



# PS3 WORLD

Os novos clássicos  
**METAL GEAR  
GEAR  
SOLID  
IV**



Detonamos:  
**RAINBOW  
SIX VEGAS**

**.HACK**  
//G.U. VOL.2: REMINISCE

**RE CODE:  
VERONICA X**

**RATATOUILLE  
MADDEN 08**

Dicas:

**Harry Potter 5  
Transformers  
Raw Danger  
Guitar Hero 80s**

Matérias Especiais:  
**Novas funções para  
o USB do PS2**

**O novo PSP**

Novas informações do primeiro grande game do PlayStation 3

**SILENT HILL 5**  
O terror da macabra cidade chega à nova geração

**GRAN TURISMO 5  
PROLOGUE**  
Todos os detalhes na prévia do mais respeitado simulador de corrida



**RESIDENT  
EVIL 5**

Chris Redfield será protagonista do próximo game da série de survival-horror. Detalhes do jogo que promete barbarizar

e mais:  
**LOST**

A série de TV vira jogo para PlayStation 3. Preview com tudo sobre o game



ISSN 1679-5008

00046

9 771679 500009

PS3world | Ano 01 | #46 | R\$ 6,90 | 2,90 €

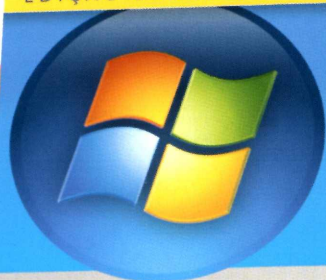


# O Manual do Windows Vista

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](http://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



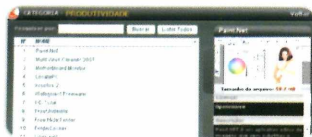
ISSN 1981-0230 • ANO 1 • Nº 3 • R\$ 11,90

### 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



# Clássicos à vista!

■ Oito meses depois do lançamento do PS3, as produtoras começam a mostrar os primeiros detalhes relevantes dos próximos clássicos do console, alguns deles nascidos no primogênito PlayStation. Grandes franquias, como Resident Evil, Metal Gear, Gran Turismo e Silent Hill, são destaques na capa de nossa 46ª edição. Mesmo faltando um longo percurso para que cheguem ao mercado, conseqüentemente muitas novidades para serem reveladas, levamos a você tudo o que foi divulgado sobre eles.

Por falar em PlayStation 3, finalmente introduzimos games do console nos detonados. O título de estréia é Rainbow Six Vegas, que tardou mas chegou ao mercado. Além dele, você encontra o clássico Resident Evil Code: Veronica X, Ratatouille e um guia inédito de Madden NFL 08 com direito a regras do game.

Para quem sempre está atento aos editoriais da revista, aqui vai uma informação em primeira mão: a próxima edição é a última da *PSWorld*, portanto não percam, pois um material de qualidade ainda maior deve chegar às bancas em uma revista de despedida. Mas nada de adeus por enquanto. Vamos deixá-lo para a próxima edição.

Um grande abraço e até mais!

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  
Reportagem: Ronie Anderson (estagiário)  
Arte: Luciane S. Haguihara (chefe), Hudson Rodrigues (designer) e Viviam Cristina Luis (designer)  
Capa: Sérgio Bergocce  
Colaboração: Buguno, Cláudio Pereira, Douglas Pereira, Henrique Moreira, Murilo Takeda, Rafaela Caetano, Renato Siqueira e Rodrigo Vieira (textos)

## PUBLICIDADE

Rodrigo Tadeu Costa, tel.: (11) 3217-2703,  
e-mail: rcosta@digerati.com.br

## 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 jornalheiros: 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  
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



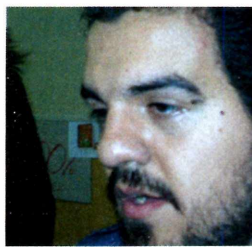
**ALLAN ANDRÉ**  
Editor

Voltou das férias, levou o PlayStation 3 da Redação para casa e deixou todo mundo na mão por alguns dias. Ainda bem que é só por alguns dias...



**LUCIANE HAGUIHARA**  
Chefe de arte

Após várias visitas a salas de cinema, recomenda uma verdadeira pérola do cinema nacional: *Saneamento Básico*



**RICARDO CAETANO**  
Editor-assistente

Acha que se a informática fosse tão fácil de ser usada, como em *Duro de Matar 4.0*, a vida seria bem mais descomplicada



**VIVIAM LUIS**  
Designer

Após citar em suas descrições de staff os LocoRocos inúmeras vezes, encontrou algo diferente para pensar



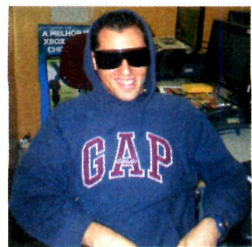
**MILENA WIEK**  
Assistente editorial

Está louca para jogar The Simpsons Game e ver se o fofíssimo Porco-Aranha fará uma participação especial



**HUDSON RODRIGUES**  
Designer

Neste mês, conheceu os prazeres de jogar Guitar Hero. Seu próximo objetivo é jogar no nível Expert e bater todos na Redação



**RONIE ANDERSON**  
Redator

Está muito feliz, pois conseguiu entrar no mercado de trabalho jornalístico e por encontrar óculos iguais ao do seu ídolo, RanXerox



**SÉRGIO BERGOCCE**  
Designer

Está se divertindo muito com sua irmã, pois comprou um PlayStation 2 e pretende terminar todos os clássicos do console



PSWORLD (ISSN 1679-5008)

é uma publicação da editora Digerati. Distribuidor exclusivo para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. (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



24

## Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

■ Preview de um dos jogos mais aguardados. Saiba tudo sobre a nova aventura de Solid Snake

36



## Novo PSP

■ Veja as características da nova versão do PSP. Imagens, novas funções e muito mais



78

## Rainbow Six Vegas

■ Detonado para você acabar com a ameaça terrorista que infesta a cidade norte-americana do jogo

## CARTAS

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

## FRONT

### NOTÍCIAS

Banimentos da Sony, pesquisa sobre usuários de PS3, Turok, Metal Gear Online e muito mais > 10

### REWIND

As três aventuras de John MacClane em um jogo clássico para PSone > 10

### TOP 10

Dez jogos que contêm algum tipo de traição formam a lista do mês > 11

### VERSUS

John Madden e o craque Neto mostram suas habilidades esportivas > 12

### PSPWORLD

Velocidade do PSP, Home, disputa entre Aliens e muito mais > 13

### SITE

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

### PAUSE

*Smallville*, *Hitman* nas telonas e John Lennon no iTunes > 16

### SIDEQUEST

Acessório do Wii, novo DS, *Unreal Tournament 3* e muito mais > 17

### CHRONO

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

## PREVIEWS

Resident Evil 5	20
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	24
Iron Man	27

The Bee Movie Game	27
The Legend of Spyro: The Eternal Night	27
Silent Hill 5	28
Gran Turismo 5 Prologue	30



Beowulf	32
Hellboy: Science if Evil	32
Aqua Teen Hunger Force: Zombie Ninja Pro-Am	32
Lost: The Videogame	33
Crash of the Titans	33
Moto GP '07	33
Konami Kids Playground	34
Spider-Man: Friend or Foe	34

## MATÉRIA

### Novo PSP

Veja como será a nova versão do PSP. Conheça as características do novo portátil > 36



## REVIEWS

Lair	40
All Pro Football 2K8	41
Rugby 08	41



StateShift	41
Final Fantasy II	42
Brave Story: New Traveller	42
Harvest Moon: Boy & Girl	42
Nascar 08	43
Tomb Raider: Anniversary	43
Biker Mice from Mars	43
Crazy Taxi: Fare Wars	44
Hot Shot Tennis	44
The Adventures of Darwin	52

## MATÉRIA

### USB no PS2 II

Mais funções para as portas USB de seu PS2. Veja do que elas são capazes em um tutorial > 46



## DICAS

PSone	
NFL Gameday 98	48
NFL Quarterback Club 97	48
NFL Gameday	48
NFL Xtreme 2	48
NHL 98	48
NHL Breakaway 98	53
One	53
One Piece Grand Battle 2	53
Option Tuning Car Battle 2	53
Play Stadium 3	53
Pitfall 3D	53

PS2	
ESPN NFL Football	54
Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	56
Harry Potter e a Ordem da Fênix	57
Transformers: The Game	57

PSP	
Ratatouille	58
Transformers: The Game	58
Tenchu: Shinobi Taizen	58

Ghost Rider	59
Justice League Heroes	59
Medal of Honor: Heroes	59
Major League Baseball 2K6	59

## DETONADOS

### .HACK//G.U. VOL.2: REMINISCE

Saiba como completar o mais novo capítulo da série de .hack > 60



### RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

Clássico. Detonado do primeiro Resident Evil para PlayStation 2 > 70



### RAINBOW SIX VEGAS

Combata a ameaça terrorista que age em Las Vegas > 78



### RATATOUILLE

Roteiro para as aventuras do ratinho que sonha ser um grande cozinheiro > 86

### MADDEN 08

Regras, posições, pontuações e estratégias em um superguia > 90

## VOX

Ronnie Anderson fala sobre a síndrome de seqüências no mundo dos games > 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 – 12ª 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 HUMANO”

A nota do detonado de *Transformers: The Game* foi 9,5, quando na verdade deveria ter sido 6,5. A nota é diferente da do review do mesmo game (5,5) devido ao fato de os dois textos terem sido escritos por diferentes autores, de opiniões diferentes.

## Carta do mês

### SURPRESAS AGRADÁVEIS

Quando decidi escrever pela primeira vez para a revista *PSWorld*, fiquei em dúvida sobre qual assunto tratar, se apenas elogios (que seriam merecidos), sobre os 110 milhões de PS2 vendidos ou apenas um olá para a turma da Redação. Mas a edição 45 me fez mudar de idéia. Compro, todo mês, três revistas com material voltado ao universo dos games e leio cada centímetro impresso nas páginas, desde o editorial até os anúncios da quarta capa, e conseqüentemente observo as diferenças e os erros presentes em cada uma dessas publicações. Porém, uma coisa me chamou a atenção na edição 45 da revista, que me fez inclusive consultar as dezenas de edições que tenho da *PSW*: os detonados. É de praxe que as revistas se preocupem com os games em evidência, aqueles a que a mídia especializada dá mais enfoque. É natural, pois como estudante de comunicação entendo como funciona, e o resultado disso são apenas detonados de tais games, visto que o público, em sua maioria, os está jogando. Mas é aí que vejo o destaque de vocês. Quando cheguei à página 62 da edição citada, me deparei com o detonado do jogo *Raw Danger* e fiquei estupefato. Fechei e abri a revista várias vezes para acreditar, mas minhas consultas anteriores me mostraram a preocupação de vocês com o público

que também joga games alternativos. A prova disso está na edição 38 (*Tales of the Abyss*, 32 (*Teen Titans*), 27 (*50 Cent*), 20 (*NARC*), 10 (*Crimson Tears*), *Atelier Iris 3* na Web e tantos outros que vocês publicam. Faço muito uso desse material, principalmente pelo tempo escasso que tenho para jogar. Essa lista de detonados improváveis os torna diferenciados de qualquer outra publicação brasileira. Espero que continuem! Fica aqui minha admiração pelo trabalho de vocês. Continuem assim, com detonados de primeira linha e informações sempre atualizadas, que consigam sair na frente de outras grandes revistas.

**Ricky**

Deu para ver que você acompanha o nosso trabalho já há algum tempo. É claro que os games que estão em evidência têm que receber uma atenção especial, mas isso não quer dizer que os outros jogos tenham de ser esquecidos. Não podemos deixar de detonar os grandes lançamentos, mas também não abandonaremos os jogos alternativos. Como você mesmo disse, esse é o nosso diferencial. Pode deixar que continuaremos detonando os games considerados “improváveis”. Muito obrigado pelo seu reconhecimento e aproveite a assinatura da *PSWorld* que você acabou de ganhar.

### DICAS PARA NEED FOR SPEED

Gosto muito da excelente revista que vocês fazem e tenho algumas dúvidas:

- 1- Existe algum código para liberar tudo no *NFS Most Wanted* e no *NFS Underground 2*?
  - 2- No *Spider-Man 3*, o que acontece se eu achar os 100 pedaços de meteoritos e os 50 símbolos de aranha?
- Obrigado pela atenção e obrigado também pelas respostas da outra pergunta que enviei.

**Renan Willian**

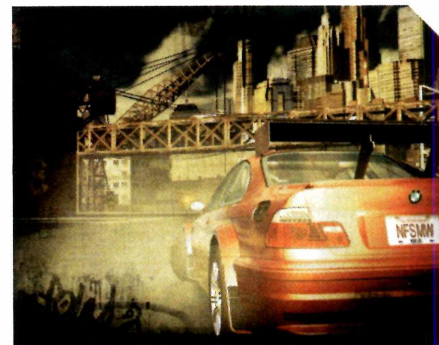
Muito obrigado pelos elogios. Quanto às perguntas: 1 – Existem muitas trapaças tanto para *NFS Most Wanted* quanto para *NFS Underground 2*, mas por motivo de espaço colocamos apenas algumas.

#### Dicas para NFS: Most Wanted

**Castrol Syntec Ford GT** – Na tela principal do jogo, pressione: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓ para destravar o carro *Castrol Syntec Ford GT*.

**Porsche Cayman** – Na tela principal do jogo pressione: L1, R1, R1, R1, →, ←, →, ↓, para destravar o carro *Porsche Cayman*.

**Ganhe \$10,000** – Tenha um arquivo salvo do jogo *Need For Speed Underground 2* no seu Memory Card para começar o jogo com \$ 10,000 depois da introdução.



#### Dicas para NFS Underground 2

**Todas as pistas destravadas** – Pressione Start para aparecer o título do jogo na tela. Depois disso, pressione ↓, R1, R1, R1, R2, R2, R2, Quadrado para destravar todas as pistas do jogo. Se o comando for executado corretamente, você ouvirá um som de confirmação.

**Nissan Skyline** – Pressione Start para aparecer o título do jogo na tela. Depois disso, pressione ↓, ↓, L1, L2, L1, L2, L1, ↓ para destravar o carro *Nissan Skyline*. Se o comando for executado corretamente, você ouvirá um som de confirmação.

**D3 GTO** – Pressione Start para aparecer o título do jogo na tela. Depois disso, pressione ↑, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, → para destravar o carro *D3 GTO*. Se o coman-

do for executado corretamente, você ouvirá um som de confirmação.

2 – Se você coletar todos os 100 pedaços de meteoritos, o personagem Venom será destravado. Se você conseguir coletar os 50 emblemas de aranha será destravada a roupa preta do Homem-Aranha.

## MAIS SURVIVAL HORRORS

■ Estou aqui para fazer uma pergunta sobre o jogo Resident Evil Outbreak. Para que serve uma chave chamada Joker Key?

**Bruno Bryan Marques**

A Joker Key serve para abrir o armário do personagem Kevin, mas o jogo a que você está se referindo não é o Resident Evil Outbreak, e sim o Resident Evil Outbreak File #2.

## EXTRAS DE NARUTO

■ Sou um grande fã desta ótima revista. Vocês estão de parabéns! Minha dúvida é a seguinte: tenho o jogo Naruto: Konoha Spirits e já o zerei. Quero saber como faço para liberar os outros três personagens quando estou jogando com os dois controles. No menu, há uma opção que só tem interrogação. Para finalizar, quero saber se há alguma trapaça do jogo. Obrigado desde já.

**Gustavo**

Obrigado por prestigiar o nosso trabalho. Quanto às suas perguntas:

**Rank S** – Termine o jogo para destravar as missões de rank S.

**Kakashi Gaiden Story Mode** – Termine o jogo normalmente e as missões de rank S para destravar o Kakashi Story Mode.

**Jogue com Hoshigake Kisame e Uchiha Itachi no versus mode** – Termine o Kakashi Gaiden Story Mode para destravar Hoshigake Kisame e Uchiha Itachi no versus mode.

## AJUDA AO ARANHA

■ Olá, pessoal da PSW. Gostaria de saber se o detonado do jogo Spider-Man 3 que está na edição 43 da PSW é para PS3.

**Ana**

O detonado do Spider-Man 3, na edição 43 da PSW, foi feito com base na versão do PS2, mas esse jogo também está disponível para PS3.

## GUITARRA GENÉRICA

■ Pessoal, primeiro gostaria de parabenizá-los. Comecei há pouco tempo a comprar a revista, mas com certeza me tornei um leitor assíduo de vocês.

Minha pergunta é a seguinte: vocês já testaram a Rock Guitar 2, a versão “genérica” da Guitar Pro, a guitarra oficial do Guitar Hero 1 e 2? A guitarra oficial da Red Octane está muito cara! Gostaria de saber se vale a pena comprar a versão mais em conta.

Agradeço a atenção.

**Bruno**

Muito obrigado pelas palavras de incentivo. Quanto à sua dúvida, nós ainda não testamos ainda essa versão “genérica” da Guitar Pro, mas segundo pessoas da Redação que tiveram a oportunidade de jogar com ela, a Rock Guitar responde bem aos comandos assim como a guitarra original.

## RPG PARA PSONE

■ Olá, pessoal da PSW. Meu nome é Rafael Vicari. Sou assinante da PSWorld há mais de um ano, mas já leio a revista há uns dois anos. Ao longo das edições, pude notar a evolução que vocês tiveram. Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho que vocês estão fazendo e de saber se tem algum Final Fantasy Tactics para PSone.

**Rafael Vicari**

Rafael, muito obrigado por reconhecer o nosso trabalho. É um imenso prazer para nós saber que a PSW tem leitores assíduos assim como você, e é por esses leitores que, a cada edição, tentamos melhorar o conteúdo da revista. Quanto à sua dúvida, existe uma versão do jogo Final Fantasy Tactics para o PSone.

## FECHANDO FINAL FANTASY X

■ Antes de tudo, queria dar os parabéns pela ótima revista. Compro a PSWorld há alguns anos. É incrível como vocês conseguem se superar a cada edição.

Gostaria que vocês me ajudassem em uma dúvida no Final Fantasy X.

Já estou na última parte, precisamente na Airship, e estou tentando ir para as áreas secretas. O detonado de vocês pede que eu digite GODHAND, só que eu digito e não acontece nada. Será que é porque minha versão de Final Fantasy X é espanhola?

Se vocês puderem me ajudar, eu agradeço. Um abraço e continuem com o ótimo trabalho.

**Flávio Sátiro**

Obrigado Flávio. Sua opinião é muito importante para nós. As críticas e os elogios dos leitores fazem com que, a cada edição, a revista cresça. Quanto às suas dúvidas, tanto a versão americana quanto a japonesa ou qualquer outra não tem diferença alguma. Utilize estas dicas para seguir no jogo:

Utilize GODHAND como senha de acesso na tela. Agora, escolha o Mushroom Rock na sua lista de destinos. No Head North, você encontrará uma caixa que contém a God Hand, a arma final de Rikku. Retorne para a Airship e utilize a senha VICTORIOUS. Agora, você pode selecionar as ruínas de Besaid na sua lista. Corra ao redor do objeto e abra a caixa para receber o Victorious. Feito isso, volte

para a Airship e digite a última senha: MURASAME. Agora vá para Besaid Ruin 2. Abra o baú para receber o Auron's Murasame. Essas são as três senhas que devem ser usadas. Se você seguir essas dicas, com certeza conseguirá passar da parte que você está.



## PEDIDO DO ANIVERSARIANTE

■ Meu nome é Igor. Tenho 13 anos e há muito tempo pretendo mandar esse e-mail.

Há um pouco mais de um ano compro a revista mensalmente, pois é a melhor do mercado, com um visual limpo, sem muita propaganda, capas e imagens internas que arrasam, matérias únicas e os melhores previews e reviews, e por isso e muitas outras coisas a revista PSWorld é a minha favorita (e única).

Spider-Man: Friend or Foe chega quando para o PS2?

Kingdom Hearts 2: Final Mix + chega em versão ocidental? A E3 vai voltar a ser o que era? A minha primeira revista falava sobre a E3 de 2006. Fiquei deslumbrado com as novidades, mas a última edição mostrou que a E3 não é mais a mesma.

Por último, gostaria de pedir um pôster em especial (na minha parede tem um espaço reservado para ele): do Guitar Hero, um dos meus jogos favoritos e o que mais jogo no PS2. Se adiantar, faço aniversário no dia 4 de setembro – esse pôster seria um ótimo presente para mim!

Agradeço por lerem meu e-mail. Sei que vocês perdem parte do tempo para ler cartas de leitores fanáticos como eu.

**Igor**

Olá, Igor. Vamos primeiro às suas dúvidas:

1 - Spider Man: Friend or Foe tem data de lançamento prevista para o dia 2 de outubro de 2007.

2 - A única versão anunciada foi a japonesa. Há alguma chance de que saia uma versão européia.

3 – Não é mais a mesma e, talvez, não voltará a ser. É mais fácil a E3 acabar do que voltar a ser como antes. Parece que, daqui em diante, o evento não será mais aberto ao público, mas apenas a imprensa.

Igor, você pediu e nós atendemos. Esta edição está vindo com o pôster do Guitar Hero que você sugeriu. Parabéns, muita saúde e vida longa para que você possa continuar lendo a PSW.



# Tilty's<sup>®</sup> Games

[www.tiltysgames.com.br](http://www.tiltysgames.com.br)

**1 ANO DE GARANTIA**

**PLAYSTATION 2 SLIM**

Original



**2 CONTROLES**

**R\$490,00**

À VISTA



**15 Anos!**

Games e Acessórios

O melhor preço da Região

A maior Garantia

Assistência Técnica

Facilitamos o pagamento

**Agora com suprimentos**

**para Informática!!**

Nintendo<sup>®</sup>



PSP  
PlayStation Portable



Rua: Serra de Bragança N°527 Tatuapé Tel:61913000  
AV: Dr Luis Ayres n°1882 Artur Alvim tel:22170808

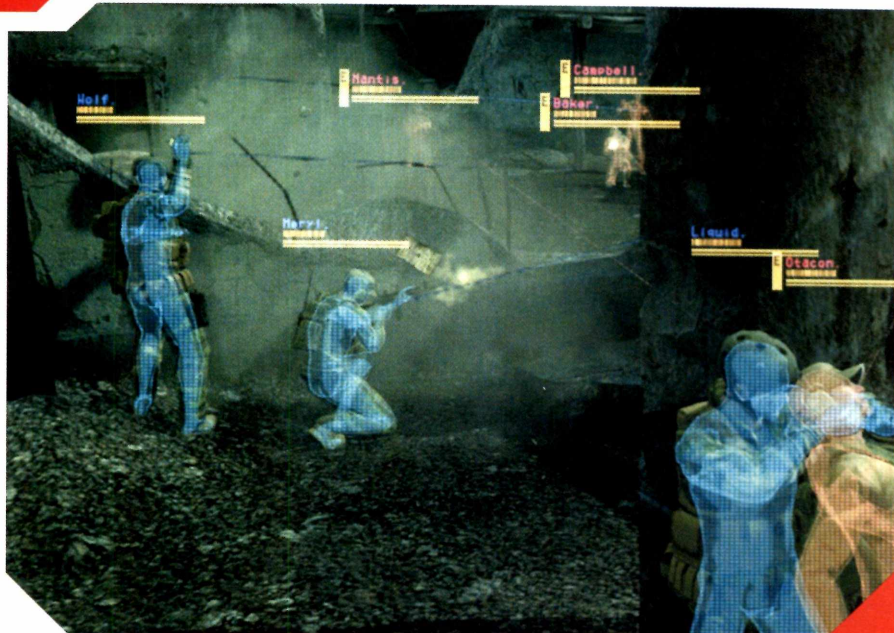
# FRONT

■ Notícias e variedades

## Beta de Metal Gear Online

“Algumas pessoas já conseguiram colocar as mãos no beta de Metal Gear Online no Japão. O game usará um sistema chamado SOAP, que permitirá aos jogadores terem ...”

**Pág. 12**



### Sony irá banir transgressores...

10 > “Durante o Edinburgh Interactive Festival, Peter Edward, diretor da PlayStation Home...”



### MTV investirá 500 mi em games

11 > “A rede MTV pretende investir US\$ 500 milhões no segmento de jogos nos próximos anos...”



### PSPWorld

13 > “Recentemente, a Sony anunciou que liberou para uso a velocidade máxima do...”



### Pause

16 > “O game Hitman, cujo protagonista é um assassino profissional, está ganhando...”



### Sidequest

17 > “A Nintendo lançou em agosto uma versão limitada de duas cores do seu portátil, Nintendo DS...”



## Segundo pesquisa, sessões de jogo no PS3 são maiores

■ Segundo um estudo publicado pela empresa Nielsen, o PS3 tem as sessões de jogos mais compridas entre os consoles da atualidade. Quando um PS3 é ligado, permanece, em média, ligado por 83 minutos, contra 61 minutos do Xbox 360 e 57 minutos do Wii, um dos mais baixos entre os videogames pesquisados. Em contrapartida, o Xbox 360 é ligado mais vezes por dia: 2,21 vezes, contra 1,88 do PS3 e 1,78 do Wii. O resultado da pesquisa reforça a teoria de que o console da Sony é mais voltado para os jogadores entusiastas enquanto o Wii tem um perfil mais casual.

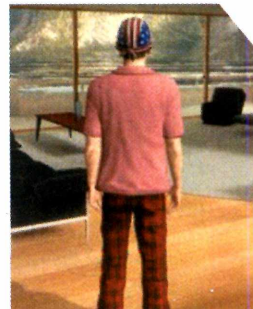
O videogame mais usado ainda é o PS2, representando cerca de 42% do total de minutos jogados. Em segundo lugar está o primeiro Xbox, seguido de perto pelo seu irmão mais novo. O PS3 está em último lugar, representando apenas 1,5% dos minutos jogados.



## Sony irá banir transgressores da PlayStation Home

■ Durante o Edinburgh Interactive Festival, Peter Edward, diretor da PlayStation Home, falou sobre o sistema de segurança da comunidade virtual do PS3. Ele avisou que as pessoas que fizerem mau uso da Home terão seus consoles banidos da rede. Isso significa que o usuário que for punido só poderá acessá-la novamente de outro aparelho.

Apesar de parecer severo, ele deixou claro que a Sony não quer se tornar uma polícia virtual. A companhia pretende prover aos usuários diferentes áreas dentro do Home para variadas faixas etárias, o que também será apropriado para a eventual propaganda de produtos para o público adulto, como cigarros, preservativos e bebidas alcoólicas.



## REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



## Die Hard Trilogy por Buguno



■ Com o lançamento de *Duro de Matar 4.0* nos cinemas, não seria possível deixar de falar de Die Hard Trilogy, game de ação para PSOne inspirado nas desventuras do policial nova-iorquino John McClane (Bruce Willis). Como retrata três filmes, Die Hard Trilogy é dividido em três sistemas de jogo, cada um com sua estrutura particular. O jogo tem ação constante, se tornando cada vez mais empolgante à medida que o jogador avança pelas fases focadas no respectivos filmes.

No primeiro game, você deve eliminar os terroristas que tomaram o edifício Nakatomi Plaza. O objetivo é resgatar todos os reféns, incluindo a Sra. Holly McClane (mesmo que ela assassine Holly Gennero) em um jogo em terceira pessoa bem interessante. Orientado por um mapa, o jogador percorre as fases em formato de arenas. Mas não se trata apenas de sair atirando nos alvos. O jogo exige um pouco de estratégia, principalmente na hora de salvar reféns, finalizar as fases e eliminar os terroristas. Apesar da IA um pouco fraca, a primeira etapa de Die Hard Trilogy empolga.

O segundo é um shooter em primeira pessoa no melhor estilo Time Crisis, ambientado nos arredores e no aeroporto de Dulles. O objetivo é acabar com a ameaça terrorista. O melhor deste modo é a diversidade de inimigos pela tela e

a maneira de enfrentá-los, além da preocupação de não acertar os transeuntes espalhados pelos cenários.

No terceiro, você alterna o controle entre vários veículos à procura das bombas espalhadas por Nova Iorque. Você conta apenas com uma bússola indicando a posição das bombas, a qual é muito importante na sua corrida contra o relógio. Neste jogo é importante ser um bom piloto e usar de estratégia para chegar à bomba antes que ela exploda arrasando a cidade. Dois pontos interessantes são o trânsito caótico que você deve enfrentar e o efeito nos carros à medida que você os danifica.

Vale lembrar que você é um policial em Die Hard Trilogy e precisa salvar os inocentes. Essa atitude rende um bom score ao final de cada fase. Outro ponto muito interessante do game é o fato de o próprio ator Bruce Willis emprestar sua voz a ele, o que o torna muito mais empolgante e engraçado para os fãs. Frases, como "I don't like to lose", "Somebody get me some aspirin" e, um clássico do primeiro *Duro de Matar*, "Yippe-kai-ay!", estão presentes em todos os jogos.

Para os fãs da série, o jogo é diversão garantida. Já para aqueles que não assistiram aos filmes na famigerada *Sessão da Tarde* pode ser um pouco frustrante.

# Ratchet & Clank será lançado em outubro

■ Em um podcast, a Insomniac Games revelou a data de lançamento de Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction. A aventura chegará ao PS3 no dia 23 de outubro. Tools of Destruction é a estréia de Ratchet e seu companheiro mecânico Clank no console de nova geração. O estilo do consagrado jogo foi mantido, mesclando o estilo plataforma, combate corpo a corpo e, principalmente, muito tiroteio, com algumas das armas mais malucas já vistas nos videogames. A tecnologia usada é uma derivação da engine de Resistance: Fall of Man, estréia da produtora no PS3. O game roda de maneira muito suave, acima dos 30 quadros por segundo, e a meta é chegar aos 60.



# Ubisoft diz que não é difícil programar para o PlayStation 3

■ Analistas e programadores já disseram que é mais difícil desenvolver jogos para o sistema da Sony em relação ao do Xbox 360. Entretanto, o time responsável pela franquia Ghost Recon Advanced Warfighter, da Ubisoft, nega que isso seja verdade, explicando que é apenas um caso de se adaptar ao sistema da Sony, que está em uma fase mais inicial de seu ciclo de vida. Segundo Yan Le Tensorer, co-fundador do estúdio Tiwak, da Ubisoft, não é mais difícil programar para PS3. Ele acha que é apenas uma programação diferente que ainda não foi decifrada totalmente pelo pouco tempo em que o PS3 está no mercado em relação ao Xbox 360.

# MTV investirá US\$ 500 milhões em games

■ A rede MTV pretende investir US\$ 500 milhões no segmento de jogos nos próximos anos. A rede já atua na área pela produtora Harmonix, responsável pelos dois primeiros jogos da série Guitar Hero e que, agora, prepara o game Rock Band. Por ora, não foram especificados os projetos em que o dinheiro será aplicado, mas a empresa dá a entender que pretende levar os programas da casa para o mundo interativo.

Segundo Mika Salmi, presidente global de mídia da MTV, seria bom se houvesse mais marcas espelhadas no grupo musical transformadas em game. Os dois primeiros jogos do Guitar Hero têm a marca da MTV.

## TOP 10 TRAIÇÃO

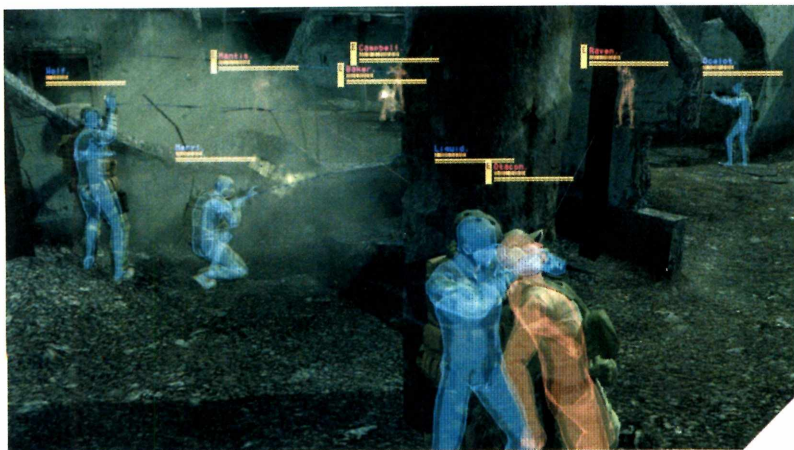
Dez games que contêm algum tipo de traição

1º	 Resident Evil	2º	 GTA: San Andreas	3º	 Final Fantasy X	4º	 Metal Gear Solid 3	5º	 Final Fantasy VII
6º	 God of War 2	7º	 Syphon Filter 2	8º	 Mortal Kombat 4	9º	 Tomb Raider	10º	 Splinter Cell: Double Agent

# Começa o beta de Metal Gear Online no Japão

■ Algumas pessoas já conseguiram colocar as mãos no beta de Metal Gear Online no Japão. O game usará um sistema chamado SOAP, que permitirá aos jogadores terem acesso a mais informações na tela sobre seus aliados de time. Parece que será possível enxergá-los mesmo através das paredes.

Ao morrer, o jogador poderá selecionar sua arma e voltar ao campo de batalha. Depois de matar um oponente, será possível acessar suas informações e até mesmo conseguir a posição dos inimigos. Cerca de 3.000 jogadores serão selecionados para participar do beta fechado, que acontecerá entre os dias 20 de agosto e 3 de setembro. Por enquanto, apenas japoneses estão convidados.



# Turok é atrasado para 2008

■ O lançamento do jogo Turok, que estava previsto para o final de deste ano, foi adiado para o dia 8 de fevereiro de 2008. Baseado em histórias em quadrinhos, o game ficou amplamente conhecido quando a produtora Acclaim lançou uma versão do jogo para o Nintendo 64, intitulada Dinosaur Hunter. Depois de lançar diversas seqüências, e agora sob as mãos de um novo estúdio, Turok leva para o PS3 e para o Xbox 360 a história do soldado perdido no tempo, Joseph Turok.

O jogo se passa em um planeta biologicamente alterado em um futuro distante. O objetivo será viajar para o planeta e destruir um criminoso de guerra chamado Kane, mas, ao chegar nesse lugar dominado pela selva, ficará claro que a meta é sobreviver.



## JOHN MADDEN (MADDEN 08)



■ Não chegou a jogar partidas profissionais. Foi atacante no futebol americano e pegador no beisebol em divisões de acesso

■ Empresta seu nome para a série oficial de futebol americano da distribuidora EA há vários anos

■ Como trabalhou de técnico, sendo até campeão do Super Bowl, Madden conhece como poucos os atalhos do futebol americano

■ Conseguiu entrar para o seletivo grupo de esportistas do hall da fama do futebol americano e comentarista da EA por 12 anos seguidos

■ É comentarista dos jogos da NFL na rede americana NBC, além de fazer um programa de 15 minutos na rádio KCBS-AM



**VENCEDOR NETO**

# VERSUS

**1º Round ESPORTISTA**

**2º Round GAMES**

**3º Round QUALIDADES**

**4º Round FEITOS**

**5º Round MÍDIA**

Jogador de futebol, foi meio-campo de vários clubes, como Guarani, Palmeiras, São Paulo e Santos. Foi destaque principalmente no Corinthians

Comentarista de FIFA 07. Com a ajuda de Éder Luis, constrói frases genéricas e tira sarro dos jogadores, mas sem usar palavões como faz na rádio

Suas principais armas no campo eram o chute forte e as cobranças de falta. É franco em dizer quem é o pior em campo, sem piedade

Além de salvar uma pessoa que estava se afogando em uma enchente, Neto era capaz de deslizar pelo chão sem ralar os joelhos

Trabalha na rede Bandeirantes em um programa de debate esportivo e comenta para a rádio paulistana Transamérica, na qual solta o verbo

## NETO (FIFA 07 - PC)



John Madden é estadunidense, rico, consagrado em seu esporte e possui jogos com seu nome. Mas Neto ganha a disputa, pois jogou nos quatro grandes times de São Paulo e mesmo assim é querido por todas as torcidas. Além disso, não tem papas na língua e cospe na cara de juiz folgado

# PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



## Velocidade máxima do PSP só pode ser ativada sem rede

■ Recentemente, a Sony anunciou que liberou para uso a velocidade máxima do processador do PSP, que é de 333 MHz. No entanto, isso está condicionado ao desligamento da rede sem fio, ou seja, não será possível ter multiplayer ou outros recursos online se o clock máximo estiver sendo usado. Dessa forma, as produtoras devem optar por velocidades menores, como a da faixa dos 266 MHz, sacrificando, assim, o desempenho.

Não se sabe ainda se isso é uma deficiência técnica do portátil ou uma imposição da Sony, já que, com mais velocidade, a bateria é drenada mais depressa, e isso poderia se agravar com o uso da rede sem fio, que também consome muita energia.

Esse vem sendo um dos dilemas da Sony. A vida útil da bateria é um dos grandes problemas do PSP, já que o portátil possui peças que consomem muita energia, como leitor de discos, além da grande tela de cristal líquido. O problema que já é grande pode se agravar com a introdução do modelo PSP-2000, mais fino e mais leve, que tem uma bateria de menor capacidade.



## Alien vs. Predador no PSP

■ A Rebellion anunciou que está trabalhando em um novo game da série Alien vs. Predador, que será baseado no próximo filme da saga, cuja estreia nos cinemas dos Estados Unidos está prevista para dezembro de 2007. A produtora inglesa foi a responsável pelos títulos anteriores, que alcançaram razoável sucesso no PC. O novo game será uma exclusividade do portátil da Sony, o PSP.

Assim como no filme, a criatura poderá utilizar a visão infra-vermelho e a camuflagem, que auxiliam na caçada aos humanos e aliens, além das tradicionais armas já vistas, como as lâminas acopladas nos punhos, as minas e os canhões nos ombros.



## Sony quer PS Home também no portátil

■ Em entrevista cedida recentemente à MTV, John Koller, chefe de marketing da Sony Computer Entertainment of America, disse que a companhia tem planos de levar para o PSP a PlayStation Home, comunidade virtual do PS3, que está em fase de testes. O executivo não forneceu nenhum detalhe concreto sobre a possibilidade. Segundo Koller, há a chance de incluir um ambiente extra na comunidade para o portátil.

No PSP, a Home poderia, por exemplo, permitir a troca de mensagens ou oferecer opções de customização.

No PS3, a Home tem lançamento previsto para novembro de 2007. Trata-se de um serviço que, nos moldes de Second Life, permite incorporar um avatar e explorar vários ambientes 3D para socializar ou jogar.



▲ Proprietários do PSP também poderão acessar a Home

## Calling All Cars será relançado

■ O projeto mais recente do diretor David Jaffe (de God of War), chamado Calling All Cars, game que é vendido por download para PS3, também terá uma versão lançada para o portátil da Sony, o PSP. O jogo, que foi lançado em maio de 2007, é de ação. Inspirado no clássico Micro Machines, consiste em perseguir e capturar bandidos de carro e levá-los para uma delegacia. Apesar de o relançamento já ter sido confirmado, ainda não se sabe em qual formato a nova versão do título chegará aos usuários. Já se sabe que o jogo terá suporte para multiplayer online tanto pela Internet quanto em redes locais. Ainda não há data prevista para o lançamento do game.

# PSWORLD NA WEB

■ Acesse: [www.psworld.com.br](http://www.psworld.com.br)



## Detonado

# Kingdom Hearts II

## Top 10

### Tópicos mais acessados

1. Mídia prensada ou gravada? (Johnny)
2. Jogos para XBOX 360 (madox)
3. Diga o significado do seu nick no forum («.Drowning.Pool.»)
4. TV de plasma para jogar com o play 3 por 2.999,00 (guilherme)
5. Terror Em Silent Hill: o Filme (MaTeR)
6. NAMORADAS GTA S.A (madox)
7. SHADOW of COLOSSUS /final alternativo (madox)
8. Duvido... («.Drowning.Pool.»)
9. Q jogo da nova geração vc jogaria primeiro? (Y.v)
10. Um novo GTÁ está vindo (Rulrich)

## Fórum



### Seus textos em destaque em nosso site e na seção *PSWorld* na Web

■ Além de todo o conteúdo grátis que você encontra em nosso site, você também pode fazer parte da nossa equipe de web. Todos os previews, reviews e detonados postados em nosso fórum ganham destaque com imagem na página principal do site. O melhor trabalho ganha este espaço que você está lendo. Neste mês selecionamos o detonado de Kingdom Hearts II, postado pelo usuário carlinhosps2. Não perca tempo, acesse nosso fórum, leia nossas recomendações e dicas e entre para o nosso time. Participe também das discussões sobre o universo PlayStation, tire dúvidas, faça negócios, ajude outros usuários. Faça parte da comunidade *PSWorld*. Acesse: [www.psworld.com.br/forum](http://www.psworld.com.br/forum)

**Retratação:** A Revista *PSWorld* pede desculpas ao usuário do fórum Anti-Paladino por ter usado um de seus posts de forma indevida. Como pedido pelo próprio, seu nome nunca mais será publicado na revista *PSWorld*, assim como qualquer um de seus posts do fórum da *PSW*.

## Vox Populi

### Confira o que acontece no fórum. O trecho abaixo é de “Que jogo da nova geração você jogaria primeiro?”

■ **Y.v:** Para mim, Metal Gear Solid 4.

**MaTeR:** Turok... Eu amo essa série.

**Y.v:** Também tem Assassin's Creed, que parece ser muito doido.

**madox:** Eu só vou decidir se vou comprar o Play 3 assim que for lançado o GTA 4. Estou muito ansioso para jogá-lo.

**guilherme:** Assassin's Creed vou tentar primeiro. Caso não consiga, Metal Gear.

**MaTeR:** Entendi tudo.

**M47R1X:** Jogaria um que não lembro qual é, porque li na outra revista e ela não está próxima agora, mas ficaria com Assassin's Creed, que parece ser legal...

Só para terminar, os dois são do PS3.

**guilherme:** Quero jogar primeiro o Assassin's Creed, depois o Metal Gear.

**MaTeR:** Ah!

**guilherme:** Resident e Turok também, cara!

**MaTeR:** Resident Evil está começando a ser passado para trás... Muitos estão se esquecendo dele.

**Y.v:** O novo Zelda também arreventa! Você apostaria em quem na próxima geração, Nintendo ou Microsoft?

**M47R1X:** Vou responder: não sou muito *chegado* na Nintendo, sei lá como vai ficar agora, mas aposto na Microsoft.



## 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!

## Splinter Cell: Chaos Theory por Chuck Norris

### Seguindo a lei do silêncio



■ Splinter Cell é um jogo que já conseguiu nome e reconhecimento, e Chaos Theory mostra porque e apresenta elementos praticamente inovadores, presentes em poucos (ou nenhum) jogo, como uma furtividade funcional e medidores de silêncio e ruído.

A riqueza de detalhes é outro ponto alto: interrogar o inimigo, jogar pedras e garrafas para atraí-lo, escalar encanamentos, desativar lasers e olhar por baixo de portas são alguns deles. Porém, o que mais chama atenção são as várias maneiras de retirar um adversário de seu caminho. Pode-se desacordá-lo com armas não letais e matá-lo com uma metralhadora, com as mãos, pendurado em canos, paredes ou até afogado.

