preso. Além disso, equipe seus personagens com itens de proteção contra eletricidade.

Apesar dos esforços do grupo, o Setor 7 será destruído. Converse com Tiffa e volte para a casa de Aeris no Setor 5. Aproveite para saber um pouco mais sobre os Antigos com a mãe de Aeris. Quando o grupo já estiver reunido, volte ao playground para recuperar a Sense Materia, depois siga para o Wall Market. Antes de fazer qualquer coisa, encha novamente seu estoque de itens e compre as armas mais poderosas disponíveis. Quando você já estiver pronto para a próxima aventura, siga as duas crianças na entrada



da cidade até a passagem para o Quartel General da Shinra. Para subir, você precisará de quatro baterias que estão à venda no Weapon Shop. Na subida, encontrará quatro sockets onde deve colocar as baterias. Sem elas, você não conseguirá chegar ao HQ.

SHINRA HEADQUARTERS

Você pode escolher o caminho até o topo do HQ. A escada é o caminho mais rápido e fácil. A porta da frente é o caminho mais difícil. Seu objetivo é o mesmo, o 59º andar. Se escolher o caminho Rambo, pela porta da frente, enfrentará vários inimigos até o elevador que o levará ao 59º andar. Não se esqueça de olhar o quadro próximo ao elevador para encontrar mais um Turtle's Paradise Flyer.

Já no 59º andar, derrote os guardas próximos ao elevador para pegar a chave do 60º andar e suba. Já no 60º andar passe furtivamente pelos guardas ou enfrente-os (você precisa vencê-los 4 vezes para passar). Para passar furtivamente, use as estátuas para se esconder e veja o padrão de movimento dos guardas. No 61º você pegará a chave para o andar seguinte conversando com um membro da Shinra próximo às escadas.

Se estiver cansado ou com poucos HPs, volte ao lobby usando o elevador para descansar. Para prosseguir, você precisará da chave para o 63º andar, mas a única pessoa que pode ajudá-lo é Mayor Domino. Ele pedirá que você descubra a senha, que é composta por quatro letras; para isso vá até as quatro Librarys do andar. Cada uma tem um tema, mas dentro delas existe um arquivo de outra Library. Encontre esse arquivo e veja o número dele. Agora observe qual letra corresponde a esse número no título do arquivo. Faça isso em todas as Librarys para descobrir a senha. Volte, repita a senha para Mayor Domino e receba a keycard do 63º andar.



Nos 63º e 64º andares você só encontrará itens. Para conseguir os três cupons no 63º andar, abra primeiro a porta no noroeste da área. Pegue o 1º cupom e volte até a sala central, passando pelo duto para pegar o 2º. Depois abra a 3ª porta de segurança para conseguir o último cupom. Examine o computador para trocá-los por vários itens. No 64º andar você pode descansar um pouco. No 65º é necessário completar o modelo de Midgar para encontrar a chave do 66º andar. Procure as peças que faltam nos baús, mas você só pode pegar uma peça por vez. Depois de completar o modelo, a chave estará no último baú lacrado. No 66º andar siga até o banheiro à esquerda

e suba pelos dutos para escutar a conversar. Depois volte e suba para o 67º. Fique calmo, pois a subida sem fim está quase acabando.



Siga Hojo para encontrar um tanque e alguns inimigos. Pegue a Materia escondida nos fundos do armazém e depois suba para o 68º. Mais uma vez você encontrará Hojo, mas agora ele tem amigos. Mas você também receberá ajuda: Rex XIII se juntará ao grupo.

HO512

HP: 1.000

HO512 não luta sozinho, pois ele coloca uma barreira de inimigos a sua frente para protegê-lo. Você precisa derrotar os buchas para chegar nele, mas HO512 tem o poder de reanimar os buchas derrotados. Por isso use seus ataques de longa distância em HO512. Este inimigo usa ataques com veneno sem parar.

Depois da batalha, você deve descer até o elevador no 66º andar; a keycard do 68º andar está com o assistente de Hojo, que você encontra após o combate com HO512. Mas, ao chegar no 66º andar, o grupo será capturado. Converse com os membros do grupo e durma; quando você acordar, a porta da cela estará aberta e a chave, nas calças dos guardas caídos. Quando sair, siga a trilha de sangue; você vai encontrar Rufus e depois enfrentará dois chefes.

Hundred Gunner

HP: 1.600

Heli Gunner

HP: 1.000

Hundred Gunner só ataca de longe, e você também só poderá acertá-lo com ataques à distância. Como todo inimigo de metal, ele é vulnerável a eletricidade. Quando ele for derrotado, Heli Gunner tomará seu lugar. Utilize a mesma tática contra ele. Os dois inimigos usam ataques mais poderosos quando estão com poucos HPs, então não demore para terminar o combate. Agora é a vez de Cloud lutar.



Rufus

HP: 500

Dark Nation

HP: 140

Rufus tem a ajuda de Dark Nation, que conjura magias de proteção nele. Primeiro derrote o felino para depois enfrentar Rufus. Use proteção contra eletricidade, contra os ataques de Dark Nation, para que a batalha fique mais fácil.



Fale com Tiffa e desça até a entrada do prédio para encontrar novamente o grupo, que vai fugir do prédio em um caminhão, mas perseguido pelas forças da Shinra. Cloud deve proteger o caminho derrotando os inimigos enquanto pilota sua moto. Não deixe que eles se aproximem do caminhão ou que causem dano em sua moto. Não saia em perseguição aos inimigos, fique próximo do caminhão o tempo todo.



Motor Ball

HP: 2.600

Adivinha a que ele é vulnerável? Eletricidade... Ele tem muitos HPs e quando fica nervoso pode usar ataques poderosos de fogo. Use bastante os golpes de eletricidade para derrotá-lo rapidamente. Quando terminar, você deve seguir para Kalm.

KALM/ MYTHRIL MINE

Siga até o segundo andar da taverna para encontrar seus companheiros e começar o flashback de Cloud. Durante o flashback, siga Sephiroth. Depois converse com as pessoas na cidade para obter informações de Sephiroth e ande até a fazenda de Chocobo, a leste da cidade. Não saia da cidade sem o seu PHS. Kalm tem vários itens e tesouros, se não estiver com pressa, roube as casas... Isto é, explore as casas antes de partir.

Converse com Choco Billy e aprenda sobre os Chocobos. Você deve seguir até as minas, mas o ca-



minho estará bloqueado por uma serpente, por isso você precisará de um Chocobo para atravessar. É possível comprar a Chocobo Lure Materia de Choco Billy ou encontrar uma grátis, perto do estábulo. Lembre-se, Chocobos gostam de conversar, sendo assim fale com eles no rancho, já que você pode receber itens em troca. Fale com todos os Chocobos que encontrar no mundo. Depois de conseguir a Materia, saia da fazenda e siga as pegadas dos Chocobos. Fique próximo às pegadas e espere ser atacado, Cloud será atacado por monstros e um Chocobo (se o Chocobo não aparecer, tente até que ele apareça). Não ataque o Chocobo, apenas derrote os outros inimigos. Para evitar que ele fuja durante o combate, dê greens para ele. Se vencer a luta e o Chocobo não fugir, você ganhou o seu Chocobo. Depois que conseguir seu Chocobo, atravesse o campo até a mina. Você pode evitar todos os confrontos enquanto estiver no Chocobo, mas, se quiser enfrentar a serpente, siga direto para ela.



Sua passagem pela mina é rápida. Infelizmente Sephiroth não está lá. Pegue os itens escondidos no caminho e continue até encontrar os Turks novamente. Depois você pode seguir para Fort Condor na colina, na direção sul, para comprar itens e descansar. Quando terminar, siga para Junon.

JUNON/COSTA DEL SOL

Siga até a praia para encontrar uma donzela. Depois de conversar com ela, Cloud precisará enfrentar mais um inimigo.

Bottomswell HP: 2.600

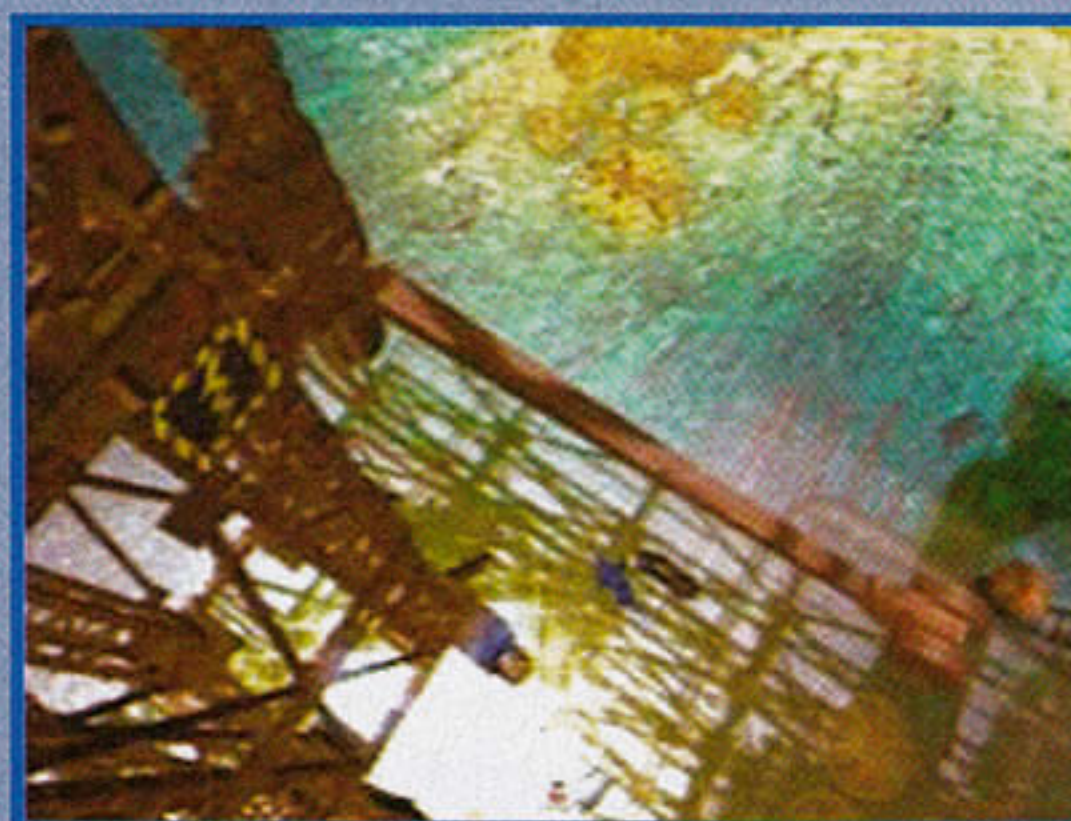
Mais um inimigo de distância. Você precisa de ataques à distância para acertá-lo. Apesar de muitos HPs, os ataques de Bottomshell não causam muitos danos. Mas tenha cuidado com suas bolhas. Se todos os personagens do grupo forem envolvidos

por elas, você perderá. Use magia para estourar as bolhas. Quando ele estiver morrendo, Bottomswell usará um outro ataque que causa 100 ou mais HP de dano em todo o grupo.

Quando terminar o combate, faça primeiros socorros na donzela caída. Espere a barra de arr estar cheia antes de começar a respiração língua-a-língua. Depois vá até a casa no leste da cidade e durma. No dia seguinte, converse com Priscila, a donzela que você salvou, para que ela o ajude a subir.



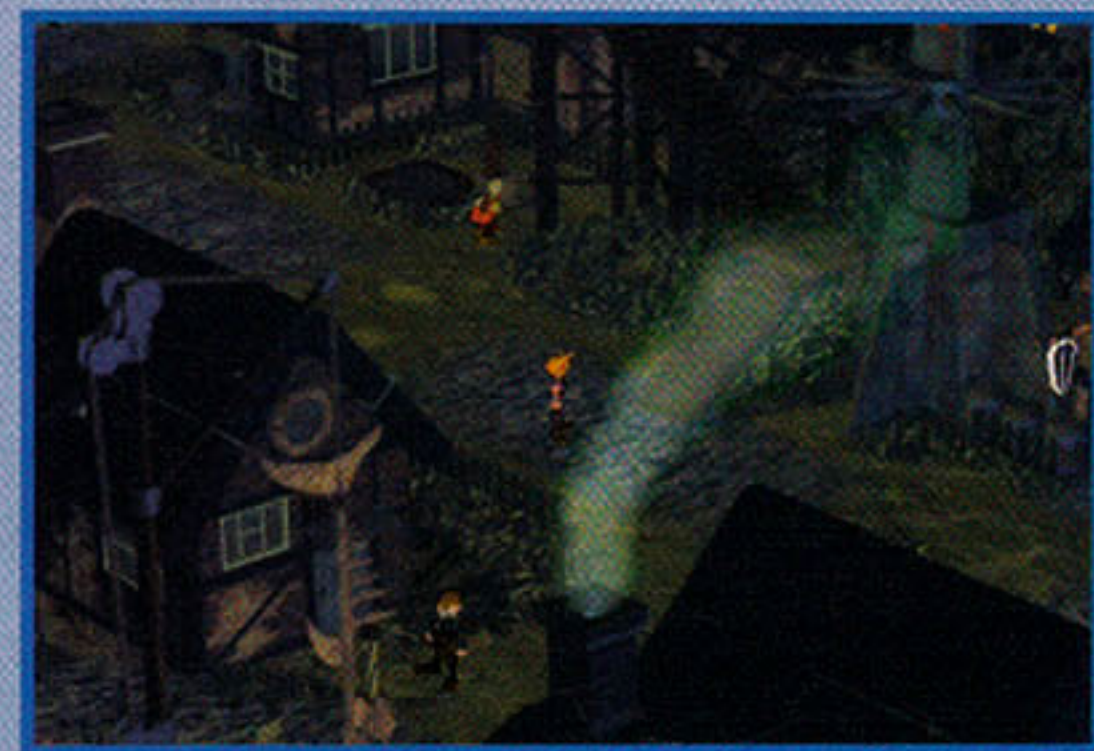
Cloud precisa subir e só conseguirá isso com a ajuda do golfinho amigo de Priscila. Use o golfinho para subir na estrutura na praia. Pare próximo a ela e chame o golfinho, assim ele jogará você para cima.