A escuridão excessiva em quase todo o jogo é compensada com equipamentos muito úteis, como as três visões (de calor, noturna e de equipamentos elétricos), o rastreador, as câmeras, o mapa de localização e até a tabela de missões. Esse fator aliado ao enredo com base política e a alta dose de espionagem presente tornam o jogo bastante atrativo.

Como se não bastasse tudo isso, o jogo conta com um ótimo modo multiplayer extremamente bem-feito e interessante, apesar de ser em tela dividida, que apresenta inúmeros movimentos para serem realizados e um modo online, também interessante.

Se você é um jogador que procura apenas tiroteios desenfreados e não gosta de jogar em modos stealth (silenciosos), este game não é o que procura – longe disso. Neste game a paciência é sua maior virtude!

## The Simpsons Hit & Run por Super Thor

### GTA para menores



■ Os Simpsons sempre foi um grande sucesso na televisão e já passou pelo mundo dos games. Hit & Run é um game que “copia” a famosa série GTA. Seu objetivo principal é andar pela cidade cumprindo missões com os personagens da família Simpson (e com uma participação especial de Apu), além de comprar roupas e veículos engraçados. Visto que o índice de violência do jogo é quase zero, o game é recomendado para jogadores que não têm idade para jogar GTA.

Quanto aos quesitos técnicos, o jogo deixa um pouco a desejar, mas compensa no som. Os controles são fáceis até para quem não está acostumado com títulos do gênero. Para quem quer um jogo cheio de humor e diversão, The Simpsons: Hit & Run é uma ótima escolha. Agora, se o que está procurando é algo novo e com muita ação, esqueça este game, que é de 2003.

## PAUSE

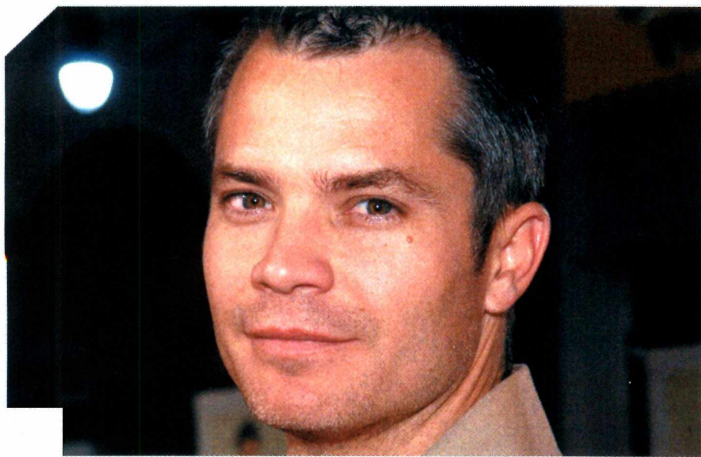
■ O que acontece fora do mundo dos games

## Hitman nas telonas

■ O game Hitman, cujo protagonista é um assassino profissional, está ganhando uma produção cinematográfica. O diretor do filme, Xavier Gens, promete que o filme será uma mistura entre *Carga Explosiva*, *Robocop* e *A Identidade Bourne*.

A sinopse já foi revelada e conta que o Agente 47 será perseguido por outros assassinos. Por conta disso, ele parte em busca das pessoas que desejam sua morte, fugindo de constantes ameaças por seu caminho na Europa ao mesmo tempo em que se apaixona por uma misteriosa mulher. Na Internet já é possível ver o teaser do filme, que conta com o ator Timothy Olyphant (*Duro de Matar 4.0*) interpretando o Agente 47. O elenco também tem a participação de Robert Knepper (*A Experiência 3*), Ulrich Thomsen (*Mata-me de Prazer*), Olga Kurylenko (*Paris, Je T'aime*) e Michael Offei, que fez uma rápida participação em *Cassino Royale*.

O longa irá estrear no dia 12 de outubro nos Estados Unidos, mas ainda não há data de lançamento prevista para o Brasil.

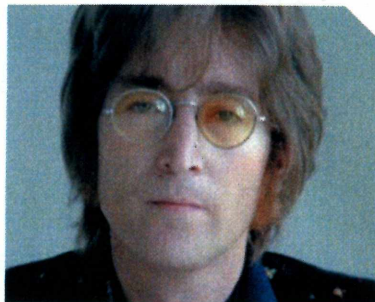


▲ Timothy Olyphant interpretará um assassino profissional conhecido como Agente 47

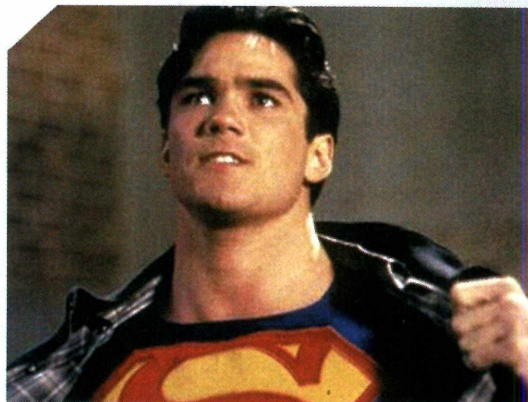
## John Lennon no iTunes

■ Após muita espera, a Apple finalmente anunciou que irá oferecer todo o catálogo de músicas da carreira solo de John Lennon, assim como fez com o beatle Paul McCartney. A Apple disse que 16 álbuns de John Lennon sob a gravadora EMI estarão acessíveis pela primeira vez na iTunes Store, com "Acoustic" e "Lennon Legend" estreando no formato digital. Vale lembrar que os maiores sucessos da carreira de solo de Lennon são as músicas *Imagine* e *Woman*.

Fontes da indústria divulgaram que a empresa deveria anunciar em breve acordos para disponibilizar também os trabalhos de Ringo Starr e George Harrison. Apesar disso, a Apple continua sendo evasiva quando sobre o assunto.



## Mais visitantes a Smallville



▲ Dean Cain e Helen Slater serão destaques na sétima temporada de *Smallville*

■ A série *Smallville*, que conta as aventuras da juventude do Super-Homem, trará dois personagens para fazer participações especiais e um novo, que se juntará à sétima temporada. Os dois participantes especiais, Dean Cain e Helen Slater, possuem uma ligação com a história.

Dean, que interpretou o Super-Homem na série *Lois & Clark – As Novas Aventuras do Superman*, fará o papel do Dr. Curtis Knox, que aparentemente cura as pessoas que possuem poderes e é imortal. Helen, que fez o papel principal no filme *Supergirl*, interpretará Lara, mãe de Kal-El/Clark Kent.

A mais nova personagem da sétima temporada é Kara, que é filha de Zor-El (irmão de Jor-El) e possui todos os poderes de Clark e um que ele ainda não tem: o de voar. A prima do Super-Homem estará sempre em conflito com ele e será interpretada pela atriz Laura Vandervoort, conhecida por sua participação na série *Instant Star*.

# SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



## Novo Nintendo DS e Brain Age



■ A Nintendo lançou em agosto uma versão limitada de duas cores do seu portátil Nintendo DS no pacote de lançamento de Brain Age 2: More Training in Minutes a Day! – jogo que dá continuidade ao sucesso produzido pela Nintendo com a participação do neurocientista Ryuta Kawashima. Desta vez, serão 15 minigames diferentes (incluindo contas matemáticas, memorização e música) preparados para treinar diversas áreas do seu cérebro com apenas alguns minutos de jogatina por dia. Essa fórmula de jogo mostrou um resultado assombroso na primeira versão de Brain Age, que vendeu mais de 8,6 milhões de cópias no mundo todo. O pacote foi lançado dia 21 de agosto, custando US\$ 149,99.

## Falta espaço para Unreal Tournament 3



■ O vice presidente da Epic Games e criador da Engine Unreal, Mark Rein, que o espaço em disco de DVD é um grave problema para a versão de Unreal Tournament 3 para Xbox 360. Segundo ele, mesmo com a máxima compressão de muitos arquivos, alguns mapas do jogo podem ficar de fora por causa da falta de espaço. O chefão, que também é dono da franquia Unreal, ainda afirmou que as próximas versões do jogo irão ocupar um Blu-ray inteiro, já com todas as modificações e melhorias que o jogo venha a receber.

## Acessórios originais do Wii

■ Depois de inovar a maneira de controlar os jogos com o Wii Remote, a Nintendo pretende melhorar a interação do jogador com seus mais novos acessórios: o Wii Balance Board, o Wii Wheel e a Zapper. Os três acessórios foram mostrados na E3 de Santa Mônica e tomaram boa parte da coletiva da Big N. O mais inesperado de todos foi o Wii Balance Board, para usar junto com o Wii Fit. O Acessório calcula a altura e a massa corporal do jogador e transmite os dados de equilíbrio e peso para o Wii Fit – a intenção é ficar mais saudável jogando. A Zapper, é uma nova versão da pistola lançada para o NES (8 bits), e terá lugares para encaixar o Wii Remote e o Nunchuk. A combinação é o acessório perfeito para qualquer FPS que venha a ser lançado. Já o Wii Wheel será lançado com Mario Kart para Wii. Bastará encaixar o Wii Remote para ter um volante sem fio.



## X360 para a elite australiana

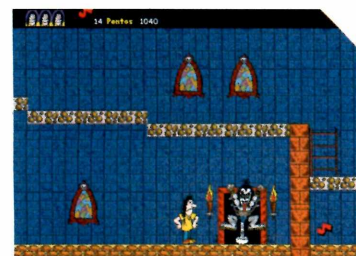


■ A Microsoft anunciou que a versão Elite do Xbox 360 será lançada também na Austrália. A terra do canguru, que já tem disponível as versões Core e Premium do aparelho a preço reduzido, recebeu no final do mês de agosto o console com HD de 120 GB e porta HDMI (High-Definition Multimedia Interface), que garante maior qualidade e fidelidade de imagem. Quem quiser levar para casa um desses terá de desembolsar AU\$ 729,95 (verdinhas australianas) – algo em torno de R\$ 1.190. A pergunta que não quer calar: e a elite do Brasil, quando receberá o console?

## Baraldi lança game para celular









■ O cartunista Marcio Baraldi irá lançar no mês de setembro a nova versão do jogo do Roko-Loko, chamada Roko-Remix. O lançamento irá acontecer em uma festa aberta para o público e para a imprensa em São Paulo. Além do game, o pacote inclui um DVD com o making-of do jogo, além do livro do seu outro personagem, Humortífero.

Depois de receber disco de ouro em outubro de 2006 pelas 54 mil cópias vendidas, até então, do jogo Roko-Loko no Castelo do Ratozinger, Marcio Baraldi disponibiliza seu game para download gratuito pelas operadoras de celular. Roko-Loko no Castelo do Ratozinger já ultrapassou a marca das 300 mil cópias. Game e wallpapers podem ser baixados facilmente por torpedos, que devem ser enviados com a palavra Roko-Loko para o número 49900 ou pelo site [www.playsystems.com.br](http://www.playsystems.com.br).



# SETEMBRO 2007

Os principais lançamentos do universo Playstation

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
						<p>01</p> <p>Coded Arms Assault (PS3) Earache Extreme Metal Racing (PS2) Golden Axe (PS3) The Club (PS3) World Snooker Championship 2007 (PS3)</p>
	<p>03</p> <p>Blacksite: Area 51 (PS3) NHL 2K8 (PS3)</p>	<p>04</p> <p>Eye Toy Play 3 (PS2) Lair (PS3) Naruto Uzumaki Chronicles 2 (PS2) NBA 08 Featuring the Life Vol 3 (PS2, PS3) Resident Evil: The Essentials (PS2) Dai Senryaku: Exceed (PS2)</p>	<p>05</p> <p>World Champion Paintball (PS2)</p>	<p>06</p> <p>Babar (PS2) Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix (PS3)</p>		
<p>10</p> <p>.Hack//G.U. Vol 3: Redemption (PS2)</p>	<p>11</p> <p>DiRT (PS3) Growlanser: Heritage of War (PS2) Guilty Gear XX Accent Core (PS2) Konami Kids Playground (PS2) NHL 08 (PS2, PS3) NHL 2K8 (PS2, PS3) Soul Nomad (PS2)</p>	<p>12</p> <p>Heavenly Sword (PS3)</p>				
<p>17</p> <p>Stranglehold (PS3) Stuntman: Ignition (PS3)</p>	<p>18</p> <p>Blazing Angels 2: Secret Missions (PS3) Coded Arms Contagion (PSP) CSI 3 Dimension of Murder (PS2) Digimon World: Data Squad (PS2) Juiced 2: Hot Import Nights (PS2, PS3, PSP) Looney Tunes ACME</p>	<p>Arsenal (PS2) SingStar 80's (PS2) SingStar Amped (PS2) Super Collapse 3 (PSP) Syphon Filter: Logan's Shadow (PSP) Syphon Filter: Dark Mirror (PS2) Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2 (PSP) Warriors Orochi (PS2) Worms: Open Warfare 2 (PSP)</p>		<p>21</p> <p>Dragoneer's Ária (PSP) Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (PSP) Jeanne D'Arc (PSP)</p>		
<p>24</p> <p>Jackass: The Game (PS2, PSP) Skate (PS3)</p>	<p>25</p> <p>DDR SuperNOVA 2 (PS2) Hot Wheels Beat That (PS2) Hot PXL (PSP) Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (PS2) Soul Nomad &amp; The World Eaters (PS2) World Championship Cards (PS2, PSP) World Series of Poker 2008 (PS2, PS3, PSP)</p>	<p>26</p> <p>Backyard Football 2008 (PS2)</p>			<p>28</p> <p>Dead Head Fred (PSP) Monster Hunter Freedom 2 (PSP) Naruto: Ultimate Ninja Heroes (PSP) Tiger Woods PGA Tour 08 (PSP, PS2, PS3)</p>	

As imagens podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

# PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

## Resident Evil 5

“Não é fácil ser clássico nos dias de hoje, no mundo dos videogames. Os jogadores, além de muito mais exigentes que antes, têm uma infinidade de títulos para fazer comparativos, e os grandes revistas e sites...”

**Pág. 20**



## Índice

- 20 Resident Evil 5
- 24 Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- 27 Iron Man
- 27 The Bee Movie Game
- 27 The Legend of Spyro: The Eternal Night
- 28 Silent Hill 5
- 30 Gran Turismo 5 Prologue
- 32 Beowulf
- 32 Hellboy: Science if Evil
- 32 Aqua Teen Hunger Force: Zombie Ninja Pro-Am
- 33 LOST: The Videogame
- 33 Crash of the Titans
- 33 Moto GP' 07
- 34 Konami Kids Playground
- 34 Spider-Man: Friend or Foe

### Box de informações

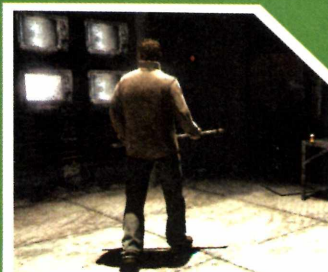
- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site



## Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

“Obra-prima. Essa pode ser a melhor definição para o próximo título da série Metal Gear, que tem lançamento previsto para o primeiro trimestre de 2008. Até agora, o que se viu foi um vídeo ....”

**Pág. 24**



## Silent Hill 5

“A atmosfera misteriosa enfrentada por Harry Mason, James Sunderland, Heather Mason e Henry Townshend é adorada por jogadores de todo o mundo. Silent Hill é palco do terror real (e psicológico), de criaturas horripilantes...”

**Pág. 28**

[P] Capcom  
 [P] Capcom  
 [P] PS3, X360  
 [A] Ação  
 [I] Ainda não definido  
 [W] www.residentevil.com

#### PODE DAR CERTO! ▲

- Inimigos mais ativos e armados
- Consequências do calor no desempenho
- A volta de Chris

#### PODE DAR ERRADO... ▼

- Ser muito parecido com o RE4
- Modo online tem de ser bem-feito

#### LANÇAMENTO

2009

#### HISTÓRICO

A Capcom tem o costume de revelar, após o lançamento de uma seqüência, um protótipo do jogo (por exemplo, quando lançou RE2 mostrou RE1.5). O engraçado é que os fãs sempre acham o protótipo melhor do que o resultado...

# Resident Evil 5

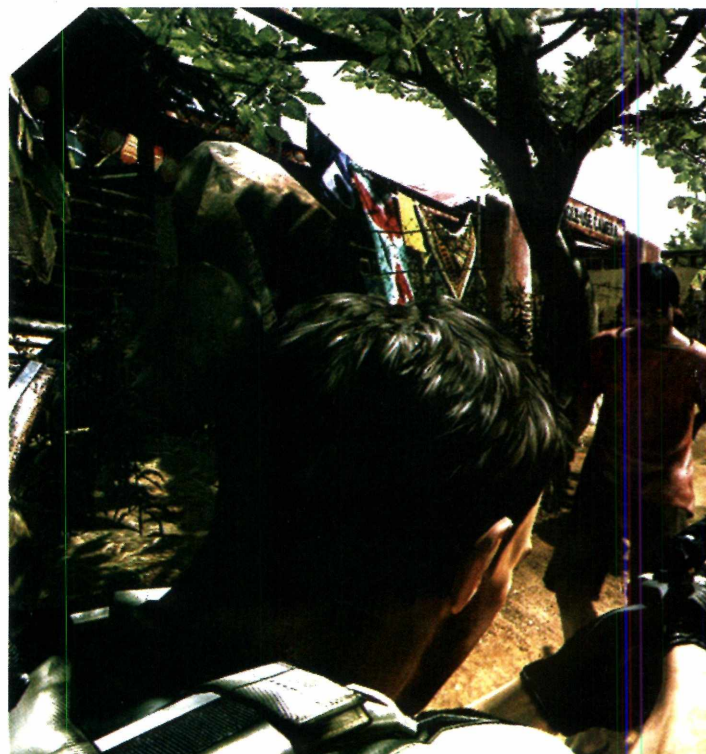
## A responsabilidade de um mito

por Murilo Takeda

■ Não é fácil ser clássico nos dias de hoje, no mundo dos videogames. Os jogadores, além de muito mais exigentes que antes, têm uma infinidade de títulos para fazer comparativos, e os grandes revistas e sites podem, por uma antipatia gratuita ou por real demérito do jogo, acabar com as expectativas sobre um game ou direcionar a opinião pública para uma análise muito cruel. Resident Evil, a série, é uma das exceções a esse caso: nunca sofreu do mal

## OS INIMIGOS SERÃO CRIATURAS HUMANÓIDES MUITO MAIS RÁPIDAS QUE AS DOS JOGOS ANTERIORES

de uma seqüência mediana que ficou entalada na garganta dos críticos nem dos gamers. Mas não é por isso que a equipe de produção do quinto jogo, supervisionada por Keiji "the killa" Inafune (criador do Mega Man e produtor de Onimusha e Dead Rising), se acomodará no sucesso. Os parágrafos a seguir dizem muito sobre como o time de verdadeiros artistas está preparando o terreno para que Resident Evil 5 se torne mais um clássico, agora na nova geração de videogames.



## Entregar o ouro, jamais

A Capcom tomou como estratégia de lançamento para RE5 não falar sobre o jogo de maneira nenhuma. Demorou vários meses para que o pessoal do desenvolvimento confirmasse que o personagem visto no vídeo exibido na longínqua TGS de 2005 – que deixou todos os fãs da série ao redor do mundo impressionados, mas não dizia quase nada sobre o jogo em si – era Chris Redfield, diretamente do primeiro game e de Code: Veronica X. Os gamers podem ficar nervosos com a falta de informações, mas a Capcom sabe que esse é o charme que faz todos esperarem muito de um próximo título e vai soltando informações por seus correspondentes aos poucos – como Jun Takeuchi, produtor-chefe de RE5, que deixou claro que “a história esclarecerá fatos do enredo do primeiro ao quarto game comparando o Chris do passado com o Chris do presente”.

Até agora, o que se sabe é que o palco do game será um deserto localizado na Somália, África, em um momento de guerra civil. A grande questão é como a pobreza e a população negra desses locais será retratada e como isso fará diferença no enredo. Quanto a esses assuntos, algumas pessoas ao redor do mundo já demonstraram sua insatisfação com as primeiras imagens divulgadas. É o caso, por exemplo, de Kim Platt, redatora do site norte-americano Black Looks, que trata da cultura negra. Ela comenta: “o novo jogo de Resident Evil mostra um homem branco em um lugar que remete à África matando negros. Eles são supostamente zumbis e o trabalho do branco é matá-los e salvar a humanidade. Isso é problemático em vários níveis, incluindo a descrição dos negros como selvagens inumanos, o assassinato de negros por um branco em roupa militar e o fato de esse jogo ser vendido a crianças e jovens adultos. Inicie os jovens temendo, odiando e destruindo o povo negro”. Kim mostra estar um pouco desinformada sobre detalhes do jogo e sobre o fato de que RE5 provavelmente terá uma classificação alta, sem poder, em teoria, ser vendido para crianças. Se a Capcom está preocupada com tudo isso? Não, ou pelo menos não se mostrou para a imprensa. Mais uma vez, a empresa prova que o silêncio vale ouro.



## Zumbis? Coisa do passado...

Falando dos detalhes do game, está claro que não haverá zumbis tampouco os ganados de Resident Evil 4, possuídos por uma seita religiosa. O enredo gira em torno do tema “loucura” e os inimigos serão criaturas humanóides muito mais rápidas que as dos jogos anteriores e bem armadas, o que deve aumentar muito a ação e o medo de ser pego desprevenido no meio de uma batalha com vários deles. Chris agora trabalha em uma empresa chamada BSAA e está resolvendo um mistério no deserto, o que provocará a luta entre ele e os habitantes da região. Como isso tudo se passa depois dos eventos de RE4 e 10 anos depois do primeiro Resident Evil, não espere pela Umbrella nem pelo grupo especial S.T.A.R.S., pois eles foram destruídos há muito tempo. Jun Takeuchi aguça as expectativas mais uma vez: “O que aconteceu com Chris durante esses 10 anos que se passaram? De fato, Resident Evil 5 manterá a maior parte de sua jogabilidade baseada no RE4, com alguns novos diferenciais sobre os quais não posso falar ainda... Uma das coisas para pensar nesse jogo é que Chris está lutando por uma causa que não é nada clara. Ele está do lado do bem ou do mal?”. Só esperando ansiosamente o jogo sair para tirar essa conclusão, porque de Takeuchi não foi possível retirar mais informação nenhuma.



No jogo em si, o sistema de ataques de Resident Evil 4 será usado, porém novos elementos serão definitivos para fazer de RE5 um game diferente e atrativo. A câmera, ponto importantíssimo na jogabilidade, continuará atrás do jogador como em RE4, e não será estática como nos primeiros games. O importante é que a equipe esteja esforçada em aproveitar as boas inovações de RE4 sem deixar o game parecer uma expansão ou apenas uma seqüência mal-acabada.

Apesar de as referências mais marcantes aparentemente serem de RE4, o clima lembrará os três primeiros jogos, com muitos monstros e cidades totalmente destruídas. É esse sentimento de nostalgia e novidade misturadas que promete fazer os fãs de carteirinha grudarem a mão no SIXAXIS e os novatos se interessarem por todos os acontecimentos anteriores aos que serão apresentados.

Para deixar os aflitos fãs ainda mais com a pulga atrás da orelha, foi divulgado que uma personagem feminina que já apareceu na série retornará para definir o jogo de forma ativa e crucial. Além disso, Takeuchi afirmou que RE5 tem algo em comum com o filme Falcão Negro em Perigo, de 2001, que também se passa na Somália, o que pode significar que as lutas militares armadas serão um ponto bem forte no enredo de Resident Evil 5.

Todos esses fatos cobertos por uma intrigante camada de silêncio e pitadas de discurso e especulações garantem que, se tudo for bem-feito como está sendo dito pelos produtores e todas as informações forem verdadeiras, você pode preparar umas boas 20 horas e sentir de novo aquele frio na barriga que tanto faz falta desde o lançamento de RE4.

## Mimos que o PS3 pode oferecer

Não é preciso dizer que uma nova geração de consoles pede uma modificação no jeito de ver os games e de fazê-los acontecer. Sabendo disso, a Capcom mais uma vez deu somente pinceladas do que está por vir na parte técnica de Resident Evil 5 e promete deixar todos os jogadores do mundo de queixo caído com o fantástico poderio gráfico que demonstrará.

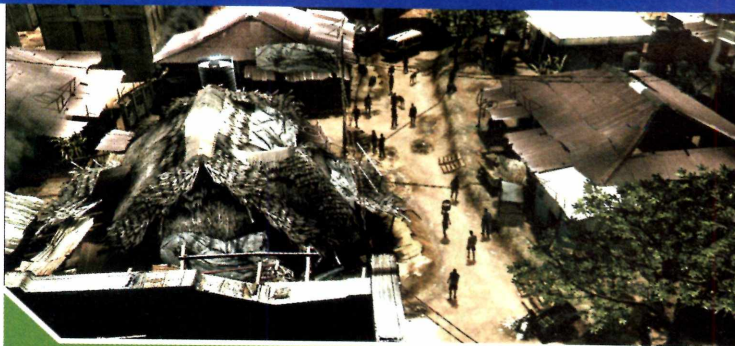
Para exemplificar o que está por vir, foi divulgado que o calor será um grande diferencial de RE5. Haverá os momentos de total escuridão que deixam os jogadores apavorados, mas eles provavelmente acontecerão em grutas, becos ou locações específicas. Quando sair desses lugares, a agradável surpresa de ver Chris quase naturalmente estranhando a luz do sol radiante e demorando



certo tempo para se acostumar surgirá. Além disso, o calor prejudicará seu desempenho como na vida real – batalhar embaixo de um sol de 40º o fará ficar mais lento, cansado e suando. Imaginar tudo isso poderá rodar a 60 quadros por segundo é extraordinário; só vendo para ter a dimensão exata,

Cada pequena parte que compõe a totalidade gráfica de um personagem será desenhada e movimentada individualmente, como os fios de cabelo, que terão um balanço muito mais verossímil desta vez. As expressões faciais também estão recebendo tratamento especial da dedicada equipe de produção para que sejam altamente detalhadas, inclusive com um brilho nos olhos que passe vida ao personagem e o faça ter sentimentos facilmente percebidos pelo jogador, de modo que a experiência de jogo se torne mais imersiva e emocionante.

Tomara que a Capcom não esteja só criando um hype, e sim trabalhando duro para justificar todas essas informações. A tendência é que realmente sejam utilizados efeitos visuais muito melhores do que aqueles que a geração passada agüentaria, como as conseqüências da sensação de calor e o movimento do ar muito mais parecidos com a realidade do que antes. Jun Takeuchi exemplifica: “quando estávamos criando os Resident Evils de PlayStation 2 e dos outros consoles das gerações passadas, tínhamos como colocar luzes, mas as sombras... As sombras não eram nada reais. Era preciso fazê-las e fazer o possível para mexer com elas. Mas, com o novo hardware, nós seremos capazes de usar luzes e sombras reais, inclusive a sombra do próprio personagem enquanto ele se movimenta. Como produtores, nós fazemos jogos, mas queremos experimentar novas coisas e nos desafiar dia após dia”.

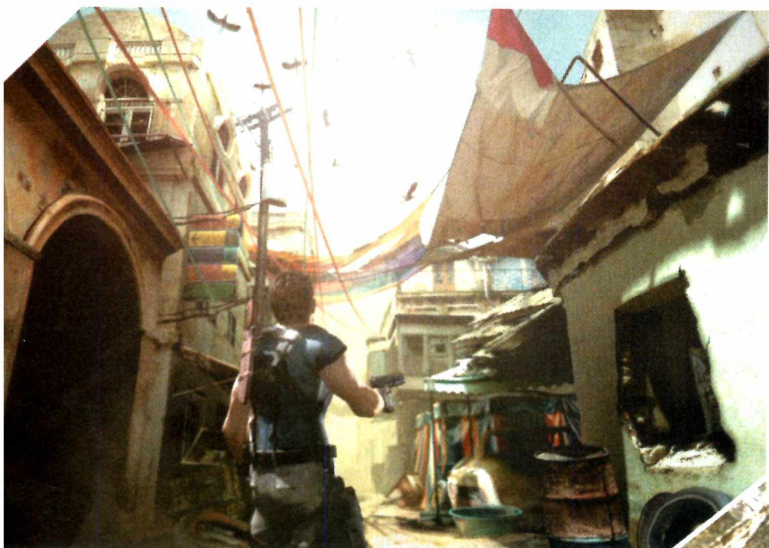


## Clássico à vista

Resident Evil 5, só pelo que já foi dito neste preview, tem chances de sumir das prateleiras e aquecer ainda mais as vendas de PlayStation 3 mundo afora. Mas não é só isso: é a primeira vez que um game da série será lançado simultaneamente para duas plataformas diferentes (também sairá para Xbox 360). Há um rumor de que seja lançado para PC, lançado por Keiji Inafune ao site SPOnG.com, mas nada de oficial foi divulgado por enquanto. Além disso, consta nas informações dadas por produtores que RE5 terá um modo online, mas nada foi falado sobre ele até o fechamento desta edição (fique ligado nas próximas edições e no site da PSWorld para saber mais novidades).

Coroando a produção, Charles Bellfield, vice-presidente de marketing do braço americano da Capcom, declarou que o pessoal que trabalhou em Okami e Viewtiful Joe 2 está no título, o que dá fortes indícios de que alguma coisa boa está por vir – não é necessário discutir a qualidade desses dois títulos e a capacidade dos profissionais que trabalharam nele.

Para mensurar o que pode acontecer se RE5 corresponder às expectativas dos jogadores, é só lembrar da repercussão de RE4 quando foi lançado. Todos estavam ansiosos para provar as novidades que já haviam sido anunciadas, e ficou claro que o sucesso do quarto episódio aconteceu devido à sua fórmula diferente dos primeiros três jogos, mas que ainda assim remetia à essência de Resident Evil que cativou e ainda cativa quem gosta de passar medo em frente à TV. Espera-se que a aceitação e a qualidade sejam desse nível para maior, o que consagrará definitivamente RE5 e provará que ele faz jus aos 27 milhões de cópias vendidas desde 1996 da série que popularizou o survival horror.





K Konami  
 D Konami  
 P PS3  
 E Espionagem  
 1  
 www.konami.jp/kojima\_pro

**PODE DAR CERTO!**

- Gráficos arrasadores
- Extensa lista de armas e equipamentos

**PODE DAR ERRADO...**

- Difícilmente algo que já foi mostrado sobre o jogo pode dar errado. Talvez alguma surpresa desagradável, como em Metal Gear Solid 2: Sons of the Liberty, onde em 90% do game, o jogador controla o personagem Raiden e não Snake, como quase todos queriam.

**LANÇAMENTO**
**03/2008**
**HISTÓRICO**

O primeiro jogo da série Metal Gear foi lançado em 1998 e, desde então, se tornou o melhor game de espionagem de todos os tempos, tanto que no ano de 2001 foi lançado o segundo jogo da série, Sons of Liberty, e em 2006 Snake Eater.

# Metal Gear Solid 4

## Estréia em grande estilo

por Ronie Anderson

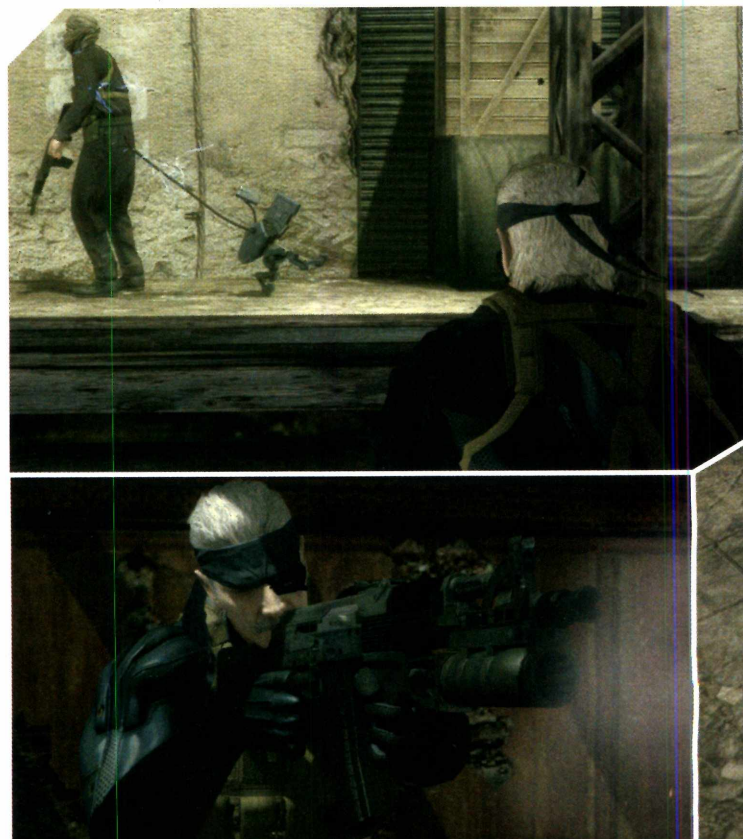
■ Obra-prima. Essa pode ser a melhor definição para o próximo título da série Metal Gear, que tem lançamento previsto para o primeiro trimestre de 2008. Até agora, o que se viu foi um vídeo de apenas 15 minutos da parte jogável, mas isso já foi suficiente para deixar bem claro por que Hideo Kojima é considerado um mestre no mundo dos games.

O sucesso da série não é de hoje. Desde que a Konami e o mestre Kojima fizeram uma das maiores parcerias da história dos games, iniciada em 1987, no MSX, Metal Gear é considerado o melhor jogo de espionagem de todos os tempos.

## O JOGO APRESENTARÁ UM NÍVEL DE REALISMO JAMAIS VISTO

O primeiro game da série foi lançado para PSone e foi um dos mais jogados no primeiro console da Sony. Missões para lá de secretas, enredos impecáveis e inimigos inesquecíveis tornaram inevitáveis as seqüências do jogo.

Em Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, o segundo título da série, a Konami apresentou um estilo de jogo bem parecido com o do primeiro game, mas com muitas melhorias em todos os aspectos, como os gráficos e a jogabilidade, além de uma enorme quantidade de surpresas, como a aparição de Raiden como personagem principal.



No terceiro episódio lançado, Metal Gear Solid 4: Snake Eater, os jogadores presenciaram uma mudança radical, que virou a série de cabeça para baixo, a começar pelo enredo. A história volta no tempo e se ambienta na década de 1960, em plena guerra fria.

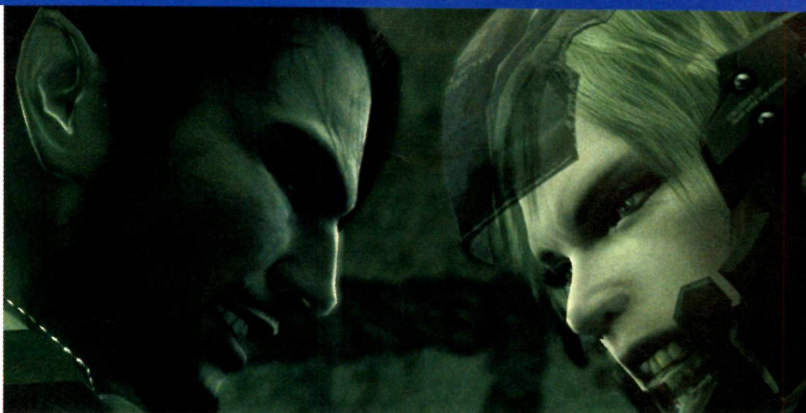
Algumas facilidades que estavam presentes nos dois primeiros jogos, como o mapa da região, e auxiliavam os jogadores nas missões não existiam mais e tornavam os objetivos bem mais difíceis de serem concluídos.

Depois da grande surpresa que Snake Eater causou, poucos arriscaram palpites sobre como seria o próximo jogo. Mas, para a alegria de todos os fãs de Metal Gear Solid, o mestre Kojima fez as primeiras revelações sobre o próximo título. Segundo o criador do game, Guns of the Patriots será a chave para a resolução de todos os mistérios e informações que ficaram pendentes nos jogos anteriores, como a suposta aparição de Big Boss na trama, o primeiro lendário guerreiro da extinta unidade FOX, que teria aproximadamente 100 anos.

Após algumas revelações sobre o game, o vídeo de divulgação mostrou ao mundo os primeiros detalhes de Metal Gear Solid 4, que impressionou quem estava presente.

Guns of the Patriots será o primeiro título da série para o PS3. O subtítulo faz referência a uma sociedade secreta que aparece no segundo episódio. De acordo com o produtor, o jogo apresentará um nível de realismo jamais visto.

Uma das muitas novidades desse título é o ar cômico que se projeta em Snake pelo fato de o soldado estar se aproximando da velhice. O nível dos detalhes do modelo impressiona, com expressões bem realistas e uma intrincada estrutura nas vestimentas e nos equipamentos dos personagens.



# Guns of the Patriots



O arsenal mostrado no vídeo é devastador. Snake poderá manusear pistolas com silenciadores, metralhadoras, rifles com mira telescópica, teasers (choque elétrico) que deixam os inimigos inconscientes por algum tempo, além de um lança-mísseis, que será indispensável nos momentos em que o jogador estiver sendo atacado por vários inimigos a distância.

Assim como em todos os outros games da série, o enredo é cativante. Guns of the Patriots acontece depois de Metal Gear Solid 2. Neste episódio, Snake já está com os cabelos grisalhos e com um visual mais futurista, apesar de ainda lembrar o personagem dos dois primeiros títulos.

Sob o comando do coronel Campbell, ele conhece a sua missão: matar Liquid. Porém não está empolgado com a idéia de aceitá-la. Está cansado de lutar por outras causas que não sejam as suas. Além disso, Snake se vê no meio de uma conspiração que pode atingir todo mundo, dependendo de suas ações sejam elas certas sejam erradas. Isso sem esquecer que todas as vezes que o Coronel passa uma missão para Snake as coisas acabam se complicando.

Em meio a uma intensa e violenta guerra urbana, ele passa a ser perseguido também por unidades de Metal Gear, cujo design lembra o do modelo que apareceu no primeiro capítulo, Rex. Como já havia adiantado o diretor do jogo em eventos anteriores, parece que neste game não existem locais seguros para se esconder, pelo menos por muito tempo.

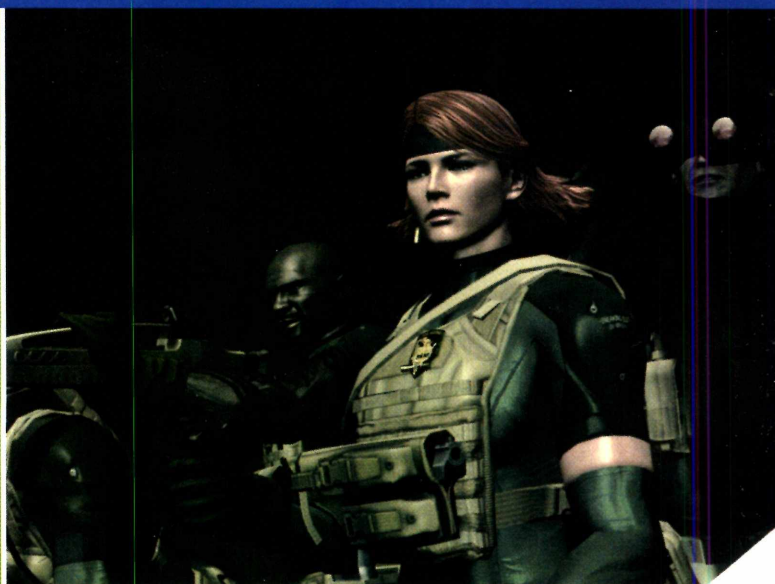
O título manterá diversos aspectos anteriores quanto ao sistema stealth; entretanto, diversas novidades estarão presentes em Guns of the Patriots. Um exemplo é a forma com que Snake interage com os objetos. Agora, o personagem principal será capaz de se arrastar pelo chão não somente para se esconder mas também para evitar disparos em locais com uma pequena elevação.

Diversas formas de ataque-surpresa estarão disponíveis, além de uma alta tecnologia nos equipamentos, que ajudarão o protagonista no desenrolar da trama.

Um dos equipamentos que mais chama a atenção é um tapa-olho futurista, que mostra ao personagem imagens de satélite, além de permitir enxergar mais longe. Snake também terá a ajuda de um robô assistente chamado Metal Gear Mark II. O robô será muito importante em determinadas situações do jogo. Com a ajuda dele, o jogador poderá visualizar algumas áreas às quais normalmente Snake não conseguiria se expor. Caso o jogador cometa algum deslize, como ser visto pelos inimigos, será possível desferir uma descarga elétrica que será capaz de nocautear os oponentes.

Esta não é a primeira vez que o robôzinho entra em cena. Ele já havia sido visto em *Snatcher*, um adventure gráfico criado por Kojima. O amigo de Snake, Octacon, o controla a distância.

As fantásticas camuflagens já vistas no terceiro título da série, mas agora mais aperfeiçoadas, fazem de Snake um verdadeiro camaleão, tornando-o praticamente invisível entre estátuas e mosaicos desenhados nos pisos e nas paredes dos cenários. As roupas que Snake usa possibilitam que ele assuma outras formas, como uma camuflagem que muda de tons e formas fazendo com que seja mais difícil o personagem ser detectado.



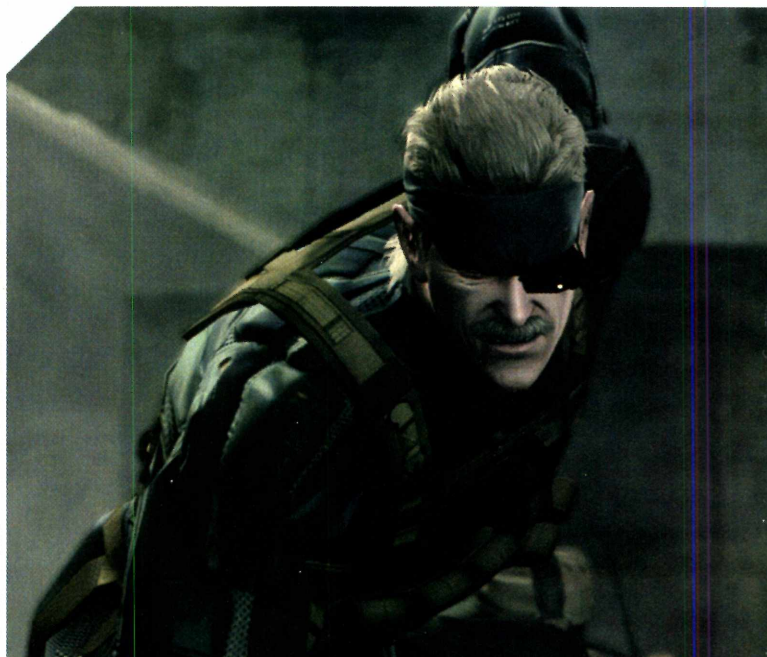
Em uma das cenas mostradas no vídeo de divulgação do game, Snake se esconde dentro de um latão de metal e sai rolando atrás de dois oponentes que nem sequer desconfiam e não ouvem nada.

Outro fator que chamou muito a atenção no vídeo do jogo, que está na Internet, são os inúmeros elementos de tiro em primeira pessoa, que tornam o game mais dinâmico e emocionante.

Naturalmente, as piadas, consideradas marcas registradas de Hideo Kojima e presentes em todos os outros jogos já produzidos, não poderiam faltar. Em uma delas, no primeiro trailer do jogo, Snake entra naquela famosa demo dos patinhos da Sony seguida pelo vídeo de *Killzone*, para PS3. Octacon diz que *Metal Gear Mark II* é equipado com processador Cell, o mesmo da plataforma de nova geração da Sony. Para finalizar, deixa suas mensagens dizendo que o Cell é a chave para vencer a guerra travada entre os consoles de nova geração e que os fãs que esperarem pelo lançamento de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* serão recompensados com um jogo espetacular.

O game foi um dos principais destaques da morna E3 2007. Apresentado oficialmente durante o evento, é um dos lançamentos mais esperados.

A franquia será uma exclusividade do PS3 e marcará a despedida do criador da série, Hideo Kojima. *Metal Gear Solid: Guns of the Patriots* será um dos melhores jogos já lançados.



# Iron Man

Homem-lata à vista por Claudio Pereira

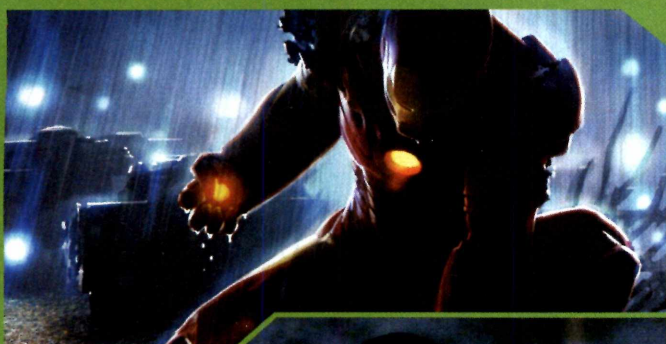
■ Esta não é a primeira aparição do famoso Homem de Ferro no mundo dos games. Quem é fã de game de luta sabe que Iron Man está presente em boa parte dos crossovers da Capcom (Marvel vs. Capcom 2 que o diga). Além deles, nos idos do PSone foi lançado Iron Man & Manowar in Heavy Metal, um game de plataforma lateral com algo de 3D que trazia elementos de Contra, porém com uma série de problemas em sua mecânica.

Ainda assim, uma aventura solo do herói só será possível agora que o filme da franquia está sendo produzido. Iron Man, para quem não sabe, conta a história de Tony Starker, um multimilionário que constrói uma armadura robótica que lhe concede poderes capazes de eliminar o mal que assola as cidades.

Como não poderia deixar de ser, o game trará a mesma história da longa-metragem (previsto para estrear nos cinemas no ano que vem). Para a aventura, Tony promete trazer todo o seu arsenal às ruas. Entre as habilidades disponíveis, os clássicos mísseis teleguiados, raios de plasma e, principalmente, a habilidade de voar pelos ares já estão garantidos. Com a superforça de sua armadura, Iron Man poderá tocar o respeito na cidade, enfrentando desde criminosos e assaltantes às criaturas alienígenas que chegarão para causar o caos no planeta.

Como está sendo produzido para praticamente todas as plataformas da atualidade, há de temer que o game não saia como o esperado (Spider-Man que o diga), principalmente porque está sendo feito para ser lançado com o filme nos cinemas. Isso resulta em um adiantamento na produção, o que compromete a qualidade final.

Vale citar que a produtora está tomando todo o cuidado para deixar o game fiel aos quadrinhos e com a qualidade esperada pelos fãs. Os personagens principais serão dublados pelos mesmos atores dos filmes, que também emprestam sua imagem para dar vida aos heróis tridimensionais. É só torcer para que a primeira aventura solo do Homem-lata seja boa.



Sega  
Sega  
PS2, PS3, PSP  
Ação  
1  
www.sega.com

## PODE DAR CERTO!

- O game precisa se manter fiel aos quadrinhos

## PODE DAR ERRADO...

- Jogos baseados em filmes não são muito confiáveis

## LANÇAMENTO

2008

### HISTÓRICO

Em Marvel vs. Capcom 2, Iron Man trazia como ataque especial o seu poderoso Proton Cannon. O ataque ainda não foi confirmado no game, mas reza a lenda de que os cenários poderão ser destruídos com o poder de fogo do herói.

## The Bee Movie Game

por Henrique Moreira



■ Um novo filme da Dreamworks estréia em breve nos cinemas de todo o país. Com ele, claro, um jogo bonitinho deve dar mais longevidade aos personagens da obra.

A trama é a mesma para o jogo e para o longa de animação, que por aqui recebe o nome de *A história de uma abelha*. Nessa história, você controla Barry Benson, uma abelha trabalhadora que quer deixar a colméia e conhecer o mundo lá fora. É aí que começará sua aventura, toda colorida e visualizada em terceira pessoa.

Para conseguir o seu tão sonhado passe para o portão J, que dá acesso ao ambiente externo, você terá de completar uma série de tarefas dentro da colméia, como dirigir pelo local carregando outros moradores em seu táxi e participar de aulas para aprender comandos básicos e de manobras, entre outros.

A maior parte do jogo será focada em corridas, perseguições e acrobacias aéreas, além de haver uma porção de objetos colecionáveis espalhados por todas as fases.

Activision  
Beenox Studios  
PS2, PC, Wii, X360  
Ação  
1  
www.activision.com

## LANÇAMENTO

30/10/2007

## The Legend of Spyro: The Eternal Night

por Claudio Pereira



■ Spyro, ao lado de Crash, foi um dos raros mascotes da Sony que acabou sendo lançado para praticamente todas as outras plataformas concorrentes. Os games tiveram lançamentos para GBA, DS, Xbox e até Wii. Agora, o dragãozinho mais famoso da geração PSone volta com estilo no PS2. Desta vez, o vilão Ape King segue até o Temple of Souls e revive o poderoso Dark Master, que pretende acabar com todas as criaturas do planeta. É Spyro quem deve impedi-lo.

A novidade fica para as várias formas de ataque que o dragão pode realizar. Além da clássica baforada de fogo, Spyro pode atingir seus inimigos com gelo, eletricidade e até usar as forças terrestres. Mas o destaque mesmo ficará para o Dragon Time, uma espécie de bullet-time que ajudará Spyro tanto na hora de enfrentar seus oponentes como na solução dos vários puzzles e desafios.

Ainda que o PS2 esteja com seus dias contados, Spyro: The Eternal Night não deixa de ser um título que merece sua atenção.

Sierra  
Krome Studio  
PS2  
Plataforma  
1  
www.sierra.com

## LANÇAMENTO

09/10/2007



# Silent Hill V

## A evolução de uma velha cidade

por Ricardo Caetano

■ A série de terror cujo elemento mais importante não é um objeto raro, uma pessoa poderosa, uma máquina diabólica, um grupo fanático ou uma profecia macabra, mas sim uma cidade inteira voltará. Silent Hill, série que modificou seus protagonistas, sua época, seus ambientes e mesmo assim não perdeu a essência terá seu quinto título em breve para delírio dos fãs.

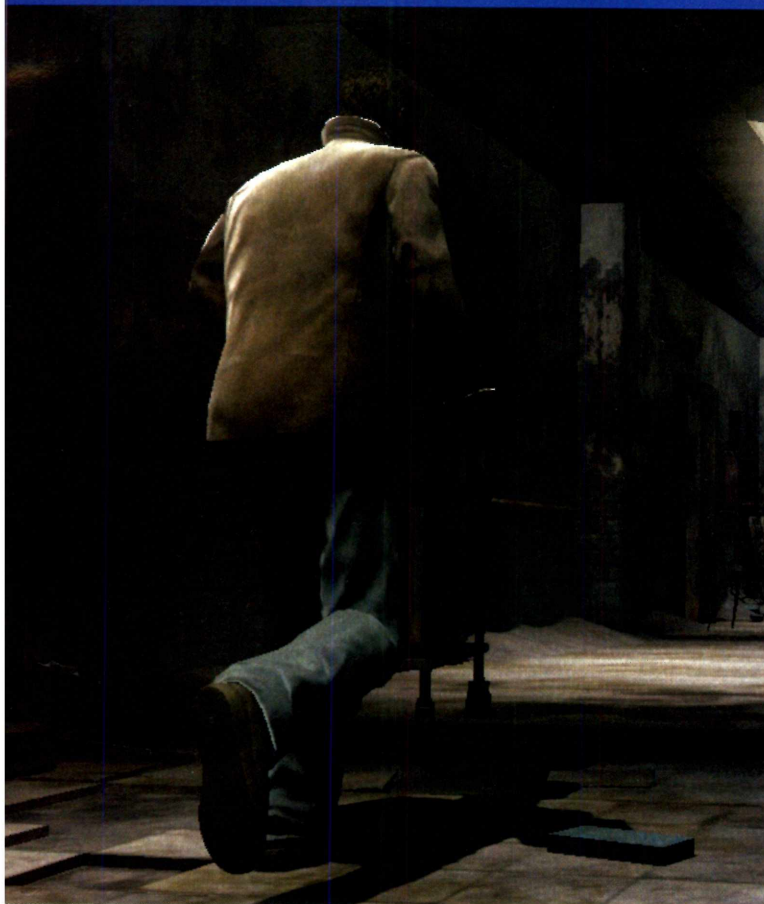
A atmosfera misteriosa enfrentada por Harry Mason, James Sunderland, Heather Mason e Henry Townshend é adorada por jogadores de todo o mundo. Silent Hill é palco do terror real (e psicológico), de criaturas horripilantes que misturam partes do corpo humano e de seres que não podem ser definidos por uma mente sã, além dos puzzles que desafiam todos aqueles que desejam sobreviver.

### APÓS AS DESVENTURAS DE HENRY TOWNSHEND EM SOUTH ASHFIELD, CIDADE PRÓXIMA A SILENT HILL, A SÉRIE VOLTARÁ AO SEU LOCAL DE ORIGEM

A série aproveitou o sucesso conseguido pelo game Resident Evil, da Capcom. Em vez dos zumbis, a Konami apostou em espíritos diabólicos. A responsável por Silent Hill acabou criando uma franquia que usa muito bem o terror psicológico. O apogeu desse conceito ocorreu no segundo capítulo. Em Silent

Hill 1, 3 e 4, a cidade foi reduto de fanáticos religiosos e vilões que buscavam a vida eterna. Já em Silent Hill 2, o lugar era uma espécie de purgatório para aqueles que pecaram. Em ambos os casos, os protagonistas sofriram nas mãos

de criaturas grotescas e cenários com versões paralelas. Silent Hill V foi divulgado e será lançado em janeiro de 2008. O que se pode esperar de um jogo que carrega tamanho legado?



**Konami**  
Konami  
PS3, X360  
Terror  
Não divulgado  
www.konami.com

**PODE DAR CERTO!**

- A potência oferecida pela nova geração
- Clima, construções e inimigos melhores

**PODE DAR ERRADO...**

- Preocupação exagerada com o novo sistema de combate

**LANÇAMENTO**  
01/2008

**HISTÓRICO**  
A famosa neblina de Silent Hill nasceu da necessidade dos programadores do primeiro game de esconder as limitações do PSone para processar os cenários. Com o passar dos jogos, a neblina ganhou importância, tornando-se marca registrada da série.



## O terror oferecido pelo V

Silent Hill debutará na nova geração após quatro títulos (Silent Hill: Origins será lançado para PSP no final de 2007). Com o título Silent Hill V, o jogador voltará a tão temida cidade interiorana dos EUA e estará às voltas com os elementos que fizeram a fama da série. Tudo será potencializado com o novo hardware oferecido pelas plataformas.

Após as desventuras de Henry Townshend em South Ashfield, cidade próxima a Silent Hill, a série voltará ao seu local de origem. Quem deve enfrentar Silent Hill e seus mistérios desta vez é Alex Shepherd. Ele é um veterano de guerra que está voltando para a casa após cumprir sua missão como militar. Porém, descobre que seu irmão mais novo, Joshua Shepherd, desapareceu misteriosamente. As únicas pistas do paradeiro do desaparecido levam à misteriosa Comunidade Shepherd's Glen e, claro, para Silent Hill.

Para deleite dos esperançosos jogadores que esperam um novo Silent Hill, a Konami divulgou um trailer. Nesse primeiro vídeo, o espectador vê uma parede de fumaça. Com o tempo, o símbolo de Samael aparece no trailer, com seus traços no tradicional vermelho visto nos capítulos anteriores da série. O símbolo de Samael refere-se a deuses pagãos que as pessoas usavam para tentar se livrar dos acontecimentos de Silent Hill. No game, é o sinal que indica ao jogador o local para gravar seu progresso. Uma voz começa a falar. É a voz de Alex Shepherd: "eles dizem que eu não posso voltar para sua casa. Mas eles estão errados. Eu apenas não quero".

## Novas maneiras de enfrentar o medo

"Silent Hill V é algo internacional, com produção cultural de todo o globo pelas várias nacionalidades dos talentos que o estão produzindo". Essas são palavras de Brian Christian, vice-presidente de produção e desenvolvimento da Konami Digital Entertainment. Ele continua: "com a combinação de gráficos e som será criada uma atmosfera de perseguição. Silent Hill V mostrará o que a nova geração de hardware é capaz de fazer sobre experiência de jogo". Além de aproveitar o novo hardware, as novidades de Silent Hill V vão para a estrutura do game.

Um novo sistema de combate será implantado para Silent Hill V. Antes eles se limitavam a ação de ataque ou, simplesmente, a fugir. Agora, os movimentos serão divididos em ofensivos e defensivos (algo parecido com Resident Evil 4). Haverá mais golpes, além das armas, para enfrentar os inimigos. Já os golpes defensivos serão voltados para a esquiva a corpo a corpo e para evasões do personagem. Isso fará com que as lutas ganhem importância na sobrevivência do personagem nas fases. Os puzzles, que sempre desafiaram os jogadores, marcarão mais uma vez que tenta terminar Silent Hill. Eles liberarão segredos do game ao serem concluídos. A trilha sonora de Silent Hill V será composta pelo artista japonês Akira Yamaoka, responsável por todos os títulos da série.

## Mais uma passagem pelo terror

As possibilidades que a nova geração traz a títulos antigos deixam sempre a expectativa aos jogadores. Imagine uma grande área para exploração das ruas e edifícios de Silent Hill, o grau de sofisticação nos detalhes de objetos e inimigos, as seqüências visuais de qualidade que ilustram o enredo. Se você levar em conta que Silent Hill 3 é considerado um dos melhores gráficos do PlayStation 2, a esperança de uma boa programação da Konami pode ser dada como certa. Agora é só esperar que a neblina de Silent Hill volte com toda a sua força ao mundo dos games e torne a assustar todos aqueles que gostam de um excelente game.

# Gran Turismo Prologue



## Velocidade e luxo em alta definição

por Henrique Moreira

■ Não há quem duvide que grande parte do sucesso dos consoles da Sony é proveniente das grandes franquias, e Gran Turismo foi uma das primeiras a dar um boost nas vendas do PlayStation. O GT original foi lançado no final de 97 no Japão, quando o primeiro console da família PlayStation não tinha grandes simuladores de corrida para acalmar os ânimos dos aficionados. Só para você lembrar, era preciso se contentar com Ridge Racer, Formula 1 96, NASCAR e The Need for Speed, todos bons jogos até então, mas que não ofereciam o que o era básico no primeiro GT: dezenas de carros que também existiam na vida real, completamente adaptáveis e com suas próprias limitações – talvez daí o subtítulo de “The Real Driving Simulator” colocado estrategicamente abaixo da logomarca “GT”. Mas isso foi apenas o começo de tudo. Aquele carro coberto na capa do primeiro jogo deu sorte, muita sorte, para Kazunori Yamauchi (o criador de Gran Turismo e presidente da Polyphony Digital), que decidiu estampar suas máquinas nas capas dos Gran Turismo lançados posteriormente. É claro que a competência do time de desenvolvimento é indiscutível e fez toda a diferença na construção do título que serviu de base para a série. Gran Turismo 5 de certa forma traça uma linha paralela ao lançamento de dez anos atrás, pois chega no início da vida útil do PS3 também como favorito, mas com uma grande

## GRAN TURISMO 5 DE CERTA FORMA TRAÇA UMA LINHA PARALELA AO LANÇAMENTO DE DEZ ANOS ATRÁS

diferença: o GT original não concorria com Forza Motorsport ou PGR. Sem dúvida, a briga vai ser boa.

O ano de 2007 está sendo ótimo para quem acompanha a série. A cada evento o produtor Kazunori Yamauchi revela coisas incríveis sobre GT5. Na E3 2007, o trailer de Gran Turismo 5 mostrou como será o pit stop, muitos efeitos de luz e sombra e ainda uma pista nova, que possivelmente está localizada em Londres. Nesse mesmo trailer pudemos ver uma Ferrari F430, um Audi R8 e um Nissan GT-R Proto – seja parte do show seja disponível para download, são máquinas que farão a diferença no jogo. Pulando de Santa Monica para o Japão, na PlayStation Premiere 2007, Kazunori fez uma demonstração do jogo com ênfase nas diversas opções online que incluem um calendário de provas e também um editor de usuários. A corrida offline, com 16 veículos na pista, mostrou que a IA dos adversários foi renovada e melhorada, mas nem sinal dos esperados estragos na latária. No modo online, o número de carros diminui para 12.

Ainda no Japão, em uma entrevista para a conceituada revista *Famitsu*, o presidente da Polyphony Digital falou mais sobre detalhes dos veículos. Acredite se quiser: os velocímetros e outros marcadores irão funcionar de verdade, assim como os espelhos

# mo 5

Sony Computer Entertainment  
Polyphony Digital  
PS3  
Corrida  
16  
www.gran-turismo.com

## PODE DAR CERTO!

- Modo multiplayer
- A extensa lista de carros que estarão disponíveis no jogo
- Ligação do jogo com a Home

## PODE DAR ERRADO...

- Falta de danos nos carros após as batidas

## LANÇAMENTO

3º trimestre de 2007

## HISTÓRICO

O primeiro jogo da série foi lançado no final de 1997, sendo considerado o primeiro grande simulador da família PlayStation.

laterais e o retrovisor. Alguns veículos terão a visão do cockpit, que será uma reprodução fiel. Se você estiver usando o volante, poderá apertar direita ou esquerda no digital para olhar para os lados dentro do cockpit. Nessa visão, o som do motor muda, mas isso já não é coisa de outro mundo.

A interface do jogo será (pode ser que até já tenha sido) completamente reestruturada e receberá o nome de My Page, que é o menu principal de GT5, com os ícones Race, Garage, TV, Album, Option, Profile, Home e Calendar. Muitos deles ainda não foram explicados pela Polyphony. A garagem foi transformada em uma residência completa e fará ligação direta com a Home da PSN – o espaço virtual da Sony. A idéia é permitir que os jogadores joguem GT5, voltem para a Home e retornem ao GT5 sempre que quiserem, além de que tenham a opção de utilizar a sua lista de amigos para combinar uma corrida, que poderá ser com chat por voz ou não. O jogo irá rodar a impressionantes 60 frames por segundo em uma

resolução de 1080p – é tudo aquilo que você viu em Gran Turismo HD. Esses números ainda não foram finalizados, mas a Polyphony garante que está fazendo de tudo para conseguir entregar GT5 redondinho. Para finalizar, Yamauchi gostaria de complementar o jogo trazendo de volta o modo B-Spec (Gran Turismo 4), mas nada sobre ele foi confirmado – nem precisa, Yamauchi.

## Números de Gran Turismo

A matemática de Gran Turismo varia de acordo com a plataforma e o número de opções, mas, se você não tem muita idéia de que seja isso, dê uma olhada nos números abaixo para entender porque GT5 é tão esperado.

Jogo	Lançamento	Pistas	Carros	Nº de polígonos por carro
Gran Turismo (PSX)	23/12/1997	11	150	400+
Gran Turismo 2 (PSX)	11/12/1999	28	650	350+
Gran Turismo 3 (PS2)	28/04/2001	20	150+	4000+
Gran Turismo 4 (PS2)	28/12/2003	60+	700+	6000+
Gran Turismo 5 (PS3)	10/2007	xxx	340+1000*	xxx

\* estima-se que GT5 terá cerca de 1.000 veículos disponíveis na PlayStation Network, mas não foi possível confirmar.

## Na garagem

Ainda não há o número de carros que estarão disponíveis em Gran Turismo 5, mas depois de ver alguns vídeos oficiais e ler alguns comentários (incluindo os do próprio Kazunori Yamauchi) foi formulada esta pequena lista das máquinas que já estão confirmadas no novo simulador da Polyphony Digital. Confira:

- 1989 Mazda Eunos Roadster
- 1991 Acura NSX
- 1992 Lancia Delta HF Integrale Evoluzione
- 1994 Nissan Skyline GT-R Vspec II (R32)
- 1995 Suzuki Cappuccino
- 1995 Toyota Celica GT-Four Rally Car
- 1996 Mitsubishi Lancer Evolution IV GSR
- 1997 Nissan Skyline GT-R Vspec (R33)
- 1997 Volkswagen Golf GTI
- 1999 Dodge Viper GTS
- 1999 Lotus Elise 190
- 2000 TVR Tuscan Speed 6
- 2001 Clio V6 Renault Sport
- 2002 Daihatsu Copen
- 2002 Mercedes-Benz SL55 AMG
- 2002 Nissan Xanavi 350Z
- 2003 BMW Z4 3.0i
- 2004 Honda Integra Type R
- 2004 Lotus Elise 111R
- 2005 Mitsubishi Lancer Evolution IX GSR
- 2005 Nissan GT-R Proto
- 2005 Suzuki Swift Sport
- 2006 Alfa Romeo Brera
- 2006 Ferrari 599 GTB
- 2006 Ferrari F430
- 2006 Ford Mustang GT
- 2006 Infiniti G35 Coupe
- 2007 Audi R8
- 2007 Audi TT 3.2 Quattro
- 2008 Mitsubishi Lancer Evolution X





**P** Ubisoft  
**D** Ubisoft Tiwak  
**C** PS3, PSP, PC, X360  
**G** Ação  
**I** 1  
**S** www.ubi.com

### PODE DAR CERTO!

- Está sendo preparado desde 2006
- Utilizará uma ferramenta gráfica poderosa
- Trará uma ambientação visual caprichada e rica em detalhes

### PODE DAR ERRAO...

- Mesmo depois de todos os esforços, pode ser apenas mais um jogo baseado em filme

### LANÇAMENTO

13/11/2007

### HISTÓRICO

Beowulf é o nome dado a um antigo ao maior poema escrito em inglês antigo (ele possui 3.182 linhas). O poema em si não tem título, mas é conhecido como "Beowulf" desde o século XIX. Agora ele será adaptado para um longa-metragem e um jogo.



# Beowulf

## Um game poético

por Henrique Moreira

Um poema épico não parece ser a melhor coisa para se adaptar para os videogames, não é mesmo? Mas se ele for um jogo repleto de ação, como Lord of the Rings, e contar com um elenco de criaturas mitológicas bem parecido com as de Warhammer? Ficou interessado, não é? Essa a intenção da Ubisoft, prendê-lo com um jogo baseado em um filme, que é baseado em um poema conhecido como "Beowulf". O fato é que, pela primeira vez, haverá um jogo baseado em um filme com raízes históricas, o que melhora bastante as chances de Beowulf não ser mais um jogo feito às presas para acompanhar o hype do longa-metragem. O tal poema conta que Beowulf enfrenta o demônio Grendel (capaz de devorar homens inteiros de uma só vez) sem usar nenhuma arma. A mãe do demônio inicia uma terrível carnificina para vingar a morte do filho, e Beowulf começa sua perseguição. A luta ferrenha termina com a vitória do grande guerreiro. Mais tarde, já velho e na posição de rei do seu país, Beowulf é obrigado mais uma vez a defender seu povo de um dragão que roubou parte de seu tesouro, mas só consegue destruí-lo doando sua própria vida.

Assim termina o poema, com o funeral de Beowulf. Mas não é onde começa o jogo. A aventura do rei herói está nas mãos da Ubisoft's Tiwak, o mesmo estúdio que produziu Ghost Recon: Advanced Warfighter e, não por acaso, usará o mesmo engine de GRAW, puxando para uma direção artística mais apurada. A ação ocorre o tempo inteiro na visão terceira pessoa. Será possível contratar aliados (até 15 de uma só vez, que podem ser divididos em grupos de três) para ajudá-lo em sua jornada, os quais podem ser ressuscitados com as "warsons" se caírem em batalha. No sistema de luta você pode combinar ataques de agarrões, armas e também de grupos aliados. Entre as missões, será possível conversar com os personagens não jogáveis para melhorar seus poderes, golpes e checar sua reputação.

Seja qual for o lado que escolher, bom ou ruim, a idéia de um jogo baseado em um poema já não parece tão ruim.

# Hellboy: Science if Evil

por Claudio Pereira



■ Criação do magnífico Mike Mignola, Hellboy surgiu nos quadrinhos esbanjando enredos intrigantes e uma arte ímpar. Para quem não conhece, a história da série começa na época da Segunda Guerra Mundial, em que os nazistas tentam criar uma máquina que supostamente traria uma criatura das trevas que os ajudaria nos combates. Acontece que quem aparece é uma criança do inferno, que acaba sendo chamada de Hellboy. Já adulto, o vermelho trabalha como um detetive especial do governo realizando tarefas sobrenaturais e outras peripécias.

O game será o melhor estilo Spider-Man: cenários abertos, centenas de inimigos para derrotar e uma série de habilidades para aprender. Ao lado do herói, figuras carimbadas, como Abe Sapien e Liz Sherman, ajudarão os jogadores que toparam o já confirmado modo multiplayer.

**P** Konami  
**D** Krome Studios  
**C** PS3, PSP  
**G** Ação  
**I** 1  
**S** www.konami.com

### LANÇAMENTO

06/2008

# Aqua Teen: Zombie Ninja Pro-Am

por Allan André



■ Para quem não conhece, Aqua Teen Hunger Force é exibido nas madrugadas de sábado para domingo no canal a cabo Cartoon Network como *Esquadrão Força Total*. Assim como o número de protagonistas, o game será composto por algumas modalidades diferentes. No comando de Mestre Sheik, Almôndega e Batatão, o jogador passará grande parte do jogo em um imenso campo de golfe.

Mas não é só de esporte que é composto o jogo. Há corrida com carrinhos que transportam os atletas e pancadaria no caminho entre um buraco e outro. Entre os inimigos estão zumbis, piolhos, macacos e outras criaturas. Para isso, será possível usar porretes, armas, tacos de golfe e espadas. Entre os mestres do game está Carl, o vizinho rabugento.

Para quem é fã do desenho animado, Aqua Teen Hunger Force: Zombie Ninja Pro-Am pode ser tão hilariante quanto na TV.

**P** Creat Studios  
**D** Midway  
**C** PS2  
**G** Ação  
**I** Ainda não divulgado  
**S** www.midway.com

### LANÇAMENTO

29/10/2007

# Lost: The Videogame

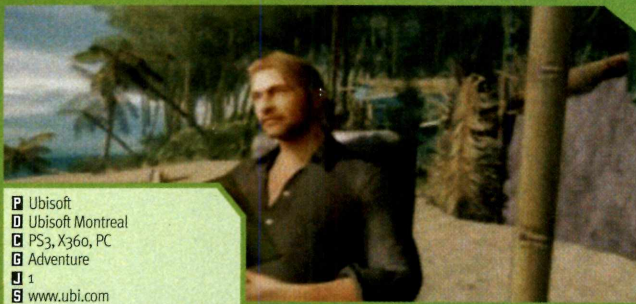
## Da TV para o PS3

por Henrique Moreira

■ Jogos baseados em filmes geralmente não são grande coisa, então, o que esperar de um jogo baseado em uma série de TV? Os exemplos não são grande coisa: 24 Horas, Law & Order, American Idol e Arquivo X são jogos que agradam na maioria das vezes apenas os seus seguidores – com uma pequena ressalva para o último, que conseguiu inovar no PSone revitalizando o gênero aponte-e-clique dos saudosos adventures e aliando a isso gráficos em FMV (Full Motion Video) carregados em cinco CDs. A febre *Lost* se espalhou rápido e foi apresentada no Brasil pelo SBT e também pela Rede Globo, que exibiu a segunda temporada em 2006. *Lost* conta a história de 48 passageiros do voo 815 da Oceanic que sobreviveram à queda do avião em uma suposta ilha deserta em algum lugar do Pacífico.

Esse é o começo da série e muito provavelmente o do jogo, que está tão envolto em mistérios quanto Jack, Kate, Locke, Claire, Charlie, Sun e todos os outros sobreviventes que agora precisam escapar dos “outros” (um outro grupo de sobreviventes submetidos a experimentos esquisitos sabe-se lá feitos por quem) e também de uma espécie de monstro da fumaça que aparece de tempos em tempos para aterrorizar todo mundo. Você viverá no jogo o que já aconteceu na série e terá muito tempo para explorar cavernas e escotilhas, desmantelar quebra-cabeças com máquinas antigas, usar números em computadores e, de quebra, ver uma boa história.

O trailer mostrado na Comic-Con 2007 não exhibe muita coisa, mas foi suficiente para deixar todos os fãs da série animados. Se você ainda não assistiu à série, fique tranquilo. O fator de sobrevivência aos desafios da ilha o fará gostar de *Lost: The Videogame*.



P Ubisoft  
D Ubisoft Montreal  
C PS3, X360, PC  
G Adventure  
I 1  
S www.ubi.com

### PODE DAR CERTO!

- Deve envolver quebra-cabeças inteligentes para quem conhece a série e para quem não a conhece

### PODE DAR ERRADO...

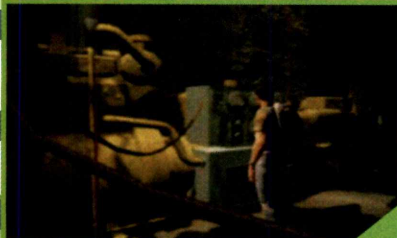
- O jogo não pode seguir o padrão da série e continuar no próximo episódio

### LANÇAMENTO

1º quadrimestre de 2008

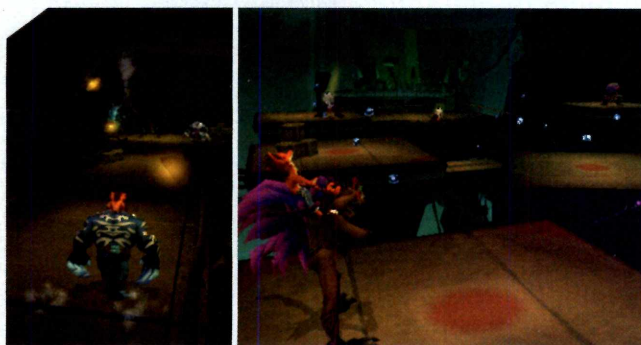
### HISTÓRICO

*Lost* será lançado apenas para os consoles da nova geração e, apesar de ser baseado em uma série de TV, tem tudo para agradar os jogadores que gostam de uma aventura cheia de mistérios e quebra-cabeças, tenha você assistido alguns capítulos ou não.



## Crash of the Titans

por Claudio Pereira



■ Retornando à empresa que lhe deu fama, o marsupial Crash promete estilo em um novo game de aventura para revitalizar a franquia. Mais uma vez, os vilões Neo e Nina Córtez resolvem mudar o ecossistema do mundo e acabam transformando todas as criaturas da ilha de Crash em terríveis aberrações de laboratório. Ele então decide salvar sua ilha de um desastre maior e parte para encontrar seus arquiinimigos mais uma vez.

Durante a aventura, o quase-mascote da Sony terá a ajuda de algumas das criaturas da ilha, que lhe darão novos poderes, como rajadas de fogo, ataques terrestres, voo instantâneo e outros.

O jogo ainda terá opção para um modo multiplayer, em que seu amigo pode entrar na aventura principal para ajudá-lo na empreitada de salvar a ilha.

Tomara que Crash engrene de vez.

P Sierra  
D Radical Entertainment  
C PS2, PSP  
G Plataforma  
I 1  
S www.sierra.com

### LANÇAMENTO

02/10/2008

## Moto GP '07

por Henrique Moreira



■ Por mais estranho que pareça, este é o mais novo jogo da Capcom (a mesma de Resident Evil, Devil May Cry e Mega Man). A empresa escolheu bem o seu primeiro jogo de corrida, já que *Moto GP* é uma das franquias mais respeitadas quando o assunto é motovelocidade.

A versão para PS2, apesar de ser menos robusta que as versões para PC e X360, é uma competente adaptação do campeonato atual de Moto GP e conta com todas as 18 provas espalhadas pelo globo, pistas adaptáveis para você criar seu próprio circuito e ainda uma série com 100 desafios que promete pôr à prova suas habilidades de piloto adquiridas nas versões anteriores.

Como é de praxe na série, você poderá escolher qualquer um dos pilotos licenciados (é a sua chance de ser Valentino Rossi) e também suas motos (incluindo as novas, de 800cc), que possuem física apurada e sons gravados de modelos reais.

P Milestone  
D Capcom  
C PS2, PC, X360  
G Corrida  
I 2  
S www.milestone.it/

### LANÇAMENTO

23/10/2007

# Konami Kids Playground



Konami  
 Imagine Engine  
 PS2  
 Educacional  
 1  
 www.konami.com

## PODE DAR CERTO!

- Ensina os pequenos de uma forma divertida

## PODE DAR ERRADO...

- Se você já tiver passado da pré-escola  
 - Nada estará em português do Brasil

## LANÇAMENTO

11/09/2007

## HISTÓRICO

A coletânea de Jogos Konami Kids Playground é uma das poucas destinadas aos pequenos jogadores. Ela é composta por quatro jogos que prometem melhorar a coordenação motora, além de ajudar no conhecimento de animais, cores, letras e números.



## O reforço para a pré-escola do seu filho

por Henrique Moreira

Depois de imortalizar séries, como Metal Gear Solid, Winning Eleven, Castlevania e Silent Hill, a poderosa Konami resolveu investir em jogos educativos para crianças na fase da pré-escola. Serão quatro jogos, que carregarão o nome Konami Kids Playground e que têm a nítida proposta de ensinar e reforçar as atividades das crianças de maneira divertida. Pode não agradar aos grandinhos, mas com certeza será a escolha número 1 dos pequenos jogadores. O primeiro jogo, chamado First up, Frogger: Hop, Skip and Jumpin' Fun, promete melhorar e treinar a coordenação motora com um tapete especial que acompanha o pacote, mas, se você preferir, pode usar o tapete do Dance Dance Revolution. Os minigames terão a temática de um pântano repleto de vitórias-régias, e o desafio é basicamente apertar o botão certo para cada ação, seja pular corda de cobra, avançar pela lagoa por cima das plantas seja encontrar o item embaralhado em flores.

O segundo jogo, Dinosaur Shapes and Colours ajudará os pimpolhos a diferenciar certos objetos e distinguir cores. A maneira de jogar é a mesma do primeiro jogo (e deve se repetir nos demais) e consiste apenas em pisar nos botões indicados na tela por um quadrado azul, um triângulo amarelo e um círculo vermelho, enquanto acontece a interação com as criaturas pré-históricas. Alphabet Circus é o terceiro jogo da série Playground e promete aguçar a inteligência dentro do picadeiro aliando letras a objetos e animais. Então basta selecionar a letra e o objeto ou animal certo, como o "E" e o elefante, um "C" e um gato (Cat) e assim por diante. O quarto e último jogo se chama Finally, Toy Pals Fun with Numbers e mistura as cores com os números e animais.

A Konami no mínimo merece um sonoro "parabéns" pela iniciativa, já que encontrar jogos para os pequenos jogadores é quase impossível.

# Spider-Man: Friend or Foe



Activision  
 Next Level Games  
 PS2, PSP  
 Plataforma  
 2  
 www.activision.com

## PODE DAR CERTO!

- O enredo parece ir além de tudo que já foi visto nos games do Homem-Aranha

## PODE DAR ERRADO...

- O mapa pode ser muito menor do que outros games do herói

## LANÇAMENTO

16/10/2008

## HISTÓRICO

Friend or Foe não é o primeiro game de super-herói que busca cativar os jogadores em modo cooperativo. X-Men Legends e Marvel Ultimate Alliance já tentaram isso no passado e conseguiram com sucesso.



## O cabeça-de-teia lutando em equipe

por Claudio Pereira

Chega das histórias clichê de Spider-Man. Com exceção de Ultimate Spider-Man (aquele em cel-shading baseado na HQ de mesmo nome), nenhum outro jogo de Peter Parker ousou criar algo novo.

Friend or Foe começa sendo diferente no seu enredo: um novo tipo de simbionte assola o planeta, criando um verdadeiro exército de criaturas capazes de destruir tudo. Nick Fury, o líder da S.H.I.E.L.D., inicia uma caça aos vilões que estão espalhados no mundo e estão sendo infectados pela criatura alienígena e precisam ser salvos. Isso mesmo, você ajudará os vilões! Spider-Man é um dos poucos heróis que fará parte da caçada. Ao longo da jornada, você encontrará personagens famosos da série, como Venon, Sandman e o Duende Verde, todos que poderão ser salvos e farão parte do seu grupo (totalizando 12 personagens selecionáveis).

Este novo game do cabeça de teia é como um título de pancadaria no melhor estilo Mortal Kombat: Shaolin Monks ou Streets of Rage, para ser mais primitivo. Cada personagem terá uma lista de habilidades próprias, que poderão ser usadas a favor da sobrevivência e do auxílio dos combates em equipe. Um modo multiplayer já está confirmado, e a expectativa é de que ele seja uma versão adulta de LEGO Star Wars, uma vez que contará com uma tonelada de extras para serem encontrados.

Ainda assim, as missões principais trarão desafios que apenas um jogador poderá enfrentar, mas um modo Versus também poderá ser liberado tornando possível um esperado embate entre heróis e vilões em modo multiplayer.

Os cenários, apesar de parecerem limitados, prometem ser amplos o suficiente para que a ação aconteça de forma intuitiva para todos os jogadores.

Se você não gostou muito da última aventura do Homem-Aranha, Friend or Foe tem tudo para ser no mínimo diferente de tudo.

Aprender é tão fácil  
quanto dar um clique



A revista One Click ensina de forma prática e objetiva, como dar os primeiros cliques naquele tema que você sempre quis aprender: de gravação de DVDs a montar sites, passando por como usar o Excel ou aproveitar ao máximo o Photoshop.

Revista One Click, informática sem complicação.



# O QUASE

É o mesmo de sempre, mas bem melhor

■ Consoles em geral possuem mais de um modelo. Eles vão ficando mais finos, ganham funcionalidades adicionais e novas cores mantendo a mesma estrutura e custando um pouco mais caro (ou não). Os videogames de bolso também são assim, desde o começo. O GameBoy original teve uma versão Pocket, o pré-histórico Linx da Atari teve um modelo muito mais eficiente (na medida do possível) e por aí vai. Na nova guerra dos pequenos, a Nintendo acertou em cheio com o DS Lite, muito menor e mais bonito que o anterior. Desde então, todo mundo se perguntava quando a Sony faria algo parecido.

Depois de algumas informações falsas e algumas declarações fora de hora – entre elas a de Ray Maguire, da Sony européia, dizendo que um PSP remodelado estava nos planos a curto prazo da empresa –, eis que um novo modelo é apresentado durante a coletiva de imprensa pré-E3. Alguns duvidavam de que o modelo seria apresentado; outros tinham certeza. No entanto, o resultado foi inesperado para ambos os grupos: de fato, mostraram um novo PSP. Porém, ele não possui tantas novidades assim para ser chamado de “novo” – o pequeno console nem tem nome novo! A imprensa o está chamando de PSP Slim, e a Sony o chama pelo codinome, PSP-2000. Muitos dizem que o nome certo é PSP Slim 2000. Deixando os fatos estranhos de lado, veja o que interessa.



# NOVO PSP

por Douglas Pereira

## Melhor por fora...

Embora à primeira vista você possa pensar que o portátil é exatamente igual ao anterior, um olhar mais detalhado percebe várias pequenas diferenças. Por exemplo, a versão preta não tem exatamente o mesmo preto do outro PSP. Ele tem uma pintura mais bonita, com um pouco mais de reflexo – isso significa que você ainda deixará aquelas horríveis marcas de dedos por todo lugar e não poderá fazer nada a respeito.

O som saía pelo speaker que ficava no centro, acima da tela do portátil. Isso foi removido. Agora existem dois pequenos alto-falantes nas laterais da tela, para dar uma melhor sensação de som estéreo quando se está sem fones de ouvido. O dispositivo wi-fi também mudou: foi da lateral para a parte de cima, ao lado da entrada USB. O direcional ficou um pouco mais firme também.

O portátil como um todo está mais arredondado e limpo. Algumas marcas feias do atual PSP foram removidas, como o dispositivo para tirar a parte que cobria a bateria. O drive de UMD agora só precisa ser puxado para trás para se abrir, sem a frescura de ter de deslizar algum botão.

Por fora, é basicamente isso que o difere do modelo antigo. Não é muita diferença externa, porém os componentes internos mudaram bastante, garantindo novas e bem interessantes funções.

## ...muito melhor por dentro

Em primeiro lugar, você finalmente poderá carregar seu PSP simplesmente conectando-o a uma entrada USB. Não dava para entender porque não pensaram nisso antes, mas que bom que consertaram.

Outra adição muito bem-vinda é que dobraram a memória RAM do sistema. Isso quer dizer que aqueles jogos mais pesados que o fazem sofrer agora terão seu tempo de leitura reduzido consideravelmente. Chega de esperar os loadings absurdos, que geralmente acontecem quando um game em UMD está rodando.

Confira agora os dois maiores trunfos do modelo PSP-2000: consumo de bateria e saída para TV.

Você leu “consumo de bateria”, e não “bateria nova”. De fato, a bateria do novo PSP não é a mesma de antes. É pior, afinal ela tem apenas um terço do peso da anterior devido à menor produção de energia. Contudo, a questão é como o PSP-2000 usa essa energia.

A resposta é: de um jeito muito melhor! Sem dúvida, o novo modelo consome energia de uma maneira muito mais eficiente. A bateria inclusa pode durar até seis horas seguidas. Se você não se importa muito com o peso do aparelho, dá para ficar melhor ainda: a bateria do antigo PSP pode ser usada sem problemas e dura o dobro de tempo, ou seja, até 12 horas!