Depois suba a escada até encontrar os soldados da Shinra. Siga o comandante e preste atenção aos movimentos que ele exibe. Você deve fazer os mesmos movimentos que os outros soldados no momento certo. Depois ande até o Respectable Inn para apanhar Enemy Skill Materia.



Quando terminar suas compras na cidade, vá até as docas para sua última apresentação e siga novamente as instruções do comandante. Se você for um bom solado, receberá um prêmio por sua performance. Aproveite para seguir Rufus até o navio de carga e entre nele.



Já no barco, procure por seu grupo até encontrar todos menos Barret. Converse com Aeris e vá até o convés para encontrar Barret, com sua linda roupinha de marinheiro. Depois desça para a área de cargas e siga até a sala das máquinas. Suba a escada à esquerda e converse com o guarda sobrevivente.



Jenova Birth HP: 4.000

Jenova tem o dobro dos HPs do último chefe. Seus raios podem acabar com um personagem em 2 rodadas, então não deixe que seus HPs fiquem abaixo de 150. Ele não tem vulnerabilidades, por isso use seus mais poderosos ataques. Jenova também tem o poder de parar um de seus personagens, portanto não coloque suas melhores Materias em apenas um deles.

Quando chegar à Costa del Sol, saia do porto para fazer mais compras. Aqui é possível comprar uma casa, que pode ser usada como refúgio pelo grupo, até o final do jogo. Você só precisa de 300.000 gils. Quando estiver pronto para sair, vá até a praia e fale com Hojo. Depois saia da cidade e siga pelo oeste, através das montanhas, até chegar a Mt. Corel.

COREL/GOLD SAUCER

Aqui você encontrará outro reator. Siga o trilho do trem até encontrar uma bifurcação. Continue pelo caminho para cima. Quando os trilhos quebrarem, você poderá pular para escapar ou cair e pegar alguns itens. Siga até encontrar os controles do trilho. Volte e pegue



o outro caminho para seguir até North Corel. Essa é mais uma parada para abastecer-se de suprimentos. Converse com todos para descobrir pistas. Depois, siga até a estação e pegue o trem para Gold Saucer.

Gold Saucer é o local para diversão do grupo. Depois de tantas batalhas, eles merecem um descanso. Você pode comprar um passe de 1 dia (3.000 gils) ou um passe para a vida toda (30.000 gils). Participe das várias competições em Gold Saucer para ganhar itens. Quando estiver cansado dessas aventuras, siga para Wonder Square e converse com Cait Sith. Em seguida, vá para Speed Square e converse com Dio, para conseguir informações sobre Sephiroth. Por último, vá para Battle Square. O grupo será preso na prisão de Gold Saucer, mas por pouco tempo. Siga Barret para fora da prisão até a casa no sudoeste. Volte até a entrada da prisão, entre pelo portão e siga à direita. Equipe Barret com suas melhores Matrias porque ele vai entrar em uma briga sozinho.

Dyne

HP: 1.200

É a vez de Barret trocar sapatos com Dyne. Os ataques normais de Dyne são inofensivos a Barret e fazem com que sua barra de Limit Break aumente. Não deixe que Barret fique com poucos HPs para vencer fácil a luta.

Depois de enfrentar Dyne, você terá de disputar uma corrida de Chocobo para conseguir sua liberdade. Fique atento: não saia na frente e gaste toda sua stamina. Conserve energia para não deixar ninguém ultrapassá-lo no final da corrida. Além da liberdade, você receberá um buggy para continuar sua busca por Sephiroth.

COSMO CANYON

Siga na direção sul até encontrar um amontoado de destroços: é a vila de Gongaga. Você será atacado por Reno e Rude. Eles usam ataques de fogo, por isso não custa nada se proteger. Depois de vencê-los, siga Elena até o reator para encontrar Titan Materia. Aproveite para fazer mais compras e, quando estiver pronto, saia da vila.



Atravesse o rio e siga o caminho pelo canyon até Cosmo Canyon. Converse com Red XIII para entrar na cidade e siga-o pelas escadas. Fale agora com Bugenhagen e escolha um dos personagens para ajudá-lo na próxima missão. Depois fale novamente com Bugenhagen no observatório. Siga até o centro da cidade e converse com todos os seus novos companheiros, mas deixe para falar com Red XIII por último. Siga Bugenha-

gen até a caverna e fale com ele mais uma vez para entrar nela.



Siga o caminho até a terceira caverna, entre, pegue e quebre a pedra para abrir a passagem secreta. Cuidado, se você quebrar a pedra da caverna errada, uma batalha começará. Entre na nova área até chegar a uma encruzilhada com cinco caminhos. O caminho que Cloud deve seguir é o segundo da esquerda para a direita, mas aproveite para explorar os outros caminhos a fim de pegar os itens. Não corra quando estiver passando pelo líquido verde no chão. Depois de entrar na segunda passagem, pegue a primeira esquerda. Siga em frente para entrar em mais uma área e encontrar o chefe da caverna.

Gi Nattak

HP: 5.500

Gi Nattak usa seus dois capangas, Soul Fires, para atacar seus personagens, causando dano de fogo neles, por isso é bom estar preparado com todas as Matrias e equipamentos contra fogo antes da luta. Magias de cura causam o dobro de dano em Gi, por isso use Cura e poções nele.

Saia da caverna e volte para o buggy. Siga até a costa e depois para o norte até chegar a Nibelheim.

NIBELHEIM

Aproveite para descansar e conversar com as pessoas. Quando estiver pronto, vá para a mansão da Shinra. Suba as escadas e abra o cofre; a combinação é: direita 36, esquerda 10, direita 59, direita 97. Você será atacado por um monstro, Lost Number.

Lost Number

HP: 7.000

O lado vermelho dele é imune a danos mágicos e o roxo resistente a magia. Ataque cada lado com sua vulnerabilidade. Quando um for destruído, o outro ficará mais forte.

Depois de vencê-lo, desça até o porão. Abra a porta para encontrar Vincent e fale com ele duas vezes. Entre na biblioteca para receber uma surpresa. Depois, saia da mansão e siga para o norte até Mt. Nibel. Siga pelo caminho até chegar à caverna. Entre e continue em frente até o caminho se dividir. Pegue a direção da esquerda e siga até o reator. Continue pela porta até encontrar mais um boss.

Materia Keeper

HP: 8.400

Materia Keeper é imune a ataques de Gravity e absorve danos de fogo, portanto não use ne-



nhum dos dois. Utilize seus ataques mais poderosos nele, até que fique com poucos HPs, que é quando ele vai começar a se curar. Cuidado com o ataque Trine, que causa mais de 400 pontos de dano. Não deixe que ele cure muitos HPs, ou você terá de começar tudo novamente.

Siga para as montanhas ao norte para avistar Rocket Town. Converse com as pessoas na cidade para descobrir a casa do Capitão. Depois fale com Shera lá dentro. Suba a montanha e fale com Cid, então volte para a casa de Cid e converse com Shera. Ao sair da casa você encontrará Cid mais uma vez. Depois de conversar com ele, Palmer tentará roubar o lixo espacial, Tiny Bronco.

Palmer

HP: 6.000

Palmer usará sua arma para atirar raios de todos os tipos, mas é um inimigo fácil para o grupo. Ataque sem para que ele nem tenha tempo de usar a arma.

O grupo vai voar por um breve momento com Tiny Bronco até ele cair no mar, quando se transformará em lixo aquático. Então você terá uma escolha a fazer: pode voltar e refazer missões que não completou, pode seguir para a ilha de Yuffie, Wutai (descubra os segredos de Wutai no final da matéria), se ela já estiver no grupo, ou pode continuar procurando Sephiroth. Para continuar a busca por Sephiroth, volte para Gongaga e siga até o Weapon Seller no oeste da cidade. Fale com o vendedor para descobrir um pouco sobre o Temple of the Ancients. Agora vá para Gold Saucer e encontre Dio no Battle Square. Converse com ele e entre na arena. Não é necessário vencer todas as lutas, mas, se o fizer, você ganhará um prêmio extra.

Quando tentar sair de Gold Saucer, o trem não estará na estação e você vai passar a noite em Ghost Hotel. À noite o convidarão para dar um passeio no lugar. Aproveite a noite com sua companhia até andar na Gondola Ride, quando Cloud perceberá que a Keystone está sendo roubada. Siga o ladrão até descobrir a localização do Temple of the Ancients. Na manhã seguinte pegue Tiny Bronco, siga para o sul e depois para o leste até encontrar a floresta com um templo bem no centro.

Atenção!

Na próxima edição você acompanha a estratégia para a segunda metade do game, à partir do Temple of the Ancients. Não perca!

Shrek The Third



O ogro que não queria ser rei por Henrique Moreira

■ A aventura de Shrek, Burro e o Gato de Botas foi muito bem adaptada para os videogames. A história é a mesma da animação lançada pela Dreamworks e traz doses cavalares de diálogos bem-humorados, muitos desafios e situações engraçadas para o ogro verde.

No jogo (que dura muito mais do que a primeira fase aparenta), o trio parte em busca de Artie (o único herdeiro que pode assumir o trono no lugar de Shrek), o que acaba proporcionando uma bela viagem por lugares já conhecidos do reino de Tão, Tão Distante, como o castelo do rei, a prisão, as catacumbas e até as montanhas geladas em que estão os duendes malvados. Todos esses lugares estão recheados com muitos itens, moedas, tesouros, souvenirs e uma boa parte de piratas, ciclopes, soldados e armadilhas – cortesia do Príncipe “frustrado” Encantado, que deseja tomar o trono de Shrek.

Em sua jornada você controlará Shrek, Burro, Gato de Botas, Artie, Fiona (a melhor na luta corpo a corpo) e também a Bela Adormecida, cada um com características próprias de combate. Se você se cansar da aventura principal, pode ainda incrementar a diversão comprando (com as moedas que você pega durante todo o jogo) novas roupas, personagens e até mapas para o modo multiplayer.

Confira um guia com todas as informações que você precisa para ir do início ao fim sem perder o bom humor. Divirta-se com Shrek e seus amigos!

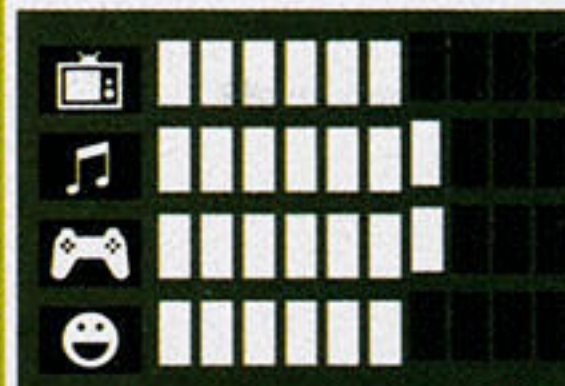
- Amaze Entertainment
- Activision
- PS2, PSP, GBA, PC, X360, Wii, DS
- Ação
- 2
- www.shrekthethirdgame.com