Quanto à saída para TV, você compra o cabo que liga seu PSP a uma TV com entrada videocomponente, então tudo o que apareceria na tela do portátil estará diretamente na sua TV. Dá para reproduzir vídeos, filmes e jogos, estejam eles no disco de UMD ou direto no Memory Stick.

Os vídeos podem ser visualizados em tela cheia, se você quiser, embora percam um pouco de resolução. Já com os jogos funciona um pouco diferente: eles só podem ser visualizados no modo de scan progressivo (480p) e não podem ser esticados para ocupar toda a tela. “Mas qual o problema, se é obrigatório ter entrada componente?”, você pergunta. A questão é que existem algumas TVs que, apesar de possuírem tal entrada, não suportam progressivo scan. Ou seja, se você tiver uma dessas, só poderá ver vídeos na grande tela da sua sala de estar.



## Hora de recomeçar

É isso que o PSP-2000 tem de novo. Mas a Sony não pretende simplesmente jogar o modelo nas lojas e deixar assim. Os planos são maiores.

Para começar, no dia em que os primeiros PSPs novos chegarem às prateleiras, o modelo antigo deixará de ser fabricado (assim como aconteceu quando a versão Lite do Nintendo DS foi lançada). Não há motivos para sustentar dois modelos tão parecidos. Já que é assim, ele oferecerá todas as vantagens pelo mesmo preço.

No Japão, haverá uma grande variedade de cores. Além do tradicional Piano Black e do Ceramic White, há também o Felícia Blue, Rose Pink, Lavender Purple e o novíssimo Ice Silver, apresentado na E3 2007.

Versões especiais do portátil também estão chegando. A primeira será nada menos que uma edição limitada especial comemorando os 10 anos

de Final Fantasy VII. São apenas 77.777 unidades (em alusão ao famoso "All Lucky 7s" presente no jogo), numeradas e com certificado, com uma imagem de Final Fantasy VII: Crísis Core na parte de trás. Às vezes dá uma inveja dos japoneses, não é mesmo?

Foi anunciado também um acessório da própria Sony que só é compatível com o PSP Slim: o 1seg TV Tuner. Ele capta o sinal de TV digital, assim você pode assistir a todos os programas que você adora.

O resultado de tanta novidade é nítido: a maioria das lojas japonesas estão com medo de não ter PSPs suficientes no lançamento e já limitaram a compra de apenas um aparelho e um TV Tuner por pessoa. Se será agora que o PSP deslançará de vez e fará uma concorrência um pouco mais forte com o Nintendo DS, não se sabe, mas é um novo começo para o portátil.



## Legal, no Japão... E os EUA, como ficam?

Já no lado dos Estados Unidos não existe esse barulho todo. Por enquanto, apenas há o Entertainment Pack, uma caixa que custa US\$ 199 e vem com um PSP Ice Silver, o jogo *Daxter*, um Memory Stick de 1 GB e um UMD de vídeo de *The Family Guy Friggin' Collection*. Infelizmente não foi divulgado nada sobre outras cores, versões limitadas (a não ser uma de Star Wars com o capacete de Darth Vader atrás) ou o sintonizador de TV.



# REVIEWS

## ■ Análise dos lançamentos

### Lair

“Entre os games que prometem alavancar as vendas do PlayStation 3, Lair entraria em terceiro lugar na lista (perdendo apenas para Metal Gear Solid 4 e Killzone 2) – entraria, pois agora que já foi lançado finalmente é a prova de que...”

**Pág. 40**



### Índice

- 40 Lair
- 41 All Pro Football 2K8
- 41 Rugby 08
- 41 StateShift
- 42 Final Fantasy II
- 42 Brave Story: New Traveller
- 42 Harvest Moon: Boy & Girl
- 43 Nascar 08
- 43 Tomb Raider: Anniversary
- 43 Biker Mice from Mars
- 44 Crazy Taxi: Fare Wars
- 44 Hot Shot Tennis
- 44 The Adventures of Darwin

### Box de avaliação

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

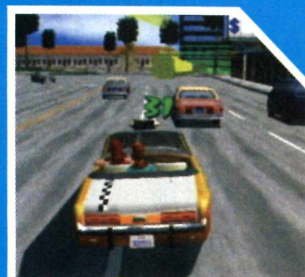
- Gráficos
- Som
- Jogabilidade
- Diversão



### Final Fantasy II

“FFII padece na lista dos RPGs fracos que se apóiam em uma franquia de nome. Lançado há exatos 20 anos para o Nintendo, o título fugiu completamente daquilo que seu predecessor trouxe quando o assunto é sistema de jogo e...”

**Pág. 42**



### Crazy Taxi: Fare Wars

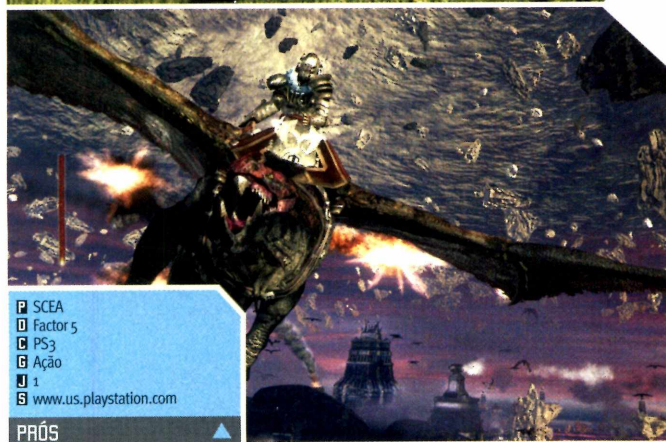
“Lançado nos idos de 1999 para o finado Dreamcast, da Sega, Crazy Taxi foi um título capaz de quebrar paradigmas e ousar em seu estilo. No game, você encarna o papel de um taxista que precisa basicamente tocar a vida...”

**Pág. 44**

# Lair

## Aberta a caça aos dragões

por Claudio Pereira



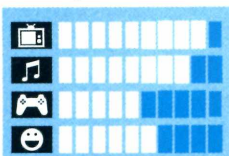
SCEA  
Factor 5  
PS3  
Ação  
1  
www.us.playstation.com

PRÓS

- Visual impressionante
- Qualidade de som de cinema

CONTRAS

- Jogabilidade mal resolvida
- Falta originalidade



NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO  
Drakengard



■ Entre os games que prometem alavancar as vendas do PlayStation 3, Lair entraria em terceiro lugar na lista (perdendo apenas para Metal Gear Solid 4 e Killzone 2) – entraria, pois agora que já foi lançado finalmente é a prova de que o PS3 ainda tem muito degrau para galgar antes de ser considerado uma plataforma capaz de substituir o lendário PS2.

Lair é um game medieval que traz um protagonista que defende um reino e tem como arma principal um dragão que serve de montaria nos combates. Em um resumo para mostrar a linha do tempo desse gênero estão o clássico Panzer Dragoon em primeiro lugar, seguido de Drakengard e incrementado com a franquia Lord of the Rings. O que acontece em Lair é que ele foca basicamente os combates aéreos, mas tenta manter um enredo medieval repleto de conspirações e reviravoltas, o que não é de todo mal.

Porém, para um game que recorta muito um gênero, nada mais certo do que ousar e abusar de elementos capazes de cativar os jogadores, certo? É justamente nesse ponto que o game da Sony peca. Lair traz combates com criaturas das mais desafiadoras possíveis, missões em que você precisa devastar uma horda inteira de soldados e até batalhas memoráveis (prepare-se para enfrentar uma criatura marinha no melhor estilo Monstro do Lago Ness). Nada disso é suficiente quando os embates são repetitivos e, principalmente, a jogabilidade é tosca.

O problema todo fica no tom épico que o jogo tenta passar desde o começo (e até consegue, graças à qualidade visual e sonora), mas que acaba se mantendo em um ciclo infinito e repetitivo. Se fosse preciso traçar uma curva de empolgação e novidade, seria uma linha fraca e quase nada oscilante, ou seja, não há

## OS EMBATES SÃO REPETITIVOS E (...) A JOGABILIDADE É TOSCA

um só momento marcante ou memorável durante o jogo todo – um dos chefes é um prêdio. Em um mundo medieval, no qual a expectativa é enfrentar uma fera que se assemelha a um Bahamuth, sobra uma construção barata para ser posta em ruínas.

Jogar Lair é como se divertir em Rogue Squadron (a versão *Star Wars* para GameCube). Basta trocar as naves interplanetárias por lagartos gigantes que cospem fogo aos montes. É aí que entra o lado triste do game, uma vez que a jogabilidade acaba transformando uma criatura orgânica que merecia uma graciosidade para se movimentar pelos arés em uma espécie de robô mecânico. Nada funciona direito! O sistema de mira não serve para nada (você perde o foco em questão de segundos, uma vez que o SIXAXIS faz parte do sistema de movimentação), controlar o dragão ao mesmo tempo em que faz uma varredura na área para avistar um perigo próximo é praticamente impossível. Se não bastasse o jogo não conta nem mesmo com um radar, apenas com uma seta que o guia para os objetivos principais, o que não serve para nada.

Para quem acha que Lair é só um desastre, eis o lado bom: este é o melhor título para você mostrar ao seu amigo que o investimento de quase três mil reais em um PS3 valeu a pena. Lair é um dos games mais bonitos do console (rode-o em um televisor que suporte 1080p e você entenderá). Traz texturas das mais variadas (escama de dragão não é igual textura de pneu, como em Drakengard), efeitos de luz de cair o queixo (se estiver virado na direção do sol, prepare os olhos escuros para não ter a vista ofuscada) e uma noção de perspectiva digna de respeito (as guerras mostram inimigos no horizonte, coisa que nem o filme *Dungeon & Dragons* fez). Se não bastasse, Lair traz suporte para receivers 7.1 com entrada HDMI, ou seja, é a chance única de você ligar todo potencial do console em um único game.

Mas esse parece ser o mal da nova geração: focar-se unicamente nos gráficos ultra-realistas e esquecer o principal: os fatores diversão e originalidade.

# All Pro Football 2K8

## Faltou capricho na produção

por Ronie Anderson

De longe, a EA Sports é a maior produtora de jogos esportivos, de várias modalidades. A empresa sempre levou vantagem em relação às suas concorrentes. O principal trunfo da EA Sports era o fato de a empresa ter sido a primeira a conseguir a licença oficial para utilizar jogadores, estádios e times reais, características que, por muito tempo, fizeram de FIFA Soccer o melhor jogo de futebol, posto que pertence atualmente ao game Winning Eleven, da Konami.

Em All Pro Football 2K8, a empresa não tomou os mesmos cuidados dos jogos produzidos anteriormente, a começar pelo fato de o game não possuir a licença oficial. Além de não poder contar com jogadores, times e estádios reais, alguns quesitos técnicos do game também não agradam. Os gráficos são ruins. Um dos fatores que podem ser destacados é a jogabilidade, que permite ao jogador respostas rápidas aos comandos executados, mira apurada nos passes e ótimos bloqueios. Os efeitos sonoros são muito bons, tanto dos jogadores quanto por parte da torcida. A única falha no que diz respeito aos efeitos sonoros são os comentários, que foram aproveitados do All Pro Football 2K5.

O jogo oferece opção para criação de times, incluindo o nome das cidades e o estilo dos uniformes. Há também um modo para a personalização dos jogadores, mas não oferece muitos recursos.

O sistema de jogo é bem interessante. Cada time pode ter dois jogadores da categoria Hall da Fama (Gold Star), três grandes jogadores (Silver Star) e seis que já jogaram na NFL (Bronze Star). Essa estrutura é fixa. Isso quer dizer que não é possível sacrificar três jogadores Bronze por um Gold, por exemplo.

O modo Hall da Fama permite que o jogador possa controlar grandes jogadores da história da liga, como Dan Marino, John Elway, Jerry Rice e Dick Butkus, entre outros. O game ainda proporciona um modo multiplayer.



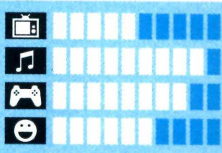
EA Sports  
EA Sports  
PS3, X360  
Esporte  
16  
www.easports.com

### PRÓS

- Modos de disputa
- Boa jogabilidade
- Ótimos efeitos sonoros

### CONTRAS

- Reutilização dos comentários da versão 2K5
- Gráficos ruins
- Falta da licença oficial para utilização de jogadores, times e estádios verdadeiros



NOTA 7,5

NO MESMO ESTILO  
NCAA Football, Madden NFL



## Rugby 08

por Ronie Anderson



O rúgbi é conhecido por ser um esporte extremamente violento, muito famoso na Austrália, na Inglaterra e em outros países do Reino Unido. Hoje, é o segundo esporte mais jogado no mundo, ficando atrás apenas do futebol.

Foi apostando nessa popularidade que a EA Sports decidiu produzir uma série baseada nesse esporte, que é pouco conhecido no Brasil. O jogo é uma simulação exata da Copa do Mundo de Rúgbi, que aconteceu em 2006. Ao contrário do game All Pro Football 2K8, também produzido pela EA Sports, Rugby possui a licença oficial, que permite a utilização de jogadores e estádios, fielmente retratados.

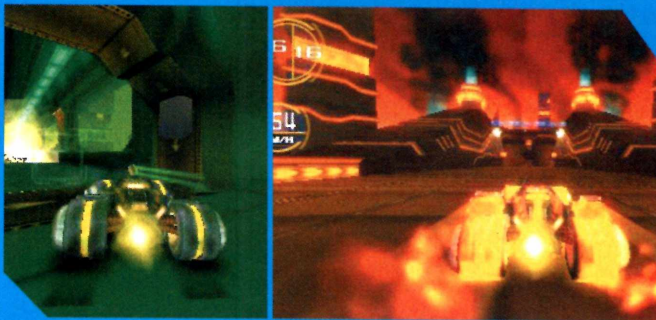
Existem 20 times para comandar. A jogabilidade é boa e permite aos jogadores controlar cada movimento, sendo que nada será automático. Há ainda um kicking meter para calcular a distância e a velocidade dos chutes.

EA Sports  
EA Sports  
PS2, PC  
Esporte  
4  
www.easports.com

NOTA 8,0

## StateShift

por Cláudio Pereira



Pense em StateShift como uma versão de Wipeout, só que com carros andando em terra firme. Andando porque infelizmente toda sensação de velocidade é perdida quando você percebe que os veículos se movimentam como verdadeiras banheiras de gesso na pista.

Apesar desse fator negativo, o conceito do game merece um certo mérito. Levando os jogadores a um futuro não muito distante, em que as máquinas dominam tudo e os jovens corredores disputam rachas ilegais pilotando máquinas completamente envenenadas, o game se parece também com uma versão sci-fi do antigo POD, de PC.

O lado positivo fica mesmo para o modo carreira (que o coloca em uma competição e em rachas pelo mundo) e pelo modo multiplayer via ad-hoc, que vale o final de semana.

Midas Interactive Entertainment  
Engine Software  
PSP  
Corrida  
2  
www.stateshift.com

NOTA 6,5

# Final Fantasy II

A volta dos que nunca foram







por Cláudio Pereira

■ FFI está na lista dos RPGs fracos que se apóiam em uma franquia de nome. Lançado há exatos 20 anos para o Nintendinho, o título fugiu completamente daquilo que seu predecessor trouxe quando o assunto é sistema de jogo e longevidade. Para os padrões da época, lançar um game com um sistema de personalizar as habilidades de cada guerreiro do grupo (uma versão primitiva dos jobs) era algo no mínimo ousado. Porém o resultado final somado à história fraca e mal resolvida deixaram o título com cara de RPG ocidental. O resultado foi claro: um dos títulos de menor aceitação por parte dos orientais (e até dos ocidentais, que não se adaptaram com o sistema).

O maior problema de FFI fica mesmo para a falta de uma constante no quesito empolgação do jogo. O jogo começa absurdamente difícil (você é obrigado a visitar e revisitar dungeons que trazem inimigos com pelo menos cinco vezes mais HP que você), prossegue com uma história inóssua e termina com uma série de eventos desnecessários e duelos boçais.

A versão de PSP já é a terceira adaptação de peso para um outro console (versões para PlayStation, GBA e até Wonder Swam Color já foram lançadas). No entanto, para a alegria dos fãs, boa parte das falhas que persistiram nas outras adaptações foram ajustadas na versão de PSP, a começar pela dificuldade, agora mais balanceada, mas principalmente a adição de uma nova dungeon e de um novo banho visual, já que é um dos games mais bonitos do portátil.

Mesmo que você tenha jogado no passado, vale lembrar que, para os padrões de hoje, apesar de soar como um game repleto de clichês, Final Fantasy II é um título originalmente interessante e com pequenos detalhes que o fazem um dos melhores RPGs para jogar no PSP, pelo menos enquanto a Squenix não lança FF VII: Before Crisis.

 Square Enix  
 Square Enix  
 PSP  
 RPG  
 1  
 www.square-enix.com

PRÓS ▲

- Nova dungeon
- Gráficos soberbos

CONTAS ▼

- Sistema de combate fraco
- História é sem sal



NOTA **7,0**

NO MESMO ESTILO  
Breath of Fire III



# Brave Story: New Traveller







por Cláudio Pereira



■ Baseado em um livro japonês de mesmo nome, Brave Story conta a história de um garoto que encontra um portal que leva ao mundo de Vision, no qual ele poderá encontrar um mago capaz de realizar qualquer desejo. Sua missão é pedir que o mago salve sua amiga, que sofreu um acidente e está à beira da morte.

Como todo bom RPG de turno, New Traveller traz alguns elementos que o tornam um título original e empolgante. Para isso, o sistema Friendship é usado com frequência para você recrutar novos integrantes à sua equipe.

Nas batalhas, o sistema Courage entra para servir como um ataque especial do personagem, enquanto todas as suas armas e equipamentos podem ser modificados ao longo da jornada. Para um RPG portátil e original, Brave Story não faz feio, mas poderia trazer mais desafios para os jogadores hardcore.

 XSEED Games  
 SCEA  
 PSP  
 RPG  
 1  
 www.xseedgames.com

NOTA **6,5**

# Harvest Moon: Boy & Girl

por Cláudio Pereira









■ Mais um título que compila clássicos do passado, Harvest Moon: Boy & Girl nada mais é do que uma compilação de Back to Nature (a versão para meninos) e For Girls (para meninas), ambos do saudoso PlayStation.

Em ambas as versões, sua tarefa é a mesma: recuperar uma fazenda abandonada cuidando do plantio, do gado e de toda reconstrução da fazenda. Entre suas tarefas do dia, tirar leite das vacas, dar de comer às galinhas e ainda tentar descolar uma namorada nos eventos que acontecem durante o ano são apenas alguns exemplos.

As diferenças entre as versões estão, como na realidade, mais para o lado trabalhador dos meninos e do lado fashion das meninas, que precisam também cuidar da vida pessoal e investir no visual.

Não exigindo gráficos com a qualidade do portátil, você terá neste game um título que agradecerá por bons meses.

 Natsume  
 Marvelous Interactive  
 PSP  
 RPG  
 1  
 www.natsume.com

NOTA **7,5**

# NASCAR 08

**Veloz e ainda mais ordinário**

por Henrique Moreira

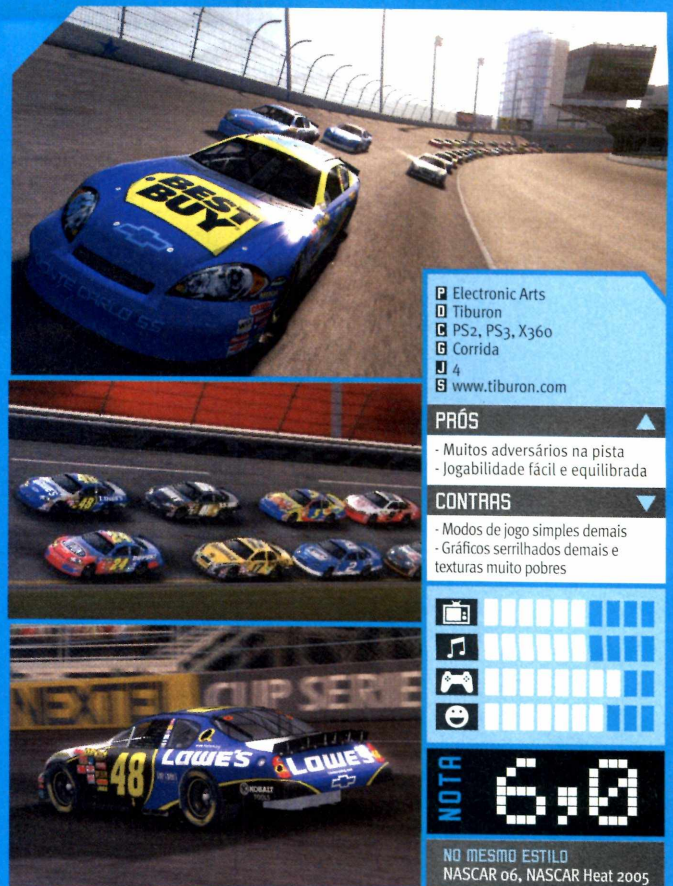
■ NASCAR 08 para PS2 superou as expectativas do possível e do impossível. Isso porque conseguiu trazer de volta toda a estrutura da versão anterior (com um modo carreira bem interessante, diferentes tipos de provas e veículos personalizáveis) e uma quantidade de veículos na pista de fazer inveja. São 43 competidores ao mesmo tempo, e a sensação de velocidade ultrapassa os limites do aceitável. Isso proporciona uma competição muito acirrada em qualquer uma das 14 pistas oficiais da NASCAR, que, infelizmente, tiveram de compartilhar a dívida de falta de polígonos com cada um dos veículos.

O serrilhado faz parte dos cenários (se você se arriscar na visão interna dos veículos perceberá), mas, nesse caso, a quantidade de desafios e a jogabilidade precisa compensam. O sistema de jogo do modo principal (The Chase) é interessante e de certa forma lembra o modo carreira da versão anterior de NASCAR.

Agora você precisa cumprir alguns objetivos – chegar em primeiro em algumas provas – para se destacar entre os pilotos até conquistar o direito de ter a sua própria equipe. Outra novidade é a bandeira amarela e a paralisação momentânea da corrida até que todos os veículos formem a fila para a relargada. Nessa hora, a corrida recomeça, e algumas vezes você pode optar por passar pelo pit para trocar pneus, consertar avarias e abastecer.

O outro modo de campeonato é simples ao ponto de não ter cenas para a premiação no pódio. Tudo bem que todos os pilotos da temporada atual estão presentes, mas a EA podia trabalhar um pouco em algumas cenas para melhorar a apresentação geral do jogo – quando você completa uma prova, segue direto para uma tela indicando sua pontuação e a próxima corrida.

O conjunto da obra faz de NASCAR 08 um jogo respeitável, mas os sinais de que o PS2 vem perdendo a importância para a EA estão cada vez mais evidentes.



**P** Electronic Arts  
**D** Tiburon  
**C** PS2, PS3, X360  
**G** Corrida  
**I** 4  
**S** www.tiburon.com

**PRÓS**

- Muitos adversários na pista
- Jogabilidade fácil e equilibrada

**CONTRAS**

- Modos de jogo simples demais
- Gráficos serrilhados demais e texturas muito pobres

**NOTA** 6,0

NO MESMO ESTILO  
NASCAR 06, NASCAR Heat 2005

# Tomb Raider Anniversary

por Cláudio Pereira



■ No planeta Terra, existem dois tipos de humanos: os que já ouviram falar de Lara Croft, a musa dos games, e os que já jogaram algum Tomb Raider. Seguramente você deve se encaixar na segunda opção (que também faz um paralelo com a primeira). Sendo assim, você sabe o clássico que tem em mãos desta vez.

Já lançado para PS2, TR Anniversary leva o jogador de volta à primeira aventura de Lara, porém em um remake. O jogo foi totalmente remodelado, e suas fases, apesar de contarem com o mesmo objetivo, são compostas por várias tarefas diferentes da primeira aventura.

A versão portátil não atinge a excelência do PS2, mas consegue traduzir com fidelidade a aventura da senhorita Croft pelas catacumbas e pelos templos dos vários continentes que ela explora.

**P** Crystal Dynamics  
**D** Eidos Interactive  
**C** PSP  
**G** Aventura  
**I** 1  
**S** www.tombraider.com

**NOTA** 7,5

# Biker Mice from Mars

por Cláudio Pereira



■ Já diz o ditado: existem franquias que não merecem ser desenterradas. Biker Mice from Mars ou simplesmente Ratos Motoqueiros de Marte, como é conhecido no Brasil, exhibe claramente essa frase.

Baseado no desenho que até chegou a fazer um sucesso nos idos dos anos 90, o game para PS2 tenta revitalizar o gênero corrida+pancadaria trazendo um som punk rock no mesmo estilo do desenho. Porém o resultado fica na teoria. BMFM tenta cativar pelo seu visual cel-shading, mas peca quando se percebe que a cada cenário um novo loading é iniciado. Se não bastasse, os momentos de luta são fraquíssimos e as corridas de moto são um desastre (isso porque sua aventura começa nas ruas de Chicago e termina em Marte).

Fuja deste título, que só mostra o lado triste do PS2.

**P** Game Factory  
**D** Game Studio  
**C** PS2  
**G** Ação  
**I** 1  
**S** www.gamefactorygames.com

**NOTA** 3,5

# Crazy Taxi: Fare Wars

**Não se esqueça da gorjeta**

por Claudio Pereira

■ Lançado nos idos de 1999 para o finado Dreamcast, da Sega, Crazy Taxi foi um título capaz de quebrar paradigmas e ousar em seu estilo. No game, o jogador encarna o papel de um taxista que precisa basicamente tocar a vida garantindo que as pessoas cheguem a seu destino. Porém, diferentemente da realidade do mundo, no jogo seu objetivo é muito mais do que simplesmente deixar o passageiro confortável na viagem e muito menos obedecer as leis de trânsito.

Aqui, o espírito profissional da área fala mais alto e o tempo é cada vez mais curto, o que o obriga a correr na contramão, atravessar jardins, seguir pelas calçadas e fazer outros malabarismos.

Crazy Taxi 2 não mudou quase nada na mecânica do jogo e trouxe de volta do Dreamcast um modo que conta com uma série de desafios variados, além da opção de pegar até quatro passageiros ao mesmo tempo e levá-los para destinos diferentes.

Fare Wars, para a alegria dos fãs, trata-se de uma compilação dos dois jogos que foram lançados da franquia no Dreamcast (o primeiro chegou a ser lançado no PS2, enquanto o segundo saiu para o Xbox). Cada um traz uma série de extras interessantes, como modos multiplayer e novos desafios para serem superados.

Você há de convir que, apesar de o PSP possuir controles extremamente difíceis para a maioria dos jogos, o gênero que praticamente não sofre esses males é aquele que abraça a adrenalina das corridas. Esta versão tem menos quebra de polígonos e carregamento de cenário do que as outras versões e ainda traz uma jogabilidade que se adapta perfeitamente tanto ao direcional digital como ao disco analógico do aparelho. Essa é a prova de que a Sega está aprendendo a fazer boas adaptações no portátil.



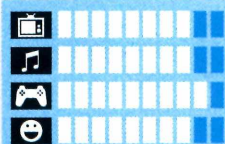
**P** SEGA  
**D** Sniper Studios  
**C** PSP  
**G** Corrida  
**I** 2  
**S** www.sega.com

**PRÓS**

- Jogo descompromissado
- Compilação das duas versões

**CONTRAS**

- Quem já jogou os games anteriores sentirá falta de uma versão completamente original



**NOTA** 8,0

**NO MESMO ESTILO**  
Need for Speed: Rivals

# The Adventures of Darwin

por Henrique Moreira



■ A simplicidade e a falta de capricho tomam conta de Adventures of Darwin. Como se não bastasse a trama fraca, com cara do século passado (lembra aquela história do meteoro gigantesco que acabou com os dinossauros?), o jogo parece ser apenas um experimento da D3 com um investimento de US\$ 20.

Sua missão como o pequeno símio chamado Darwin é recrutar outros macacos para impedir que a catástrofe aconteça, mas tudo é feito de forma bem modesta. Para iniciar sua missão, você precisa navegar por um menu com as opções “casa”, para salvar e carregar o seu jogo; “bar”, o lugar em que você recruta ajudantes, e algumas outras opções de sistema.

Contrate alguns macacos e tente jogar, mas fica o aviso: os efeitos sonoros quase não existem, a movimentação é lenta e as texturas são sólidas e coloridas de forma pouco harmoniosa. Na verdade, não vale nem para distribuição em praça pública.

**P** D3 Publisher  
**D** Vingt-et-un Systems  
**C** PS2  
**G** Ação  
**I** 1  
**S** www.d3publisher.com

**NOTA** 2,0

# Hot Shot Tennis

por Henrique Moreira



■ A série Hot Shot ficou muito conhecida por tornar o golfe um esporte mais agradável e divertido no PSone e depois no PS2 e no PSP. Agora, a Sony decidiu expandir a série para o tênis, com Hot Shot Tennis.

Para dar um ar mais divertido, os personagens e as quadras são mostrados em escala menor que as da vida real. O carisma dos personagens é incrível e o sistema de premiação é o melhor possível.

Há apenas três modos de jogo, um para jogos descompromissados, outro para treino e um para você seguir carreira no tênis, passando por adversários que oferecem um desafio equilibrado e um prêmio, que pode ser a quadra em que jogaram, a roupa que vestiram ou a possibilidade de escolher o adversário vencido.

A mecânica de jogo é de rápido aprendizado: basta mirar, apertar o botão e calcular o tempo de batida.

Hot Shot Tennis é viciante, mas por falta de modos fica cansativo em pouco tempo.

**P** Sony Computer Entertainment  
**D** Clap Hanz  
**C** PS2  
**G** Esporte  
**I** 4  
**S** www.claphanz.co.jp

**NOTA** 6,5

# A SUA REVISTA EM MOVIMENTO!

REVISTA PÔSTER + VÍDEO EXCLUSIVO PARA VOCÊ ASSISTIR EM SEU DVD\*

STREET  
MOTORS

## STREET MOTORS

A SUA REVISTA EM MOVIMENTO



**Poderoso Popular**  
Com mecânica 2.0 turbo, este Gol rende 500 cv de pura adrenalina

### FAST MUSTANG

Shelby para um  
modificador paulista  
Mustang 95.



VCD

VÍDEO EXCLUSIVO! ASSISTA TAMBÉM EM SEU APARELHO DE DVD\*

### FAST MUSTANG

Um modificador paulista cria uma verdadeira obra de arte num Mustang 95. São 360 cv devidamente acertados para levar o puro sangue e seu novo visual ao sucesso absoluto!

Vídeo  
Exclusivo



STREET  
MOTORS

A SUA REVISTA EM MOVIMENTO

E VOCÊ TAMBÉM CONFERE



2.0 com 500cv



New Civic DUB



Ícone Japonês



VolksRods

### Diplomata CUSTOM

Muscle car brasileiro esbanja estilo após ser totalmente restaurado e ganhar rodas esportivas. Motor seis canecos também foi alvo de uma superpreparação mecânica



VISTASTREETMOTORS.COM.BR

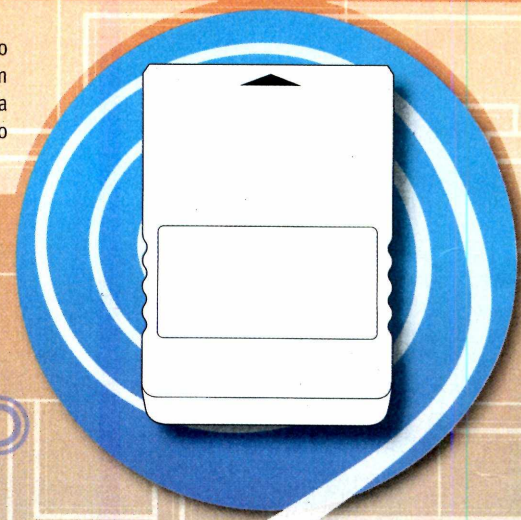
## JÁ NAS BANCAS

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

# FUNÇÕES EXTRAS

por Cláudio Pereira

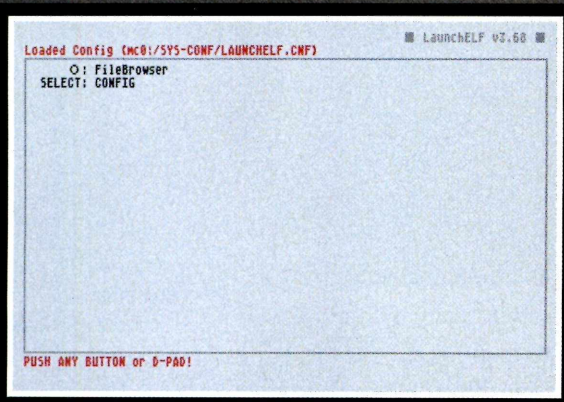
Há quem diga que o PlayStation 2 só não é a plataforma definitiva para o entretenimento pelo simples fato de não possuir suporte para uma série de mídias comuns a um player de DVD simples. Porém, se você pensa em ousar mais com os recursos do seu aparelho e conhecer novas possibilidades, a PSW preparou um guia rápido para dois programas simples, que podem aumentar as possibilidades do PS2 a níveis exorbitantes. Conheça a seguir o uLaunchELF e o SMS, o casal perfeito para tornar seu console uma verdadeira estação de entretenimento.



## Conhecendo o uLaunchELF

O programa, conhecido como uLaunchELF, nada mais é do que um homebrew usado no PS2 para dar novas funções ao aparelho. Com ele, você pode fazer seu console se comunicar com um PC (via rede) e instalar uma série de outros aplicativos tanto no HD do seu console como no Memory Card. Se não bastasse, você ainda pode fazer que o uLaunchELF carregue programas de algum periférico USB, CD ou até mesmo do Memory Card.

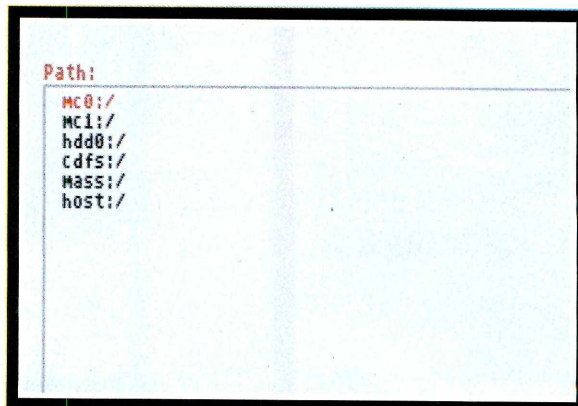
Colocando o CD do uLaunchELF no seu PlayStation 2 você será levado a uma tela inicial que mostra a interface gráfica do programa



Na tela de opções do programa, se você apertar o **○**, as configurações do uLaunchELF serão salvas em seu Memory Card. Na tela principal, é possível apertar novamente o **○** e será exibida uma série de periféricos que o programa é capaz de ler. Veja lista:

- mco:/ Memory Card do slot 1
- mc1:/ Memory Card do slot 2
- hdd0:/ disco rígido (somente para os consoles que possuem HD)
- cdfs:/ leitor de CD/DVD interno do PlayStation 2
- mass:/ dispositivos conectados à porta USB (Pen Drives, HDs etc.)
- host:/ acesso à rede

Tudo que você precisa saber é que o uLaunchELF é usado basicamente como uma interface que liga outros aplicativos que estão em diversos periféricos do PS2 (leitor, USB, rede ou HD). O que será feito a seguir envolverá a entrada USB.



# AS PARA O PS2

## Conhecendo o SMS

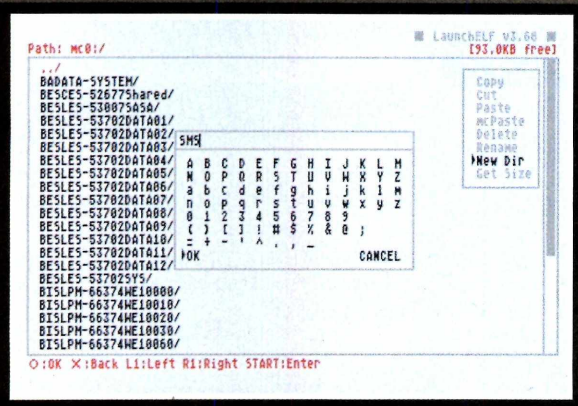
Simple Média System, ou simplesmente SMS, é o programa que serve como player para uma série de formatos (DivX, MP3, MP4 etc.). Se você tem esse programa em um CD separado, ele funciona perfeitamente no console. Porém, você pode usar o uLaunchELF para instalá-lo em seu Memory Card e ganhar muito tempo na hora de carregar músicas ou vídeos.

Para ser copiado para o Memory Card, você primeiro precisa criar uma pasta específica no slot 1 do seu cartão de memória (mco:/SMS). Dentro do menu principal do uLaunchELF, aperte **○**, escolha mco:/ e aperte **○** novamente. Deixe marcada a linha principal de arquivos (../) e pressione R1 para abrir um menu de opções e escolher New Dir para digitar o nome SMS (em maiúsculo) e criar sua pasta.

O próximo passo é acessar o caminho em que se encontra o SMS (se estiver em um CD, escolha cdfs:/; se estiver em um Pen Drive na USB, escolha mass:/).

Na pasta do programa, basta selecionar o arquivo SMS.Ing e apertar o R1 para escolher a primeira opção e copiar o arquivo para a área de transferência.

De volta ao menu da pasta SMS que você havia criado no Memory Card, basta apertar R1 e selecionar a opção Paste para copiar o arquivo do SMS.



## Carregando o programa

De volta ao menu principal, você pode acessar o SMS na pasta que havia instalado no seu memory card.

O programa exibe uma série de opções para leitura de mídias. Tudo que você precisa saber é o caminho e o lugar em que elas se encontram (CD, Pen Drive, HD ou PC).

Por exemplo, para rodar um filme em DivX (.avi) que se encontra no Pen Drive, basta conectar o dispositivo na entrada USB do console e selecionar a opção "Iniciar suporte USB" do SMS. O programa fará uma leitura do dispositivo e exibirá a lista de vídeos disponíveis para que você carregue e assista. Fácil e prático!

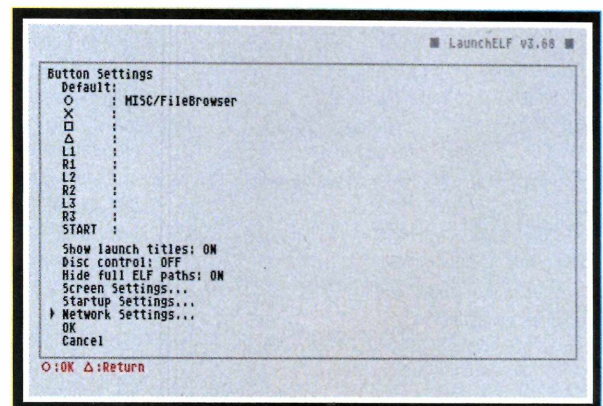


## Dica de mestre

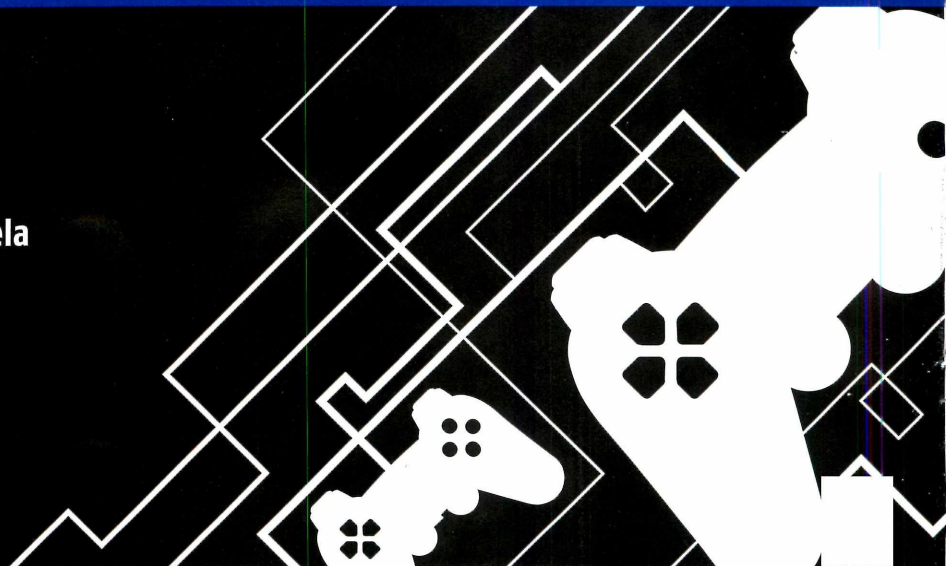
O uLaunchELF pode configurar cada aplicativo para ser rodado automaticamente ao ligar o PS2. Por exemplo, se você quer ligar seu console para simplesmente assistir a um filme em DivX, basta ligar o aparelho e manter pressionado um botão pré-configurado do seu controle para que o PS2 carregue automaticamente o programa (o SMS, por exemplo). Para isso, basta selecionar a opção Configure no menu principal e escolher qual botão será configurado automaticamente, indicando qual arquivo (ELF) fará a leitura ao ser pressionado.

## Baixando o ULAUNCHELF e o SMS MEDIA PLAYER

Para conseguir os dois softwares você precisa procurá-los em um site de busca, como o Google ou através de programas como o Emule, por exemplo.



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

### NFL GAMEDAY 98

#### Passwords

Aperte L1 + L2 + R1 + R2 no menu principal. Entre no menu Easter Eggs na tela de opções e digite um dos códigos abaixo para conseguir extras:

AHAB – Jogadores com uma perna menor que a outra  
AIR\_ATTACK – Passes mais precisos  
BIG\_FOOT – Chutes mais fortes  
BLIND\_REF – Menos penalidades  
BUSY\_REF – Mais penalidades  
CLOUD\_OF\_DUST – Jogadas apenas da CPU  
COOKIE\_CUTTER – Jogadores achatados  
CPU\_DEFENSE – Defesa do CPU melhorada  
CPU\_OFFENSE – Ataque do CPU melhorado  
CREDITS – Créditos  
CRUNCH\_TIME – Ótimas recepções  
DEEP\_GRAY – CPU esperto  
EQUAL\_TEAMS – Times idênticos  
FIRE\_DRILL – Jogadores rápidos  
FLAT\_LAND – Todos os jogadores  
FLEA\_CIRCUS – Jogadores pequenos  
GD\_CHALLENGE – Dificuldade aumentada  
GLOVE – Melhores recepções  
HATCHET – Braço tremendo  
HORSEMEN – Sem cabeças  
HUMONGOUS – Jogadores grandes  
INVISIBLE – Sombras  
JACK\_HAMMER – Melhor braço mais forte  
JUICE – Jogadores muito rápidos  
LEECH – Melhor cobertura DB  
LOOK\_MA – Sem mãos  
LOUD\_MOUTH – Narrador gritando  
MCMAHON – Todo o time McMahon  
NYSE – Nado animado  
PSYCHIC – CPU sabe qual jogador foi selecionado

QUIET\_CROWD – Menos barulho da torcida  
REJECTION – Defesa pula mais alto  
SHOW\_OFF – Mergulha, pula, rola e corre  
THIN\_AIR – Chutes altos  
TOAST – Fácil de queimar um DB  
TRICKY\_CUP – CPU roda field goals falsos  
VIRTUAL\_POLYGONS – Jogadores torcidos  
STRETCH – Melhores recepções com um braço  
WATERY\_AI – CPU estúpido

### NFL QUARTERBACK CLUB 97

#### Códigos

Na tela de seleção de times pré-temporada, aperte o seguinte:

Times Pro Bowl – L1, L1, L1, ▲, L1, L1  
Mais força – L1, L1, R2, R2, ▲, L1, R2, R2  
Times especiais – L1, L1, L2, R2, R2, L1, L2  
100 times – L2, ▲, R2, R2, L2, R2, R2  
Jogadores grandes – L1, L1, R1, ▲, L1, R1  
Jogadores pequenos – L1, L1, R1, R1, L1, R1  
Sombras – L1, L1, R1, L2, L1, R1  
Jogadores baixinhos e gordos – L1, ▲, R1, ▲, L1, R1  
Jogadores altos e magros – L1, ▲, R1, R1, L1, R1  
Jogador rápido – L1, L1, L2, ▲, L1, ▲  
Minas terrestres no campo – L1, L1, L1, R1, L1, L1  
Escapadas da bola – L1, L1, L1, L2, L1, L1  
Sem escapadas – L1, L1, L1, R2, R2, L1, L1  
Modo escorregadio – L1, L1, R2, R2, R1, L1, R2, R2  
Modo turbo – L1, L1, ▲, ▲, L1, ▲  
Dia de folga (jogadores cansados) – L1, L1, ▲, R2, R2, L1, ▲  
Passes e chutes longos – L1, L1, R1, R2, R2, L1, R1  
Jogo mais rápido – L1, L1, L2, L2, L1, L2  
Jogo mais lento – L1, L1, L2, R1, L1, L2  
Oito downs – L1, ▲, L2, ▲, L1, L2  
Todos os cheats – L1, ▲, L2, ▲, L1, L2

### NFL XTREME

#### Códigos

Na tela de criação de jogadores, coloque os seguintes nomes para destravar algumas coisas

extras. Então, selecione a opção “Quick Start” para começar um jogo novo.

BIG BEN – Jogadores grandes  
TINY TOM – Jogadores pequenos  
BIGHEAD BOBBY – Cabeçudos  
COINHEAD COREY – Cabeças achatadas  
GEORGE GIRAFFE – Pescoções  
MONKEY MICKEY – Braços compridos  
SHRIMPY SEAN – Braços curtos  
LAMEBOY LENNY – Animações invertidas

### NFL XTREME 2

#### Endoidar

Aperte R1 + ▲ + direcional, quando estiver correndo.

#### Trilha sonora

Coloque o CD no rádio e ouça a faixa 2 para ouvir as músicas do jogo

#### Códigos

Na tela de criação de jogadores, coloque os seguintes nomes para destravar algumas coisas extras. Então, selecione a opção “Quick Start” para começar um jogo novo.

BIG BEN – Jogadores grandes  
TINY TOM – Jogadores pequenos  
BIGHEAD BOBBY – Cabeçudos  
COINHEAD COREY – Cabeças achatadas  
GEORGE GIRAFFE – Pescoções  
MONKEY MICKEY – Braços compridos  
SHRIMPY SEAN – Braços curtos  
LAMEBOY LENNY – Animações invertidas  
POOL TABLE – O campo vira uma mesa de bilhar  
EGYPT SPHINX – Campo egípcio  
CITY SCAPÉ – Campo urbano  
LUNAR FIELD – Campo lunar  
AIRCRAFT CARRIER – Jogue num porta-aviões

### NHL 98

#### Passwords

# GUITAR HERO III

## LEGENDS of ROCK



Os heróis da guitarra farão seu terceiro show em Guitar Hero III

# PSW <sup>ΔOXD</sup> WORLD

S-01

A- 00326845. 16

A- 00326840

XXXX  
36  
57. 000268

57. 000268

A-002

57  
G.D.  
57. 000268

A-001

XXXX  
23  
57. 000268  
57. 000268



Snake, Raiden, Campbell, Meryl e Ocelot são alguns dos personagens de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



# PSW △ ○ × □ WORLD



STANLEY – Um vídeo da Stanley Cup  
 NHLKIDS – Jogadores pequenos  
 BIGBIG – Jogadores grandes  
 PLAYTIME – Jogadores pequenos e cabeçudos com goleiro gigante  
 GIPTÉA – Vantagens a quem marcar primeiro  
 BRAINY – Cabeçorras  
 EAEO – Time bônus  
 FREEEA – Libera a troca de jogadores EAC  
 3RD ou MASKDMAN – Uniformes alternativos

## NHL BREAKAWAY 98

### Time criado randomicamente

Selecione exhibition ou practice mode. Aperte L1 + L2 + R1 + R2 na tela de seleção.

### Times bônus

Selecione exhibition ou practice mode. Aperte L1, L2, ■, na tela de seleção de time para liberar o New York Sports, Salt Lake Frosties ou Canton Michigan Ratpack.

### Outros times:

Cleveland Barons – Aperte R1, R1, ●.  
 Toronto St. Pats – Aperte L1, L1, ●.  
 Oakland Seals – Aperte L2, L2, ●.  
 Kansas City Scouts – Aperte R2, R2, ■.  
 Montreal Maroons – Aperte L1, R1, ■.  
 Portland Rosebuds – Aperte L2, R2, ■.  
 Vancouver Millionaires – Aperte R2, L2, ●.  
 New York Americans – Aperte R1, L2, ●.  
 Hamilton Tigers – Aperte L1, R2, ■.  
 Seattle Metropolitan – Aperte L2, R1, ■

## ONE

### Passwords

HEVYFEET – Seleção de fases  
 MAXPOWER – Todas as armas  
 HEYBUDDY – Debug mode  
 THEPRESS – Pause sem nada escrito  
 DIYGIXRA – Level 02  
 KCSVJTJB – Level 03  
 RWLKL PBC – Level 04  
 YQFZMLTC – Level 05  
 FLZNOHLD – Level 06

## ONE PIECE GRAND BATTLE 2

### Roupas alternativas

Termine o “event battle mode” com um personagem para destravar uma roupa alternativa nos modos event battle e versus. Aperte R1 + ●, L1 + ●, L1 + R1 + ● na tela de seleção para usar a roupa.

### Jogue com o Ace

Destrua todos os outros personagens e os use para terminar o event battle mode mais de 10 vezes. Então, selecione event battle mode de novo na dificuldade mais complicada. Jogue com o Smoker e derrote o Ace para que ele apareça.

### Jogue com Alvida

Depois de destravar o Crocodilo, selecione event battle com o Tahisi. Então, derrote Alvida na última luta.

### Jogue com Arlong

Selecione o modo event battle e jogue com o Crocodilo. Então, derrote o Arlong na última batalha.

### Jogue com Buggy

Depois de destravar o crocodilo, selecione event battle mode com o Smoker. Derrote o Buggy na batalha final.

### Jogue com Ka-ru

Jogue com qualquer personagem no event battle mode na dificuldade normal. Alcance a 5ª batalha sem usar nenhum continue para lutar com Ka-ru. Derrote-o e ele será liberado.

### Jogue com Kreig

Depois de destravar o Crocodilo, selecione event battle mode com o Mr. 3. Então, derrote o Kreig na última batalha.

### Jogue com Kuro

Depois de destravar o Crocodilo, no event battle mode, jogue com o Waporu. Então, derrote o kuro na batalha final.

### Jogue com Mihawk

Depois de destravar Alvida, Kreig, Kuro, Buggy, Arlong e Pandaman, selecione event battle mode com o Zoro. Então, derrote o Mihawk na última batalha.

### Jogue com Pandaman

Depois de destravar o Crocodilo, selecione event battle mode com o Mr. 2. Então, derrote o Pandaman na última batalha.

### Jogue com Shanks

Depois de destravar Crocodilo, Alvida, Kreig, Kuro, Buggy, Arlong e Pandaman, selecione event battle mode com o Luffy. Então, derrote o Shanks na última batalha.

## OPTION TUNING CAR BATTLE 2

### Carro bônus 1

No arcade mode, escolha o tipo N33 ou mines. Aperte A para acessar a W-Wagon

### §1 Milhão

Digite Daí como nome.

## OPTION TUNING CAR BATTLE 2

### Veja a seqüência final

Aperte R1, ●, ▲, ←, no controle 2 na tela título.

### Todos os carros

Primeiro, veja a seqüência final. Depois, entre no arcade mode e aperte R1, ●, ▲, → no controle 2.

## PLAY STADIUM 3

### Oldboys

Selecione o modo “Homerun Race” e depois “Single Play”. Então, aperte ✕, ●, ▲, ■, no controle 2 na seleção de times. Os Oldboys estarão disponíveis.

### Oldboys 2

Aperte ✕, ●, ▲, ■ no controle 2 na tela de seleção de uniforme. Os Oldboys estarão disponíveis

### Estádio na Paraia

Selecione “Homerun Race” e aperte ✕, ●, ▲, ■, no controle 2 na tela de seleção de estádio.

### Estádio marítimo

Selecione “Homerun Race”, e então aperte ■, ▲, ●, ✕ no controle 2 na tela de seleção de estádios.

### Estádio no alto

Selecione “Homerun Race”, e então aperte ✕, ✕, ●, ↑, ●, ↓, ▲, ■ no controle 2 na tela de seleção de estádios.

## PITFALL 3D

### Mensagens dos programadores

Use uma das passwords para ler algo que os programadores têm a dizer:

SURFINGHARRY  
 SHARKY  
 IMPRESSGIRL  
 JESUSHINT  
 RICHARD  
 BETH  
 STEPHEN  
 MOMANDDAD  
 REDJAY

### Passwords

GIVEMELIFE – Vídas extras  
 PLAYMOVIES – Vídeos  
 CREDITS – Créditos  
 ZEROGHARRY – Modo de voo  
 2DHARRY – Invisibilidade  
 BIGHEADHARRY – Cabeção  
 PITFALLCOMIC – Quadrinhos do Pitfall  
 STEVECRANEME – 99 vidas  
 DISCOLIGHTS5 – Fase 6 com 56 vidas  
 STOPTALKING – Desligue os comentários do Harry  
 VIGILANTE – Demo de vigilante 8  
 CRANESBABY – Minigame do Pitfall original

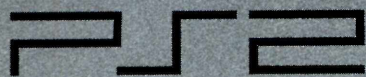
### Dentro do minigame

Quando estiver no Pitfall original, aperte:  
 L1 + L2 – Vidas ilimitadas  
 R1 + ▲ – Mensagem do crocodilo  
 R1 + R2 – Cabeça de um programador do Atari 2600  
 R1 + ● – Cabeça da filha do programador

### Tela extra

No final dos créditos, segure R1.

## DICAS PARA



### ESPN NFL FOOTBALL

#### Modo Big Head

Crie um jogador.

#### Trapaça Crazy Kick

Faça um chute de 99 jardas.

#### Trapaça Crusher

Consiga 9 encaixes de bola em um jogo.

#### Trapaça Da Juice

Consiga 50 intercepções.

#### Trapaça Kickin' or Stickin'

Acumule três horas de jogo.

#### Trapaça Minimode

Faça seis touchdowns com diferentes jogadores.

#### Trapaça Power Pocket

Marque 77 pontos em um jogo

#### Minigame Paper Football

Jogue uma partida com visão em primeira pessoa.

#### Minigame Trivia Machine

Complete o tutorial.

#### Estádio ESPN

Acumule 650 jardas na ofensiva.

#### Estádio Superbowl 2005

Não deixe que o oponente marque pontos.

#### Estádio Superbowl 2006

Derrote o CPU com 56 pontos.

#### Estádio Superbowl 2007

Complete 100% de passes completos

#### Estádio Superbowl 2008

Consiga um passe de 250 jardas ou uma corrida de 100 jardas.

#### Estádio Superbowl future

Vença o modo Legend.

#### Estádio Visual Concepts

Acumule 25 horas de jogos.

#### Agente Beat free

Corra e receba 150 jardas com o mesmo jogador.

#### Agente Jacky Bryant

Marque um field goal de 55 jardas.

#### Agente Jeffery McWild

Agarre 40 vezes em um jogo.

#### Agente Kage Maru

Consiga 7 intercepções em um jogo.

#### Agente Lawrence Taylor

Force o adversário a fazer 7 turnovers.

#### Agente Michael Irvin

Acerte todos os passes em uma partida.

#### Agente Ronnie Lott

Não permita corridas ofensivas do oponente.

#### Agente Ryo Hazuki

Consiga 100 intercepções.

#### Agente Taka Arashi

Não deixe que seu quarterback seja agarrado em jogo.

#### Agente Walter Payton

Marque 6 touchdowns de corridas em um jogador com o mesmo jogador.

#### Bret Farve bobblehead

Marque 84 pontos em um jogo.

#### Brian Urlacher

Consiga 9 agarrões em um jogo.

#### Chad Pennington

Acumule 600 jardas em passes em um jogo.

#### Champ Bailey

Jogue uma partida completa na visão em primeira pessoa.

#### Clinton Portis

Consiga 2,000 jardas em passes.

#### Corey Dillan

Alcance 400 jardas em corridas em um jogo.

#### David Carr

Consiga 25 encaixes de bola na carreira.

#### Deuce McCalister

Faça uma corrida de 99 jardas para o touchdown.

#### Donovan McNabb

Consiga um passe de 250 jardas ou uma corrida de 100 jardas.

#### Jerome Bettis

Vença o All-Pro.

#### Jevon Kearse

Consiga 20 agarrões em um jogo.

#### Julius Peppers

Permita que o adversário faça apenas 50 jardas ou menos em campanhas ofensivas.

#### LaDainian Tomlinson

Consiga três intercepções em um jogo.

#### La'Roi Glover

Crie um jogador.

#### Peyton Manning

Consiga 7 intercepções em um jogo.

#### Priest Holmes

Faça 6 touchdowns em corridas com o mesmo jogador em uma mesma partida.

#### Randy Moss

Acumule 15 horas de jogo.

#### Ray Lewis

Force o adversário a fazer 7 turnovers.

#### Ricky Williams

Acumule 275 jardas de corrida em um jogo.

#### Shawn Alexander

Vença o Legend.

#### Terrell Owens

Marque 77 pontos em um jogo.

#### Tim Brown

Faça seis touchdowns com diferente jogadores em um jogo.

#### Tim Couch

Corra e receba um passe de 150 jardas.

#### Tom Brady

Pegue a bola após um fumble e marque o touchdown.

#### Warren Sapp

Consiga 40 agarrões em um jogo.

#### Pôster Beach Spikers

Faça um chute de 80 jardas.

#### Pôster Crazy Taxi 3

Acumule 15 horas de jogo.

#### Pôster ESPN NFL Football

Receba um passe de 30 jardas.

#### Pôster Gungrave

Pegue 5 bolas arremessadas em um jogo.

#### Pôster House Of The Dead 3

Acumule 4,500 jardas em corridas.

#### Pôster Jet Set Radio Future

Faça um field goal de 45 jardas.

#### Pôster NFL 2K

Vença o pro game.

#### Pôster NFL 2K1

Faça um yard kick de 600 jardas.

**Pôster NFL 2K2**

Receba um yard field goal de 40 jardas.

**Pôster NFL 2K3**

Marque 49 pontos em um jogo.

**Pôster Ooga Booga**

Faça 5 intercepções em um jogo.

**Pôster Panzer Dragoon Orta**

Faça um touchdown de 40 jardas.

**Pôster Phantasy Star Onlin**

Acumule 275 jardas em um jogo.

**Pôster Rez**

Acumule cinco horas de jogo.

**Pôster Sega Soccer Slam**

Crie um playbook.

**Pôster Skies Of Arcadia**

Receba um passe para touchdown de 40 jardas.

**Pôster Toe Jam And Earl 3**

Entre na opção Reference guide.

**Pôster Virtua Fighter 4**

Entre no modo Situation.

**Opção Stuffed couch**

Receba um yard kick de 60 jardas.

**Classic bar**

Acumule três horas de jogo

**Tabela Classic coffee**

Vença um pro game.

**Classic credenza**

Encaixe três bolas em um jogo.

**Tabela Contemporary coffee**

Acumule 650 jardas ofensivas.

**Opção Contemporary couch**

Marque 63 pontos em um jogo.

**Tabela Contemporary end**

Consiga 2 intercepções em um jogo.

**Opção Contemporary recliner**

Crie um playbook.

**Tabel Contemporary end**

Consiga 2 intercepções em um jogo com o mesmo jogador.

**Tabela Country coffee**

Consiga 6 intercepções em um jogo.

**Tabela Country console**

Entre na opção Reference Guide.

**Opção Eastern couch**

Faça um field goal de 45 jardas.

**Opção Eastern recliner**

Consiga 100 encaixes de bola.

**Banocs Newmark bar**

Marque 49 pontos em um jogo.

**Tabela Newmark end**

Consiga 5 encaixes de bola em um jogo.

**Banco Sleek bar**

Faça 25 intercepções.

**Tabela Sleek coffee**

Acumule 25 horas de jogo.

**Tabel Sleek console**

Entre no modo Situation.

**Opção Sleek**

Acumule 500 jardas em passes.

**Opção Sleek credenza**

Complete o tutorial.

**Tabela Sleek end**

Faça um touchdown de 40 jardas.

**Teatro Sleek home**

Veja a seqüência ESPN Video Games FMV.

**Banco Sleek**

Complete 100% em passes.

**Banco Stuffed**

Faça 5 intercepções em um jogo.

**Time pennant A**

Realize um touchdown de 40 jardas.

**Time pennant B**

Realize um touchdown de 30 jardas.

**Time helmet mug**

Realize um touchdown de 60 jardas.

**Time mug**

Faça 500 intercepções.

**Time glass A**

Faça 300 agarrões em um jogo.

**Time glass B**

Acumule 4,500 jardas em corridas.

**Time interstate**

Acumule 10 horas de jogo.

**Time parking sign**

Entre o modo Scrimmage.

**Time parking sign A**

Acumule 200 jardas em corridas em um jogo.

**Time bar stools**

Faça um field goal de 500 jardas.

**Time recliner**

Derrote o CPU por 56 pontos de diferença.

**Time street sign**

Faça um touchdown em 30 jardas.

**Tabela Team end**

Acumle 450 jardas em passes.

**Time rug**

Consiga 7 encaixes em um game.

**Mais rugs**

Acumule 4,000 jardas em passes.

**Photo A**

Faça um field goal de 40 jardas.

**Photo B**

Não deixe que seu adversário marque pontos.

**Photo C**

Termine o jogo somente com passes completos.

**Photo D**

Vença o Superbowl.

**Pôster A**

Faça 100 intercepções.

**Pôster B**

Faça field goal de 55 jardas.

**Pôster C**

Faça um touchdown de 600 jardas.

**Teatro Big Screen Home**

Veja a seqüência ESPN NFL Football Features.

**Time Berman's Swamis**

Faça 30 agarrões em um jogo.

**Relógio 80's Wall**

Faça 10 agarrões em um jogo.

**Relógio Modern Wall**

Faça um yard kick de 80 jardas.

**Bola A**

Acumule 1 hora de jogo.

**Bola B**

Faça um touchdown a partir de uma intercepção.

**Bola C**

Participe de um jogo sem turnovers.

**Bola D**

Faça um kick ou punt de 99 jardas.

**Pintura para o time**

Faça um yard kick de 700 jardas.

## Placa de time A

Vença um torneio

## Placa de time B

Complete o game sem que seu quarterback seja derrubado.

## Placa de time C

Faça um touchdown de 99 jardas.

## Placa de time D

Acumule 350 jardas em passes.

## Glass A

Faça um agarrão em um jogo.

## Minicapacete

Acumule 375 jardas em passes.

## Capecete comum

Acumule cinco horas de jogo.

## Molde Jersey A

Enter Franchise mode.

## Molde Jersey B

Crie um time.

## Logo Aztec

Acumule 500 jardas em passes.

## Logo Boar

Consiga 7 encaixes de bola.

## Logo Croc

Faça um touchdown de 60 jardas.

## Logo Devil

Veja a seqüência ESPN NFL Football

## Logo Gorilla

Marque 63 pontos em um jogo.

## Logo Hammer

Entre no modo Scrimmage.

## Logo Jet

Acumule 10 horas de jogo.

## Logo Mercury

Faça um kick de 70 jardas.

## Logo Ninja

Realize um field goal de 70 jardas.

## Logo Pterodactyl

Acumule 1 hora de jogo.

## Logo Rhino

Entre no modo Franchise.

## Logo Snake

Crie um time.

## Logo Star

Faça um touchdown de 99 jardas.

## Logo Wolf

Faça 20 agarrões em um jogo.

## Electronic #1 soundtrack

Faça três encaixes de bolas.

## Electronic #2 soundtrack

Faça 6 intercepções em um jogo.

## ESPN soundtrack

Faça 10 agarrões em um jogo.

## Hip Hop #1 soundtrack

Acumule 375 jardas em passes.

## Hip Hop #2 soundtrack

Acumule 200 jardas em corridas em um jogo.

## Rock #2 soundtrack

Acumule 60 jardas em passes em um jogo.

## The Danger soundtrack

Acumule 99 jardas em passes.

## Daytona USA soundtrack

Acumule 400 jardas em corridas.

## Floigan Bros. soundtrack

Faça 3 intercepções em um jogo.

## Ooga Booga soundtrack

Faça um touchdown de 30 jardas.

## Soundtrack Outtakes #2

Vença um torneio.

## Soundtrack Outtakes #3

Vença um jogo All-Pro.

## Seqüência Behind The Scenes With Sapp

Faça duas intercepções em um jogo com o mesmo jogador.

## Seqüência First person football

Não tenha turnovers em um jogo.

## Seqüência NFL 2K1 introduction

Acumule 450 jardas em passes.

## Seqüência NFL 2K1 introduction

Faça um touchdown de 60 jardas.

## Seqüência NFL 2K3 introduction

Faça um touchdown a partir de uma intercepção.

## Comercial ESPN #2

Acumule 350 jardas em corridas.

## Comercial ESPN #4

Faça um touchdown a partir de um fumble.

## Comercial ESPN #5

Faça 100 encaixes de bola.

## Comercial ESPN #6

Veja a seqüência ESPN Video Games.

## Comercial ESPN #7

Acumule 4,000 jardas em passes.

## Comercial ESPN #8

Acumule 2,000 jardas em corridas.

## Comercial ESPN #9

Faça 25 encaixes de bola.

## Comercial ESPN #10

Faça 25 intercepções.

## GUITAR HERO: ROCKS THE 80S

### Modo de trapaças

No menu principal, pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Azul, Laranja, Amarelo, Vermelho, Laranja, Amarelo, Azul, Amarelo, Vermelho, Amarelo, Azul, Amarelo, Vermelho, Amarelo para abrir todas as guitarras, músicas, vídeos e trapaças. Desligando o videogame você desabilitará esse truque.

### Guitarrista toca sem guitarra

No menu principal, pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Amarelo, Azul, Amarelo, Laranja, Azul, Azul. Se o código for executado corretamente, uma mensagem de confirmação irá aparecer. Para desabilitar essa trapaça é só executar os comandos novamente.

### Guitarrista com a cabeça flamejante

No menu principal, pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Amarelo, Laranja, Amarelo, Laranja, Amarelo, Laranja, Azul, Laranja. Se o código for executado corretamente, uma mensagem de confirmação aparecerá. Para desabilitar esta trapaça é só executar os comandos novamente.

### Guitarrista com cabeça de cavalo

No menu principal, pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo, Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo. Se o código for executado corretamente, uma mensagem de confirmação aparecerá. Para desabilitar esta trapaça é só executar os comando novamente.

### Platéia tem a cabeça de globo ocular

No menu principal, pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Amarelo, Azul, Laranja, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo. Se o código for executado corretamente, uma mensagem de confirmação aparecerá. Para desabilitar esta trapaça é só executar os comando novamente.

### Platéia com cabeça de macaco

No menu principal, pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Azul, Azul, Laranja, Amarelo, Azul, Azul, Laranja, Amarelo. Se o código for executado corretamente, uma mensagem de confirmação aparecerá. Para desabilitar esta trapaça é só executar os comando novamente.

### Modo supervelocidade

No menu principal, pressione rapidamente os

botões que correspondem às cores Amarelo, Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo, Amarelo, Laranja. Para desabilitar esta trapaça é só executar os comando novamente.

### Modo de desempenho

No menu principal pressione rapidamente os botões que correspondem às cores Azul, Azul, Laranja, Amarelo, Amarelo, Azul, Laranja, Azul. Se o código for executado corretamente, uma mensagem de confirmação aparecerá. Neste modo tudo desaparecerá, exceto o seu desempenho. Para desabilitar esta trapaça é só executar os comando novamente.

### Modo Pro Face-Off

Complete todas as músicas na dificuldade hard para destravar a modalidade Pro Face-Off. Este modo permite que os dois jogadores possam tocar todas as notas.

### Guitarras Extras

Complete as tarefas indicadas para destravar a guitarra correspondente na loja.

Guitarra machado de batalha: complete o modo Carreira no Expert

Guitarra caixão: complete o modo carreira no Medium

Guitarra globo ocular: toque todas as músicas no Hard com status de cinco estrelas

Guitarra Peixe: complete o modo carreira no Easy.

Guitarra Serpente: complete o modo carreira no Hard.

Guitarra U.S.A.: toque todas as músicas no Easy com status cinco estrelas

Guitarra Viking: toque todas as músicas no Médium com status cinco estrelas

### Músicas extras

Complete as tarefas indicadas para destravar as músicas correspondentes.

18 And Life by Skid Row – toque primeiro a música e depois toque o bis.

Because It's Midnight by Limozeen – toque a música Amp Warners e depois toque o bis.

I Wanna Rock by Twisted Sister – toque a música String Snappers e depois toque o bis.

Round And Round by Ratt – toque a música Return of the Shred.

Wrathchild by Iron Maiden – toque a música Relentless Riffs.

Play With Me by Extreme – toque a música Furious Fretwork.

## HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX

### Sala de troféus e recompensas

Complete a tarefa indicada para liberar o troféu correspondente:

Torneio dos personagens: Encontre todos os 58 personagens de Hogwarts

Torneio de Defesa Contra a Arte das Trevas: lance todos os feitiços defensivos em seis duelos.

Torneio da Casa mal-assombrada: Encontre todas as quatro casas mal-assombradas

Torneio de pistas naturais: Encontre todas as pegadas de animais

### Exame de feitiços do professor Flitwick:

Depois que você completar as miniaventuras do professor Flitwick, a sala de magias será liberada. Depois vá falar com ele. Ele lhe dirá quais os feitiços que você deverá usar em determinados objetos. Se você passar, receberá o status para a sala de recompensas. A ordem em que ele irá chamar os encantos é a seguinte:

- 1 – Wingardium Leviosa – use-a no banco
- 2 – Reducto – use-a na estátua do pássaro
- 3 – Reparo – use-a na pilha de pratos quebrados
- 4 – Accio – use-a na corda perto da lareira
- 5 – Depulso – use-a perto da cadeira
- 6 – Accio – use-a na corda perto da lareira
- 7 – Incêndio – use-a na chapa
- 8 – Reducto – use-a na estátua do pássaro
- 9 – Reparo – use-a na pilha de pratos quebrados
- 10 – Wingardium Leviosa – use-a no banco

### Luna perde seus pertences no pátio

Na entrada do pátio, use Wingardium Leviosa na vassoura e use-a para varrer a saída da lado direito do pátio.

No grande salão em cima da mesa.

Na entrada do viaduto, na frente da maleta ao lado do retrato do gago.

No pátio da torre do relógio de frente para a fonte.

Na livreria em cima da mesa

Fale com o gárgula do local.

No pátio onde Dean está temporariamente.

Na escada espiral onde você anda até Dada.

No viaduto.

No quarto andar, do lado de fora do balcão.

No pátio pavimentado você deve consertar os degraus quebrados do canto. Estão na extremidade do balcão, no canto.

**Obs.:** Você pode usar o feitiço Incêndio ao falar com o Gárgula para descobrir os pontos.

### Criaturas voadoras

As seguintes criaturas voadoras devem ser encontradas para o quarto de recompensas:

Morcegos: podem ser encontrados embaixo da Ponte de Pedra. Vá para a Ponte de Pedra e acenda todas as tochas usando a técnica Incêndio. Então, desça pela tubulação e manipule o personagem até chegar ao botão. Você descobrirá os morcegos.

Corvos: Podem ser encontrados no Círculo de Pedra.

Pombas: Podem ser encontradas na ponte e no viaduto.

Duendes: Podem ser encontrados na mesa da sala de Defesa contra as Artes das Trevas.

Gaivotas: Podem ser encontradas na Casa dos Barcos.

## TRANSFORMERS: THE GAME

### Modo de trapaças

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione ↓, ↑, ←, →, →, →, ↑, ↓, para destravar

todas as missões, incluindo as duas missões do Cybertron. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará.

### Cybertron Missions

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione →, ↑, ↑, ↓, →, ←, ←, para destravar as duas missões do Cybertron. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará.

### Jogue com o Jazz da primeira geração

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, ↑, para abrir a primeira geração de Jazz. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará. Selecione a opção “Bônus Features” nas opções e então escolha a “Generation 1” para aparecer a nova aparência de Jazz.

### Jogue com Megatron da primeira geração do desenho

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↑, para destravar a primeira geração do desenho de Megatron. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará. Selecione a opção “Bônus Features” e então selecione a “Generation 1” para aparecer a nova aparência de Megatron. Alternadamente, colete todos os ícones secretos da “Campanha Decepticon”.

### Jogue com Optimus Prime da primeira geração do desenho

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione ↓, ↑, →, ←, ↑, ↓, ↓, ←, para destravar a primeira geração do desenho de Optimus Prime. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará. Selecione a opção “Bônus Features” e então selecione a “Generation 1” para aparecer a nova aparência de Optimus Prime. Alternadamente, colete todos os ícones secretos da “Campanha Autobot”.

### Jogue com Starscream da primeira geração

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑, para destravar a primeira geração de Starscream. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará. Selecione a opção “Bônus Features” e então selecione a “Generation 1” para aparecer a nova aparência de Starscream. Alternadamente, termine com sucesso a “Campanha Decepticon”.

### Energia Infinita

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione ←, ←, ↑, ←, →, ↑, ↑. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará.

### Munição Infinita

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓. Se o comando for executado corretamente a tela piscará.

### Sem tráfego, policiais ou forças armadas

Nos menus Campanha, Bônus e Opções, pressione →, ←, →, ←, →, ←, →. Se o comando for executado corretamente, a tela piscará. Os veículos restantes estarão estacionados.

## DICAS PARA



### RATATOUILLE

No menu principal, selecione “options”, “extras” e “cheats”. Então, entre com os seguintes códigos para ativar a função correspondente da trapaça. Se a entrada dos códigos forem feitas de forma correta, você poderá ouvir um som de confirmação.

#### Todas as receitas

Digite “ANYONECANCOOK” para destravar todas as receitas.

#### Todos os vídeos

Digite “GUSTEAUVID” para destravar todas as receitas.

#### Inimigos mais fáceis

Digite “PIECEOCAKE” como código.

#### Inimigos mais difíceis

Digite “DEEPPFRYER” como código.

#### Inimigos não causam dano

Digite “MYHERO” como código.

#### Alguns pedaços de queijo recuperam totalmente a energia

Digite “ITSCAKE” como código.

#### Todos os queijos ficam da cor azul

Digite “SKYCAN” como código.

#### Corridas Multiplayer

Digite “RACEISON” como código.

#### Rato Fantasma

Digite “LIMBURGUER” como código.

#### Receber 9999 queijos

Digite “SAYCHEESE” como código.

### TRANSFORMERS: THE GAME

#### Bônus de conclusão

Termine o jogo para destravar os seguintes Autobots e Decepticons:

#### AUTOBOTS

Bumblebee

Hoist

Hound

Ironhide

Jazz

Optimus Prime

Ratchet  
Sideswipe  
Trailbreaker  
Wheeljack

#### DECEPTICONS

Barricade  
Blackout  
Bonecrusher  
Brawl  
Megatron  
Mixmaster  
Shockwave  
Starscream  
Swindle  
Tundercraker

#### DECEPTICON DRONES

Dreadwing  
Dropkick  
Longarm

### TENCHU: SHINOBI TAIZEN

#### Onikage's Story mode

Termine o jogo com Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar o Onikage Story Mode.

#### Illusion Special Mission

Termine o jogo no modo Onikage Story Mode para destravar a Illusion Special Mission

#### Tenchu Special Mission

Termine o jogo no modo Illusion Special para destravar a Tenchu Special Mission.

#### Jogue com Bear

Termine o jogo no modo Onikage's Story Mode para destravar Bear

#### Jogue com Echigoya

Termine o jogo no modo Tenchu Special Mission para destravar Echigoya.

#### Jogue com Jinnai

Termine o jogo no modo Tesshu's Story Mode para destravar Jinnai

#### Jogue com Jonosuke

Termine o jogo no modo Ayame's Story para destravar Jonosuke

#### Jogue com Juzo

Termine o jogo no modo Rin's Story Mode para destravar Juzo

#### Jogue com Kenpo Bozo

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Kenpo Bozo

#### Jogue com Kunoichi

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Kunoichi.

#### Jogue com Kuroya Jo-Kunoichi

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Kuroya Jo-Kunoichi

#### Jogue com Kuroya Jonin

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Kuroya Jonin

#### Jogue com Merchant

Termine o jogo no modo Tenchu Special Mission para destravar Merchant

#### Jogue com Mifuyu

Termine o jogo no modo Ayame's Story Mode para destravar Mifuyu

#### Jogue com Monk

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Monk

#### Jogue com Mr. D

Termine o jogo no modo Illusion Special Mission para destravar Mr. D

#### Jogue com Ninja

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Ninja

#### Jogue com Ninja Dog

Termine o jogo no modo Onikage Story Mode para destravar Ninja Dog

#### Jogue com Onikage

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Onikage

#### Jogue com Policeman

Termine o jogo no modo Illusion Special Mission para destravar Policeman

#### Jogue com Ranzo

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Ranzo

#### Jogue com Ronin

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Ronin

#### Play as Samurai

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Samurai

#### Jogue com Shimatsuya Doctor

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Shimatsuya Doctor

#### Jogue com Shimatsuya Samurai

Termine o jogo com os personagens Rikimaru, Ayame, Rin e Tesshu para destravar Shimatsuya Samurai

#### Jogue com Shinogi

Termine o jogo no modo Tesshu's Story Mode para destravar Shinogi

#### Jogue com Sho

Termine o jogo com os personagens Rikimaru,

Ayame, Rin e Tesshu para destravar Sho

### Jogue com Tajima Egoro

Termine o jogo no modo Rin's Story Mode para destravar Tajima Egoro

### Jogue com Tatsumaru

Termine o jogo no modo Rikimaru's Story Mode para destravar Tatsumaru

## GHOST RIDER

### Bônus de Conclusão

Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade para destravar Blade e o Motoqueiro Fantasma clássico. Termine o jogo no nível normal para destravar transmissão infinita, espírito infinito, invencibilidade, sopro mortal e o modo turbo. Termine o jogo no Story Mode e jogue no nível de dificuldade "punishing" para destravar o calendário do Motoqueiro Fantasma de 2099.

### Jogue o modo Vingança

Receba todas as caveiras no Story Mode para destravar o modo Vingança

## JUSTICE LEAGUE HEROES

### Invencibilidade

Pause o jogo, então segure L2 + R2 e pressione: **←, ↓, ←, ↑, ←, ↓, ←, ↑**. Se o comando for executado corretamente, você escutará um som de confirmação.

### Superpoderes Infinitos

Pause o jogo, então segure R2 + L2 e pressione: **↓, ↓, ←, ←, ↑, ↑, ←, ←**. Se o comando for executado corretamente, você poderá ouvir um som de confirmação.

### Habilidades Máximas

Pause o jogo, então segure R2 + L2 e pressione: **→, ↓, ←, ↓**. Se o comando for executado corretamente, você poderá ouvir um som de confirmação.

### 35 Turbos Aleatórios

Pause o jogo, então segure R2 + L2 e pressione: **←, →, ←, →**. Se o comando for executado corretamente, você poderá ouvir um som de confirmação.

### 20 Shield

Pause o jogo, então segure R2 + L2 e pressione: **↑, ↑, ↓, ↓**. Se o comando for executado corretamente, você poderá ouvir um som de confirmação.

### Todas as Roupas

Pause o jogo, então segure R2 + L2 e pressione: **↓, ←, ↑, ←** para destravar todas as roupas. Se o comando for executado corretamente, você poderá ouvir um som de confirmação.

### Bônus de conclusão

Termine o jogo para destravar a opção "Continued

Play", que permite que um novo jogo seja começado com todas as suas estatísticas anteriores.

### Heróis Extras

Os heróis extras podem ser destravados coletando o número indicado de itens com cada personagem durante o jogo:

Aquaman: 27 escudos

Arqueiro Verde: 76 escudos

Lanterna Verde (Hal Jordan): 84 escudos

Lanterna Verde (Kyle Rayner): 55 escudos

Mulher Falcão: 70 escudos

Caçador de Marte: 53 escudos

### Roupas Secretas

As roupas secretas podem ser destravadas coletando o número indicado de itens com cada personagem durante o jogo:

Batman (Roupa clássica azul) – 59 escudos

Batman (Com roupas de infiltração) – 74 escudos

Flash (Jay Garrick) – 21 escudos

Flash (Walter West) – 48 escudos

Lanterna Verde (Retro) – 23 escudos

Lanterna Verde (Bold) – 30 escudos

Caçador de Marte (Moderno) – 29 escudos

Caçador de Marte (Verdadeiro) – 15 escudos

Superman (Roupa preta de recuperação) – 32 escudos

Superman (Earth 2) – 65 escudos

Superman (Kandor) – 91 escudos

Mulher Maravilha (biker) – 61 escudos

Mulher Maravilha (toga) – 44 escudos

Zatanna (Roupa clássica azul) – 25 escudos

Zatanna (Crise de Identidade) – 38 escudos

## MEDAL OF HONOR: HEROES

### Roupas secretas

Complete as tarefas indicadas para destravar as roupas secretas correspondentes:

Kriegsmarine: conclua o jogo com rank Specialist

Navy Crewman: conclua o jogo com rank Corporal

Navy Gunner: mate 50 inimigos no modo Campanha

Secret Police: mate 150 inimigos no modo Campanha

Special Forces: mate 100 inimigos no modo Campanha

US Pilot: mate 75 inimigos no modo Campanha

### Prêmios e Insígnias

Complete com sucesso as tarefas indicadas para conquistar os prêmios e as insígnias correspondentes:

**Avalanche Hero** – Complete com sucesso a Operação Avalanche no nível de dificuldade Hero.

**Avalanche Participant** – Complete com sucesso a Operação Avalanche no nível de dificuldade Verde.

**Avalanche Veteran** – Complete com sucesso a Operação Avalanche no nível de dificuldade Veteran.

**Battle of the Bulge Hero** – Complete com sucesso a Battle of the Bulge Hero no nível de dificuldade Hero.

**Battle of the Bulge Participant** – Complete com sucesso a Battle of the Bulge no nível de dificuldade Verde.

**Battle of the Bulge Veteran** – Complete com sucesso a Battle of the Bulge no nível de dificuldade Veteran

**Combat Mastre Basic Badge** – tenha mais de 3 tipos de morte Streak no nível de dificuldade Verde.

**Combat Mastre Hero Badge** – tenha mais de 3 tipos de morte Streak no nível de dificuldade Hero.

**Combat Master Senior Badge** – Tenha mais de 3 tipos de morte Streak no nível de dificuldade Veteran.

**Combat Action Basic Badge** – mate 50 soldados inimigos no campo de batalha.

**Combat Action Master Badge** – mate 200 soldados inimigos no campo de batalha.

**Combat Action Senior Badge** – mate 100 soldados inimigos no campo de batalha.

**Endurance Award** – Complete uma missão sem ser ferido.

**Grenade Combat Badge** – mate 25 soldados utilizando granadas.

**Heroism Award** – Complete o jogo no modo Campanha no nível de dificuldade Hero.

**LGM Combat Badge** – mate 100 soldados inimigos utilizando as armas BAR ou STG44.

**Market Garden Hero** – Complete a Operation Market Garden no nível de dificuldade Hero.

**Market Garden Participant** – Complete a Operation Market Garden no nível de dificuldade Verde.

## MAJOR LEAGUE BASEBALL ≥K6

### Modo de trapaças

Entre com o nome Derek Jeter como na página de cadastro para liberar todos os camisas, estádios, times, arcade games e baús.

### Time ≥K6 All-stars

Entre com o nome Dream Team.

### Opção Rocket

Entre com o nome Gotcha.

### Opção Crazy pitches

Entre com o nome Unhittable.

### Opção Bouncy ball

Entre com o nome Crazy Hops.

### Opção Super wall climbs

Entre com o nome Last Chance.

# .hack//G.U. Vol. 2: Reminisce



## Lutando pelo mundo virtual por Douglas Pereira

■ O terceiro capítulo da segunda saga de .hack está quase chegando ao PS2. Como as histórias dos jogos são interligadas, foi detonado o segundo capítulo. O mundo online de mentira de .hack é surpreendente e realmente parece com um RPG online de em diversos aspectos.

A história parece boba, mas é muito interessante. Ela conta a trajetória de Haseo, um dos jogadores mais poderosos do maior game online do mundo, chamado The World. Ele, juntamente com outros jogadores, descobriu que há coisas muito estranhas acontecendo no jogo, e tudo está relacionado com uma espécie de vírus maligno chamado AIDA. Os únicos que podem enfrentar esse mal – que causa sérios efeitos na vida real de quem joga, podendo deixá-los até em coma eterno – são poucos jogadores que possuem um poder especial chamado Epitath. Depois de alguns eventos do jogo anterior, Haseo agora busca o verdadeiro problema por trás de AIDA.

Caso esteja perdido em alguma parte da campanha principal, é só dar uma olhada aqui. Traçamos todo o roteiro para você não se perder em nenhum trecho desta incrível aventura. Que comece a jornada!

- Cyber Connect2
- NamcoBandai
- PS2
- RPG
- 1
- [www.namcobandaigames.com](http://www.namcobandaigames.com)

### PRÓS

- Novo sistema de batalha
- Habilidades melhoradas

### CONTRAS

- Enredo confuso para aqueles que não acompanharam os últimos jogos da série

<b>NOTA</b>			

## CONTROLES (BATALHAS)



## CONTROLES (MENUS E CIDADES)



## DICAS DE JOGO

### INÍCIO MELHOR

Este segundo capítulo começa exatamente no ponto em que o primeiro acabou. Por isso, se você tiver o save do final do primeiro jogo, poderá carregá-lo para o segundo. Isso lhe dá várias vantagens, como começar no level em que estava no jogo anterior, itens essenciais etc.