PRÓS

- Gráficos fiéis ao filme
- Jogabilidade simples

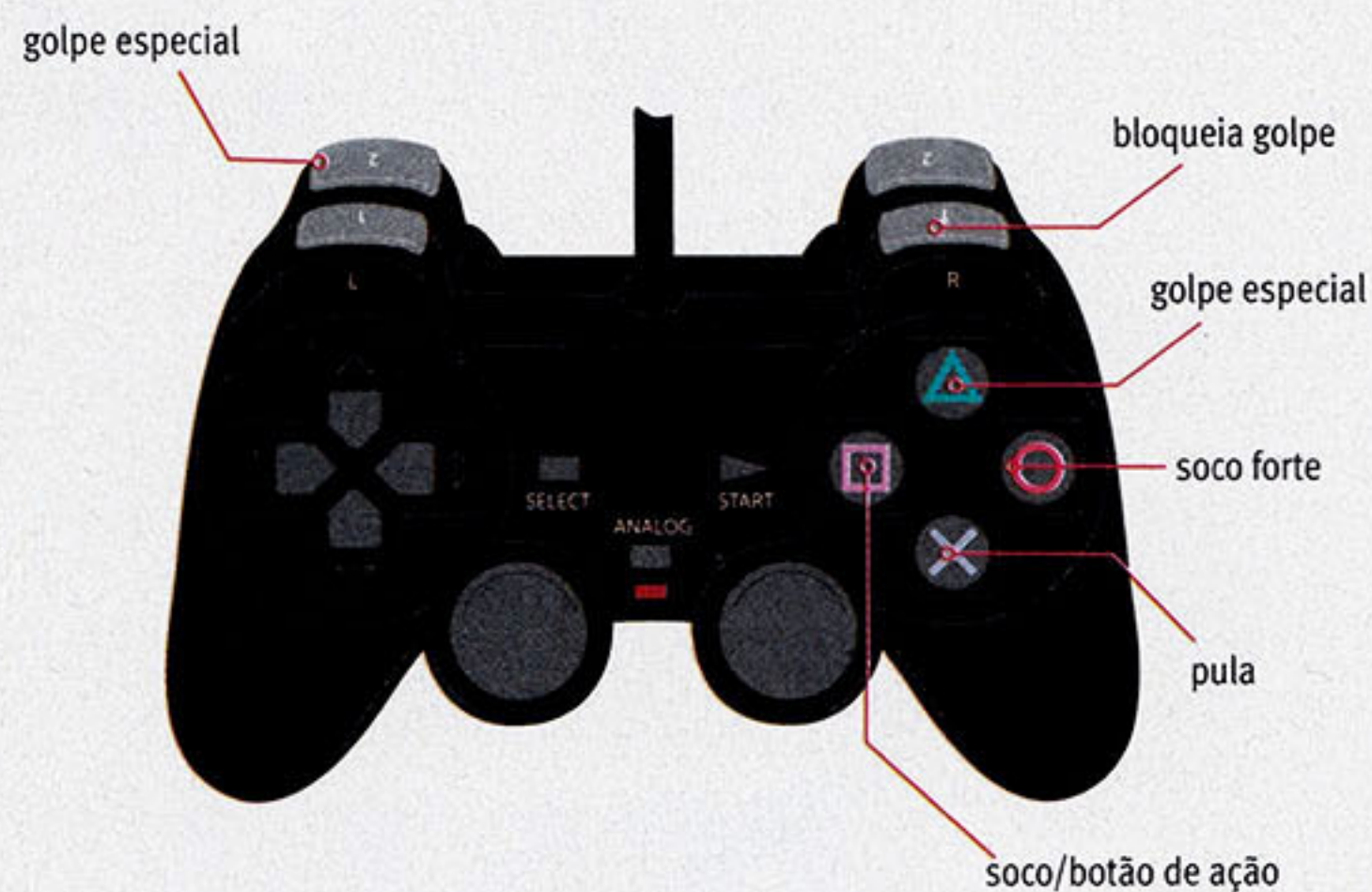
CONTRAS

- Falta o elemento diversão
- Fases repetitivas



NOTA **7.0**

CONTROLES



R1 + L1 – supergolpe
 ✖, ✖ – pulo duplo



GIFT SHOP

O Gift Shop vende de tudo um pouco: roupas, dificuldades de jogo, incrementos de força e até personagens para o modo multiplayer. A moeda gasta aqui é a mesma que você pega durante toda a aventura no modo Story.



Item	Custo
Armadura de cavaleiro (Shrek):	3,500
Aumentar dano em 20%:	10,500
Aumentar ganho de energia em 40%:	7,700
Comentário Academy Grounds:	1,500
Comentário Catacombs:	5,000
Comentário Docks:	1,000
Comentário Evil Queen's Castle:	5,000
Comentário Ice Lake:	3,000
Comentário Merlins's Hills:	4,000
Comentário Prison Cell Block:	2,000
Comentário Rundown Streets:	6,000
Comentário Stromboli's Workshop:	5,000
Dificuldade "Encantado":	15,500
Dificuldade "Shrek":	1,500
Mapa multiplayer Castle:	1,600
Mapa multiplayer Dragon Keep:	1,350
Personagem multiplayer Cyclops:	1,500
Personagem multiplayer Dwarves:	2,400
Roupa cavaleiro negro (Gato de Botas):	2,850
Roupa de banho (Shrek):	3,350

Roupa de dragão (Burro):	3,650
Roupa de funeral (Fiona):	2,150
Roupa de pirata (Shrek):	4,250
Roupa de Rei (Shrek):	3,200
Vestido (Bela Adormecida):	2,500

MINIGAMES

Ao todo, são cinco minigames disponíveis. Todos eles acontecem em lugares em que você passará durante sua jornada, mas em situações diferentes. Confira como se dar bem em cada um deles:

CATACOMBS LEAP

■ Jogadores: 2



Atravesse todos os personagens para o outro lado do percurso no tempo determinado. Faça um caminho que dê para pegar a estrela – ela garante 100 pontos – e marcar 500 pontos garantem uma vida extra.

SHIPS AHOY

■ Jogadores: 2

Acerte os navios antes que eles cheguem à margem. Eles são divididos pelas cores branco

(1 acerto), vermelho (2 acertos), preto (4 acertos) e dourado (3 acertos). Use o L3 para mirar e o ✖ para atirar.



SHOOTING GALLERY

■ Jogadores: 2



Acerte todos os alvos no tempo determinado. Tome cuidado para não acertar figuras aliadas. Isso faz você perder tempo. Use o L3 para mirar e o ✖ para atirar.

FROG HERDER

■ Jogadores: 2

Leve os sapos para a lagoa ao lado direito do riacho. Use o L3 para direcionar os sapos e aperte

■ para que eles corram. Corra para fazer tudo antes que o tempo acabe.

SHREKLEBOARD

■ **Jogadores: 2**

Faça a quantidade de pontos empurrando o puck até as marcas no convés do navio. Use o L3 para direcionar e segure o quanto quiser o X para medir a força. São três pucks para você tentar alcançar a pontuação mínima para passar de fase.



DOCAS

■ **Objetivos**

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar cinco souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Libertar um prisioneiro
- Destruir o piano de Hook

Desça as escadarias destruindo as caixas e pegando as moedas. Enfrente os soldados e tente executar alguns golpes especiais neste local. Siga até a torre localizada à direita do castelo e acione a alavanca. Você terá de controlar o Gato de Botas até outra alavanca, no final do percurso, que abrirá a porta principal. Já no controle de Shrek, destrua a estátua do Capitão Gancho para encontrar o segundo souvenir. Abra o baú (apertando várias vezes o ■) que está logo à frente e depois destrua o piano para pegar o seu terceiro souvenir. Ao chegar ao portão, destrua a caixa grande no lado esquerdo para libertar os prisioneiros e só então empurre o portão – apertando várias vezes o ■.



Ao descer o penhasco, pegue o quarto souvenir que está dentro de uma das caixas e siga em frente até as plataformas. Tome cuidado ao pular. O quinto souvenir está na segunda plataforma, pegue-o e siga até o navio para completar mais uma fase.

NAVIO PIRATA

■ **Objetivos**

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar quatro souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar um pirata clandestino
- Encontrar quatro ganchos

Dentro do navio, derrote os piratas e use a pequena jaula para subir nas caixas mais altas e pegar seu primeiro souvenir. O primeiro gancho está no barril perto da janela amarela, logo à frente. Continue até chegar ao que parece ser uma ponte. Embaixo dela você encontrará o segundo souvenir e, dentro da caixa, o pirata clandestino. Siga até ter o controle do Gato de Botas. Faça o mesmo caminho do pirata da perna de pau. Quando ele aparecer ao lado de uma caixa com desenhos em branco, quebre as caixas embaixo dele para conseguir mais um gancho e um souvenir.



Quebre as caixas da próxima sala para encontrar mais moedas e revelar o caminho para o quarto e último souvenir. Continue quebrando as caixas maiores para encontrar uma alavanca na parte quebrada do casco do navio.



Siga pela nova passagem e acione a outra alavanca. Suba nas plataformas e vá em frente até encontrar o peixe gigante na próxima sala. No lado esquerdo você encontrará o terceiro gancho. Na luta contra o pirata da perna de pau, use o seu ataque forte (aperte e segure ●) para quebrar o escudo dele e depois use seus ataques normais para liquidá-lo.

RUÍNAS YE

■ **Objetivos**

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar cinco souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Libertar um geek
- Encontrar três troféus

Após falar com Fiona, você estará no caminho para as ruínas Ye. Depois de falar com o Gato de Botas, quebre a placa para conseguir seu primeiro souvenir. Destrua os soldados e siga quebrando todas as caixas. Depois de falar com o Burro, destrua algumas caixas para pegar o segundo souvenir. O terceiro está logo à frente, no caminho da direita.



Force a porta para chegar à quadra de esportes. Derrote os atletas e, então, suba na plataforma



ROTEIRO

TREINO NO CASTELO

■ **Objetivos**

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar um souvenir
- Executar três golpes especiais

A fase tutorial começa no castelo. É hora de você aprender como usar os golpes de Shrek, os normais e os especiais. Ao ser abordado pelos soldados, use o ■ para acabar com eles. Fique atento, durante a luta o botão ▲ poderá aparecer na cabeça do inimigo. Se isso acontecer, chegue perto dele e aperte ▲ para desferir um golpe especial. Você precisa fazer isso três vezes nesta fase.



Quebre a estátua para descobrir o primeiro souvenir do jogo. Assim que você quebrar a obra de arte, os cozinheiros aparecerão. Detone todos eles e depois quebre todas as mesas e cadeiras para abrir uma porta com a alavanca (vá até ela e aperte ■), que derrubará o lustre do salão principal. Corra até o local e pegue todas as moedas – é com elas que você pode fazer a festa no Gift Shop. As coxas de frango recuperam sua energia e as pequenas fadas alimentam a barra do seu golpe especial.

esquerda para acionar a alavanca. Aproveite para quebrar a estátua mais próxima da alavanca para conseguir o seu quarto souvenir. Na terceira estátua você encontrará o primeiro troféu. No armário ao lado você encontrará o geek escondido e, no barril ao lado dele, o segundo troféu.



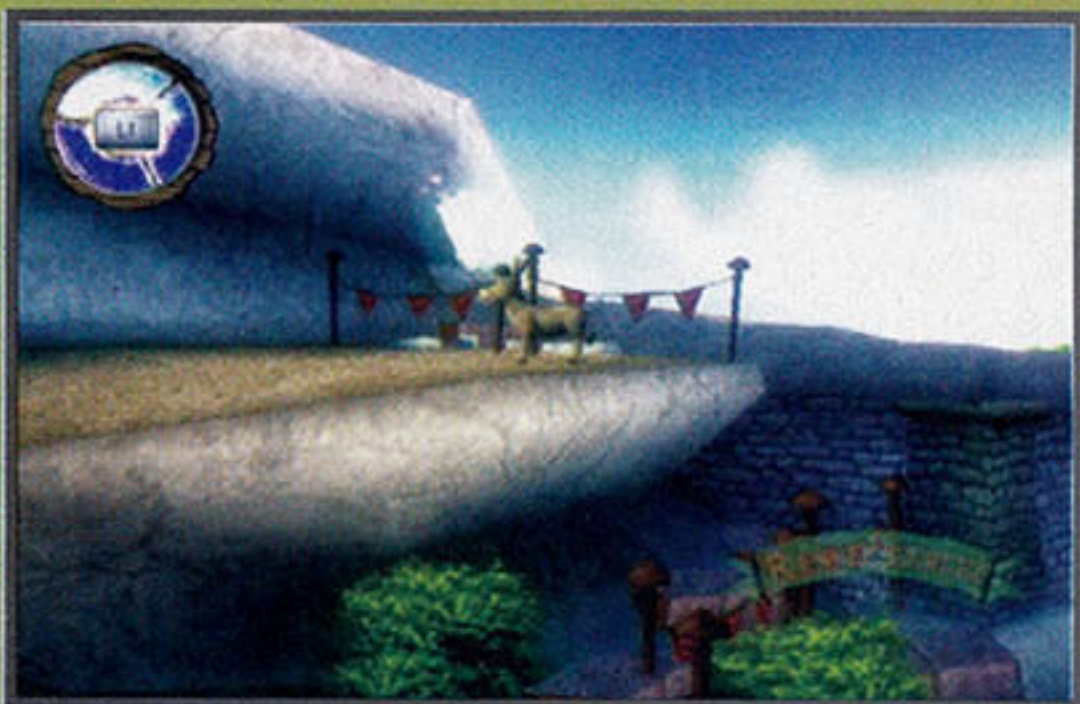
O terceiro está no outro barril, na quadra. Ao tentar sair você será recepcionado por uma bruxa “amiga de uma amiga”. Você não conseguirá acertá-la de primeira. Vá até a máquina no canto da quadra e dê um soco para conseguir um barril. Aperte **▲** para pegá-lo e jogue na bruxa. Ao acertá-la, você poderá bater normalmente. Acabe com ela e com suas amigas para finalizar mais uma fase.

RUA YE

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar cinco souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar quatro lanches
- Encontrar três troféus

Chegou a hora de ser o Burro! Siga em frente pela rua quebrando as caixas para encontrar o primeiro souvenir e também um lanche. Continue em frente derrotando os guardas e quebrando caixas. Logo você encontrará o segundo souvenir e o primeiro troféu. Ao encontrar a carroça, pegue o caminho da esquerda para encontrar o terceiro souvenir. Volte para o caminho principal e desvie das caixas jogadas pelo passageiro, mas não deixe de quebrar todas as que estão espalhadas no cenário. Você encontrará o segundo lanche e mais um troféu.



O quarto souvenir está nas caixas próximas ao portão. Acabe com os guardas e entre. Lá dentro, você terá de enfrentar mais alguns atletas. Pegue o terceiro troféu que está à vista e depois quebre as caixas para pegar o lanche. O último souvenir está no armário.

ESCOLA

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar quatro souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar dois troféus
- Usar o poder Ogro três vezes

O pátio da escola está trancado e você precisa da chave que está com o geek para abrir a porta. Ele irá se esconder algumas vezes e você deverá encontrá-lo. Destrua todas as estátuas de grama para conseguir um souvenir e pegue o troféu na parte alta da tela. Destrua as bruxas para acumular energia na sua barra de poder. Ao pegar a chave, siga até encontrar com Gato de Botas. Suba pelas plataformas até chegar à varanda para encontrar a alavanca que abrirá a porta para Shrek e também um souvenir.