### SEU GRUPO

Você deve convidar outros personagens para o seu grupo sempre que for entrar em uma nova dungeon, como em um RPG online. Para isso, abra o menu e escolha a opção Party. Então é só escolher os dois outros integrantes do grupo.

### O MAPA

Como .hack é baseado em dungeons aleatórias, veja as indicações de aonde você deve ir se baseando no mapa, porque, como a câmera é livre, a esquerda pode ser diferente. Use o mapa grande para se localizar. É bem melhor que o pequeno, e algumas partes do detonado fazem mais sentido assim.

### EQUIPAMENTOS

O grande problema dos equipamentos é que seus personagens devem estar em certo nível para usá-los. Por exemplo, você não conseguirá colocar um equipamento que exija level 66 se seu level for 52. Então não estranhe caso não possa equipar aquela arma legal que você ganhou do chefe.

### TROCANDO ITENS

Todos os itens conseguidos vão para o inventário de Haseo. Caso queira mudar os equipamentos de seus companheiros ou dar itens para eles carregarem, você deve fazer trocas ou dar as armas de presente para eles como em um RPG online de verdade.

Fale com o personagem em questão e escolha a opção Trade para trocar itens com ele. Você deve fazer uma troca meio equivalente, enchendo a barra que fica embaixo da lista de troca. Não dá certo dar um monte de itens para ele e só pegar um Healing em troca. Caso queira apenas dar o item, escolha a opção Gift. Se o item for mais forte do que ele possui e tiver um nível compatível, seu parceiro o equipará automaticamente.

### SEU DESKTOP

.hack é uma simulação de um jogo online chamado The World. Sendo assim, você pode sair do jogo e ir visitar fóruns, o site oficial, ver as notícias do mundo, mudar seu papel de parede... Tudo fictício, claro. As opções quando você sai do jogo são:

**The World:** é o ícone que o leva para o jogo. Você vai para uma tela inicial em que pode entrar no jogo ou ver o fórum oficial.

**Mail Station:** sua caixa de e-mails. Parte vital para o prosseguimento do jogo, você terá de verificar seus e-mails constantemente para avançar. Sempre clique em todos os que aparecerem com a marcação "New".

**Crimson vs:** é um jogo de cartas não obrigatório, só para diversão.

**News Capture:** canal que mostra as novidades do mundo "real". Inútil, por assim dizer.

**Community Forum:** fórum dividido em várias categorias. Existem tópicos sobre problemas do jogo, rumores e até uma área em que podem ser postadas imagens. Elas inclusive podem ser baixadas por você para mudar a imagem de fundo (na opção accessories).

### WARPS

Os Warps são seu meio de locomoção pelo mundo. O principal deles se chama Chaos Gate. É por ele que você vai para todas as cidades e áreas do jogo. Os Warps verdes geralmente

estão em cidades e servem para levá-lo de um ponto ao outro rapidamente. Os azuis são conhecidos como Platforms. Sempre que tiver de voltar para a cidade depois de uma fase, você deve ir a um desses. Os rosas são para avançar em dungeons.



## ROTEIRO

### MAC ANU

Existem quatro grupos de pessoas na cidade. Fale com pelo menos uma pessoa de cada um deles, volte para a porta atrás do local de início e escolha "Canard". Fale com Gaspard e vá para o meio da cidade para ver uma cena. Volte para aquela porta (essa porta se chama @Home, vamos chamá-la assim daqui para a frente) e desta vez escolha Raven (antes de chegar à porta, uma cena acontece). Você assistirá uma cena enorme. Seu destino agora está marcado de azul no mapa.

Chegando lá, convide Pi para entrar no seu grupo, acesse o Warp e na opção Bookmark escolha Setting Eternity's Night Moon. Entre pela porta e use o Warp para mais uma cena. Volte para Mac Anu e convide Kuhn para o grupo. Use o Warp e escolha a área Galloping Subtle Desert.



### GALLOPING SUBTLE DESERT

Finalmente, um pouco de ação. Depois da batalha, chute a árvore duas vezes e chute todos os bichos que caírem. Ative o Warp que está desligado e continue seu caminho. É só seguir o mapa, não vai haver erro. Dois avisos: sempre chute as árvores que encontrar, sempre use Chim Spheres (as bolinhas que caem dos bichos que saem das árvores) para ativar Warps e, mais importante, abra os três baús que estão espalhados pelo cenário. É obrigatório abrir os três. Não dá para não ver, mas caso tenha dúvida é só olhar o mapa (e eles sempre estão perto dos Warps). Evite ficar fugindo de todas as batalhas. Mais ou menos na metade do caminho, você terá sua primeira batalha de Avatar.



### AIDA (ANNA)

É bem simples. Desvie dos ataques enquanto atira no inimigo. Quando ficar tonto, dê espadadas nele. Quanto tirar toda a energia, entra a segunda parte da batalha, em que você deve drenar as informações dele. É só segurar o botão **X** até a barra encher, então atirar. Basta um acerto para acabar a luta, mas o tiro é meio lento, então mire direito.

No final do caminho, entre no templo, assista as cenas, pegue o baú e use o Warp que está fora do templo para voltar para Mac Anu. Vá para @Home e entre no Raven. Mais cenas. Compre alguns itens se precisar, vá para o Chaos Gate (o lugar em que você entre em outras áreas) e escolha Hidden Forbidden Bulwark. Verifique a marca na parede e volte pelo Warp. Agora escolha a área According Floating Eradication.



### ACCORDING FLOATING ERADICATION

As portas daqui precisam de Chim Spheres. Se precisar desses, dá para conseguir com os bichos que ficam nos vagões. Bem, do começo, se orientando pelo mapa, siga para oeste, sul, leste e norte até encontrar uma AIDA. A batalha é a mesma de antes. Continue o caminho e pegue o que desce perto do Warp.

Desça sempre (leste, sul, oeste) até abrir uma porta que tem um Warp rosa. Depois dele, vá para oeste o máximo que puder e siga até encontrar outra AIDA. Continue o mesmo procedimento para matá-la. Prossiga pelo caminho até achar a estátua com o baú embaixo e use o Warp para voltar para a cidade.

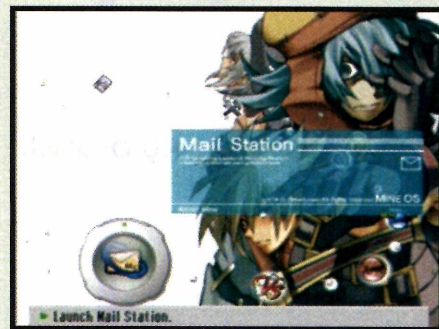
Volte para Hidden Forbidden Bulwark e examine a marca na parede de novo. Umas cenas vão acontecer e você terá que enfrentar um novo tipo de AIDA, que é mais rápido e tem um ataque com vários raios (fique no meio deles para desviar). Depois de vencê-lo, há umas cenas bem legais.



## DESKTOP

Leia todos os seus e-mails. Leia os outros lugares se quiser. Escolha o The World e logue de novo no game. Em Mac Anu, encontre Atoli no distrito Alchemy. Depois da cena chata, deslogue e leia o e-mail de Yata. Logue de novo e vá para Raven em @Home. Cenas. Quando sair, volte e entre em Canard @Home para falar com Gaspard. Deslogue mais uma vez, leia o e-mail de Ovan, volte para The World, e no Chaos Gate escolha a área Hidden Forbidden Holy Ground. Lá na catedral acontecerá outra cena grande. Volte para a cidade, e... Deslogue de novo!

Os e-mails novos dizem que seu clã Canard foi promovido para outra cidade, Dol Dona. Volte para o jogo e no Chaos Gate escolha To Town, então Dol Dona. O novo prédio está lá no final da cidade. Acontecerá uma cena. Depois disso saia e procure o Quest Shop no centro da cidade. Escolha a única quest. Um homem aparecerá explicando qual é o problema. Siga para o Chaos Gate lá no começo da cidade (lembre-se, não é o Warp) e escolha a área...



## AIRY ENGINE'S WALTZ

Antes de continuar, certifique-se de estar pelo menos no level 48. Caso não esteja, saia dessa área e vá evoluir um pouco em outros lugares mais fracos. Isso poupará um tempo incrível daqui para a frente, então não se importe em perder umas duas horas evoluindo. O ideal é estar no nível 50, assim você não precisará parar para evoluir por um bom tempo. Seu objetivo é acabar com os dois robôs, mas se tentar matá-los agora apanhará feio. Evite-os por enquanto. Você terá de colocar três dispositivos nas áreas mais altas do cenário (as três têm baús quando se olha no mapa). É só matar os inimigos que estiverem na parte elevada e pronto. Não há segredo. Comece no que está a leste, depois a sudeste, e o último a oeste. Com os três ativados, vá enfrentar os robôs.



## RAIN & CLOUD

Agora eles ficaram bem fraquinhos. É só bater e não haverá muito problema. Só que a coisa fica feia quando eles são derrotados, pois Rain e Cloud se unem em um grande robô. Ele é muito forte. Se o seu level estiver abaixo de 48 ele acabará com seu estoque de itens. Use Awakening e evite ficar com a energia abaixo de 300HP.

Depois de voltar para Dol Dona e ver as animações, deslogue e verifique seus novos e-mails. Volte para The World e Alkaid se oferecerá para o grupo. Convide-a (também convide Silabus ou Gaspard) e no Chaos Gate escolha...

## SEVERE UNCLEAN GRAY DANCE

Na sala com dois Warps, escolha o mais acima no mapa. Continue abrindo as portas e, quando chegar a uma bifurcação, abra a porta à direita. O cami-



nho agora é único. Depois da virada para a esquerda você poderá descer para o próximo andar.

A leste haverá uma bifurcação. Tanto faz se você escolher norte ou sul, dá no mesmo lugar. Por isso, quando encontrar a próxima bifurcação, siga a leste e continue nessa direção até achar o fim da fase e ver uma cena. Abra o baú e volte para Dol Dona. Use o Chaos Gate para chegar a...

## LUMINA CLOTH

Esta cidade é a sede dos torneios. Vá até a recepção e escolha Tournament. Aceite a opção para desistir de seu título atual de imperador. Depois da cena, saia do jogo e leia seus e-mails. Logue de volta e veja a cena com Pi. Registre-se no torneio e veja seus e-mails novamente. Haverá um novo, mandado pela Alkaid. De volta a Dol Dona, convide Alkaid e mais alguém (de preferência Pi) e no Quest Shop escolha The Cat Smiles Silently. Aceite a quest no Chaos Gate, escolha Standing Calming Western. Nessa área, depois de o gato deixar seu HP pela metade, vá para a ilha maior do mapa, a leste, e na parte elevada chute o gato três vezes.

Você voltará automaticamente para o Quest Shop. Saia do jogo e veja os e-mails. Em Dol Dona, convide Atoli para o grupo e vá para Canard no @Home daqui. Depois da conversa, veja seus e-mails de novo para ser chamado para sua primeira batalha na arena e, quando voltar para Dol Dona, siga para Lumina Cloth e convide Atoli e Alkaid para o grupo. Fale com a recepcionista para entrar no torneio (entre no Warp depois da cena).

Essa batalha não é complicada, pois basta você matar o líder do grupo alheio para acabar com o combate. Depois de um monte de cenas, veja seus e-mails mais uma vez. Vá para Dol Dona, convide Silabus e Gaspard e no Quest Shop selecione Seeker of Karma. No Chaos Gate escolha...



## BURNING FALLEN SEVEN SINS

Os inimigos não são muito fortes, e o caminho não tem bifurcações. Você chegará a uma porta que fará uma série de perguntas. Confira as perguntas e as respostas:

*When the younger deity lost his life, what happened with his last breath?*  
Resposta: The heavens were created.

*What name was the younger deity given afterwards?*

Resposta: Cernunnos.

*The elves built something in order to be treated the same as gods. What did the elves build?*

Resposta: Air Fortress Fort Ouph.

Passa pela outra porta e entre no Warp. O caminho continua fácil, até achar outra porta falante:

*The Elves infuriated the gods and had their powers removed and their appearance changed. What were the Elves transformed into?*

Resposta: Beastmen.

*What race did Sol, the God of Creation create using the power taken from the Elves?*

Resposta: Grunties.

*There was a race that was jealous of the Grunties wonderful power and wisdom. What race was it?*

Resposta: Humans.

Andando mais um pouco depois de usar o Warp, você verá dois Warp Points. Escolha o que está ao norte no mapa. Avance até encontrar a última porta falante:

*The humans that envied the Grunties spoke the cursed words that had been placed on them and changed them into something ugly. What is the name of that creature?*

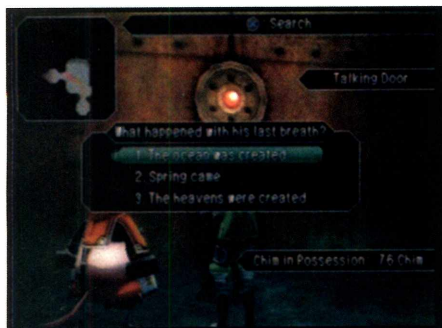
Resposta: Puchi Pongo.

*The gods, shocked at the humans' dead, created a certain place and closed the road that*



led to the heavens. What did the gods create?  
Resposta: Morrighu Barrow Wall.

After the human world lost the light of the gods, a worried young boy prayed and prayed, and eventually the 8 gods answered his prayers and save the world. What exactly did the 8 gods do?  
Resposta: Sealed "Shadows".



Continue seu caminho até rolar uma cena e Haseo ficar sozinho. Na bifurcação vá pelo caminho ao sul. Haseo lembra da importância de seus amigos. Volte até onde Haseo os deixou. Depois da cena, volte para o final da fase para abrir o baú.

De volta a Dol Dona, Haseo fica em sua terceira forma, podendo agora usar foices, um novo tipo de Awakening e ganhar o Multi Trigger, que permite usar técnicas de armas diferentes durante o Rengeki (mude-as no menu Skill Trigger). Saia do jogo e veja seus e-mails. Volte, convide Atoli e Alkaid e vá para...

## EXCUSING ILLUSION'S ROUTE

É o mesmo esquema da primeira área do jogo: abrir três baús para juntar os fragmentos. Comece com o que está a oeste, continue a noroeste e use o Warp. Na nova área há outro baú a nordeste e mais

um Warp ali por perto (lembre-se, são os Warps verdes). Depois de usar o Warp, o último baú está por aí, perto do Warp rosa, que deve ser usado depois de pegar os três baús. Entre no templo, abra o baú e saia. Depois da cena, volte para Dol Dona.

Saia do jogo e veja o e-mail de Nala. Volte para o jogo e convide dois amigos (de preferência Alkaid e Pi) e siga para a área combinada...



## CLEVER GENIUS'S MOON RAVEN

A mesma coisa da tela anterior: ache os três baús. Esta área é ótima para evoluir, apesar de as mulheres voadoras serem muito chatas. O mapa mostra onde estão os baús (escrito Altar na legenda). É o mesmo que você fez na tela passada. Abra um baú e entre em um Warp próximo a ele. Depois que recolher os três e passar pelo Warp rosa, entre no templo e pegue a recompensa no baú. Agora saia do templo e dê a volta. Na parte de trás do templo, há uma marca estranha na parede, examine-a e assista à cena. Volte para a cidade e vá ver seus e-mails.



## LUMINA CLOTH

Quando voltar para o jogo, siga para Lumina Cloth e convide Alkaid e Atoli para o grupo, pois é hora da segunda luta na Arena. Já sabe o procedimento para começar a luta. Se estiver no level 60 com Haseo (e é bom estar), equipe o item que Nala entregou na cena da área anterior (o Vigil Wave).



Essa batalha é tão fácil quanto a outra. Porém, aqui é bom acabar com os capangas do líder primeiro, pois eles costumam recuperar a energia dele. Caso os inimigos comecem a defender demais, use um golpe carregado (segure o botão X) para quebrar a defesa e continue batendo. Mais algumas animações e o aviso de um novo e-mail aparece na tela... Deslogue.

Leia o e-mail de Alkaid e volte ao jogo. Vá para Dol Dona e convide-a para o grupo. Compre um monte de itens de recuperação antes de usar o Chaos Gate e escolher como destino:

## TROUBLED HER ANTITHESES

Uma área bem pequena. Os inimigos dão uma experiência muito boa, mas os que parecem escorpões podem ser um grande problema, então não exagere na confiança. Bom, o caminho é único até o Warp rosa. Depois siga sempre ao norte e entre no outro Warp rosa. Antes de encostar no chefe, recupere todo seu HP.



## SORCEROR OWL

Ele tem MUITO HP. Muito mesmo. Além de uma defesa bem alta. Mude a estratégia de Alkaid para "Free-Will", assim ela se cura de vez em quando. Ele tem uma pisada que tira uns 300 HP, portanto, quan-



do ele estiver se preparando para isso, fique longe. Não seja desesperado e defenda constantemente. Você não pode usar seu Divine Awakening, mas pode mudar para o tradicional Beast Awakening, que ajuda bastante. A batalha será demorada, mas se ficar tranqüilo se recuperando na hora certa estará sob controle (se seu nível for pelo menos 61).

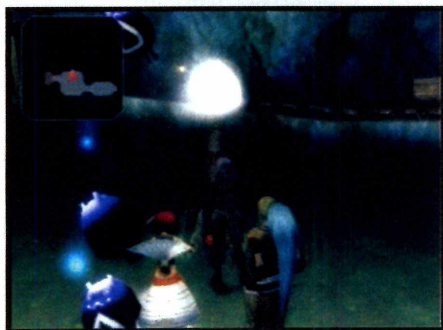
Depois da cena engraçada, saia pelo Warp e saia do jogo. Veja o e-mail de Gaspard e volte para Dol Dona. Convide Silabus e Gaspard, vá ao Quest Shop e escolha a quest "The Silent Chim". No Chaos Gate seu destino é:

### WONDERFUL OPAQUE YIN BEAST

Esse lugar é um pouco bizarro, pois ao que parece você deve percorrer todos os caminhos da dungeon. Então a explore à vontade e desça para o andar inferior. Lá embaixo, depois de explorar tudo, siga para a sala que fica no centro do mapa (vire a leste no fim da linha que fica a sudoeste) e acontecerá uma cena. Chute o grande Chim Chim malvado três vezes e pronto.

Leia seus e-mails e vá para mais uma batalha na arena de Lumina Cloth (lembre-se de convidar Alkaid e Atoli). Essa batalha contra Nala é bem fácil. Seus capangas são ainda mais fracos que os do seu adversário anterior. Nala defende demais, mas continue insistindo até estar perto de derrotá-lo, quando uma cena acontece e você ganha a luta.

Depois de tudo, deslogue e veja os e-mails. Em Dol Dona convide Atoli e Alkaid e no Chaos Gate escolha a área:



### LINGERING ACHING LOVE

Essa é uma daquelas áreas nas quais basta derrotar o chefe, o que é bom, pois os inimigos daqui são muito chatos (evite lutar contra os de cor laranja, não vale o esforço). O chefe é o símbolo de duas espadas cruzadas no mapa, lá a noroeste. Ele é parecido com o chefe anterior, com um ataque destruidor e com muito HP. O procedimento é o mesmo. Dê preferência ao Beast Awakening e evite deixar que seu aliados fiquem mortos por muito tempo (pois ele concentrará os golpes em Haseo). Quando terminar, volta para Dol Dona, saia do jogo e veja o e-mail que Kuhn enviou.

Em Dol Dona, convide Kuhn e mais alguém para o grupo e escolha a área...



### SECRET MIND'S SURPASSED

Os inimigos daqui só servem para atrapalhar, são fracos demais para dar uma experiência decente. Esta área é dividida em Blocks, que é sempre quando você muda de uma área para outra. Siga para oeste aonde puder até mudar para o Second Block. Agora as coordenadas são: leste, norte, leste, sul, leste, sul, oeste, e prossiga até o Third Block. Agora a leste, a norte e depois o corredor a noroeste até chegar ao Fourth Block. Leste, norte, oeste, norte, oeste, noroeste e depois da porta haverá mais uma batalha de Avatar (fazia tempo, não?). Será terrivelmente fácil, pois seu personagem está muito mais forte. O esquema é o mesmo de sempre.

Depois da luta, volte para o Warp mais próximo e retorne para a cidade. Deslogue e veja seus e-mails. Logue e veja a cena com Alkaid... Corra para o Chaos Gate e entre em Hidden Forbidden Battlefield... Triste, não? Verifique o pilar com a luz amarela, use o item e entre no Warp para voltar à cidade. Saia do jogo e veja os e-mails. Entre no jogo, convide Atoli e no Chaos Gate escolha:

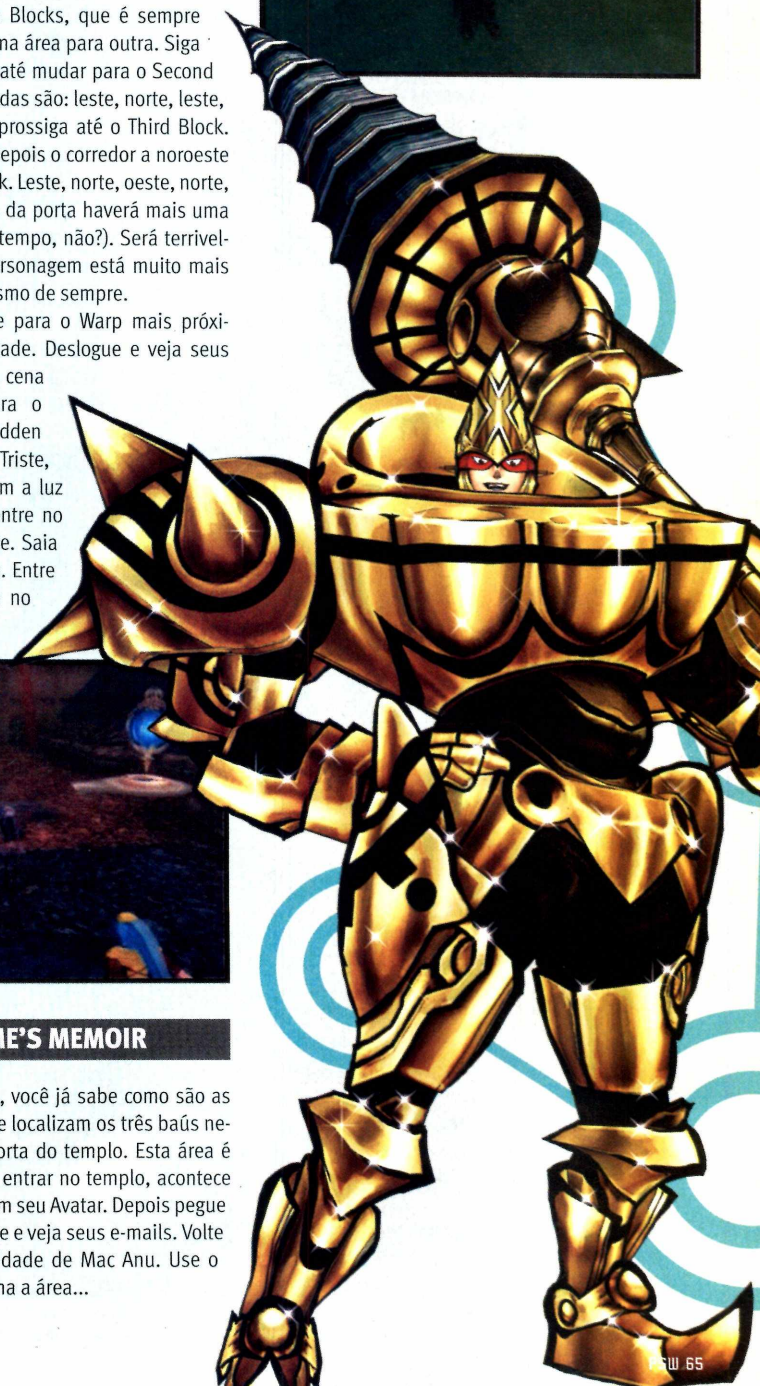


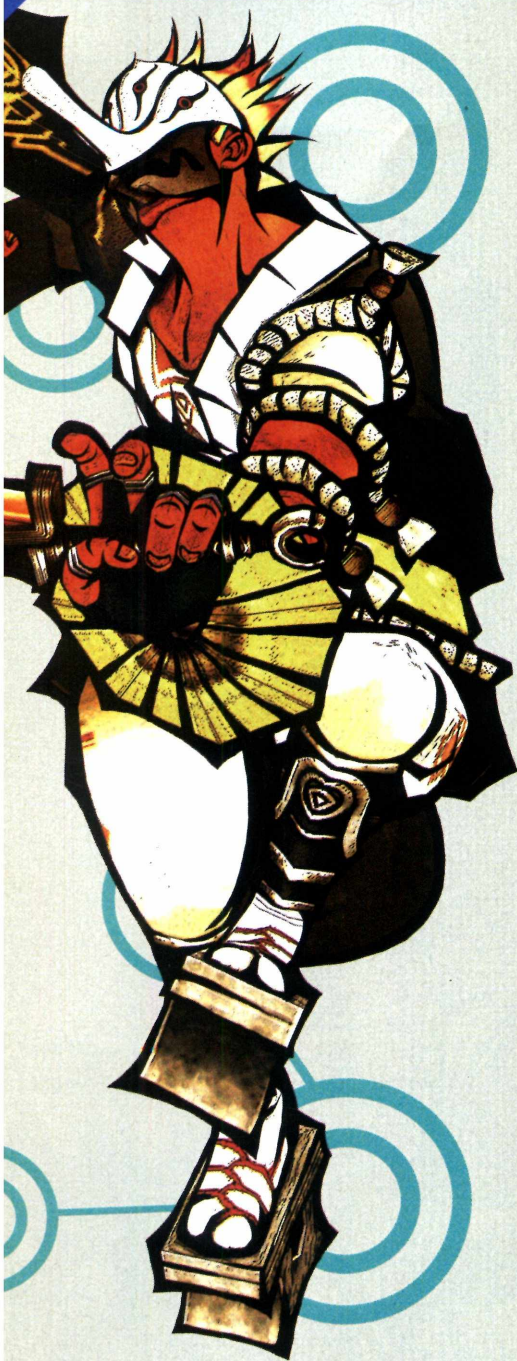
### EPHEMERAL TIME'S MEMOIR

A esta altura do jogo, você já sabe como são as áreas do mapa em que se localizam os três baús necessários para abrir a porta do templo. Esta área é bem simples. Depois de entrar no templo, acontece outra batalha simples com seu Avatar. Depois pegue o baú, Warp para a cidade e veja seus e-mails. Volte ao jogo e siga para a cidade de Mac Anu. Use o Chaos Gate de lá e escolha a área...

### SUBMISSIVE TRAGEDY 1000'S OAKS

Monstros ridículos de nível 3, nem perca tempo com eles. Seu objetivo é ir à parte de trás do templo, é caminho único até lá. Verifique a rachadura estranha e depois da cena vem uma batalha de avatar... Essa sim é diferente.





## GORRE

É um pouco complicada. A maioria dos ataques é fácil de desviar. Quando ela jogar um círculo em sua direção, bata nele para evitar o dano. O problema é quando ela vira a parte azul e começa a soltar bolhas. Nessa hora você deve ser rápido e usar Dash para pegá-la de frente (a parte virada para a tela é a de trás) antes que o contador acabe. Chegue perto o suficiente para bater e anular o ataque. De resto, o procedimento para atacar o chefe é o mesmo de sempre, deixando-o lento e depois batendo de perto. Quando ela tentar apagá-lo, fique apertando os botões rapidamente para esvaziar a barra.

Cenas. Deslogue e veja o e-mail de Pi. Volte e siga para Dol Dona, lá convide Pi e mais alguém para seu grupo e avance para a área:



## GROWING EVENING MIND TRIP

Mais uma fase de achar os baús com Symbol Fragments. Mas essa precisa de explicação. Entre no Warp que está aí perto do início. Você chegará a um local com o Warp central (de onde você veio) e quatro outros Warps rosa. Comece indo pelo que está a leste. Logo de cara haverá uma batalha de avatar contra o inimigo de sempre, não há problema. Depois disso siga ao norte pelo cenário até achar o baú com o primeiro Fragment. Volte pelo mesmo warp por que veio e, na sala dos quatro warps, pegue o do sul. O segundo Fragment está, obviamente, a leste. Volte para os quatro warps e entre naquele a oeste. O terceiro baú com Fragment está por aí. Volte aos warps e finalmente entre no que está ao norte. Entre no templo, pegue o baú e volte para a cidade.

Deslogue e leia seus e-mails. De volta a Dol Dona, convide Pi para o grupo e vá para Lumina Cloth.



## LUMINA CLOTH

É a final do torneio! Qual o seu level? Se for inferior a 70, você terá uma dificuldade muito maior



para ganhar a luta. Estando com um bom nível, fale com a recepcionista e entre na luta.

Esqueça os capangas de Bordeaux e concentre-se nela. Como ela defende mais que qualquer outro, fique dando ataques carregados. Defenda quando puder, pois aqui não é possível usar itens. Tirando metade do HP acontece uma cena e ela vem mais doída ainda. Quando estiver quase acabando com ela, a batalha muda para o avatar.

## OSWALD

Não fique perto dela de jeito nenhum. Dá para desviar facilmente dos ataques... exceto por um em que um monte de teias não deixa espaço para desviar com Dash. O problema é que esse ataque tira muita energia. A solução: quando ela carregar esse ataque, vá para o mais longe que puder e fique dando dash para algum lado. O método de ataque é o de sempre, com a vantagem de poder atacá-la quando ela invoca umas bolas de energia. Terminando, um monte de cenas acontece. Vá ver os e-mails. Volte e no Chaos Gate escolha Hidden Forbidden Heat. Veja a animação e confira seus e-mails de novo. Convide Endrance e Saku em Dol Dona. A próxima área é...

## AESTHETIC HARDSHIP'S ASTER



Dê toda a volta pela fase até o Warp que está na parte inferior direita do mapa, depois ao que está mais acima para chegar ao chefe. Ele também não tem segredo, apenas acabe com a barra de escudo e use seu Beast Awakening para ajudar. Já sabe o que acontece: cidade e e-mails. Volte para o jogo, convide Pi e Endrance e siga para Lumina Cloth.

## LUMINA CLOTH

Fale com a recepcionista e Kuhn aparecerá se oferecendo no lugar de Pi. Convide-o ao grupo e entre na batalha. A outra batalha foi a final, agora é hora de enfrentar o atual campeão, Sirius.

Em primeiro lugar, não ataque os que estão com ele: eles são imortais. Seus ataques são bem fracos e só servem para atrapalhar. Acredite, eles atrapalham. Não pare de perseguir Sirius, sempre tentando se afastar dos outros dois. Uma cena acontece quando você tira metade do HP dele, e a luta acaba faltando uns 20%. Mais uma luta de avatar começa.

Essa é bem mais fácil que a anterior. O bicho é grande e dá para acertar seus tiros facilmente, e os golpes dele são fracos e simples de desviar. Mais cenas. Veja seus e-mails. De volta à Dol Dona, escolha...

## BEQUEATHED INSATIABLE MISTERIES

Você está apenas com Haseo, então evite entrar em batalhas. Curto e grosso: seu amigo está no canto inferior direito da área. Chegando lá, ele deixa algo estranho. Pegue isso. Mais quatro deles apareceram por aí. Todos estão nessa mesma parte da tela, antes da ponte. Não é tão difícil encontrá-los. De posse dos cinco itens, pegue um Warp de volta para a cidade e... Veja os e-mails!

Quando voltar para Dol Dona, vá ao Trade Shop e compre no mínimo sete itens chamados The Emperor. Você agradecerá mais tarde. Tenha a certeza de salvar antes de continuar. Bem, convide dois personagens (recomenda-se Endrance e Gaspard), vá ao Chaos Gate e teletransporte-se para...



## HIDDEN FORBIDDEN SACRAMENT

Verifique a foice e troque os cinco itens por ela. Quando for pegá-la, você terá de enfrentar o chefe mais chato do jogo até agora.

### DEATH EATER

A defesa dele é imensa. Seria apenas uma batalha de paciência, não fosse o fato de ele usar uma magia que recupera 350 HP. Ele usa com frequência, o que pode deixá-lo batalhando contra ele para sempre. É assim que funciona: deixe Haseo com espadas duplas, nada de foices ou espadas enormes. Fique batendo nele, fazendo combos até sua barra de Morale se encher completamente. Ative seu Beast Awakening (o Divine não vale a pena) e bata muito. Ele deve perder quase metade do HP. Bata até encher sua barra de Morale de novo, mas não a ative. Perceba que sempre que ele fica abaixo dos 1500 HP, recupera energia. Então, procure nos seus itens o The Emperor e use no chefe. Isso trava o SP dele, então ele não pode se curar. Use o Awakening e bata muito de novo. Ele estará perto da morte. Agora continue usando Emperors nele a cada minuto. Se ele ficar com 300 HP, meia barra de morale basta para acabar com o resto. Ufa! Você ganha a melhor foice do jogo! Deslogue e confira a tonelada de e-mails.



## MAC ANU

Volte ao jogo e vá para a cidade de Mac Anu. Vá para o navio e fale com o capitão para ir para sua festa de comemoração. Lá, fale com todo mundo (há mais pessoas na parte de baixo do cenário). Quando falar com todos uma cena, acontecerá. Siga para o navio e volte para Mac Anu. Convide Pi e Kuhn e no Chaos Gate daqui e tente se teletransportar para ver uma cena. Vá ver seus e-mails. Logue de novo, em Dol Dona siga para a área...

## DISCERNING NEIGHBORING VAMPIRE



Esteja pelo menos no level 78 para evitar problemas. A partir de agora você verá algumas daquelas chaves que trocou pela foice. Elas são opcionais. Siga até usar o Warp e continue. Na bifurcação vá para oeste e desça no próximo andar. Vire ao norte e depois a leste, então sul, norte e leste para achar um Warp. Desça para o 3º andar. Depois de entrar no corredor ao norte, entre na curva a leste para achar a batalha contra AIDA. É o mesmo tipo da final do torneio, bem simples. Derrote-o e procure algum Warp azul para voltar à cidade e verificar seus e-mails. Quando logar de volta, convide Endrance e Kuhn, esteja com Haseo pelo menos no nível 79 e compre muitos itens de recuperação, muitos mesmo (Healing Serum, Healing Potion, Fairy Drop), pois o que está por vir é muito chato. Essa parte fica em...

## HIDDEN FORBIDDEN IN HEAT

Não é aqui exatamente. Examine o desenho no chão e use os Data Seeds. Agora sim, o local certo:



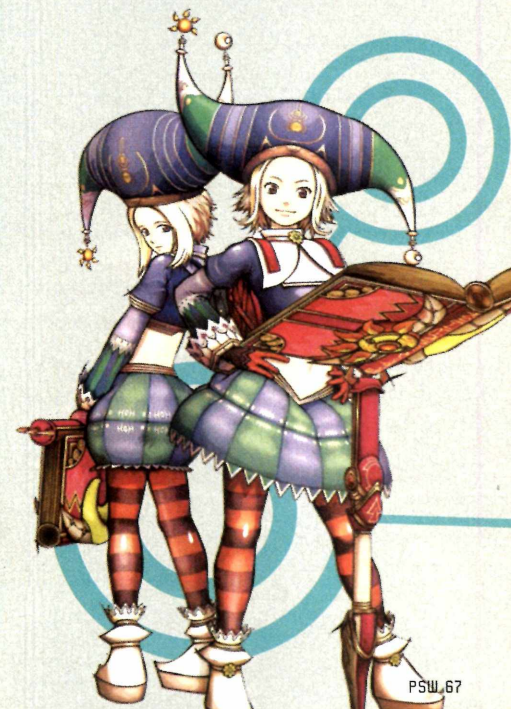
## SETTING ETERNITY'S NIGHT MOON

Entre e tente usar o Warp. Está quebrado. O jeito será invadir a pé mesmo. Quando mudar de sala, verá uma barreira azul. Quatro dos cinco andares têm essa barreira, e só dá para prosseguir acabando com todos os inimigos do andar. São apenas de dois a quatro grupos por andar. O problema é que eles são inimigos insuportáveis. Não o deixam completar combos, são extremamente rápidos, o colocam para dormir... Tenha uma vestimenta que anula efeitos de Sleep.

No primeiro andar, siga ao sul e entre nos corredores leste e oeste, cada um deles com um grupo de inimigos. Acabando com as duas turmas, a barreira a noroeste vai embora e você pode ir ao próximo andar.

Agora são quatro grupos. Indo para o leste, você encontrará dois deles. Agora volte ao oeste e ao sul para achar mais um, depois continue ao sul e a oeste para achar o último grupo. Siga para onde estava a barreira (perto do 3º grupo), recupere um pouco do HP, salve o jogo no dispositivo estranho e entre no corredor. Começa uma batalha contra um dos líderes da Moon Tree. Basicamente é tão chato quanto os outros inimigos. Use Awakening se começar a ficar difícil. Próximo andar!

Esse não tem batalhas. Procure o caminho ao sul e depois a oeste para subir ao 4º andar.



Ande até entrar em um Warp. Depois entre no outro e derrote a primeira turma desse andar. Siga ao norte, Warp e enfrente mais inimigos. E assim continua: Warp, 3º grupo; Warp, 4º grupo. Pronto, entre nos próximos 2 Warps, salve e continue (oeste) para enfrentar Hiiragi de novo. O afeminado não é diferente dos outros inimigos. Na verdade os capangas são mais chatos. Ganhe a batalha e vá para o 5º e último andar.

Não demora para achar o primeiro grupo. Use o Warp e acabe com o segundo grupo. Agora, atenção: vá a leste e use o Warp. Depois, use o Warp a oeste. Agora o Warp certo é o que está bem na frente de Haseo. Achou a última turma de safados irritantes! Use o Warp a leste e depois o que está na frente de Haseo. Recupere-se, salve e mais um líder o aguarda ao norte. Esses ninjas são bem rápidos, porém mais fracos. Se Endrance tiver um bom nível e bastante SP, ele irá cuidar de boa parte da batalha sozinho.

Salve novamente antes de prosseguir para o próximo andar. Não há como ficar perdido, siga em frente. Depois de umas cenas, uns corredores estranhos com sombras falantes. Passe por dois desses e veja as cenas com Atoli. Batalha de avatar!



## INNIS

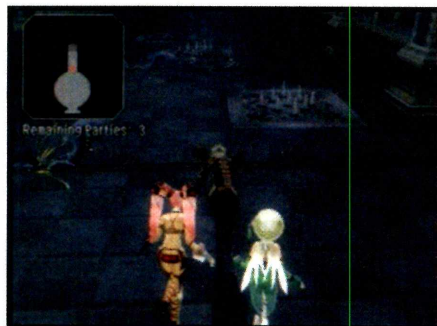
A melhor batalha de avatares, até porque o de Atoli é bonito demais! Os ataques: quando ela ficar meio transparente, não a ataque e não a deixe encostar em você. Fique desviando e, quando ela voltar, estará tonta. É só bater. Quando ela fica voando para todo lado (com a inscrição Slash embaixo), você deve acertá-la de frente umas quatro vezes para ela parar. É basicamente isso. Ela tem um ataque que tenta eliminá-lo de uma vez, não há como desviar, apenas fique apertando os botões rapidamente para esvaziar a barra. Na metade da luta acontecerá uma cena incrível. Fique empolgado com isso e termine a luta logo. Depois das cenas, saia daí e volte para Mac Anu. Veja seus e-mails!

Logue de volta e siga para Raven @Home em Mac Anu para ver umas cenas com Yata. Convide mais duas pessoas (Pi e Atoli são uma boa opção), salve (vem pedreira por aí) e siga para Dol Dona e use o Chaos Gate. Seu destino é...

## THINKING INNOCENT LIFE

A boa notícia é que o caminho não tem segredo nenhum. A má notícia é que existem algumas armadilhas e você é obrigado a matar todos os inimigos. Quando subir em um corredor e ouvir um barulho do chão tremendo, volte para não ser atropelado por pe-

dras. Chegando ao terceiro andar, tenha certeza de que há muitos itens de recuperação e tenha uma armadura com proteção contra paralysis em Haseo. Para fazer isso, compre o item que anula paralysis no Junk Shop de Dol Dona (o último item da lista), então use a opção Customize no seu menu para colocar o item em alguma armadura que você preferir (ela tem que ter dois slots disponíveis). Examine a marca na parede e avance até encontrar Sasaki. Hora de acertar contas!



## SASAKI

Ele é bem difícil. O fato de encostar nele pode causar Paralysis, o que tornaria a batalha impossível se não houvesse proteção. Ele bate muito forte, podendo tirar mais de 200 HP dos seus companheiros a cada porrada. Não há nenhum modo especial para derrotá-lo, infelizmente. Deixe alguns itens de reviver com Pi e Atoli para o caso de Haseo morrer. Usar Beast Awakenings é sua melhor opção. Tenha paciência e não se desespere. Caso perca muitas vezes, talvez seja bom ir evoluir um pouco.

Cena chocante, não? Saia dessa área e veja seus e-mails. Volte ao jogo, veja a cena e vá ler seus e-mails de novo. Siga para Hidden Forbidden Battlefield e examine os pilares. Dá para ativar mais dois, e dois ficam faltando. Saia daí e veja seus e-mails... PELA ÚLTIMA VEZ! Que alegria!

De volta, convide duas pessoas e siga para a última dungeon obrigatória:

## MISJUDGE PRECEPT'S SYMPHONY

Você deve explorá-la por completo, porque depois dela vem o último chefe, e acabar com a maioria dos inimigos o deixará num level mais adequado para enfrentá-lo. Não se preocupe, você não se perderá. O labirinto só tem dois andares. No segundo, depois de passar por uma daquelas chaves grandes, o cami-



nho é sul, oeste, norte e leste no final. Abra a porta e enfrente mais um AIDA Helen, nada muito complicado. Saia da dungeon e veja a cena na cidade.

Faça tudo o que quiser. Esteja no mínimo no level 83 com Haseo. Compre um monte de itens, distribua itens de reviver com quem você pretende levar para a batalha (leve Atoli e outro de sua preferência. O escolhido foi Endrance). Quando se sentir preparado, salve e vá para Hidden Forbidden Battlefield. Ative os dois últimos pilares e um portal se abre no meio da tela...

## O CHEFE FINAL

Ovan é durão. Ele toma porrada numa boa e parece nem se importar. Ele invoca algumas coisinhas que têm diversos efeitos. Uma delas o protege até que você acabe com ela. Tenha uma arma dupla equipada (é melhor que a foice nessa batalha). Fique batendo para encher sua barra de Morale e descarregue nele. Se tiver um pouco de sorte, ele não vai recuperar energia (ele só recupera 100 HP, mas faz isso várias vezes). Mesmo assim, nada que mais um ou dois Awakenings não resolvam. Deixe todos personagens vivos para evitar problemas. Quando ele perder metade da energia, vai matar Haseo. É por isso que você tinha de dar itens de reviver para seus companheiros, assim você volta para a batalha. Quando finalmente ganhar a luta, ainda não é o final...



## CORBENIK

O chefe de verdade era o anterior, pois este aqui, apesar de muito forte, é bem mais simples. Dá para desviar dos ataques depois de vê-los pela 1ª vez. Quando ele soltar pequenas AIDAs Annas, derrote-as com um ou dois golpes. Repita o procedimento de ataque que fez em todas as outras batalhas de avatar e pronto. Depois do monte de cenas, veja seus e-mails (aquela não foi a última), volte para Mac Anu e, parabéns, você terminou o jogo!



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](http://www.revistax360.com.br)



# Resident Evil CODE: Veronica X

**Eles ainda estão sedentos de carne humana**

por Renato Siqueira e Rodrigo Vieira

Comemorando o sucesso da tão aclamada série de survival horror, a Capcom relançou um dos melhores episódios de Resident Evil para PlayStation 2. Code Veronica, sucesso absoluto, anteriormente exclusivo para Dreamcast, foi refeito para o console da Sony. A primeira novidade do game acontece já nos primeiros 10 minutos de uma animação simplesmente aterrorizante e arrasadora. O melhor é que é inédita, o que enriquece ainda mais o enredo. O detalhe do rosto dos personagens foi aumentado nas partes renderizadas em tempo real, o que melhora a definição das expressões faciais. A base gráfica do título também recebeu uma reforma. Aproveitando a capacidade do PS2, a Capcom melhorou os efeitos luminosos e as texturas do jogo dando um novo e sinistro clima de horror. O que já era assustador ficou mais horrível, mas não se julga um livro pela capa. Por isso, Code Veronica tem novidades na parte jogável, também. Um exemplo é o momento em que você troca do ponto de vista de Claire para o de seu irmão, Chris. Os desafios são diferentes para evitar a repetitividade e não cair na rotina do original. O jogo conta com algumas minimissões, no estilo da de To-fu em RE2.

Divirta-se com este grande clássico do horror, que traz novos inimigos e cujo som se encaixa perfeitamente ao estilo do jogo. Resident Evil Code: Veronica X é diversão e sustos garantidos. Vale a pena conferir.

- Capcom
- Capcom
- PS2
- Survival horror
- 1
- [www.capcom.com/recv](http://www.capcom.com/recv)

**PRÓS**

- Animações aterrorizantes
- Novos inimigos
- O som se encaixa ao estilo do jogo

**CONTRAS**

- Loadings demorados
- Poucas novidades em relação aos antecessores

NOTA **7.5**

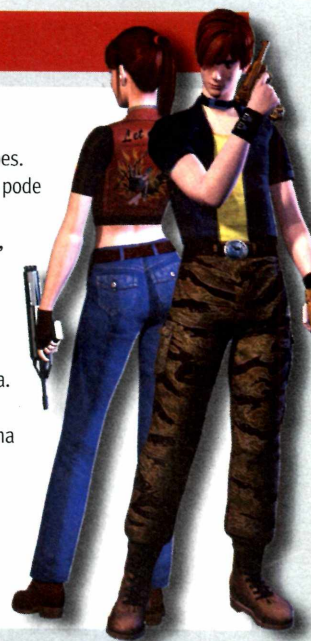
## CONTROLES



R1 + ou : mira, atira e ataca

## DICAS

- 1 - Sempre use o mínimo de munição possível.
- 2 - Guarde as melhores armas para matar os chefões.
- 3 - Salve o jogo sempre antes de um chefe, pois você pode enfrentá-lo sem ter a arma mais apropriada para ele.
- 4 - Guarde munição e itens para o jogo do Chris, porque com ele é mais difícil.
- 5 - Para matar um zumbi, nada como uma baretta (9mm) ou uma faca
- 6 - Nos morcegos, use sempre o isqueiro.
- 7 - Em Bunshee, nada como uma submetralhadora.
- 8 - No primeiro Tyrant, use granadas.
- 9 - No segundo Tyrant, use duas granadas e uma flechas explosivas.
- 10 - Em Flayers, nada como uma 9mm turbinada.
- 11 - Em Steve somente muita herb.
- 12 - Em Alexia 1, Magnum e shotgun.
- 13 - Em Alexia 2, Magnum, Granada e AK47.



## ARMAS

### Knife

É uma faca de combate, uma arma que você pouco utilizará durante o jogo, pois é muito difícil de eliminar os inimigos com ela. Ela só será útil no começo do game. Depois disso, guarde-a no baú.

### M93R

Munição: Balas comuns

A M93R será a primeira pistola que você encontrará no jogo. Uma ferramenta fiel, mas muito fraca. Não é uma boa arma para grandes inimigos.

### Upgrade: M93R Parts

Quando você somar os upgrades para a M93R Gun, a pistola ficará semi-automática e disparará três tiros por segundo com apenas um único toque no botão. Uma vez melhorada, torna-se uma arma muito forte.

### Glock 17

Munição: Balas comuns

Chris Redfield começará a sua missão com esta arma. Não a use em conflitos sérios.

Versão aperfeiçoada: Haverá uma oportunidade para melhorar esta arma. Você só conseguirá melhorá-la depois que Chris terminará o seu treinamento militar na Antártica. A arma ficará mais rápida e mais poderosa.



### Bow Gun

Munição: Bow Gun Arrows

A arma utiliza pequenas flechas de fogo. É extremamente fraca – você gastará de 10 a 12 disparos para derrubar um único zumbi. Sua vantagem é que é possível controlar a velocidade dos disparos dependendo da velocidade com que você pressiona o botão.



### Explosive Arrows

Combinando Bow Gun Power com Bow Gun Arrows, você criará uma potente arma e uma grande ameaça para os inimigos.

### Sniper Rifle

O Sniper Rifle lhe permite mirar em um inimigo a longa distância.



### Shotgun

Munição: Shotgun Shells

A Shotgun é uma arma poderosa e muito útil. Atira uma rajada mortal de fogo e é muito boa para atingir inimigos a curta distância. Aponte a Shotgun contra um zumbi e arranque sua cabeça com apenas um tiro.

### Magnum

Munição: Balas de Magnum

Esta arma comporta seis balas e causa sérios danos aos inimigos. Ela pode ser disparada a qualquer distância. Use a Magnum somente para sérias ameaças.

### Grenade Launcher

Munições:

Grenade Rounds: Dispara explosivos contra os inimigos. Pode derrubar um Hunter de uma só vez.

Acid Rounds: Dispara um forte ácido que derrete a pele do inimigo.

Fire Rounds: Dispara labaredas de fogo.

É uma arma que lança granadas contra os inimigos. Tem os processos de disparo e recarga um pouco lentos, porém é muito poderosa. Quando for utilizá-la, tenha certeza de que a distância a que você está do inimigo seja a ideal para dar tempo de recarregá-la sem ser contra-atacado. Tome cuidado para não disparar de muito perto, pois isso poderá causar danos ao seu personagem.

### M-100P

Estas duas lindas pistolas semiautomáticas permitem que você mire em dois inimigos ao mesmo tempo. Muito útil para oponentes poderosos.

### Sub Machine Guns

É um par de Uzis! Como as M-100P, estas armas podem derrotar imediatamente dois inimigos.

### Assault Rifle

Munição: Balas de Assault Rifle

A arma mais poderosa do jogo, o Assault Rifle é um grande recurso. Encontre o pente extra (no Lab da ilha) e procure manter-se com, pelo menos, 50% da munição em caso de emergência.

### Linear Launcher

É uma arma com disparo único. Será a última que você encontrará no jogo.



## INIMIGOS

### Zombie

São os inimigos que mais aparecerão no jogo. Razoavelmente ligeiros em alguns momentos, mas fáceis de serem eliminados com uma arma de porte médio. *Corra deles e mire de longe.* Se um zumbi chegar muito perto, ele cheirá sua carne e agarrará seu pescoço. Se isso acontecer, fique girando o analógico esquerdo para que ele o solte.

### Zombie Dog

Estes animais ingeriram o T-Virus, por isso ficaram com uma aparência de demônio. Normalmente, aparecem em bando de três ou dois. Não são muito difíceis de eliminar. Com uma arma de porte médio, você dará conta do recado.

### Albinoid Baby

Você o encontrará poucas vezes no decorrer do jogo. Tome muito cuidado, pois, se ele o agarrar, você sofrerá sérios danos. A melhor estratégia é fugir.

### Bat

Os famosos morcegos que aparecem desde o primeiro Resident. Fuja deles ou dispare alguns tiros com uma arma de porte médio.

### Giant Spider

Aranhas gigantes, enormes, cabeludas, asquerosas e assustadoras. Além de fugir rapidamente pelo solo (o que faz com que você mire manualmente), elas podem subir em tetos e paredes. Soltam veneno contra você e atacam violentamente a vítima com suas terríveis mandíbulas. Uma vez envenenado, você precisará achar uma Blue Herb para se curar. A Shotgun é a arma mais eficaz para esse tipo de inimigo.



### Small Spider

Quando uma aranha gigante for eliminada, ela despejará aranhas pequenas contra você. Não perca munição nem tempo tentando acertá-las. Apenas as pisoteie para eliminá-las.

### Bandersnatch

Uma das criações mais sórdidas do T-Virus, atacam com um braço longo e musculoso. Se você for pego, tentarão espremer seu cérebro. A Shotgun é arma mais adequada contra a aberração.

### Moth / Moth Cocoon

Esta é a raça mais aborrecedora do jogo. As traças, fracas, porém rápidas, voam por cima de cortinas. Se o atacarem por trás, fique correndo sem parar até que desgrudem do seu corpo. Se esse ataque acontecer, você estará envenenado. Sempre o enfrente frontalmente. Use uma arma comum para eliminá-lo.

### Tentacle

Encontrados em área de treinamento militar, os tentáculos trancam seu caminho. Use um dos componentes do lançador de granadas para eliminá-los e prosseguir.

### Parasite

Muito semelhante ao Moth / Moth Cocoon.

### Hunter

Os famosos caçadores, um dos mais malvados e irritantes seres do jogo. São tipos de répteis com músculos escamosos. Os Hunter são uma das espécies mais mortais de Resident Evil. São extremamente rápidos, mas fracos. Use o lançador de granadas ou a Shotgun para eliminar a ameaça.

### Sweeper

É um outro estilo de caçador. Em vez de atacá-lo para tirar sua vida, ele prefere envenená-lo.

## CHEFES

### Tyrant

Esta ameaça biológica é uma fera com músculos sólidos. O Tyrant ataca com seus dois meathooks. Enfrente-o com armas de alto porte ou com armas secundárias.

### Nosferatu

O pai deformado de Alexia Ashford, Nosferatu é uma besta ameaçadora. Os braços deste monstro são fixos atrás de seu corpo, o que expõe seu ponto fraco. Você já sabe onde atacá-lo.

### Gulp Worm

Uma criatura invertebrada, a Gulp Worm (lombriga) tem muita elasticidade. Ele estará no centro de pesquisa na Ilha de Rockfort, A Gulp Worm pode ser evitada facilmente. Repare nas ondulações no solo para adivinhar onde a besta aparecerá. Use o lançador de granadas para derrotá-la.

### Albinoid Adult

Vive na água e emite um estouro de eletricidade se você passar perto dele. Fique em uma posição estratégica e tenha boa pontaria para eliminá-la facilmente. Demorará, mas você precisará ter paciência, caso contrário sofrerá muitos danos.

### Mutated Steve

Um enorme mutante verde, Steve tem algo especial: ele adquiriu um machado enorme para lutar contra você. Só corra!

### Giant Black Widow

Uma versão ainda maior da aranha gigante. Esta viúva-negra vive debaixo do gelo do Antártico. Assim como com Mutated Steve, o melhor que você tem a fazer é correr. Seu ataque é soltar uma gosma de veneno com suas enormes pernas peludas.

### Alexia

Uma vez deformada, ela fica muito, mas *muito* feia.



## ITENS



### Ink Ribbons

Os Ink Ribbons servem para salvar o jogo. Eles serão usados em máquinas de escrever, que estarão localizadas em quartos seguros, onde também estarão os baús para armazenar itens. É sábio guardar seus Ink Ribbons nos baús, pois eles quase sempre serão úteis.

### Artigos para cura

**Green Herb** - Cura aproximadamente 25% da saúde do personagem

**Blue Herb** - Cura envenenamentos

**Green Herb + Red Herb** - Cura 100% da saúde do personagem

**Green Herb + Green Herb** - Cura 50% da saúde do personagem

**Green Herb + Green Herb + Green Herb** - Cura 100% da saúde do personagem

**Green Herb + Blue Herb** - Cura 25% da saúde do personagem e envenenamento

**Green Herb + Green Herb + Blue Herb** - Cura 50% da saúde do personagem e envenenamento

**Green Herb + Blue Herb + Red Herb** - Cura 100% da saúde do personagem e envenenamento.

Além das ervas (Herbs), você coletará Sprays ao longo do jogo, os quais curam 100% da saúde do personagem.

## ROTEIRO



Você começará dentro de uma cadeia. Para sair dela, vá até o menu e selecione o item isqueiro. Após isso, veja uma animação. Na próxima sala, você poderá pegar uma herb e munição para a arma que você achará mais à frente. Pegue a faca que está na mesa e saia da sala. Você encontrará um Ink Ribbon e uma máquina para salvar (não há necessidade de salvar agora). Suba a escada e prossiga até ver uma sequência de animações. Após isso, corra para o portão de ferro. Você encontrará Steve. Depois de mais uma animação, você ganhará a bereta. Entre pelo portão de ferro à sua frente, suba as escadas e entre na sala repleta de zumbis. Você não precisa matá-los, apenas fuja deles ou destrua os que o incomodarem. Entre na porta ao lado. Colete munição e a Sub Machine (verifi-

que a lista de armas para mais informações). Pegue os itens e saia da sala. Desça pelas escadas e continue até encontrar um portão de ferro. Entre pela porta ao lado do grande portão. Na sala há um detector de metais. Deixe todos eles no compartimento, pressione o botão vermelho para que o alarme pare de tocar e siga em frente. Acione o computador de cópia e entre na sala ao lado. Veja mais uma animação e acione a chave elétrica (onde ele está batendo a mão). Dê uma olhada na mesa do computador. Você encontrará um medalhão de ferro. Coloque-o no computador para ser escaneado. Saia da sala e vá até o portão gigante. Acione-o. Aparecerão alguns zumbis. Tenha cuidado ao atirar no botijão de gás. Se optar por eliminá-los assim, atire de longe para não se prejudicar. Pegue o extintor de incêndio que está no final do galpão, volte para o cemitério e apague o fogo do carro. Colete a maleta e dê uma olhada no inventário. Nele, você irá encontrar uma amostra de item não-metal. Use-o na máquina de escanear para copiar o medalhão de ferro. Após isso, vá para onde você conheceu Steve e use o item no grande portão de ferro. Ele se abriu. Empurre a caixa até se encaixar às outras perto do fogo. Suba nela e, logo em seguida, vá pelas escadas. Siga em frente até chegar em frente à gerência da Umbrella.

## AQUI O TERROR COMEÇA!

Logo adiante, pegue a pedra que está no chão e entre na casa. Siga em direção ao computador e use a seguinte senha para liberar as portas:



Suba as escadas e entre na sala à direita. Há um save point. Aproveite para guardar alguns itens no baú, desça as escadas e vá, em primeiro lugar, para a porta logo à frente (use o isqueiro para assustar os morcegos evitando o desperdício de munição). No banheiro, colete a pasta de alumínio, um spray e munição. Saia da sala e entre na porta ao final do corredor. Você se deparará com um monte de zumbis. Mate todos e entre em outra sala ao final do corredor. Colete mais munição e acione o botão na formiga. Veja mais uma animação. Entre na sala que acabou de ser destrancada. Siga a direção que está no chão, saia da sala e tente sair da casa. Quando você estiver fazendo isso, Steve dará um grito e, para seu azar, a moça terá de ajudá-lo. Vá para a sala em que você acionou o botão na formiga e, no computador, acione as imagens C e E. Steve estará com as Lugers e falará que só irá entregá-las quando você der a Machine Gun para ele (você ainda não

a tem). Quando você tentar sair da casa, Alfred aparecerá e baterá um papo com a linda moça. Ele usa uma espingarda com mira a laser para intimidá-lo. Depois de mais uma animação, saia da casa e siga à direita. Desça as escadas e pegue munição debaixo das escadas. Se quiser, há mais munição para arco-e-flecha no barril próximo ao acionamento do submarino. Coloque a direção no local indicado e acione o botão. Entre nele.

## SUBMARINO



Pegue o item logo à frente, o qual serve para aumentar a capacidade de seu inventário. Acione o submarino. Após isso, entre na sala logo à frente e entre pela porta à direita. Você estará em uma ponte. Atravesse-a e entre na sala à frente. Suba pelo elevador e coloque o gancho para pegar as caixas de ferro. Acione a trava elétrica (aquela que as caixas estavam protegendo). Uma plataforma aparecerá. Extermine os zumbis e colete a munição e o cartão. Volte até as escadas e, antes de entrar na gerência da Umbrella (aquela que tem um portão grande e um pequeno ao lado), entre no portão menor.

## THE SNAKE



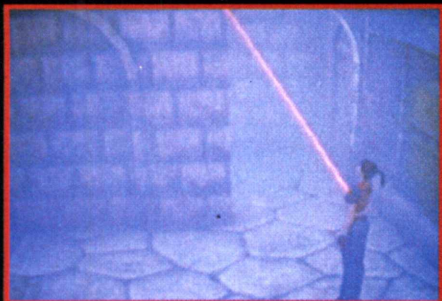
Logo que você entrar, surgirá uma cobra gigante. Entre pela porta de madeira ao lado esquerdo, suba as escadas e entre na sala do final do corredor. Pegue arco-e-flecha e veja uma animação. Entre na sala do final do corredor e elimine mais zumbis. Vasculhe o vestiário e passe pela porta. Desça as escadas, acione o registro de água e colete a chave. Volte para o corredor e entre pela porta que está no meio das portas de ferro lacrada. Use a chave no armário e colete as flechas explosivas. Mescl-as com as normais (para dar outro efeito), saia da sala e use

o cartão na porta lacrada ao final do corredor. Entre na porta no final do outro corredor. Alfred aparecerá *novamente* e tentará matá-lo. Suba as escadas. O covarde do Alfred fugirá. Entre na única porta que estará destrancada no local. No outro corredor, passe pela porta distante da máquina de refrigerante.



Este é um save point. Pegue as Herbs, coloque os itens que você não usa no baú, colete o antídoto para Rodrigo (coloque-o no baú) e saia. Entre pela outra porta e veja mais uma animação. Entre pela porta, pegue a Machine Gun no chão e desça pelas escadas. Aparecerá um monstro. Use o arco-e-flecha explosivo para eliminá-lo sem muita dor de cabeça. Saia pela porta que se abriu sem explicação. Veja mais uma animação. Steve lhe dará as Lugers. Prepare-se, pois você jogará com Steve. Mate todos (a munição é quase infinita) e entre nas salas para limpar tudo. Você encontrará Claire após a chacina que acabou de cometer. Veja uma longa animação. Entre pela porta menor, ao lado do pai de Steve. Siga adiante e passe pela outra porta. Colete o escudo de ferro, volte para onde Steve está e entre na porta à frente.

## BACK TO CEMITERY



Elimine os cachorros e faça todo o caminho de volta até o começo do jogo. Vá para o local onde está a guilhotina e use o brasão na porta ao lado dela. Elimine os zumbis, passe por mais uma porta, acabe com mais dois zumbis e entre pela porta de madeira à esquerda do corredor. Entre pela porta do lado oposto da sala, colete os itens e volte. Veja uma animação. Elimine o doutor e o zumbi. Tenha cuidado redobrado para eliminar o doutor, pois ele é muito rápido. Colete o olho de vidro e encaixe-o no manequim, que está em uma salinha à esquerda do local. Siga pela porta que se abriu, mate os morcegos e passe por mais uma porta no final do corredor. Elimine os zumbis, colete os itens, siga para a passagem à esquerda da sala, desça as escadas e passe pela porta. Co-

lete a espada que está presa à estátua. Gases começarão a se espalhar pela sala. Não se preocupe. Apenas gire a estátua à frente em 90° no sentido horário. Veja uma curta animação. Finque a espada no encaixe que apareceu, elimine o zumbi e colete o item Piano Roll. Para seguir para a próxima parte, armazene em seu inventário o isqueiro e o Hemostatic. Volte para o começo do game (a prisão). Acenda o isqueiro e veja uma animação. Pegue o item logo à frente e volte para a casa. Colete o Lockpick. Com ele, você poderá abrir as malas brancas que coletou até este ponto do jogo e fazer upgrades em suas armas.

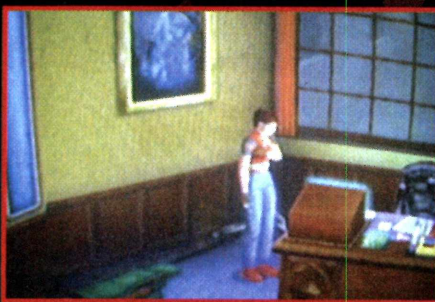
## O PALÁCIO E A MANSÃO



Volte para a mansão, veja uma eletrizante animação, suba para o segundo andar e entre na sala do save point. Use a Lugers que você pegou com Steve na porta do save point. No computador, use a seguinte senha:

1971

Fuja do monstro e passe pelo caminho que se abriu. Siga adiante eliminando os seres até chegar à porta da mansão dos Ashfords. Passe por ela. Tome cuidado com os morcegos, suba as escadas e passe pela porta no final da escadaria. Veja mais uma animação. Entre no quarto de Alexia, mexa na caixinha musical e colete a chave que estará em cima da cama. Volte para a gerência da casa e use a chave que você coletou na porta logo em frente. Logo que descer a pequena escada perto do save point, use o Piano Roll no piano e pegue o King Ant que aparecerá no caçaniquéis. Antes de sair, colete todos os itens, desça a escadaria principal e siga para o corredor da sala onde você salvou Steve (a das duas armas douradas). Use a chave na porta logo em frente, que aparecerá assim que você entrar no corredor, e pegue o escudo azul que está no chão.



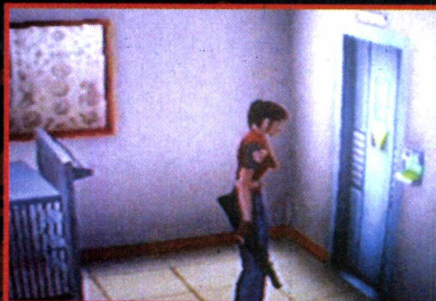
## SNAKE AGAIN



Vá para o local onde Alfred tentou matá-lo. Coloque o medalhão no encaixe, pegue o cartão e siga para a sala onde você jogou com o personagem Steve (B1F). Use o cartão e pegue o lança-granada. Não gaste munição à toa. Entre na sala à esquerda, próxima à estante, pegue munição para o lança-granada, suba pelo elevador e vá para o andar 2F. Use o cartão na porta, entre e opere o computador. Mire no quadro que aparecerá. O sistema de evacuação da sala será acionado. Uma senha aparecerá:

1126

Pegue a pedra que estará no local, acima do computador. Colete mais munição do lança-granadas na plataforma superior, onde haverá uma tela acesa, e vá para a sala em que o homem morreu esmagado no vidro (na parte de trás da mansão). Use a senha e colete o quadro. Saia da sala o mais rápido possível. Vá para onde você coletou o primeiro escudo azul e encaixe o quadro lá. Pegue a chave que está em cima da mesa.



## REVELAÇÃO

Volte para a casa e use a chave na porta, no final do corredor, à sua direita, perto da sala das armas. Lá, mova os quadros (começando pelo da mulher, serão numerados de 1 a 6). Faça a seguinte seqüência:

1, 4, 6, 3, 5, 2 e o principal, aquele que tem a foto do Alfred pequeno.

Descrição dos quadros

1º - A mulher.

2º - O homem que está segurando dois bebês.

3º - O homem que está segurando uma xícara.

4º - O homem de cabelo vermelho que tem um prato de porcelana ao fundo.

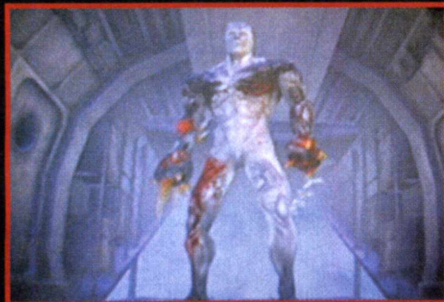
5º - A velha senhora (ao lado do homem com a xícara).

6º - O homem com um candelabro ao fundo (ao lado do quadro da mulher).



Colete o vaso e verifique-o no inventário. Pegue o Queen Ant (formiga vermelha) e volte para a mansão. Lá, use o item no quarto de Alexia, colete o Music Box Plate na caixa musical, use o King Ant (formiga azul) no quarto de Alfred e veja uma animação. Vá pela passagem secreta e veja mais uma animação. Siga até um baú, colete as três pedras e faça o caminho de volta para a casa. Veja uma animação e siga junto a Steve.

## GO AWAY

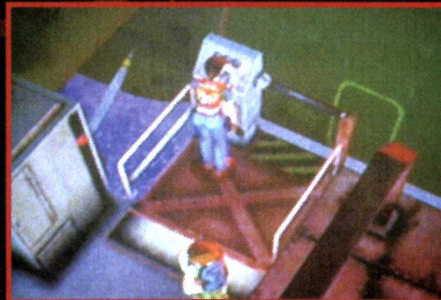


Siga na direção de onde está o avião, encaixe no dispositivo todas as pedras que você pegou na casa e acione-o. Steve aparecerá e lhe dirá que precisa subir a ponte para o avião decolar. Pegue a peça que está no logo à frente no chão (Control Lever), salve o jogo e saia. Siga para a sala do aquário e entre pela porta onde você pegou o primeiro cartão (do outro lado da ponte). Suba pelo elevador, entre pela porta, coloque a peça no dispositivo e acione-o. A ponte começará a subir. Atravesse-a e entre em uma outra sala logo em frente. No meio dos cadáveres, colete a chave. Volte, desça pelo elevador e use a chave na porta protegida por uma grade. Entre na sala e libere o elevador, mas, antes de entrar, pegue o lança-granadas com todas as munições no baú e salve o jogo. Vá com o máximo de Herbs. Entre no elevador e veja uma animação. Empurre duas caixas para dentro do elevador, saia dele e faça o caminho de volta para o submarino. Durante o trajeto, você enfrentará o chefe

Tyrant pela primeira vez. Use o lança-granadas (uns 6 ou 10 disparos darão conta). Depois de exterminá-lo, volte para o avião.

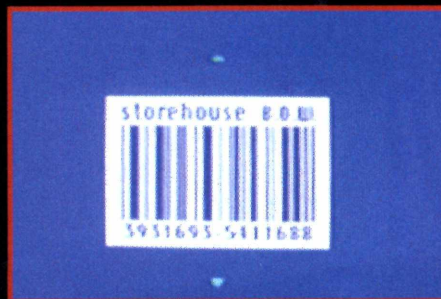
## THE NIGHTMARE

Depois da animação, algo estranho acontecerá. Salve o jogo de dentro do avião, equipe-se com suas melhores armas e enfrente o grande Tyrant pela segunda vez. Ele está mais forte, mais rápido e atacando mais. Atire o máximo que puder e não se esqueça de sempre acionar o computador que estará no local para que a grande caixa empurre o inimigo para fora do avião. Esquive-se dos ataques de Tyrant, pois são muito violentos e podem causar danos irreversíveis. Quando ele estiver sangrando, bastante machucado, acione o computador pela última vez. Tyrant decolará para fora do avião. Veja uma sequência de animações. Depois disso, você estará na base da Secret Umbrella Corporation, que está em um lugar secreto no meio da Antártica.



## THE ICE HOUSE

Após sair do grande avião, siga em frente e desça pela primeira escada que aparecer. Note que existem duas portas, uma escada menor, uma porta maior e uma menor. Do lado da menor, haverá outra escada. Desça pela escada menor, siga em frente, passe pela porta e você sairá em um save point. Salve o jogo e guarde os itens desnecessários. Colete mais munição em cima da mesa. Após isso, desloque a estante de onde você está escutando alguns ruídos. Vasculhe o armário e saia da sala. No corredor, siga para a esquerda, passe pelas borboletas gigantes e entre pela porta à direita. Na sala, primeiro vá para a última porta do lado direito e passe por ela. Colete a chave que está em cima da estante.



No fundo da sala, vasculhe os armários para encontrar e coletar a AK47 (ela ocupa dois slots em seu

inventário). Saia e vá para a sala à sua frente. Colete o código de barras no final da sala e pegue mais munições e Herbs. Tenha cuidado, pois haverá duas aranhas. Saia da sala e siga para a pequena escada na sala principal. Use a chave. Entre pela porta à esquerda, ligue o gerador e saia. Siga para a direita, suba os degraus e mexa no registro de gás.



Desça, siga adiante e entre na porta. Novamente, tenha cuidado, pois a sala está repleta de cachorros. Acione o gerador, que está debaixo de uma das grades, ative o registro de energia (uma máquina que você verá logo que entrar na sala, debaixo da ponte). Pegue mais munição e saia para o galpão principal. Insira na caixa o código de barras e acione os computadores. O primeiro deles estará à sua frente e o segundo, ao seu lado. Volte para a sala onde estavam as aranhas e colete a máscara na parede, logo que você entrar. Volte para a sala do save point, acione a chave que está no armário de que estavam saindo ruídos. Entre na sala liberada, pegue o vaso e verifique-o no inventário. Volte para a sala de duas portas, que você viu após de sair do avião (perto da sala menor e do lado da escada que você desceu para ir ao save point), e entre na sala de porta dupla. Siga pela esquerda. Use a chave que estava dentro do vaso, entre na próxima sala e em uma outra. Colete a chave de registro que está no chão e volte. Veja mais uma animação. Depois disso, saia, vá para a sala do lado oposto à passarela e use a chave do registro na máquina para que ela seja modificada. Colete os itens e saia. Siga em direção à sala do save point. Salve o jogo e colete mais munição. Volte para onde está o cano e veja o local para colocar a chave de registro. Use-a. Veja a animação, pegue a arma de Alfred que ficou no chão e fuja com Steve. Prepare-se! Você enfrentará mais um chefe. Tenha cuidado para não se envenenar (caso isso aconteça, não haverá itens para cura). Use a AK47 e a flecha explosiva para eliminá-lo com mais facilidade. Use o rifle de Alfred para disparar os últimos tiros contra o inimigo. Se você conseguir dar o último tiro com a arma de



## JOGANDO COM CHRIS



Alfred, uma animação especial será mostrada. Vale a pena se arriscar e conferir.

O que aconteceu? Será que ambos morreram? Mais tarde, você saberá.

Você voltou para a ilha de Claire, no começo do jogo. Ative o botão do quadro de pedra, salve o jogo e, no baú, colete os itens que Claire deixou para você. Passe pela porta e destrua o minhocão. Ele cuspirá Rodrigo, que, próximo de sua morte, entregará o isqueiro. Use-o no quadro de pedra para pegar a Machine Gun dupla. Volte e entre no elevador. Este é o local onde Steve matou seu pai. Saia da sala, vá para trás do tanque de guerra e acione o botão para retirá-lo do caminho. Desça usando o elevador, pegue a bateria no final do corredor e entre pela primeira porta (a única aberta), mas tome cuidado com as aranhas. Colete todos os itens, olhe no quadro e faça a seqüência das gavetas para pegar uma pistola dourada, que servirá para liberar o modo de batalha do jogo quando você terminá-lo.

Seqüência das gavetas – 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 1ª, 4ª.

Leve a bateria para a sala onde está o jipe. Lá, coloque a bateria na máquina, suba em cima dela e acione o botão para ir para a plataforma superior. Colete a Storage Key, que estará à sua esquerda, em uma prateleira. Entre pela porta à frente e veja uma animação. Passe pela porta de aço e siga em frente até a próxima.



O lugar estará em chamas e com alguns zumbis. Elimine-os e colete o Side Pack, que estará em cima dos escombros. Esse item aumentará a capacidade de slots de seu inventário. Volte para a sala onde você viu a animação, pegue o elevador e vá para o andar B1F. Desça pelas escadas de ferro e colete os itens (menos a Shotgun, pois se você pegá-la a esca-

da subirá). Entre na sala, suba as escadas, verifique o computador, vá até a cápsula gigante que acabou de se abaixar e colete munição para a AK47.



Entre na porta ao lado do computador e em uma salinha à esquerda, na parede. Passe por mais duas portas automáticas e colete munição e herbs. Mexa na geladeira e coloque a temperatura dela para 128º. Colete o Clemente E (vidro azul) de dentro da geladeira e saia da sala. Colete o Door Knob que está brilhando no chão. Após a animação, saia correndo dos famosos Hunters e volte para sala onde pegou Side Pack e deu um upgrade no inventário (a com chamas).

Daqui para a frente, tome muito cuidado com as câmeras de vigilância, que estarão espalhadas por quase todas as salas. Não deixe que elas os vejam, pois, se isso acontecer, Hunters irão aparecer para caçá-lo.

Passe pela porta, siga reto pelo corredor e, à sua esquerda, coloque a maçaneta que está faltando na porta. Passe por ela, vá para a direita e colete a miniatura do tanque de guerra. Volte, pegue o elevador, desça para o 1F, desvie da câmera de segurança e entre na porta. Coloque a miniatura do tanque na maquete em cima da mesa, colete Table Key, salve o jogo e siga para o local onde você pegou a Door Knob (a maçaneta, no B1F). No caminho de volta para a sala da maçaneta, você descera por uma escadaria e verá uma Shotgun pendurada na parede. Pegue-a e não se preocupe com a escadaria, pois você não passará mais por ela. Coloque a chave no painel dentro do elevador e vá para o andar superior. Lá, pule as caixas para passar pelo buraco na parede e entre na grande porta principal. No pátio, tome cuidado com os dois Hunters que aparecerão para atacá-lo. Corra deles e entre no elevador que você usou para fugir com Claire. Salve o jogo, passe pela porta de metal, elimine o Hunter, entre no mini-elevador e suba. Entre na sala, passe pela porta à frente,



atravesse a ponte, passe por mais uma porta e, no quadro de força, use a seqüência 3 3 5. Feito isso, aperte o botão abaixo do número 10 e repita a seqüência novamente.

Todas as seqüências: 3 3 5 10 3 3 5

Tome muito cuidado, pois zumbis aparecerão. Elimine todos. Colete a munição no chão e saia da sala. Volte pela ponte até o painel de controle. Acione-o para a ponte descer um nível. Entre pela porta, desça pelo elevador e entre pela porta de aço à sua frente. Atravesse a ponte um nível abaixo, mas tome cuidado com o Hunter que aparecerá. Mate-o e passe por mais uma porta de metal. Elimine alguns zumbis, dê a volta na mesa e, no final do corredor, entre pela porta. Siga para onde você colocou as pedras com Claire. Desligue o computador, colete as pedras, volte, suba pelo elevador de cargas, derrote os Hunters, entre pela porta à esquerda e não se esqueça de levar o cartão azul que está no baú. Na sala, entre pela porta e siga em frente. Entre pela outra porta e vá para onde há um zumbi no chão. Lá, desça as escadas e acione a chave ao seu lado. Use o cartão na grade e mate os zumbis. Suba na escada normal (não a de ferro), entre pela porta e, em seguida, entre pela outra à sua frente. Colete a mistura verde (Clement A) que está na estante, volte para a sala dos zumbis e suba as escadas de ferro. Pegue o elevador, vá para o andar onde colocou a tanque em miniatura e ponha as pedras na parede. Acione a chave e desça a escada que apareceu. Tenha cuidado com as aranhas. Desça a escada mais à frente e pegue as ervas. Tenha muito cuidado. Entre na água e pegue o escudo azul o mais rápido possível. Volte para onde você viu a 12, pegue-a e vá para água. Siga para o outro lado, suba as escadas, misture o líquido azul com o amarelo e combine com o escudo azul. Você terá uma chave. Use-a no portão grande que está à sua frente.

## O ENCONTRO

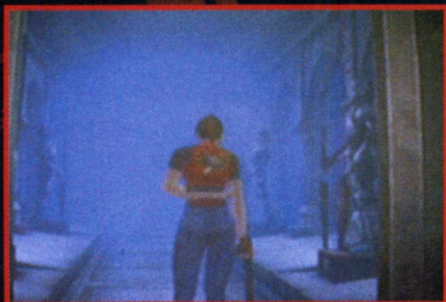
Entre pela porta menor, elimine os braços que estão à sua frente e vá para o save point. Use a chave dourada na parede. Pegue o dado e os outros itens que estarão no local. No baú, colete o extintor de incêndio, o mesmo que você pegou no começo do jogo com Claire. Siga para a sala onde você recolheu o registro do gás e pegue um outro registro, que estará no cano. Siga para a sala ao lado oposto do corredor, colete os itens e uma maleta. Saia, siga para a sala à frente depois da ponte quebrada, passe por ela e entre na sala ao lado. Acione o botão, espere o tanque de CO2 subir, encha o extintor de incêndio e desça pelo elevador. Apague o fogo e pegue a Magnum (não a use agora). Volte para o corredor onde está a câmera de Hunter, siga em frente e desça pelo elevador.

Entre na sala à frente, depois na porta que tem o aviso. Use o registro do gás na máquina à direita e depois acione a do lado esquerdo.

Pegue os itens que achar necessários no baú e, em seguida, o dado. Saia da sala, siga adiante e entre pela porta automática, no final do corredor. Passe por mais uma porta e, no corredor ao lado, mexa na cabeça do tigre para coletar munição para a Magnum e uma peça para modificar o registro do gás.



Entre no elevador atrás de você, pegue as asas que estarão à sua frente, no chão, e vá para a sala à direita de Chris. Examine o dado no seu inventário e movimente-o no sentido horário (As, Rei, Copa, Paus).



Use a seqüência que está no dado do computador e coloque-o dentro do local que se abriu. Colete o anel de Alfred, volte para onde está o baú e recolha o registro de gás. Misture-o com a peça que você achou (socket) e vá para sala onde encheu o extintor de incêndio. Suba pelo elevador, use a nova chave de registro no cano, entre no tanque vazio, pegue outra chave e volte para a sala onde está a aranha gigante. Use a chave na máquina que está do lado da porta pela qual você acabou de sair. Alexia aparecerá. Não se preocupe em matar a aranha. Pegue o brinco dela, que caiu, e saia do local.

Vá para a sala onde você ligou a energia e aproveite para salvar o jogo. Saia da sala, siga pelo corredor à esquerda, mate o Hunter e colete as asas que estarão no chão e dentro da fonte. Entre na casa (a réplica da mansão de Resident Evil 1). Suba as escadas com o anel de Alfred e o brinco de Alexia (mexa no inventário para tirar as pedras do anel e do brinco). Coloque as pedras no quadro logo à frente. Colete a faca que estará na passarela e desça as escadas.

Vá para trás das escadas, e usando a faca, salve Claire dessa enrascada. Se Claire estiver envenenada, vá para sala onde você coletou a Magnum e mexa nas estantes, que estão perto

do elevador. Colete o remédio e dê para ela. Você jogará com Claire novamente. No baú, pegue a maleta e abra-a. Colete a arma e muitas Herbs, pois você precisará. Saia da sala e, em seguida, do corredor.

Na prisão, suba a escada à esquerda no corredor, apanhe o arquivo no chão e mexa no canhão. Pegue a bola que sairá de dentro dele. Tenha cuidado para não ser esmagado neste momento. Com muita cautela, coloque a bola embaixo da pedra que fica caindo no chão e rapidamente colete o cartão. Siga para a porta de ferro que está na plataforma inferior. Entre nela e use o cartão para liberar a grade. Veja uma animação. Saia correndo dele. Não adianta atirar. Veja uma animação. Você jogará com Chris. Para matar Alexia, escape do sangue que ela joga e use sua Magnum. Fique esperto com os ataques e, quando puder, descarregue sem dó toda a munição até que ela vá para o espaço. Pegue o colar que caiu, examine-o no inventário e tire a pedra. Coloque-a na imagem. Uma porta secreta se abrirá. Passe por ela e siga à esquerda. Passe por mais uma sala, pegue todos os itens, inclusive a chave, volte para onde você ligou a energia e desligue-a.

Volte para a casa e use a chave na porta dupla. Lá, pegue os olhos do tigre e volte para o corredor da porta secreta. Vá para a esquerda e siga em direção à porta do quarto de Alfred. Coloque a pedra azul na caixa musical e passe pela passagem secreta no quarto da Alexia. Coloque a pedra vermelha em outra caixa de música e pegue o disco. Leve-a para a caixa de música de Alfred e coloque o disco. Suba pela passagem que se abriu, pegue o corpo da libélula e saia. Volte pelo corredor e siga em direção à porta secreta. Entre na sala à esquerda. Desça o elevador e pegue a quarta asa da libélula. Una-a com as outras que você conseguiu para formar a libélula. Suba pelo elevador, siga para a porta do lado oposto à pequena escada, passe por ela e saia. Volte ao local onde Claire está, suba a escada ao final do corredor e use a libélula no encaixe para prosseguir o jogo.

Siga pelo corredor e coloque o código no computador. Coloque VERONICA no computador para ativar o sistema de autodestruição. Alexia aparecerá na animação. Quando Claire for fugir, dê um tiro em Alexia para que a outra moça possa escapar. Você deixou Alexia monstruosamente irritada. É a batalha final. Não economize tiros. Tente acertar seu corpo. Ao derrotá-la, pegue a arma de dimador de átomos e acerte-a. Basta um tiro para que ela seja destruída. Veja o final do game.



## EXTRAS

1 – Destrua o Battle Game: Complete o game uma vez para disponibilizar a opção.

2 – Se você terminar o jogo em menos de quatro horas, conseguirá o lança-mísseis.

3 – Pegue a arma dourada na mesinha para liberar Steve no modo Batalha.

4 – Destrua Albert Wesker: Complete o Battle Game com Chris Redfield e libere a opção.

5 – Tirando A com todos, você consegue a Linear Launch para o modo Batalha.

6 – Para você tirar nota A com Wesker, use o modo em primeira pessoa e ataque com faca os pés dos monstros, pois isso os mata mais rapidamente.

7 – No modo Batalha, vá o mais rápido possível e use o mínimo de Herbs, para tirar nota A.





# Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

## Jogando contra o terrorismo por Rafaela Caetano

■ O terrorismo internacional chegou à badalada terra norte-americana dos jogos. Essa é a situação sob o ponto de vista de Tom Clancy, famoso escritor de espionagem. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas leva o jogador ao estado de Nevada, mais precisamente a Las Vegas. A cidade mais iluminada do mundo é palco da ação de fundamentalistas e terroristas, capazes de darem sua vida pela causa em que acreditam. Você, como integrante de um comando especial dos EUA, deve repelir a ameaça.