O segundo troféu está em frente à carruagem, no estacionamento. Aproveite e quebre todos os armários para conseguir energia. Assim que entrar pela porta de madeira (saindo do estacionamento), venha em direção à tela para encontrar o terceiro souvenir e depois siga em frente. O último souvenir está nos armários desse mesmo corredor. Ao encontrar o cavaleiro já no lado de fora, enfrente a bruxa da mesma maneira que fez na quadra. Pegue a bola com o botão **▲** e acerte-a, para depois acabar com ela.

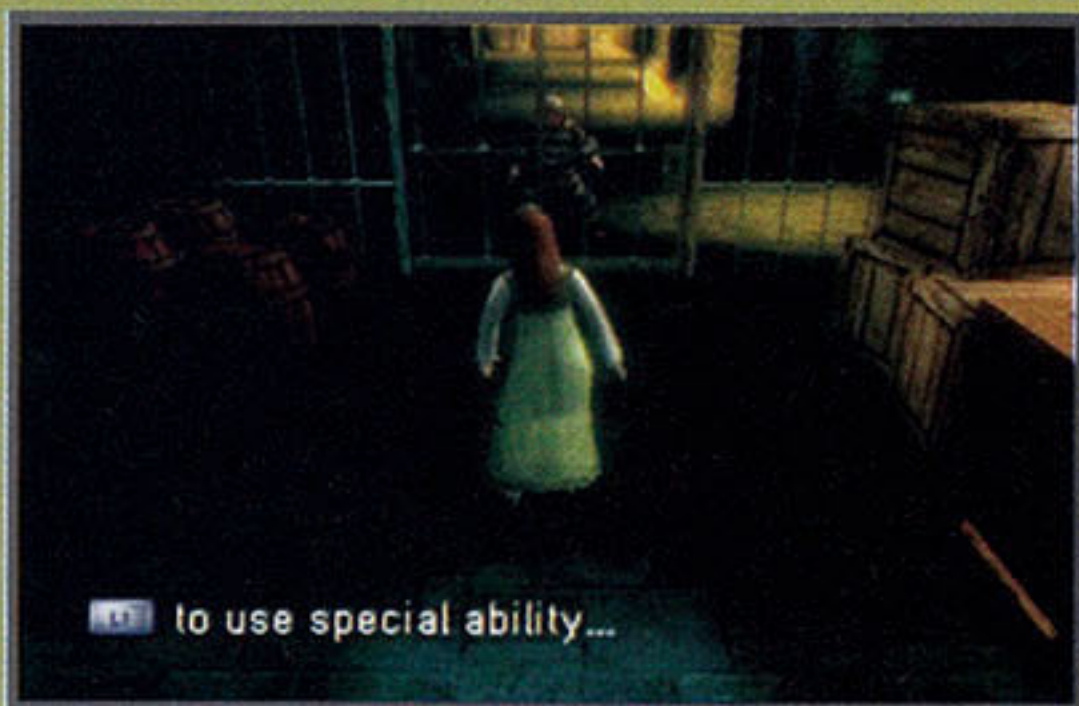


PRISÃO

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar seis souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar quatro coroas
- Libertar o prisioneiro misterioso

No comando da Bela Adormecida, quebre as caixas de sua cela para encher a barra de especial e aperte **L1** para mandar um beijo ao labrão e se libertar.



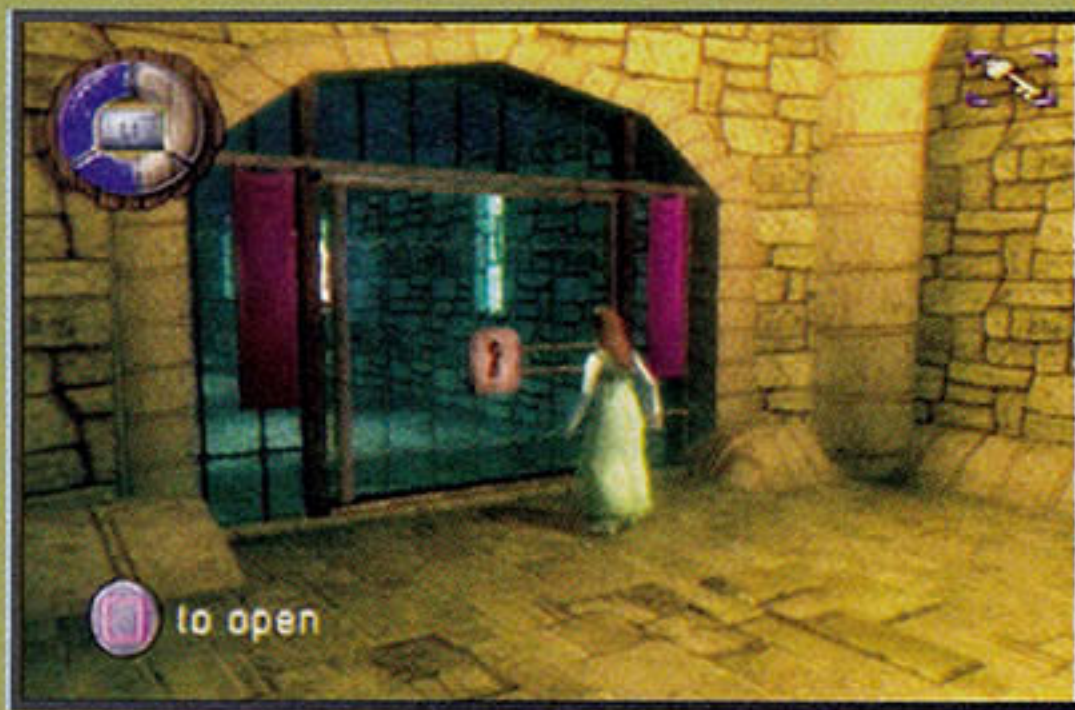
Ao sair da cela, vá para a direita para conseguir a primeira coroa e também o primeiro souvenir, na outra cela. Volte para o caminho principal e enfrente os guardas. Siga e enfrente as árvores vivas e depois resolva o enigma das três cores. Aproxime-se das caixas, aperte **✕ + ■** e deixe todas elas vermelhas para abrir a porta e enfrentar o guarda.



Quebre as madeiras perto da porta para encontrar a segunda coroa e então entre pela porta da direita para encontrar um buraco no chão. Caia por ele para encontrar o segundo souvenir no canto e o terceiro no barril. Siga enfrentando os guardas até passar pelo segundo lustre, em que estará a terceira coroa, no barril.



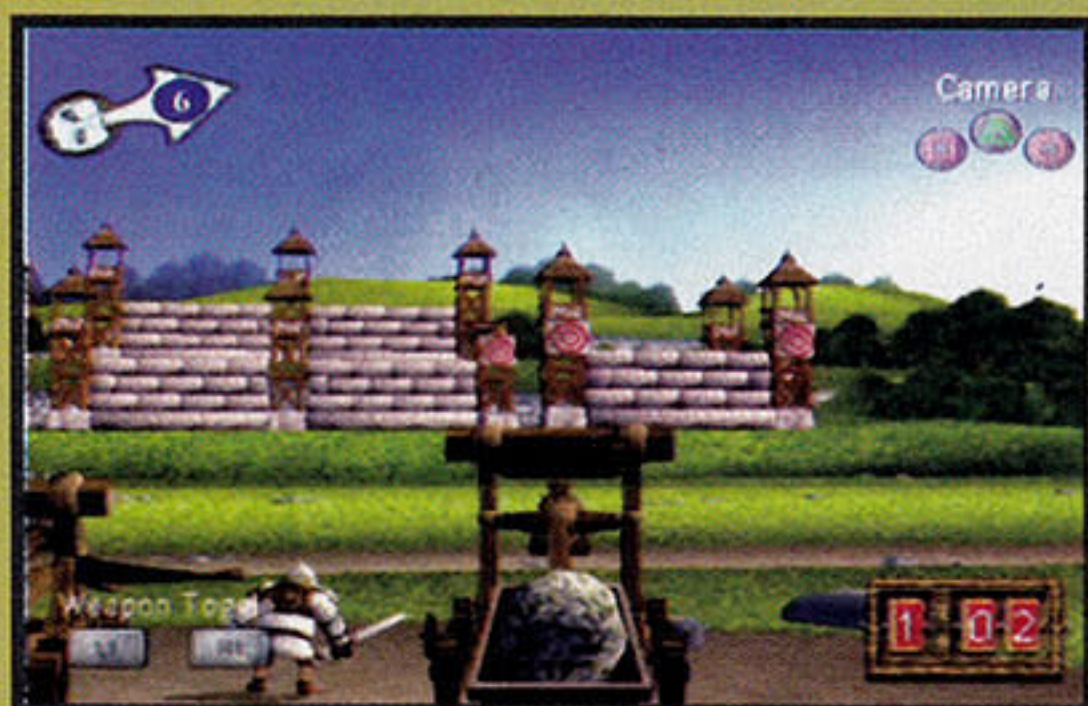
Ignore o souvenir dentro da cela por enquanto. Você irá encontrar uma sala em que o chão está totalmente quebrado. Use as habilidades da Bela Adormecida para flutuar e conseguir uma coroa e mais um souvenir. Quando chegar ao chão, quebre o armário para libertar o prisioneiro misterioso e aperte o botão no centro da sala (use **✕ + ●**). Destrua mais madeiras para conseguir o quinto souvenir e se encontrar com um ciclope. Quebre tudo no lugar para conseguir a última coroa e a chave para a cela com o último souvenir. Basta chegar a ela para passar para a próxima fase.



SIR. SHREK

Sua missão é usar as duas armas para destruir as torres indicadas com um alvo. Use o **R1** ou o **L1**

para selecionar a arma da direita (uma catapulta de pedras) ou a arma da esquerda (que atira flechas). Os botões **■**, **▲** e **●** mudam a câmera. Use o botão **✕** para medir a força. Para acertar as torres da frente, use um pouco mais da metade da força e um pouco mais que isso para destruir as que estão atrás.



MONTANHA BRANCA DE NEVE

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar dois souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar cinco cartolas
- Usar o poder Ogro duas vezes

Enfrente os anões e destrua o primeiro boneco de neve para encontrar a primeira cartola. Há mais uma cartola no terceiro boneco de neve e muitas moedas no quarto. A terceira cartola está no outro boneco de neve, depois da ponte. Quando chegar às colunas de gelo, pule na da direita para pegar o primeiro souvenir e depois siga pela esquerda para continuar.

Ao encontrar os dois duendes que se escondem atrás dos bonecos de neve, destrua tudo para encontrar a quarta cartola. Ao sair da caverna, você encontrará o segundo souvenir no lado esquerdo, em cima das pilastras de gelo. Acione a alavanca e volte até a porta com uma placa com o desenho de um duende. No local, derrube todos os duendes e enfrente os cavaleiros negros. Quebre o escudo deles usando o botão **●**, concentrado, e use os cubos de gelo para subir no trilho.



Antes de acionar a alavanca, pegue a quinta cartola destruindo o boneco de neve. Depois de acionar a alavanca, volte pelos trilhos e pegue a chave que abre a porta final da fase.

LAGO CONGELADO

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida

- Encontrar quatro souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar uma cartola
- Destruir dez duendes

Logo no começo, faça o caminho contrário da seta. Ali você encontrará o seu primeiro duende. Você sairá em uma área com uma grande pedra de gelo. Bata nela (com o **●** carregado) para conseguir uma pedra menor, que servirá como plataforma para você pegar seu primeiro souvenir. O segundo está no terceiro boneco de neve, seguindo pelo caminho principal. Nessa área, fale com Artie (o aprendiz de cavaleiro) e, depois de ouvir a rainha do lago congelado, bata na grande pedra de gelo para conseguir mais um cubo e pegar o terceiro souvenir.



Como você e o futuro cavaleiro não possuem uma moeda para fazer a oferenda, chegou a hora de encontrar todos os sete sapatinhos de cristal. Estão todos na área. Volte para o local do primeiro souvenir para conseguir os últimos e destruir mais três duendes. Siga para o lago e entregue os sapatinhos para a rainha. Siga pela porta nova até o final dos trilhos para encontrar um dispositivo que abre a outra porta, dentro da caverna. Desça pelo elevador destruindo os duendes que pulam sobre você.



Ao chegar ao primeiro andar, vá até o poço conversar com a rainha. Siga pelas plataformas de metal e depois suba nas placas de gelo que são impulsionadas por água até chegar ao topo. Siga Shrek para encontrar o quarto e último souvenir. Depois de enfrentar o pequeno dragão voador e avistar a entrada da caverna, pegue a cartola no lado esquerdo e entre.

CAVERNA DE GELO

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Executar três golpes especiais

Na primeira rodada, você irá controlar o Burro. Siga pela caverna derrotando os duendes até chegar ao dragão. Com Artie, faça o mesmo percurso e, ao chegar ao dragão, prepare-se para a luta. Para fugir dos ataques dele, basta não ficar muito perto. As oportunidades perfeitas para ataque são quando ele termina o bafo gelado (que é quando você pode acertá-lo duas vezes) e quando ele pisa forte para derrubar gelo em você.



PRISÃO

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar quatro souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar quatro coroas
- Encontrar quatro lanches

Já no comando da Bela Adormecida, siga pelo corredor coletando as moedas e, ao ter acesso à área externa, quebre o tronco de árvore para conseguir seu primeiro souvenir. Acabe com mais três árvores e depois quebre todas as caixas de barris para encontrar a primeira coroa. Siga pelo próximo corredor tomando cuidado com as toras que podem amassá-la – pegue a segunda coroa nas caixas e também um lanche.



Use o **L1** na próxima câmara para desorientar os inimigos e pegue a coroa e mais um lanche nas caixas. O último lanche está na mesma câmara, na caixa do outro lado. Depois de derrotar o ciclope, use a pequena jaula para chegar ao ponto mais alto e destruir as caixas para encontrar o segundo souvenir. Acione o botão **(✕ + ●)** para abrir a porta de prisão e ter acesso às escadarias. Suba até ficar encurralado em uma sala, com muitos presos, uma coroa e um souvenir. Use sua habilidade especial (**L1**) no guarda para ter acesso à outra escadaria. Siga pelo caminho tomando cuidado com as toras e, depois de pegar o último souvenir no barril à esquerda, caia (pegue a última coroa no ar) para encontrar Fiona.



Depois de libertar Gingy, siga até encontrar uma sala com duas grandes pedras de mármore. Você precisa usar sua voadora (L1) para movê-las e abrir a porta. Na sala seguinte, imite o desenho pintado na porta para completar mais uma fase.



FLORESTA AMBUSH

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar três souvenirs
- Executar cinco golpes especiais

Na verdade é uma clareira com ambientação sonora muito boa, vinda diretamente do piano do Capitão Gancho. Todos os souvenirs estão aqui. O primeiro no tronco de árvore e os outros dois em um dos cinco canhões que você terá de destruir. Fique atento com os tiros e carregue o soco para destruir os escudos.



COLINAS DE MERLIN

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar cinco souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar cinco pernas de pau
- Destruir a estátua do castor

Depois da conversa com o Mago Merlin, Artie sumirá e você terá de encontrá-lo na casa do mago.

Siga e quebre os dois canhões e uma caixa para encontrar a primeira perna de pau. Suba nas caixas para pegar seu primeiro souvenir, depois destrua tudo para conseguir energia. A segunda perna de pau está no barril próximo. Siga para a cachoeira, pegue mais um souvenir e depois derrube o tronco de árvore para alcançar o outro lado do rio. Converse com Merlin e depois quebre o barril para pegar mais uma perna de pau.



Para chegar ao reino Tão, Tão Distante, o mago precisa de quatro ferraduras mágicas. A primeira está logo à frente, depois da árvore viva. Mais um souvenir, uma perna de pau e outra ferradura o esperam depois da avalanche de pedras. Empurre as rochas para abrir caminho e pegue outra ferradura no riacho tomando cuidado para não ser atingido pelas árvores que os castores derrubam. Quebre a estátua de madeira do castor e o tronco para descobrir mais um souvenir.



Ao chegar à clareira com dois canhões, suba no primeiro para pegar a última perna de pau, destrua o segundo para ter acesso à última ferradura e use o caminho da esquerda para conseguir o último souvenir. Force as madeiras para encontrar o gigante. Na luta contra ele, ataque e recue sempre que estiver com a tela piscando, com pouca energia. Recupere-se e volte a atacar. Depois de uns três ou quatro ataques você reencontrará Merlin.

CASTELO DA RAINHA MALVADA

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar cinco souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar nove maçãs envenenadas
- Pular na cama da rainha malvada

A mágica de Merlin não está muito bem calibrada e Shrek, Artie e Burro acabam no lado de fora do castelo. Siga em frente e destrua o primeiro barril

para conseguir uma maçã. Mais à frente, depois de conversar com a rainha, quebre a estátua para eliminar o campo de força que envolve a alavanca e acione-a. No controle do gato de Botas, atravesse as correntes, pegue a segunda maçã e siga pelo lado esquerdo. Ao encontrar as bruxas, acabe com elas e destrua o caldeirão para pegar a terceira maçã.



Adicione a alavanca no chão para conseguir chegar ao interruptor mais alto. Acione o interruptor para chegar até a janela. O desafio agora é pular de plataforma em plataforma até chegar a biblioteca. Suba nas plataformas flutuantes e acione a alavanca para abrir o portão principal para Shrek. Você ainda terá o controle do Gato de Botas e deverá seguir pelo caminho contrário. No quarto da bruxa, suba na cama para completar um dos objetivos, pegue a maçã e acione a alavanca ao lado da cadeira para ativar a escada.



Suba até chegar a mais uma janela que levará para mais uma seqüência de plataformas que caem, uma maçã e um souvenir. O destino final para quem entra no castelo por esse lado é uma sala cheia de pequenas jaulas e quatro botões no centro, além de uma alavanca. Acione os botões um de cada vez e vá fazendo isso até alcançar o ponto mais alto – a alavanca no chão volta os cubos para a posição original. A alavanca lá no alto desce a ponte para que Shrek entre no castelo.



A rainha malvada mandará seu exército para pegar você. Pegue a maçã no canto da tela e depois acione a alavanca no chão para movimentar as rochas que abrirão caminho até o portal das bruxas.

Pule de plataforma em plataforma e carregue um supersoco para acabar com o portal.



PINOCCHIO

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar cinco souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar nove baleias de brinquedo
- Usar o poder Ogro três vezes

O boneco que queria ser gente está em apuros e você precisa salvá-lo. Comece jogando três barris nos alvos em cima do palco. Use a escada para chegar ao outro lado e encontrar os bonecos malvados. Lute com eles até que a porta secreta apareça e siga por ela. Continue até encontrar uma sala com uma grande esteira de bolinhas. Lá, aperte o botão em cima do palco para receber um cubo que o ajudará a chegar na esteira. No mesmo lugar em que você pegou o cubo está o primeiro brinquedo.



Lá em cima, detone os dois guardas com escudo, pegue o souvenir e use as bolinhas para acertar os alvos e abrir a porta. Na sala com a grande estátua de madeira, use os dentes como escada para chegar ao topo do armário e derrubar o presente. Pule para baixo e use o presente para alcançar mais um brinquedo e aproveite para usar uma das bolinhas para acertar o alvo e descobrir um souvenir. Suba novamente pelos dentes e continue em frente.



No andar de cima, detone os inimigos para liberar a passagem. Destrua tudo para descobrir mais um souvenir e desça pelo elevador. Siga a seta de moedas e liberte Pinocchio. Depois da conversa com Merlin, desvie das engrenagens para encontrar o velhinho do outro lado da sala e finalizar a fase.

PRISÃO

Shrek pediu e os guardas não atenderam. É hora de usar a catapulta para detonar as torres da prisão, marcadas com um alvo. Use o R1 ou L1 para selecionar a arma da direita ou da esquerda. Os botões ■, ▲ e ● mudam a câmera. Use o botão ✕ para medir a força. Detonando todas as torres no tempo indicado você vence mais essa batalha.



CATACUMBAS

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar quatro souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar três coroas
- Usar o poder Ogro três vezes

Ao obter o controle de Fiona, siga pelo mesmo caminho que os prisioneiros e use os canos como plataforma. Ao chegar à próxima entrada, volte e desça para conseguir o primeiro souvenir. De volta à trilha principal, tome cuidado com os espetos que saem do chão. Calcule o tempo para pular e destruir as caixas mais à frente para conseguir uma coroa e, no final da trilha (não entre pela porta), outro souvenir. Na sala com os três botões, faça a sequência indicada para abrir a porta (2, 1, 3). Na sala seguinte faça a mesma coisa (3, 1, 2, 2, 3, 1).



Na sala com os três buracos, não pule no do meio antes de pegar todos os itens do local. Use três vezes o seu poder de ogro na pedra para que ela deslize e você possa usá-la como plataforma para chegar até o corredor mais alto.



Siga destruindo os inimigos e consiga energia para quebrar as portas usando L1. Depois de umas três ou quatro portas você terá de enfrentar alguns inimigos antes de finalizar a fase.

DE VOLTA AO REINO

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar dois souvenirs
- Executar cinco golpes especiais
- Encontrar cinco ingressos
- Lançar e pegar três inimigos

Na praça, acione as alavancas para estender os toldos (pegue o primeiro ingresso) e use-os como plataforma para chegar à parte alta. Siga até o corredor com a chave onde está também um souvenir. Volte até a porta indicada e siga pela cidade lutando contra as árvores vivas e pegue o ingresso no alto da escada, na praça. Atravesse a ponte e destrua a cerca de madeira com o canhão. A próxima praça é a maior, mas não oferece resistência alguma. É o fim de mais uma fase.

O GRAND FINALLE

Objetivos

- Completar a fase sem perder uma vida
- Encontrar um souvenir
- Executar cinco golpes especiais

A peça de teatro finaliza a história do ogro que podia, mas não quer por nada nesse mundo, ser o rei de Tão, Tão Distante. No comando de Artie, desça e quebre a caixa para conseguir o único souvenir da fase. Depois de liquidar alguns capangas, o próprio Encantado descerá ao palco para enfrentá-lo. Fique próximo das cordas e segure o R1. Quando Encantado atacar, aperte ● para revidar. Fazendo isso, você arrebenta as cordas e liberta Shrek, que dará os últimos sopapos em Encantado. Parabéns, você terminou o jogo e teve três filhos ogros!



VENDA PROIBIDA PARA
MENORES DE 18 ANOS
Conforme portaria nº1291 de 27/2004 do Ministério da Justiça

Geek GAMES

JOGOS PARA ADULTOS

Os games que você não encontra em nenhum outro lugar.

Nas bancas
www.lojadigerati.com.br



Piratas do Caribe: No Fim do Mundo

Até o fim do mundo, piratas! por Rafaela Caetano


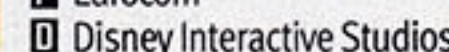
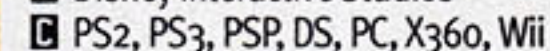
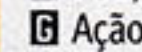

■ A coroa britânica resolveu eliminar os piratas dos sete mares. Para isso, conta com um membro pirata amaldiçoado conhecido como David Jones. A bordo do *Holandês Voador*, ele os está caçando por todos os lados. Para detê-lo, é necessária a reunião dos lordes piratas e de suas embarcações. Mas um lorde está perdido. Ninguém menos que o Capitão Jack Sparrow é necessário para a reunião completa dos lordes e para o enfrentamento de David Jones e seus marujos amaldiçoados. Então, os amigos de Sparrow, Will Turner e Elizabeth Swan, partem para um local conhecido como World's End (Fim do Mundo) com a ajuda do Capitão Barbosa.

Essa é parte de *Pirates of the Caribbean: At World's End*, game que traz as aventuras de Jack Sparrow e seus companheiros, com trechos do segundo e do terceiro capítulos da trilogia *Piratas do Caribe*.

O sistema de batalha não foi muito bem desenvolvido. Os golpes não receberam boa programação, tornando os confrontos repetitivos com o andamento do game. Os gráficos, inspirados nos atores do filme, são medianos, muito longe do que o PS2 é capaz de fazer em sua potência máxima. O game diverte com os variados extras, incluindo vídeos e personagens controláveis.

Outro ponto positivo do game é o uso dos direitos dos filmes, incluindo trilha sonora e dublagem. O jogador se sentirá familiarizado caso já tenha visto o longa-metragem.

Por ser um game inspirado em uma trilogia de grande qualidade, ultrapassa os problemas e se torna um grande atrativo. Prepare-se, bucaneiro, pois o fim do mundo o espera!

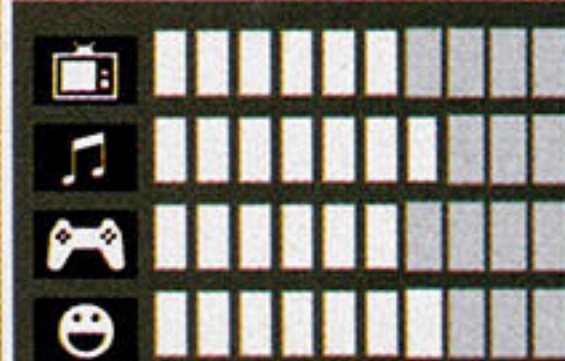
 Eurocom
 Disney Interactive Studios
 PS2, PS3, PSP, DS, PC, X360, Wii
 Ação
 1
<http://adisney.go.com>

PRÓS

- Muitos extras e side missions
- Vozes originais

CONTRAS

- Gráficos fracos
- Câmera sem controle



NOTA **6,5**

CONTROLES



PRISON FORTRESS



Vá para a direita e encontre um barril. Quebre-o para liberar a passagem. Desça as escadas e chegue a uma grande área. Vá até a grade à frente e aperte **▲**. Após a animação, use os botões **×** e **■** para acertar os inimigos. Após derrotá-los, volte até a grade para conversar novamente com os piratas. Você verá à esquerda um círculo no chão. Chegue até ele e aperte **▲**.

Siga para a direita e converse com o pirata da última cela. Veja à esquerda outro círculo no chão. Aperte **▲** e, após a animação, enfrente mais um inimigo (aperte **L1** para se defender). Após derrotá-lo, chegue até as celas à frente e converse com outro pirata. Desça pela escada e avance para encontrar mais um inimigo (à esquerda de Jack). Derrote-o e acione o círculo no chão para liberar uma sala secreta. Acione outro círculo nessa sala para que apareça um canhão. Vá até o canhão e atire. Siga pela passagem liberada e suba a escada. Quebre os recipientes para encontrar recompensas e acione outro círculo no chão. Chegue a uma área com um grande portão e acione o círculo para abri-lo. Saia por ele e encontre alguns inimigos. Derrote-os, desça as escadas e entre em outro castelo. Acione o círculo no chão para descer pela corda e siga pela sala à frente. Um aviso aparecerá na tela. Após a animação, você deverá executar uma seqüência de botões. Ela não interfere o andamento do jogo, mas

caso consiga executá-la corretamente, você ganha uma recompensa.



Enfrente alguns inimigos e acione três círculos (eles estão nos cantos da área). Siga pela passagem à direita e avance para encontrar mais celas. Desça as escadas e prossiga pela grande área para encontrar um forte inimigo. Para derrotá-lo, use as armas do cenário, como os canhões (indicados pelos círculos no chão).

Após derrotá-lo, siga para a direita e acione o círculo para liberar a passagem. Enfrente mais um inimigo e acione o círculo para empurrar o barril até o portão. Acione-o novamente para explodir o portão. Saia e encontre mais alguns inimigos. Após derrotá-los, siga em frente e veja um vídeo.

ISLA DE PELEGOSTOS



Após a animação, mate os inimigos que aparecerem e acione o círculo à esquerda para libertar um pirata. Siga pelo caminho à esquerda, mate mais um inimigo e libere outro pirata. Volte um pouco e você verá uma ponte. Siga por ela e enfrente mais inimigos. Atravesse outra ponte e veja uma animação.



Avance e você verá uma escada. Ignore-a por enquanto e prossiga para encontrar outro pirata preso. Liberte-o e siga pela ponte. Mate o inimigo e liberte mais um pirata. Volte e suba a escada. Mate mais um inimigo e acione o círculo para se pendurar na corda. Siga em frente e liberte outro pirata. Após a animação, você terá de enfrentar um forte inimigo. Para derrotá-lo, você contará com a ajuda do Capitão Jack Sparrow. Você terá de fazê-lo cair no caldeirão para que Jack possa jogar um coco em sua cabeça. Para isso, fique perto do caldeirão



se defendendo. Quando ele vier para cima de você, desvie para que ele caia. Repita o procedimento até derrotar o inimigo. Veja uma animação e execute a seqüência de botões.

Você estará em cima de uma jangada e vários inimigos irão aparecer. Mate-os e acione os círculos quando a jangada ficar presa (caso ela fique presa por galhos, quebre-os). Após matar vários inimigos, você verá um vídeo.

PORT ROYAL

Avance pelo píer e acione o círculo perto do barril. Prossiga e veja uma animação. Execute a seqüência de botões para ganhar uma recompensa. Enfrente vários inimigos e, após derrotá-los, atravesse a ponte. Avance e você encontrará um cartaz com a imagem de Jack na parede. Acione o círculo para arrancar esse cartaz. Prossiga pela área e você encontrará Tia Dalma. Converse com ela para receber as missões. Siga a seta nos pés de Jack, vá até o local em que estão machucando o pirata e enfrente os inimigos. Aperte **▲** nas beiradas da plataforma e acione os círculos da área. Vá até o fundo da área e entre nos arcos. Siga para a esquerda até encontrar a cadeia. Acione os círculos para libertar os prisioneiros e o Lord Francês Falido. Quando voltar, enfrente mais inimigos. Siga a seta de Jack e volte ao píer. Encontre o governador e, após a animação, enfrente mais inimigos. Espere os canhões abrirem caminho para Jack, suba na plataforma e acione o círculo para finalizar a fase (seja rápido, pois há um tempo-limite).

PEARL VS DUTCHMAN



Sua missão inicial é proteger Will do ataque dos piratas inimigos. Ele estará à esquerda no Pérola Negra. Após derrotar a onda de inimigos, você verá uma animação.

No controle de Will, avance pelo Holandês Voador e enfrente alguns inimigos. Derrote-os e acione o círculo perto do canhão para empurrá-lo. Avance para a esquerda e encontre mais inimigos. Após derrotá-los, avance pela água para encontrar um círculo. Acione-o para empurrar a caixa. Mate mais inimigos e suba pela escada. Avance pela área com canhões e encontre mais piratas. Derrote-os e encontre algumas celas. Liberte os prisioneiros e suba pela escada. Enfrente mais inimigos e, após derrotá-lo, uma forte criatura aparecerá para atacá-lo. Para acertá-la, aperte **●** e dê vários golpes. Após

derrotá-la, siga para a direita e guie-se pela seta nos pés de Will.



Após o vídeo, mate os inimigos que aparecerem e guie-se novamente pela seta. Execute uma seqüência de botões, mate mais inimigos e acione o círculo para pendurar-se corda. Ao voltar ao Pérola Negra, enfrente mais um inimigo para finalizar a fase.

TORTUGA

Avance pela plataforma e siga pelo caminho acima. Mate um inimigo e prossiga para chegar ao vilarejo. Enfrente mais inimigos e siga pelo caminho à esquerda.



Olhe para a direita e você verá um estabelecimento aberto. Entre nele e saia pela outra passagem. Siga para a esquerda e converse com o homem. Mate os inimigos que aparecerem e volte até a área anterior pelo estabelecimento. Siga pelo caminho à frente para entrar em uma mansão. Acione o círculo à esquerda e enfrente mais inimigos. Após matar todos, você verá um forte inimigo fugir. Saia pela porta e veja uma animação.



Você deverá lutar com o Lord Eduardo. Ele possui muita resistência, portanto a dica é usar o golpe de enganar do botão **●** e executar vários golpes a seguir. Em certos momentos da luta, você terá de apertar repetidamente o botão que for pedido na tela ou apertar o **▲** para realizar alguma ação. Tente executá-

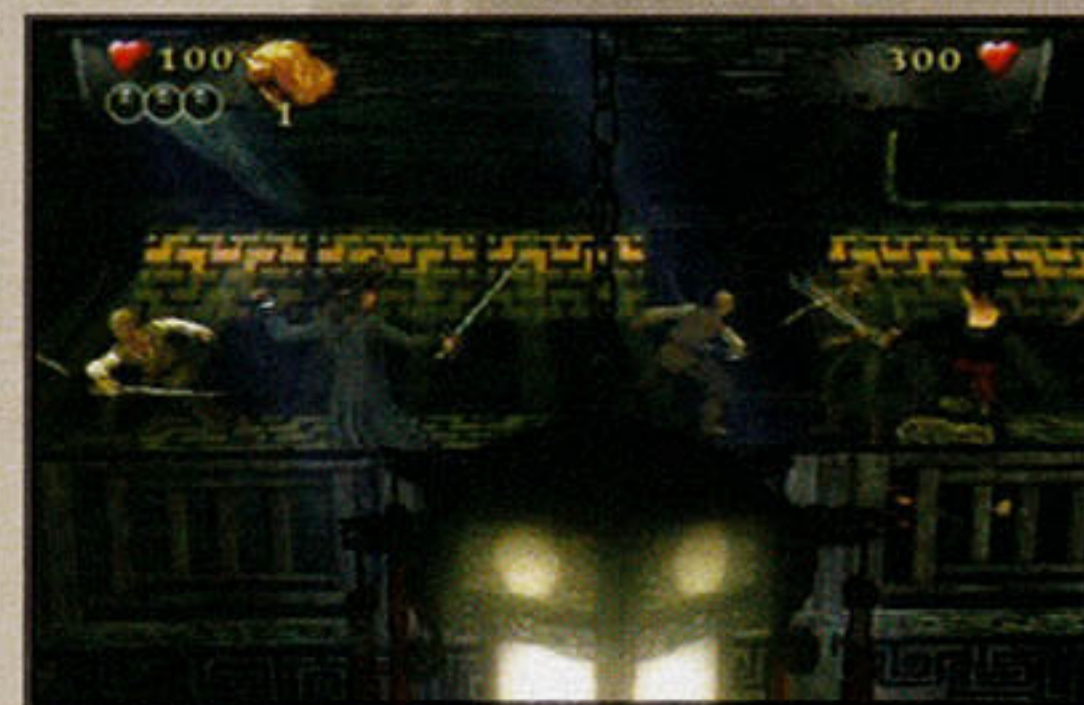
las corretamente, pois elas tiram muita energia do Lord Eduardo. No meio da luta você também deverá executar a seqüência de botões que gera recompensas. Após derrotar o Lord pirata, veja uma animação. Execute uma seqüência de botões e mate os inimigos que aparecerem. Guie-se pela seta nos pés de Jack para voltar ao Pérola Negra. Você encontrará inimigos no caminho. Ao chegar ao navio, a fase estará terminada.

ISLA CRUCES



Siga pelo caminho à esquerda e execute uma seqüência de botões. Acione o círculo para passar pela areia movediça e acione outro círculo para subir. Avance pela área e veja mais à frente outro círculo. Acione-o para subir e pendure-se na corda. Mate os inimigos que aparecerem e siga pelo caminho à esquerda. Passe pela pequena cascata e enfrente mais inimigos. Chegue ao outro lado e avance. Enfrente os inimigos que aparecerem e tome cuidado com as árvores.

Após a animação, você estará no comando de Elizabeth. Avance e enfrente um inimigo. Entre em uma área em ruínas e enfrente mais inimigos.



Após a animação, você voltará ao comando de Jack. Sua tarefa será lutar com o Comodoro Norrington. Use bastante o seu golpe de enganar (botão **●**) e tome cuidado com os contra-ataques. No meio da luta, execute a seqüência de botões para ganhar uma recompensa. Após derrotar Norrington, a fase estará terminada.

PEARL VS KRAKEN

A sua primeira tarefa será enfrentar todos os inimigos que aparecerem. Uma contagem de tempo aparecerá na tela. Você tem de ficar vivo e matar o maior número de inimigos possível até que o tempo acabe. Após a animação, você estará no comando de Will. O Kraken aparecerá, e sua tarefa será apenas sobreviver



até o tempo-limite acabar. Tome cuidado quando ele lançar seus tentáculos e não fique perto deles. Procure se movimentar bastante e, ao terminar o tempo, guie-se pela seta nos pés de Will. Siga pela parte de dentro do navio e vá até o primeiro canhão. Você terá de atirar no Kraken. Para isso, espere aparecer um pirata para carregar o canhão. Enquanto ele faz isso, golpeie o tentáculo do Kraken para que ele não acerte o pirata. Quando o pirata carregar o canhão, espere o Kraken abrir a boca e acione o círculo para atirar. Repita o procedimento com os canhões seguintes.

Após a animação, execute duas seqüências de botões e acione o círculo para golpear o Kraken. Execute outra seqüência de botões para finalizar a fase.



SINGAPORE

Siga pelo caminho à esquerda e avance pelas plataformas. Ao chegar até a plataforma final, converse com o homem à esquerda. Após a conversa, entre no estabelecimento com uma luz vermelha. Converse com os dois homens e responda a um deles a opção "just let me in". Após a animação, mate os inimigos que aparecerem e guie-se pela seta nos pés de Barbosa para encontrar uma escada. Suba-a e enfrente mais inimigos. Uma contagem de tempo aparecerá na tela. Volte rapidamente pela escada e mate os inimigos da área. A seta aparecerá novamente. Suba pela escada e derrote mais inimigos.



Após a animação, você deverá enfrentar uma das companheiras de Sao Feng. Procure usar sempre os

golpes do botão ■ e defenda-se bastante. Em certos momentos você terá de apertar botões repetidamente para executar um golpe. Após algum tempo, outra animação aparecerá. Você terá de enfrentar a outra companheira de Sao Feng. Use os mesmos tipos de golpes e defenda-se sempre. Quando ela chegar à metade da energia, você voltará a enfrentar a primeira inimiga. Derrote-a e veja uma animação.

Você terá de enfrentar os soldados ingleses. Após matá-los, você estará no comando de Elizabeth. Saia do estabelecimento e enfrente alguns inimigos. Siga pela plataforma e acione o círculo. Mate outro inimigo e acione o círculo novamente. Derrote mais um inimigo e acione mais uma vez o círculo para que você possa atravessar para a outra plataforma. Avance, mate os inimigos que aparecerem e acione os círculos que surgirem na corda. Após a animação, a fase estará terminada.

DAVY JONES LOCKER



Siga para a direita e tome cuidado com as mãos que saem da terra (ande sempre nas partes mais escuras). Enfrente os "mortos-vivos" que aparecerem e passe por um enorme esqueleto. Chegue até a última costela à esquerda de Barbosa e golpeie-a. Após a animação, siga pela tábua de madeira e prossiga pela direita. Derrote mais inimigos e chegue ao outro lado do navio destruído. Aperte ▲ e você verá uma barra aparecer à esquerda na tela. Quando o botão ✕ chegar ao topo da barra, aperte ✕ para jogar a pedra longe. Passe por mais um esqueleto, enfrente mais inimigos e jogue outra pedra para prosseguir. Posicione-se em cima da tábua de madeira carregada pelos siris e aperte ▲. Jogue outra pedra e avance. Enfrente mais inimigos e siga para a direita até que a seta apareça nos pés de Barbosa. Guie-se por ela, suba pela corda e encontre mais inimigos. Após derrotá-los, atravesse pelo mastro e ande sobre o esqueleto. Derrote um inimigo e acione o círculo. Passe por outro mastro e encontre mais inimigos. Derrote-os e acione o



círculo para subir pela corda. Acione outro círculo para se pendurar em outra corda.

Ao chegar a outro navio destruído, acione mais um círculo para jogar uma pedra. Passe pelo mastro e encontre Jack Sparrow. Após a animação, você estará no comando de Jack Sparrow. Você deverá proteger Barbosa. Os inimigos irão subir pelo navio. Antes que eles consigam entrar, você deve acertá-los (botão ✕). Você não pode deixar que seis inimigos consigam chegar até Barbosa. Após algum tempo, execute a seqüência de botões que oferece recompensas. Continue acertando os inimigos até que outra animação apareça.

Siga pelo caminho à esquerda e enfrente alguns inimigos. Após derrotá-los, execute uma seqüência de botões e avance para encontrar mais inimigos. Execute mais uma seqüência de botões e prossiga. Mate mais piratas e execute mais uma seqüência. Avance e enfrente mais um grupo de inimigos. Após derrotá-los, acione o círculo e liberte o Lord Pirata. Faça todo o caminho de volta enfrentando mais inimigos até sair do "inferno".



SEA BATTLE

Enfrente os inimigos que aparecerem e guie-se pela seta de Jack para entrar em uma cabine. Mate mais inimigos e, quando a seta aparecer novamente, saia da cabine. Após a animação, você terá de enfrentar Sao Feng. Use a seguinte estratégia: defenda-se dos golpes de Sao Feng e, quando ele parar de atacar, acerte-o sem parar. Quando ele perder um terço do sangue, vocês mudarão de cenário. Continue atacando-o com a mesma estratégia. Ao perder dois terços do sangue, Sao Feng mudará de cenário novamente. Após derrotá-lo, você verá um vídeo.



Sua tarefa será derrotar uma onda de inimigos. Quando uma animação mostrar o Pérola Negra preparando os canhões, siga rapidamente para a direita e fique na parte alaranjada do navio. Desse modo você se protegerá dos canhões. Repita esse procedimento até que Elizabeth caia no "porão" do navio. Enfrente

mais inimigos e acione o círculo à esquerda. Siga pela passagem liberada e mate mais inimigos. Avance para a próxima área e suba a escada. Derrote mais inimigos e siga pela passagem à esquerda.

SHIPWRECK CITY

Avance pelas plataformas até encontrar um pirata de vermelho. Após falar com ele, prossiga pela plataforma à esquerda e encontre outro pirata. Após a conversa, você deverá enfrentá-lo. Derrote-o, siga para a esquerda e acione o círculo. Você encontrará um Lord Pirata. Saia dessa área e enfrente alguns inimigos. Acione outro círculo para que o pirata bêbado não caia na água e volte pela plataforma matando mais inimigos. Você deve matá-los rapidamente, pois só assim o círculo aparece no chão e você pode salvar o pirata bêbado. Prossiga, derrote mais inimigos e acione outro círculo. Quando o pirata atravessar pela rampa, o portão subirá. Passe por ele e enfrente mais inimigos. Acompanhe o pirata e veja uma animação.

Siga pela plataforma à direita e encontre dois piratas em frente a uma porta. Converse com o que possui uma exclamação e enfrente-os. Suba a pequena escada e acione o círculo para entrar pela porta. Siga pelo navio quebrado e acione outro círculo.

Ao chegar a outro navio quebrado, você verá três círculos. Acione o círculo central e chegue a mais um navio quebrado. Desça a escada e avance para encontrar alguns inimigos. Mate-os e suba por outra escada. Entre no navio e encontre mais um Lord Pirata. Após a animação, mate os inimigos da área e acione os três círculos perto dos barris de pólvora. Acione mais um círculo perto do Lord Pirata para salvá-lo. Volte pela escada e execute a sequência de botões de Jack. Avance, suba a escada e acione o círculo. Chegue a uma plataforma e acione outro círculo para subir pela corda. Você encontrará novamente os três círculos. Acione o da direita e siga pelas plataformas enfrentando mais inimigos.

Após a animação, você assumirá o comando de Barbossa. Avance e encontre alguns inimigos. Mate-os e desça até o porão do navio. Derrote mais inimigos e acione o círculo perto do canhão. Volte até a parte de cima do navio e siga pelo mastro. Enfrente mais inimigos e siga para a direita. Desça pela rampa e avance até ver uma animação.

Mate os inimigos que aparecerem na balsa e tome cuidado com os tiros de canhões. Após a animação, a fase estará terminada.



MAELSTROM

Inicie a fase enfrentando os inimigos que aparecerem. Tome cuidado com os raios que caem no navio (você saberá onde eles irão cair quando aparecer uma luz branca no chão). Quando a seta aparecer nos pés de Elizabeth, acione o círculo no centro do navio e guie-se pela seta para encontrar mais inimigos. Mantenha-se sempre perto do companheiro pirata para que você possa protegê-lo e tome cuidado com os furacões. Após algum tempo, a seta reaparecerá. Guie-se por ela e vá até a parte de cima do navio. Mate mais inimigos para proteger outro pirata amigo. Após salvar seu companheiro, volte ao Pérola. Ajude um pirata no lado esquerdo do convés para ver um vídeo. É hora de enfrentar David Jones. No controle de Will Turner, defenda os golpes do inimigo e contra-ataque. Caso haja uma disputa de força, aperte **▲** rapidamente. Após perder energia, Jones enfrentará Sparrow. Siga a mesma tática. Nas disputas de força, aperte **✕** ou gire rapidamente o analógico direito (veja o que é requisitado na tela). Enfrente Jones até a energia do inimigo acabar.



Após o vídeo, você estará no controle de Sparrow mais uma vez. Elimine os soldados para que haja os acontecimentos. Quando o navio inimigo começar a atirar, posicione-se nas áreas amarelas para não receber as cargas explosivas. Quando marcas amarelas aparecerem próximas aos canhões, aperte **▲** para lançar arpões. O navio inimigo se aproximará. Lord Cutler Beckett embarcará no Pérola. É sua chance de atacá-lo. Desfira seus golpes contra o comandante. Caso ele volte ao navio, repita a operação para trazê-lo de volta. Desfira seus golpes sem dó em Lord Cutler Beckett para fechar o game.



EXTRAS

ESPADAS

A lista a seguir está em ordem da força fornecida pelas espadas. Complete a tarefa indicada para liberar a espada correspondente:

- Cutlass: Espada comum
- Dutchman sword: Complete o estágio Pearl Vs Dutchman.
- Norrington sword: Complete o estágio Isla Cruces.
- Bone sword: Complete o estágio Davy Jones' Locker.
- Gun sword: Complete o estágio Sea Battle.
- Pirate King's sword: Complete o estágio Shipwreck City.
- Davy Jones' sword: Complete o estágio Maelstrom.
- Ghost sword: Complete a sub-missão Hit Combo no estágio Isla Cruces level.
- Legend sword: Complete a sub-missão Hit Combo no estágio Maelstrom level.



TREASURE COVE

Nesta opção, você verá os itens que liberou ao longo do jogo. Veja a seguir a descrição de cada opção:

CHARACTER TREASURES

Você verá todos os personagens do game. Alguns estarão liberados se você executou seqüências corretas, por exemplo; já outros estarão indisponíveis. Para liberá-los, você precisa cumprir determinadas missões nas fases. Para saber qual é a missão que libera o personagem, selecione o seu nome e veja a descrição à direita da tela. Você terá cinco grupos de personagens. São eles: Personagens Principais, Piratas, Soldados, Cíveis e Lords Piratas.

■ Main Characters (Personagens Principais):

- Captain Jack Sparrow – Feche a fase “Prison Fortress”
- Bootstrap Bill Turner – Completar a sub-missão “Defeat Enemies” (mate os inimigos) em Prison Fortress
- Captain Teague – Complete o “Combat Challenge” (desafio de combate) em Prison Fortress
- Mordillah – Complete o “Combo Challenge” (desafio de combos) em Prison Fortress
- Cotton – Complete a sub-missão “Rescue” (resgate) em Isla de Pelegostos
- Will Turner – Feche a fase “Isla de Pelegostos”
- Gibbs – Complete o “Combat Challenge” em Port Royal
- Governor Swann – Complete o “Combat Challenge” em Pearl Vs Dutchman
- Tia Dalma – Complete a sub-missão “Missing Person” (pessoa desaparecida) em Port Royal
- Davy Jones – Feche a fase “Pearl Vs Dutchman”
- Elizabeth Swann – Feche a fase “Tortuga”
- James Norrington – Complete o “Combat

Challenge” em Tortuga
Pintel – Feche a fase “Isla Cruces”
Ragetti – Complete o “Combat Challenge” em Isla Cruces”
Captain Elizabeth Swann – Complete o “Combo Challenge” em Davy Jones’ Locker
Mercer – Complete a sub-missão “Hit Combo” (golpe de combo) em Singapore
Captain Sao Feng – Feche a fase “Singapore”
Lian – Complete o “Combat Challenge” em Singapore
Tai Huang – Feche a fase “Sea Battle”
Captain Barbosa – Feche a fase “Shipwreck City”
Black Bart – Complete o “Combat Challenge” em Maelstrom
Lord Cutler Beckett – Feche a fase “Maelstrom”

■ Pirates (Piratas):

Maccus – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Pearl Vs Dutchman
Angler – Complete o “Combo Challenge” em Pearl Vs Dutchman
Black Pearl Crew 1 – Complete a sub-missão “Loot” (pilhar) em Pearl Vs Dutchman
Black Pearl Crew 2 – Complete o “Combo Challenge” em Sea Battle
Electric Arm – Complete o “Loot Challenge” (desafio de pilhagem) em Pearl Vs Dutchman
Penrod – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Tortuga
Pirate 1 – Complete o “Loot Challenge” em Isla Cruces
Pirate 2 – Complete a sub-missão “Loot” em Tortuga
Pirate 3 – Complete a sub-missão “Loot” em Shipwreck City
Quartermaster – Complete a sub-missão “Gold Idol” (ídolo de Ouro) em Isla Cruces
Palifico – Feche a fase “Pearl Vs Kraken”
Cannon Arm – Complete o “Combat Challenge” em Pearl Vs Kraken
Chinese Henchman 1 – Complete a sub-missão “Debt Collection” (Coleção de dívidas) em Singapore
Chinese Henchman 2 – Complete o “Combo Challenge” em Singapore
Tortured Pirate 1 – Complete a sub-missão “Loot” em Davy Jones’ Locker
Tortured Pirate 2 – Complete o “Combat Challenge” em Davy Jones’ Locker
Ratlin – Complete a sub-missão “Loot” em Sea Battle
Hadrás – Complete o “Combat Challenge” em Sea Battle

■ Soldiers (soldados):

Prison Fortress Guard 1 – Complete o “Loot Challenge” em Prison Fortress
Prison Fortress Guard 2 – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Prison Fortress
Prison Fortress Guard 3 – Complete a sub-missão “Level Notoriety” (nível notável) em Prison Fortress
Female Warrior – Complete o “Combat Challenge” em Isla de Pelegostos

Male Warrior 1 – Complete a sub-missão “Loot” em Isla de Pelegostos
Male Warrior 2 – Complete o “Combo Challenge” em Isla de Pelegostos
Red Coat – Complete o “Jackanism” (sequência de botões de Jack) em Port Royal
Black Cloak – Complete a sub-missão “Defeat Enemies” em Maelstrom
Blue Coat – Complete o “Loot Challenge” em Pearl Vs Kraken
Skeleton Demon – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Davy Jones’ Locker

■ Civilians (Civis):

Inmate – Complete a sub-missão “Loot” em Prison Fortress
Town Landlord – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Port Royal
Town Musician – Complete o “Loot Challenge” em Port Royal
Townfolk 1 – Complete a sub-missão “Loot” em Port Royal
Townfolk 2 – Complete o “Combo Challenge” em Port Royal
Townfolk 3 – Complete a sub-missão “Rum Raid” (invasão do rum) em Port Royal
Townfolk 4 – Complete o “Loot Challenge” em Isla de Pelegostos
Wench 1 – Complete o “Jackanism” em Shipwreck City
Wench 2 – Complete o “Combo Challenge” em Pearl Vs Kraken
Wench 3 – Complete a sub-missão “Face Slap” (Tapa na cara) em Tortuga
Singapore Townfolk – Complete a sub-missão “Old Enemies” (Velhos inimigos) em Singapore

■ Pirate Lords (Capitães Piratas):

Capitaine Chevalle – Feche a fase “Port Royal”
Mistress Ching – Complete o “Jackanism” em Tortuga
Villanueva – Complete o “Combo Challenge” em Tortuga
Gentleman Jocard – Feche a fase “Davy Jones’ Locker”
Ammand The Corsair – Complete a sub-missão “Pirate Poker” (Pôquer Pirata) em Shipwreck City
Sri Sumbha Jee – Complete o “Combat Challenge” em Shipwreck City

LOCATION TREASURES

Essa opção mostra a localização dos tesouros. Você verá o nome das fases e do lado o número de tesouros que você encontrou. Ao selecionar um dos nomes, você verá as opções: Concept Artwork (uma imagem artística do jogo) e Challenge Modes (desafios). Para liberar ambos, você deve completar as pequenas missões da fase selecionada.

■ Prison Fortress:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Prison Fortress”

■ Isla de Pelegostos:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Isla de Pelegostos”

■ Port Royal:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Port Royal”

■ Pearl VS Dutchman:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Pearl VS Dutchman”

■ Tortuga:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Tortuga”
Duelling – Complete o “Loot Challenge” (desafio de pilhagem) da fase

■ Isla Cruces:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Isla Cruces”
Duelling – Complete o “Combo Challenge” (desafio de combos) da fase

■ Pearl VS Kraken:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Pearl VS Kraken”

■ Singapore:

Concept Artwork - Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Singapore”
Duelling – Complete o “Loot Challenge” da fase

■ Davy Jones’ Locker:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Davy Jones’ Locker”

■ Sea Battle:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase
Challenge Modes – Feche a fase “Sea Battle”
Duelling – Complete o “Loot Challenge” da fase

■ Shipwreck City:

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase

Challenge Modes – Feche a fase “Shipwreck City”

■ Maelstrom

Concept Artwork – Complete todas as sub-missões da fase

Challenge Modes – Feche a fase “Maelstrom”

Duelling – Complete o “Combo Challenge” da fase

CHARM CARDS

Nessa opção você verá os dois minigames presentes nas fases. São eles: Pirate Poker e Pirate Dice. Ao selecionar um dos minigames, você verá 12 círculos na tela. Cada círculo representa um “card”, que deve ser conquistado através da missão proposta por ele.

■ Pirate Poker:

1º Card – Encontre todos os “pingentes de caranguejo” em Prison Fortress

2º Card – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Isla de Pelegostos

3º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Port Royal

4º Card – Complete a sub-missão “Defeat Enemies” em Pearl VS Dutchman

5º Card – Complete a sub-missão “Pirate Poker” (Pôquer Pirata) em Tortuga

6º Card – Complete o “Jackanism” em Isla Cruces

7º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Pearl VS Kraken

8º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Singapore

9º Card – Complete o “Jackanism” em Davy Jones’ Locker

10º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Sea Battle

11º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Shipwreck City

12º Card – Complete o “Jackanism” em Maelstrom

■ Pirate Dice:

1º Card – Complete o “Jackanism” em Prison Fortress

2º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Isla de Pelegostos

3º Card – Complete a sub-missão “Pirate Dice” (Dado Pirata) em Port Royal

4º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Pearl VS Dutchman

5º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Tortuga

6º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Isla Cruces

7º Card – Complete a sub-missão “Old Enemies” em Pearl VS Kraken

8º Card – Complete a sub-missão “Pirate Dice” em Singapore

9º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Davy Jones’ Locker

10º Card – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Sea Battle

11º Card – Complete a sub-missão “Pirate Dice” em Shipwreck City

12º Card – Encontre todos os pingentes de caranguejo em Maelstrom

BONUS TREASURES

Essa opção irá mostrar alguns bônus que você ganhou durante o jogo. As duas opções são: Title Sequence e Swords. Para liberar os extras em “Title Sequence”, você precisa coletar muitas moedas. Em “Swords”, você deve executar determinados combos ou pequenas missões.

■ Title Sequence

Black Pearl – Colete 2000 Moedas

Flying Dutchman – Colete 5000 Moedas

Empress – Colete 8000 Moedas

■ Swords

Cutlass – Você inicia o jogo com essa espada

Dutchman Sword – Feche a fase “Pearl VS Dutchman”

Norrington Sword – Feche a fase “Isla Cruces”

Bone Sword – Feche a fase “Davy Jones’ Locker”

Gun Sword – Feche a fase “Sea Battle”

Pirate King’s Sword – Feche a fase “Shipwreck City”

Davy Jones’ Sword – Feche a fase “Maelstrom”

Ghost Sword – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Isla Cruces

Legend Sword – Complete a sub-missão “Hit Combo” em Maelstrom

ACHIEVEMENTS

Esta opção tem como única finalidade mostrar todos os extras que você já conquistou. Ela funciona como uma espécie de “busca rápida” para as pessoas que querem saber quais itens já liberaram.



A MELHOR REVISTA INDEPENDENTE DE XBOX 360



A X360 é revista de XBOX 360 mais vendida da Inglaterra. Seu conteúdo não fica no superficial e vai a fundo no universo dos games. Em suas 100 páginas, uma equipe que não tem medo da verdade faz as melhores análises, os previews mais quentes, dá dicas arrasadoras e mostra as estratégias completas dos games que estão bombando pelo mundo. Confira nas bancas ou no site.

X360

A REVISTA INDEPENDENTE

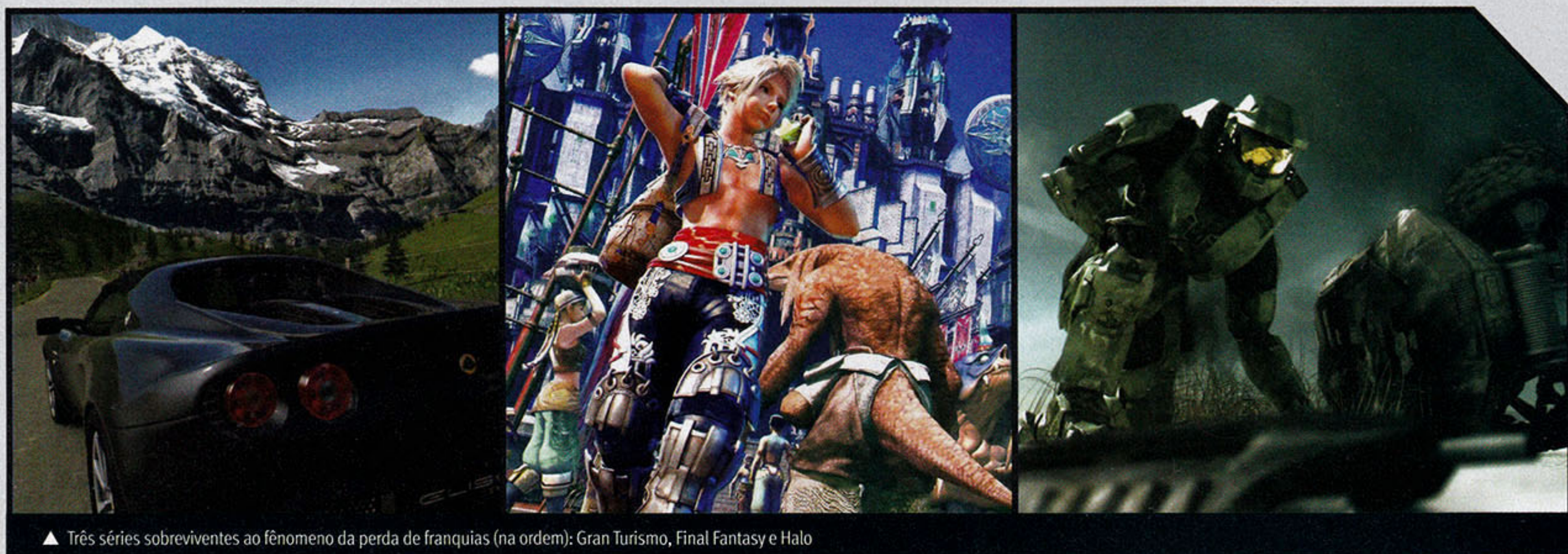
www.revistax360.com.br



Ricardo Caetano é motorista e jogador, práticas cada vez mais próximas

Carros e videogames

O fenômeno da perda de exclusividades



▲ Três séries sobreviventes ao fenômeno da perda de franquias (na ordem): Gran Turismo, Final Fantasy e Halo

■ Automóveis. Os maiores símbolos da industrialização e do capitalismo moderno. Sinônimos de poder e dinheiro. Desejo de dez entre dez adultos. Muitos se sacrificam e vendem sua força de trabalho por um passeio de fim de semana. O processo de compra é difícil, pois há vários modelos, cores, marcas, atributos, preços, tamanhos e formas para escolher. O comprador só tem uma certeza: todos, na teoria, possuem a função de transportá-lo. Sejam quais forem os atributos, qualquer automóvel os levará ao destino; uns mais rápidos, outros carregando mais peso, mas farão seu trabalho. Neste ponto você se pergunta: o que isso tem a ver com videogames? Cada vez mais há semelhanças.

Muito se fala na nova geração dos videogames: o controle do Wii, o preço do PS3 ou a rede do X360. Mas um fenômeno vem ganhando força no mercado do games nesta geração, impulsionado pela ganância de produtores e a vontade dos jogadores: a perda de exclusividades. As denominadas “bandeiras” dos consoles, as franquias exclusivas, estão caindo por terra. Os jogos estão cada vez mais multiplataformas.

Nas gerações anteriores, um dos grandes fatores para que as pessoas comprassem os consoles era a exclusividade de títulos. Muitos compraram o Xbox para jogar Halo, o PSP para jogar Metal Gear Ac!d ou o PS2 para jogar as séries Metal Gear e Final Fantasy. Quem não podia comprar todos consoles via a distância donos de videogames concorrentes rodando grandes séries exclusivas. O que está ocorrendo agora é o contrário.

Exceto pela Nintendo, que possui franquias imortais, como Mario, Zelda e Pokémon, os grandes dos consoles brigam entre si para tirar a exclusividade uma das outras. Ora por conta da pressão do público ora por decisões envolvendo grandes quantias de dinheiro, as exclusividades estão acabando. Os dois últimos títulos que se tornaram multiplataforma e que antes eram exclusivos são GTA e Metal Gear. Não há uma confirmação final quanto ao segundo, mas os indícios de que o console da Microsoft, Xbox 360, terá uma versão do quarto episódio Solid são grandes. O que antes era exclusivo agora faz a festa de todos os jogadores. GTA IV será multiplataforma. Resident Evil 5 (a quarta versão era exclusiva para

GameCube e saiu para o PS2 tempos depois) será multiplataforma. Alone in the Dark será multiplataforma. Os jogos da EA serão multiplataformas. Guitar Hero III será multiplataforma.

Muitos outros serão multiplataforma. As últimas bandeiras serão Halo e Gears of War, na Microsoft. Do lado da Sony, Silent Hill 5, Gran Turismo e Final Fantasy são as exclusividades que sobrevivem até segunda ordem. O que tudo isso significa?

Se as exclusividades acabarem, adquirir um videogame será como comprar um carro. Você só escolherá a marca, a cor ou algum tipo de opcional. Não importa o console que você compre, todos farão o mesmo. Um terá um sistema melhor de rede e outro terá qualidades técnicas melhores. Mas no final todos farão o mesmo ou, como os carros, chegarão ao destino. Bom para aqueles que não podem comprar todos os consoles; ruim para os que consideram saudável a disputa entre empresas de games.

Você ainda vai ficar na dúvida?

Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS
 no mercado
Procedência

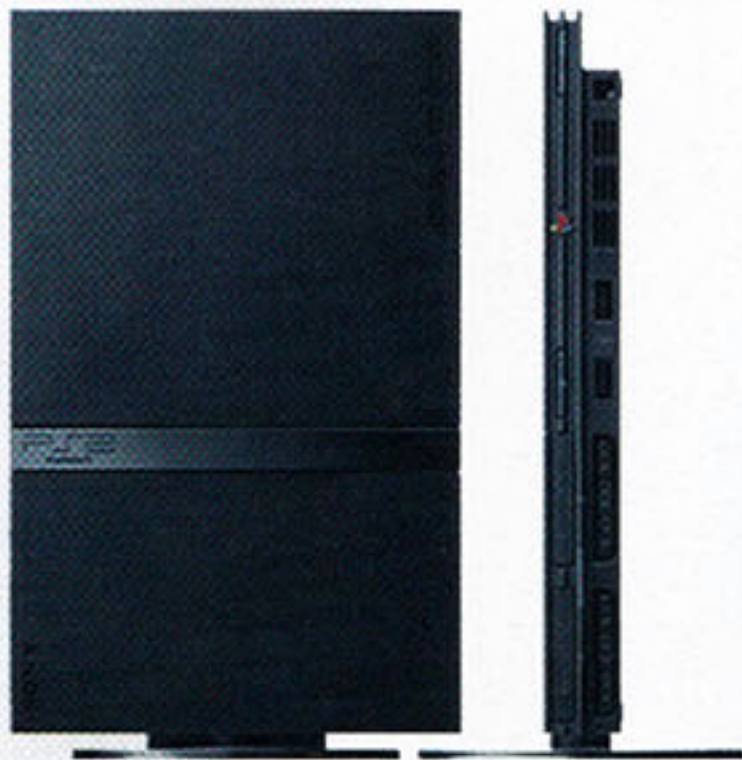
Oficina Própria
Assistência
Técnica
Técnicos Qualificados

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 revolucionário
 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

Hard drive atualizável
 60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

3X R\$ 914,00
 6X R\$ 483,00
 12X R\$ 269,00

24X R\$ 165,00

ou apenas:
R\$ 2.490,00
 à vista. *

Por essa você não esperava!
 As "100" primeiras ligações
 ganharão um **SUPER DESCONTO!** **

ligue **AGORA** para nossa central
 de atendimento e confira.

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

Fratello Games®

Central de atendimento:

Fone: (11) **3362.2206**

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 Vitória, 257
 Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

SEU GAME COM TUDO!

Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

* 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.



Art of Fighting Anthology é uma compilação dos primeiros games contendo as lutas de Ryo Sakazaki, Robert Garcia e outros grandes lutadores



Nero será o protagonista de Devil May Cry 4, sequência direta do primeiro game da série, protagonizado pelo famoso Dante

shop  time

Harry Potter

E A ORDEM DA FÊNIX

Cód.: 190597 PARA PS2*

POR: 189,90

8X
R\$ 23,73



RETARD AVENGERS

JOYSTICK SCARE PAD
BERSERKER - PS2

Cód.: 184118

DE: 79,00 | POR: 69,90

3X
R\$ 23,30



MEMORY CARD NEO 8MB

Cód.: 184039

POR: 49,90

2X
R\$ 24,95

VOLANTE VIBRATION UNIVERSAL
LEADERSHIP

Cód.: 178801

DE: 169,00 | POR: 159,00

7X
R\$ 22,71



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

As promoções desse anúncio são válidas somente através do link www.shoptime.com/psw ou através da nossa central de atendimento. *Produto disponível no estoque a partir do dia 15 de julho. Pré venda até esta data. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003- 1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 25/07/07 ou enquanto durarem nossos estoques.



RETRO AVENGERS



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [Douglas lelker](#)

Revista: [Luciano Oliveira Miguel](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