Com um grau de tática alto e dificuldade no mesmo nível, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas é uma game de tiro interessante. Com várias possibilidades de estratégia, pois é você contra outros personagens, o jogo é um prato cheio para aqueles que gostam de usar a inteligência e a boa mira. Além de todo o equipamento hi-tech à sua disposição, você pode usar o guia a seguir para completar sua estratégia de jogo.

Táticas de tiro, uso de explosivos, ações evasivas e invasões de áreas inimigas são bem retradas nas fases por onde o jogador deve passar. De acordo com nível de dificuldade, poucos tiros (ou apenas um) pode derrubar seu time. Portanto, a movimentação deve ser cuidadosa e a antecipação dos movimentos inimigos é necessárias para a bem sucedida conclusão dos objetivos.

Com gráficos que apresentam o início da expansão da nova geração e um som envolvente, Vegas promove a boa ação e a estratégia refinada para os jogadores dos PS3.

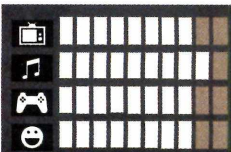
Ubisoft Montreal  
 Ubisoft  
 PS3, X360, PC  
 FPS  
 16  
<http://rainbowsixgame.us.ubi.com>

### PRÓS

- IA inimiga  
- Arsenal variado

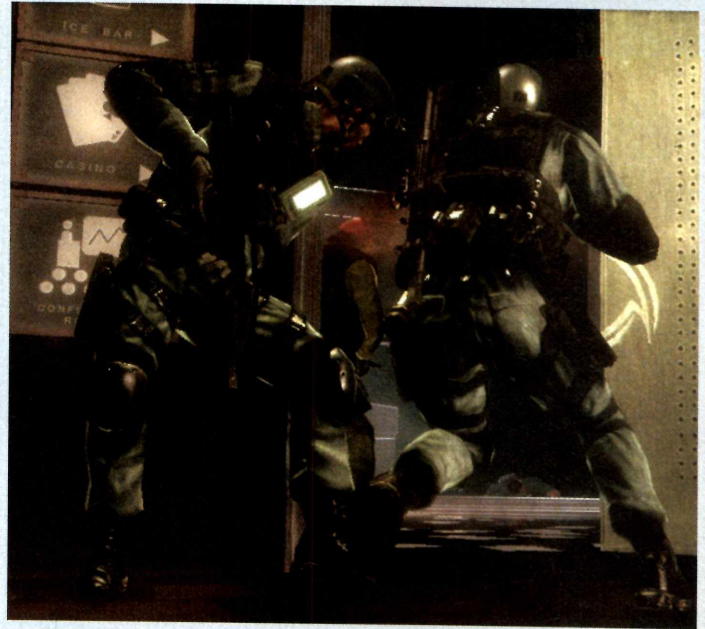
### CONTRAS

- Campanha single player curta



**NOTA**  
 8,0

## CONTROLES



## ROTEIRO

### MEXICO

#### MEXICAN STREETS

Saia do helicóptero. Avance pela rua à frente e encontre um inimigo. Mate-o usando o botão de tiro e recolha sua arma se quiser. Quando quiser se esconder atrás de alguma coisa, aperte para se esconder (usar cobertura). Prossiga pela rua e chegue a uma pequena praça. Siga até o centro dela e esconda-se atrás do muro indicado. Você ouvirá alguns tiros. Pule sobre o muro e mate alguns inimigos. Siga pela rua em que eles estavam e encontre alguns inimigos. Mate-os usando uma granada. Siga para a direita. Antes de entrar no cortiço, use seu menu específico de armas e coloque o silenciador em sua arma para invadir sem chamar a atenção.



Invada uma sala à esquerda e elimine dois inimigos. Siga para a direita e suba as escadas. Siga para a esquerda e suba uma escada de metal para chegar ao telhado do cortiço. Desça usando cordas de rapel. Vá para a direita e desça a rua paralela. Elimine o inimigo na segunda viela à direita. Desça mais e elimine dois inimigos à direita. Vá para a rua

paralela e use a granada de fumaça para distrair três inimigos que estão à esquerda. Elimine-os e siga para a esquerda. Passe pelas escadas e elimine o soldado no andar superior. Passe pelo obstáculo. Siga para a direita e encontre um tiroteio. Espere seus companheiros jogarem granadas de fumaça para que você cruze a rua e entre na igreja. Vá para a esquerda, suba as escadas e encontre seu grupo.



O objeto é repelir o ataque terrorista feito a partir dos outros prédios. Não deixe que seus amigos morram. Mande seu grupo ficar atrás do penúltimo muro à esquerda (o primeiro ataque vem do lado oposto da escada). Posicione-se bem próximo aos atacantes e ajude seus amigos. Quando a primeira onda for dizimada, vire para o outro lado e elimine mais três inimigos. Desça as escadas e volte à igreja. Alguns inimigos invadiram o salão. Recue, siga em direção à porta pela qual você entrou e veja um monte de escombros bloqueando a passagem. Elimine os inimigos por essa passagem com facilidade. Quando o próximo objetivo for dado, saia da igreja pela porta do outro lado do salão. Siga para a esquerda e encontre um portão de madeira. Acione os explosivos e invada com cautela. Siga até o fundo e vire à direita. Encontre um galpão. Entre pela porta usando a opção de invasão.

Seus companheiros darão conta do recado. Faça o mesmo movimento na porta à esquerda para encontrar uma área aberta com uma porta e uma escada. Você pode usar os dois locais para invadir o galpão. Após a invasão, siga para o segundo andar e elimine alguns inimigos. Siga até o fundo e vá para a esquerda.

### TRAINYARD

Vá até a caixa e pegue a Assault Rifle SCAR-H CGC. Siga pela porta e avance pela área com vários vagões de trem. Coloque o silenciador em sua arma e siga para a direita. Mate o inimigo que está parado e mire na ponte ao longe para matar um sentinela. Vá para a esquerda. No edifício, siga pela escada (não entre pela porta). Dê a volta e invada o local para matar três inimigos. Continue pelo trilho até encontrar um grande galpão (siga a marca na tela). Suba a escada de metal e entre no galpão. Após ouvir algumas vozes, invada o local com a opção da bomba de luz. Após resgatar os reféns.



Saia pela porta à esquerda para receber uma nova missão: capturar uma pessoa chamada Irana. Desça e vá para a direita. Use o silenciador

para não fazer barulho. Mate um inimigo no túnel. Vá para a esquerda e mate mais três. Há dois inimigos próximos à casa azul clara. Siga para a esquerda e invada o galpão. Desça com a corda e vá para a esquerda em direção à marcação na tela. A próxima área é recheada de inimigos. Avance seus companheiros e use seu rifle sniper para eliminar os inimigos. Siga até encontrar uma escada. Suba e passe por uma sala. Na próxima área, desça pelo fosso. Não passe pelas grades. Pule para evitar os tiros inimigos. Chegue ao fundo para passar de fase.



## TUNNELS

Avance pelo túnel até você ter dois caminhos (fique atento a seu mapa). Use o caminho da esquerda. Com isso, você estará em um nível superior aos inimigos e poderá atirar de cima. Siga para a esquerda, em direção à marca na tela, e desça uma escada. Na porta de metal, mande seus companheiros usarem explosivos. Após a cena, você terá somente uma pistola. O objetivo é encontrar seus companheiros. Coloque o silenciador em sua arma e siga para a marca na tela. Siga pelo corredor à esquerda. Quando descer a rampa, elimine um inimigo à esquerda. Desça, vá para esquerda e encontre mais quatro inimigos ao fundo. Avance até a bifurcação. Mate um inimigo no caminho à esquerda. Avance e desça uma rampa. Mate um inimigo à frente, um à esquerda e outro à direita. Siga para a esquerda e entre pela porta para fechar o estúdio.



## FACTORY

Siga até encontrar uma corda. Suba e mate um inimigo. Vá para a esquerda e passe pela porta dupla para receber a nova missão. Você deve seguir em direção ao ponto na tela para escapar. Vá para a direita e encontre uma nova área. Use o silenciador em suas armas. Mate um inimigo logo que você visualizar a nova área. Sem se mexer, mate um que está no andar de baixo. Há um inimigo à direita e um

à esquerda. São pelo menos mais quatro no andar de baixo. Há mais um andar inferior. Há dois inimigos. Siga até o fim da área para descer.



Você deve invadir mais um galpão para sair da fábrica. Siga até a porta vermelha, mas não a abra. Elimine o inimigo que está de costas sem fazer barulho. Vá para a direita e suba as escadas. Elimine um inimigo à esquerda. Vá para o parapeito à direita e elimine um inimigo no andar inferior. Siga para a direita no andar. Na metade do caminho para o outro lado, elimine um inimigo que está na porta da fábrica, à direita. Próximo à escada há mais um inimigo. O último está do outro lado do andar de baixo (o lado do qual você veio). Saia da fábrica e vá rapidamente até o outro lado da área. Busque cobertura. Espere o helicóptero para terminar a fase.

## LAS VEGAS

### THE STRIP

Para a missão, adicione um rifle sniper a seu arsenal. Você tem novos companheiros. Você deve seguir pela rua com cautela, pois há a snipers inimigos atirando. Seu objetivo é invadir um cassino. Ele está à direita do início da fase. Para cruzar a rua, leve em consideração o ônibus à esquerda. Mate dois inimigos que estão à esquerda. Dê a volta no ônibus e mate mais três. Atravesse a rua e passe pelo canteiro central. Elimine dois inimigos à esquerda, próximos ao ônibus. Vá para a direita, esquivando-se de três inimigos. Avance em direção à marca na tela e elimine mais alguns inimigos. Veja as notícias.



Passe o ônibus e envie seu time para trás do caminhão. Vá para o outro lado da estrada e inimigos aparecerão. Mande seus companheiros para a outra calçada para que você tenha cobertura. Passe pelo posto de árvore e mande seu time usar os carros

como cobertura. Há uma estação de equipamentos (outfitting). Use-o para recarregar sua munição.

Na próxima área, envie seu time para trás do carro branco para eliminar os primeiros inimigos. O próximo passo é usar o caminhão azul como cobertura. Use o mapa para ter noção do posicionamento dos inimigos (pontos vermelhos). Use o muro do cassino para ter noção da posição do objetivo. Siga o muro e elimine mais três inimigos para ter acesso ao prédio.

Entre no edifício e passe pela porta. Mande seus companheiros para as portas brancas e invada a sala. Há duas entradas no escritório. Use a porta à esquerda para dentro do quarto pequeno. Invada com seu time usando a bomba de luz. Invada mais um local e termine a missão.

## CALYPSO CASINO

Passe pelo lado direito pela porta e posicione seus homens na porta, no final do corredor. Prossiga até encontrar uma porta. O objetivo é invadir o local. Use a bomba de luz para que os inimigos à esquerda sejam eliminados. Siga pelas aberturas, serpenteando o caminho para não ser atingido. Ao prosseguir, os inimigos atacarão pelos lados. Seja o primeiro a tomar as posições à frente para surpreender o inimigo.



Mova seu time para cobrir a próxima seção da fase. Use o veículo no centro como base. Inimigos atacarão por todos os lados. Cubra um dos lados e mande o seu time para o outro. Abra caminho para o pequeno cômodo (há dois inimigos lá). Pegue munição.

Entre na próxima área e abra espaço a ponto de usar a descida de corda. Passe as aberturas e flanqueie os sujeitos sem fazer barulho. Envie seu time ao próximo quarto e invada. Então envie seu time pelo corredor até a próxima porta. Elimine os inimigos dos dois lados. Ao término do corredor, à direita, use a bomba de luz para invadir. Limpe o local, suba os degraus e acesse o computador. Alguns sujeitos aparecerão pela esquerda. Saia pela direita e posicione seu time na porta ao fundo. Invada o próximo local. Troque de andar e siga pelo caminho (cuidado com alguns inimigos escondidos). Invada o próximo local. Passe por duas portas e posicione-se no fim do corredor. Invada, mate dois inimigos e chegue às escadas.

Veja a cena. Mande uma equipe avançar e fique atento ao caminho ao lado. Avance quando tudo estiver limpo. Mande seu time para a próxima seção, posicionando-os na área central. Espere pelo ataque terrorista e dê cobertura ao seu time.

Use granadas de luz para fazer um ataque rápido. Se precisar, volte à área central. Com a área tomada, suba as escadas. Mais inimigos aparecerão quando você chegar ao topo. Avance seu time e dê cobertura. Após a subida, não há lutas. Você encontra dois caminhos: subindo mais escadas ou usando as portas ao fundo. Use o caminho das escadas repetindo o esquema de mandar o seu time na frente para certificar-se de que está limpo. Use a porta para chegar à próxima área. Passe pelo save point, siga pelas portas e entre em uma sala à esquerda para pegar munição. Invada o próximo local e posicione seu time fora do raio de ação da porta à frente. Você deve ficar na linha de frente da porta, usando algum tipo de mira sniper. Atire quando as portas se abrirem. Avance e use a bomba de luz na próxima área. Salve os reféns. Na próxima sala há três inimigos. Limpe e prossiga para a próxima sala para fechar a missão.

### CASINO FLOOR

Siga até encontrar dois caminhos. Mande seu grupo por um e avance pelo outro. Há dois inimigos presentes nos dois caminhos. Há outros terroristas nos níveis inferiores. Após chegar ao final, cinco inimigos aparecerão do alto. Reagrupe-se nas escadas. Mande seu time para dar e cobertura e avance para o confronto direto. Mova-se para o centro e esteja preparado para ataques dos dois lados. Quando estiver pronto para seguir, vá para a direita e use as escadas. Posicione seu time na porta. Invada. Na próxima área, mande seu time para a porta ao fundo. Posicione-os próximos a área azul e ajude-os a limpar a área. Prossiga até fechar a missão.

### VIP ESCORT

Surpreenda os seqüestradores sem fazer barulho. Faça seu time usar as cordas, então você verá um terrorista com um refém. Leve-o com seu time. Lance uma bomba de luz antes de ir para baixo. Limpe a área e tenha certeza de que ele o está seguindo.



Siga pelo caminho e passe pela esquina. Mate o patrulheiro. Empilhe os inimigos à frente da porta com uma granada. Limpe a área e siga pelo corredor. Encontre uma porta no caminho e mande seu time limpar o quarto. Rapidamente os envie para a próxima porta. Siga por ela e tome cuidado com o homem que está parado. Mande seus camaradas limparem a área e darem cobertura no obstáculo no topo da escada. Passe pelas grades que você pode ver ao atravessar a área.

Quando seu time limpar a área, mande-os ir para as mesas perto da escada. Você precisa dar cobertura na área atrás das pequenas paredes. Mate os inimigos que puder com a ajuda do seu time.

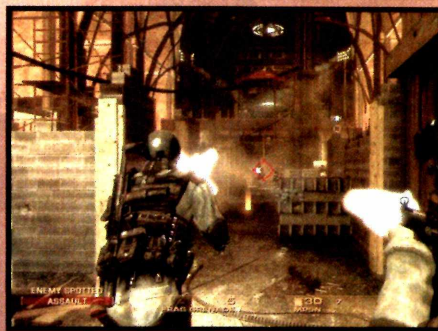
Mande seu grupo para o lado oposto da escada. Colete a munição e reagrupe o time. Suba as escadas até o topo e veja o corredor. Não siga por ele. Olhe para baixo e lance uma granada para limpar a área. Envie seu time para o corredor. Avance com seu amigo para finalizar a missão.

## FREMONT STREET

### RED LOTUS

Após a animação, siga pelo caminho e olhe para baixo para ver dois inimigos. Mate-os. Avance e pegue mais dois inimigos que estão no topo das escadas. Mande seu time ir para os ganchos e atacar. Limpe a área e siga pela porta.

Entre pela porta à direita e avance. Ponha uma marca no sujeito que está próximo a você, e depois no outro. Posicione seu time na porta e siga para a porta à esquerda. Serpenteie pelo caminho e você encontrará dois sujeitos. Lance uma granada para limpar a área. Ajude seu time colocando-o atrás da mesa perto das portas do meio. Leve todos para fora e mova seu time ao longo do caminho até chegar à área com água.



Passe pela porta seguinte para estar pronto para a próxima situação. Posicione seu time em uma das duas portas do corredor principal, então se movimente para a porta à direita e saia. Você verá um inimigo. Mova seu time e mate o homem. Mande seu time fazer a cobertura do outro lado e permaneça no mesmo lugar. Siga para a direita com seu time e vá para a esquerda da escadaria. Inimigos irão aparecer nessa área (surgindo da parte de cima). Mande seu time ficar atrás da estátua no jardim, e então siga pela abertura no caminho. Coloque os ganchos para terminar a missão.

### FREMONT STREET

Avance e posicione seu time à esquerda da porta. Rapidamente avance, faça seu time entrar e tente matar o homem que está segurando a garota. Mande-os fazerem cobertura perto das mesas e fique próximo à porta. Quando estiver tudo limpo, mande seu time avançar pelo caminho. Ao chegar perto das árvores, você verá vários inimigos. Mate todos.

Passe pelas últimas áreas do cassino da rua Fremont. Mande seu time para a área central e suba

a escada à esquerda. Coloque seus homens atrás das coberturas para que eles se protejam. No canto da área, avance de canto a canto para ter uma boa visão de toda o combate. Mantenha seus olhos à direita para os ver muitos inimigos que aparecerem. Veja a escada que leva para baixo. Siga por ela e mate furtivamente os inimigos da área com a ajuda de seu time.

Se o plano anterior não der certo, siga o seguinte: leve seu time com você para a parte de cima (subindo a escada de mão). Atire da parte de cima e procure não descer. Use suas granadas.

Mova seu time e faça-os dar cobertura a você. Avance e siga para a escadaria (veja o mapa). Veja mais alguns inimigos. Siga pela porta seguinte e avance com seus homens para finalizar a missão.

### BEHIND THE CURTAINS

Avance e olhe para baixo no corredor. Mande seus homens irem para a parede no final no caminho para que eles matem alguns inimigos. Siga para cima e posicione-os na primeira coluna. Você deve ficar no canto do corredor original e comandar seus companheiros. Cheque seu mapa e avance quando possível. Lance algumas granadas nos inimigos para seguir. Mova seu time para o caminho acima e encontre mais um inimigo. Avance até que você obtenha uma boa situação. Há duas portas; uma está à direita, onde há um inimigo. Posicione seus homens nela e então serpenteie até lá. Coloque sua visão térmica para essa luta. Mate todos os inimigos da área.



Siga pelo corredor e passe por uma porta. Posicione seus homens na porta e mate o inimigo. Avance e mate mais inimigos (use a visão térmica se precisar). Envie seus homens para o quarto acima. Volte até os ganchos e mande-os para baixo. Olhe para a direita. Faça seus homens lhe darem cobertura. Suba novamente.

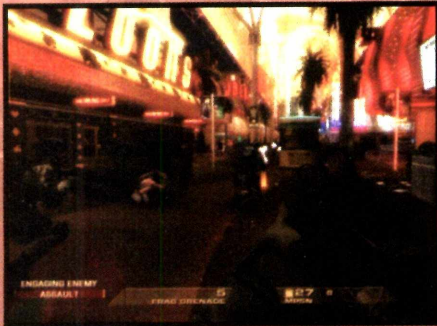
Avance pelo caminho e tome cuidado com os inimigos que aparecerem. Ao tentar entrar no corredor, você será surpreendido por um inimigo à esquerda. Prossiga e seu time irá matar um homem que está em uma pequena sala. Avance para encontrar uma escada e não siga por ela.

Mantenha seu time perto de você e passe pela porta. Espere até ver um inimigo aparecer. Mande seu time invadir ou lance uma granada para limpar a área. Siga para o próximo corredor à direita, suba os degraus e passe por uma das portas (de um corredor repleto de portas). Há um inimigo no banheiro, e outros dois no próximo quarto. Entre pela porta

do banheiro e coloque seus homens no canto das paredes. Limpe a área.

Há um perigoso inimigo longe no corredor escondido. Envie seu time à cobertura pelas barracas. Siga pela porta do próximo corredor com três outras portas. Mande cada homem do seu time entrar em uma das portas e siga pela passagem central.

Olhe para a janela para ver seu objetivo. Há um inimigo próximo e outro na estrada. Olhe para a esquerda para ver mais dois inimigos perto da cerca. Marque os inimigos e avance com o time. Espere-os passarem perto de onde está seu grupo. Envie seu time para as ruas para que eles matem o homem perto da árvore e depois o que está na estrada. Posicione seus homens atrás da van branca, e fique preparado para um ataque. Seu time irá limpar a área. Envie um parceiro até o furgão e proteja-se atrás de dois blocos na estrada. Deixe o homem na van e prepare-se para uma batalha. Quando eles lançarem fumaça, fique onde está e espere-os. Você pode matá-los usando sua sniper ou simplesmente jogando uma granada. Após matar todos, avance pela estrada para finalizar a missão.



## THE SPIRE

### TOWER TOP

Vire-se e veja uma porta que leva a uma escadaria, e siga até o final. Coloque o silenciador em sua arma e posicione seu time na porta à direita. Elimine os adversários. Volte e vá até a outra porta para fazer o mesmo. Avance e veja a porta da cozinha. Você verá alguns inimigos. Vá com seu time e façam dar cobertura. Veja seu mapa e ele mostrará que há dois inimigos atrás do bar. Lance uma granada lá e entre para se certificar de que matou os inimigos. Quando estiver pronto, siga em direção às escadas ao lado do quarto. Envie seu time para baixo primeiro, então vá em seguida e lance uma granada nos inimigos. Ao limpar a área, desça para chegar à próxima área e posicione seus homens na parede à esquerda da abertura.

Há dois caminhos para seguir. O caminho direito é um beco sem saída com inimigos. Posicione seu time no outro caminho e abra o mapa. Você verá duas portas, que conduzem a dois banheiros. O primeiro, que é maior, tem um inimigo. Vá até lá e mate-o. Serpenteie até a porta que leva ao quarto maior e veja alguns inimigos. Faça seus homens darem cobertura a você na porta. Quando os inimigos aparecerem, mande seus homens irem para o campo. Saia e mate os inimigos no bar.

Passe pelo corredor e posicione seus homens na porta. Deixe-os entrar e limpar a área. Traga-os de volta ao corredor e envie-os atrás de alguma cobertura. Coloque seu time debaixo de uma das pequenas barracas e espere até que eles possam ver os inimigos. Quando a área estiver limpa, mande seus homens irem para os ganchos para finalizar a missão.

## DR. WILLIAMS

Siga pela porta vermelha à esquerda e desça pelas escadas. Serpenteie até a porta abaixo e marque os terroristas à direita. Agora vá até a porta à esquerda. Você ouvirá vozes falando sobre você, então invada o quarto e mate os inimigos (cuidado com o inimigo que está no canto).



Saia pela porta e você terá a visão de três inimigos à direita. Se você quiser jogar uma granada para matá-los, abra a porta à esquerda e lance-a no corredor abaixo. Independentemente da forma como irá matá-los, tome cuidado com outros dois inimigos que estão dentro do quarto.

Prepare-se para salvar o refém. Posicione seus homens na porta. Lá dentro há três inimigos, e você deve matar primeiro o que está segurando o refém. Mate os inimigos restantes. Abra a porta à esquerda.

Entre no quarto à esquerda e pegue munição se precisar. Vá até o quarto à esquerda, onde há uma escada, e vá até o topo. Posicione seus homens na porta acima e serpenteie. Marque os dois inimigos na grade à esquerda. Há outro inimigo ao redor das mesas, então tente abrir a outra porta para surpreendê-lo. Quando seu time estiver no segundo andar do cassino, posicione-os atrás das mesas perto da porta.

Os inimigos são muito hostis nessa área. Sempre haverá um grupo deles ao fundo, escondendo-se entre as aberturas (eles contêm explosivos). Lance algumas granadas, mas deixe seu time tomar conta da situação. Após finalmente limpar toda a área, mande seu time para baixo e siga pela próxima porta à direita (não se esqueça de coletar a munição se for preciso).

Na próxima porta e mate os inimigos que estão conversando. Há outros três que estão patrulhando perto das escadas. Veja os dois lados do andar antes de descer as escadas. Posicione seu time na porta. Não marque ninguém daqui. Abaixar-se e vá até a varanda à esquerda. Há um bar perto da porta em que está seu time. Marque o inimigo e então passe pela porta. Você verá mais dois inimigos. Um está próximo à porta e atrás do bar; o outro se encontra mais longe. Mate o que está mais longe de você.

Envie seu time para dentro e mate o inimigo perto da janela. Seja rápido para que os outros inimigos não o vejam. Fique atrás da porta e corra quando os tiros pararem. Limpe a área com a ajuda de seus homens.

Mande um amigo usar a bomba de pulso. Faça seus homens o seguirem e desça com as cordas para finalizar a missão.

## DANTE'S CASINO

### HELL'S GATE

Siga em frente e posicione seu time na grade. Una-se a eles e derrube os inimigos. Envie seus homens para o gancho à esquerda e, quando estiver pronto, siga pela escada à direita. Mande seu time ir para baixo e siga-os. Alguns inimigos irão atirar. Mande seus homens darem cobertura e limpe a área. Deixe-os ficarem ao lado esquerdo e você fica com o lado direito. Avance até que você encontre uma escada de mão. Suba e posicione seu time à esquerda nos engradados. Seu time servirá de distração para os inimigos. Passe pelo primeiro obstáculo (à direita) e mate o inimigo à frente. Veja o mapa e limpe a área.

Siga para o lado direito e comece a derrubar os inimigos. Mande seu time se infiltrar e posicione-os nas janelas atrás dos inimigos. Quando todos estiverem em suas posições, acione o modo de assalto e atire nos sujeitos se puder. Entre e veja uma animação. Desça pela escada de mão, coloque sua equipe na defensiva e ponha um silenciador na arma. Olhe o mapa para ver três inimigos. Coloque a visão noturna e mate-os.

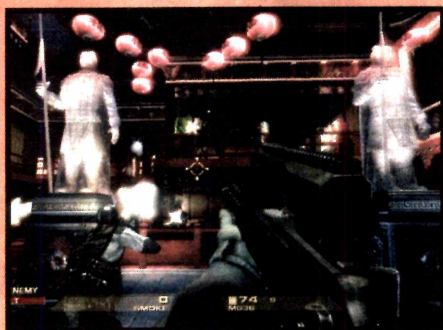
Siga pela escada e mande seus homens darem cobertura. Siga para baixo e coloque sua visão térmica. Veja o mapa e mate todos os inimigos. Siga pela escada e repita o procedimento (desta vez surgirão muitos, portanto use a escuridão a seu favor). Entre no pequeno quarto e siga até o quarto iluminado para chegar à próxima seção.

Há duas portas no próximo quarto. Posicione seu time na porta à esquerda e mande-os entrar. Use uma granada para limpar a área. Passe pela próxima porta. Deixe seu time para trás e siga pela porta acima à esquerda. Serpenteie e você verá um inimigo. Abra a porta e, em silêncio, mate-o. Abaixar-se perto da janela e olhe para o quarto abaixo. Você verá alguns inimigos. Posicione seu time na porta e mande-os entrar usando granadas. Após limpar a área, siga para a próxima seção e posicione seu time na próxima porta. Movimente-se e marque um inimigo no corredor. Limpe a área e entre no local seguinte. Vá para a esquerda e você encontrará munições e uma porta. Posicione seu time nela, marque o inimigo e mande a equipe entrar para matá-lo.

A próxima área é um andar em construção. Pegue o caminho à direita e ataque de cima. Mande seu time limpar a área. Passe pelos obstáculos. Ajude seus amigos lançando granadas. Mantenha um olho na abertura do lado oposto acima. Posicione seu time na porta que leva ao próximo quarto. Marque dois homens à esquerda e mande seu time invadir. Avance e mate alguns inimigos. Limpe toda a área. Posicione seu time na parede à esquerda

e fique preparado. Você verá alguns inimigos no próximo corredor. Um dos inimigos é uma espécie de agente Splinter Cell. Pegue a XM-26 LSS e troque seu sniper rifle.

Entre na área e liberte seu velho amigo. Se prepare, pois aparecerão alguns inimigos do outro lado. Posicione seu time atrás das arcadas à esquerda e se esconda atrás de uma à direita. Fique de olho em seu mapa e tome cuidado, pois esses inimigos contêm espingardas. Mantenha-se o mais escondido possível e não atenda as chamadas da garota. Mande seu time proteger os sobreviventes, mas traga-os de volta se mais inimigos aparecerem. Quando você atender a chamada, siga Gabe. Quando você chegar a um pequeno corredor, um inimigo tentará matá-lo. Posicione seu time atrás do obstáculo central e vá para a parede à esquerda. Use granadas para limpar a área e siga pela porta para finalizar a missão.



### CONSTRUCTION YARD

Abaixe-se e passe pela porta. Avance até encontrar uma pequena grade. Examine-a e lance uma granada nos dois inimigos. Posicione seu time atrás dos dois blocos perto de onde estavam os inimigos. Siga pelo pequeno caminho à direita e você verá um inimigo esperando por você. Traga seu time para cima e avance matando os inimigos. Esconda-se à direita atrás de outra grade para matar alguns inimigos. prossiga pelo caminho e encontre uma escada de mão. Desça por ela. Equipe-se com munições e se prepare. Siga em frente e use as cordas. Mate alguns adversários, menos o amigo que está no chão. Mande sua equipe à frente para criar uma armadilha. Veja uma animação.

Suba a escada de mão e avance com seu time. Posicione-os nas grades perto da torre e deixe-os lutar com os inimigos. Eles tentarão descer. Siga para o nível elevado e use os flancos para matá-los. Siga pelo caminho e consiga mais munições quando a briga terminar.

Posicione-se na próxima porta e marque duas vezes o inimigo. Mande seu time invadir e, quando as marcas vermelhas sumirem, deixe seus homens na pequena grade em frente à porta. Você verá mais dois inimigos. Siga para o canto direito, espere-os entrarem e veja o caminho à direita. Não deixe que eles ataquem seus flancos de cada lado. Quando eles pararem de correr, tente atacá-los pela esquerda. Verifique o mapa para jogar com esperteza. Eles podem tentar flanquear novamente seu grupo. Há um atirador do outro lado. Entre no salão. Posicione seu time atrás da caixa de madeira fique atrás da

caixa preta. Mate o atirador acima e os inimigos que aparecerem. Após limpar a área, suba as escadas para finalizar a missão.

Avance pelo caminho e suba as escadas à direita. Deixe seu time no modo de defesa e coloque o silenciador em sua arma. Veja seu mapa para ver seus alvos. Um inimigo estará patrulhando a área. Há dois outros inimigos no local que não estão perto das portas. Mate-os discretamente com tiros na cabeça. Mande seu time até a porta central e faça-os invadir a área. Colete munição e passe pela primeira porta à esquerda. Mate os dois inimigos que estão no topo da escada. Deixe seu time nessa área e siga para os andares acima para liquidar todos os outros inimigos. Comece do último andar até alcançar o andar mais inferior.

Ao chegar ao andar mais inferior, você terá duas opções: voltar e atacar os inimigos com seu time ou atacar sozinho. Não será muito difícil se você quiser atacá-los sem ajuda. Siga para a escada, abra a porta e seja surpreendido. Volte até a escada e espere-os aparecerem para matá-los. Use suas granadas e, ao limpar a área, traga seu time para perto de você. Avance e mate mais inimigos perto da torre à esquerda.



Siga pelo caminho à esquerda e posicione seu time na porta ao final. Encontre um inimigo. Marque-o e faça sua equipe invadir a área. Não envie seu time para a porta seguinte. Abra-a e espie o canto à esquerda. Há uma porta com um obstáculo e um inimigo atrás dela. Espie novamente e atire nele.

Avance e envie um companheiro para o computador. Proteja-o. Há dois escondidos à direita do computador, e vocês devem cobertura a isso. Pegue sua melhor arma. Seu objetivo será proteger o computador da onda de inimigos. Eles aparecerão de todos os lados. Use granadas e, ao conseguir matar todos, suba pela escada de mão. Haverá um inimigo na porta do outro lado do corredor. Quando você estiver no próximo quarto, lance uma granada no quarto à direita para matar alguns inimigos. Haverá outro inimigo mais à frente. Avance pelo caminho e entre no helicóptero para terminar a missão.

### HOOVER DAM

#### THE BRIDGE

Avance na companhia de um trabalhador. Pule sobre uma das grades para prosseguir. Deixe seu time o acompanhando, pois aparecerão alguns inimigos no caminho. Quando você estiver seguro,

use as cordas e vá para baixo. Mate alguns terroristas. Mande um companheiro para a bomba.



Alguns inimigos irão aparecer de ambos os lados. Siga pelo caminho baixo e passe pela porta. Deixe seu time matar os inimigos e siga para a próxima porta. Mate o inimigo na passarela e depois o homem abaixo. Há um adversário atrás da próxima porta, portanto fique atento. Chegue até o térreo e passe pela porta vermelha à esquerda. Marque os inimigos e então siga para a outra porta (mate primeiro o inimigo). Você encontrará o refém.

### SPILLWAYS

Vá para fora da área. Coloque o silenciador em sua arma e olhe para direita para encontrar um inimigo. Mate-o e traga seu time até onde você está. Pegue dois terroristas e continue avançando. Quando a área externa estiver limpa, certifique-se que você está acompanhado. Siga pela escada de mão com seu time. Você deve estar nos ganchos quando seu time entrar. Limpe a área e seu seguir irá entrar quando estiver seguro para ele.

Desça pela escada na parte de trás. Siga pela porta à esquerda e chegue até a porta seguinte. Passe pelos barris vermelhos no chão. Marque os inimigos e exploda os barris sem estar perto deles. Após limpar a área, faça seus homens lhe darem cobertura. Posicione sua equipe em um canto para que eles possam acertar os inimigos.

Use o computador. Fique preparado, pois inimigos surgirão de todas as partes. Você precisará ter muita paciência para passar por esta parte, pois são vários inimigos. Você tem de ficar dentro do pequeno quarto e apontar para a porta aberta fora da janela (será na área em frente da qual você veio). Não se preocupe em ajudar algum companheiro seu, pois você não terá tempo para isso. Veja a seguir algumas dicas de como passar por esta missão.

Mande seu time se posicionar nos engradados em frente à pequena cabana na qual Jung vai hackear o computador. Uma vez que eles estão lá, fique o mais perto possível do primeiro portão que abrirá com a invasão dos inimigos (ainda assim procure também ficar perto do computador). Desse modo, quando você der o comando, você pode correr até perto do portão antes que ele abra. Arranje um canto para se esconder, prepare-se sua arma e aponte-a para o portão. Atire no máximo de inimigos que puder e vá recuando. Nos inimigos que restarem, use armas, como a Assault Rifle ou Sniper Rifle.

Após passar por essa batalha, avance pelo caminho. Quando você chegar até a porta para o

segundo andar, envie seu time para matar alguns inimigos. Entre no próximo quarto e mande seus homens lhe darem cobertura ao entrar na seção principal. Há alguns adversários à esquerda e outros que virão do telhado. Vá até a área ao fundo e acabe com os inimigos. Mande seu time dar cobertura e descer. Avance com seu time aos lugares desconhecidos. Siga pelo caminho próximo ao quarto e mate alguns inimigos mais à frente. Suba as escadas e mande seus homens darem cobertura. Mate alguns inimigos no caminho. Siga para a esquerda e entre no quarto. Siga pela escada e passe pela porta vermelha. Serpenteie e marque um dos inimigos. Mande seu time entrar e acabar com eles. Desça as escadas sozinho e com o silenciador. Você verá uma abertura à direita com um inimigo.



Mate-o, então siga pela abertura e mate outros dois. Traga seu time até perto de você e posicione-os perto do engradado próximo à porta vermelha. Há alguma coisa defronte à porta vermelha, um espaço entre ela e a parede. Você pode ficar nesse espaço para matar os inimigos.

Siga pela porta vermelha, mas esteja preparado para enfrentar mais inimigos no próximo quarto. As granadas serão bem úteis. Após limpar a área, siga pela porta à direita e use as cordas para finalizar a missão.

## SECRET LABS

Avance e fale com um amigo. Posicione seu time na parede de entrada para a próxima área à esquerda. Alguns inimigos aparecerão. Após limpar a área, entre na sala e posicione-se atrás da van azul claro. Você não estará protegido em sua esquerda. Mate alguns inimigos e fique preparado para mudar de lugar. Fique atrás de um dos caminhões azuis à direita. Após matar todos, fique perto do seu time. Há outra porta na parte de trás e três inimigos atrás dela. Você pode entrar lá e jogar uma granada ou apenas deixar seu time agir. Siga para a próxima sala e vá até a porta à esquerda. Marque o inimigo à esquerda, e então mate o outro que está conversando. Posicione seu time na porta à direita e mande-os invadir. Mate alguns inimigos.

Siga pela próxima porta e fique preparado para outra briga. Posicione seu time e mande-o infiltrar. Abaixar-se, coloque o silenciador e passe sozinho pela porta. Mate o sujeito logo à frente e depois o que está próximo da janela à esquerda. Vá até a porta se eles ainda não o viram e alcance sua posição. Você não poderá matar todos ainda. Volte e tente matar mais um. Quando estiver pronto, mande seu time invadir. Limpe toda a área.

Vá até a porta vermelha e encontre um inimigo. Mande seu time invadir e depois os posicione nas caixas perto da porta. Use sua visão térmica e seu mapa para localizar os terroristas nesse quarto. Invada a área com seu time e mate todos. Mande seu time avançar para servir como isca e então mate alguns adversários à esquerda, abaixo da escada.

Há um grande buraco na parede que contém dois inimigos esperando do outro lado, à direita. Use seu time como isca novamente e mate-os. Entre no laboratório. O caminho é a partir da sala no canto direito. Olhe em uma das portas e localize um inimigo se movendo e outro no topo da escada. Marque primeiro o que está se movendo e depois o outro. Mande seu time invadir a área para matá-los.

Do topo você pode ver todos os inimigos. Posicione seu time ao pé da escadaria e limpe a área (os últimos inimigos estarão se escondendo no canto à direita). Siga pelo corredor da parte de trás. A próxima seção é um labirinto de cubículos. Fique perto da parede e use a pequena cobertura à esquerda da porta. Os inimigos o verão e começarão a atirar. Mate-os e traga seu time para perto de você. Posicione-os próximo à janela da parede para que eles matem mais inimigos. Mande-os ir para o centro da área para encontrar sobreviventes. Se você for rápido, você poderá voltar na área e matar os últimos dois sujeitos que estão em um pequeno quarto. Avance pelo caminho e abra o mapa. Encontre o caminho que tem apenas uma rota. Haverá um quarto adjacente a um longo corredor e uma porta vermelha nesse quarto. Posicione-se rapidamente nessa porta, serpenteie, marque os dois inimigos e mande seus homens limparem a área. Suba pela escada e passe pela próxima porta.



Posicione-se nas portas duplas à esquerda. Marque o inimigo à esquerda e outro em frente à porta. Coloque o silenciador em sua arma e olhe pela porta à direita para pegar um inimigo sozinho. Abra a porta e mate os inimigos depressa. Mande seus homens invadirem a área. Siga pela porta à esquerda do quarto, siga por um corredor e passe pela porta. Passe por ambas as portas para encontrar três inimigos em dois quartos diferentes. Posicione-se na porta à esquerda e marque o inimigo em frente à porta e outro à direita. Mande seu time invadir o quarto e matar todos. Suba pela escada e esteja pronto para um ataque. Mande seu time tomar conta da situação. Nesse corredor, você encontrará duas portas à esquerda. A porta mais distante, a vermelha, possui um inimigo por perto. Mate-o silenciosamente e posicione seu time na porta desse quarto. Passe pela porta para ver outro

inimigo. Volte ao corredor e avance por ele até o fim, enquanto fica perto da parede para alcançar o outro lado com a escada. Desça por ela e abra a porta. Coloque sua visão térmica e espere o inimigo chegar perto. Marque-o e mande seu time invadir a área. Os inimigos podem usar como cobertura a porta esquerda no final do corredor.

Você pode avançar pelo quarto iluminado e matar mais homens. Volte e fique perto da parede. Investigue a extremidade de forma que você possa ver dois homens abaixo. Há dois pontos de entrada nesse quarto: A porta à direita e porta à esquerda. Siga pela da esquerda junto ao seu time e posicione-os atrás do grande engradado. Você deverá enfrentar muitos inimigos. Ignore as munições até que você consiga limpar a área. Pegue a SCAR, a MK46 e algumas granadas de fumaça no engradado do quarto anterior.

Traga seu time até a área com o computador. Coloque Michael no comando e proteja-o. Inimigos aparecerão. Você também usará uma granada de fumaça dentro da área do computador e usará a visão térmica. Agora que eles não podem vê-lo, aproveite e mate-os. Prepare-se para subir as escadas e matar dois inimigos. Passe pelo corredor até alcançar uma porta. Entre na área e envie seu time à grande parede para ter cobertura. Avance e suba as escadas. Entre no elevador para finalizar a missão.

## COUNTDOWN

Pegue a arma de grosso calibre e o máximo de munição que puder. Suba pela escada e mate dois inimigos. Do lado de fora, seja rápido e mate alguns inimigos. Avance pela estrada. Não mate a primeira pessoa que você vir, pois é um amigo. Mate os inimigos que estão atirando em você. Vá até a parte de trás da van para ver uma interessante conversa.

## EXTRAS

### MODO GI JOHN DOE

Crie um partida online e inicie o jogo. Segure L2 e pressione L3, L3, L3, X, R3, R3, O, L3, L3, R3, R3, A. As balas do time Alpha serão da cor azul e as balas do time Bravo serão vermelhas.

### MODO DE TRAPAÇAS

Inicie um jogo e pressione Start. Segure L2 e entre com os códigos a seguir para ativar a trapaça correspondente:

### CÓDIGO

#### EFEITO

Visão em terceira pessoa

■, ●, ■, ●, L3, L3, ▲, X, ▲, X, R3, R3

Todos os personagens com cabeças grandes

●, ■, X, ▲, L3, ▲, X, ■, ●, R3

Inimigos morrem com um tiro

L3, R3, L3, R3, X, ●, L3, R3, L3, R3 ■, ▲

Super Ragdoll (Inimigos voam ao serem atingidos)

X, X, ●, ●, ■, ■, ▲, ▲, X, ●, ■, ▲

**APRENDER  
INGLÊS?**



VOCÊ ENCONTRA VÁRIOS  
CURSOS NA LOJA DÍGERATI.

**DOMINAR  
O EXCEL?**

NA LOJA DÍGERATI TEM  
TUDO SOBRE EXCEL.



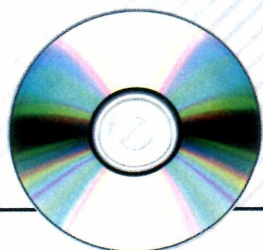
**DETONAR  
GAMES?**

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 NAO VAI MAIS  
PERDER SUAS MÍDIAS.

**USAR O PHOTOSHOP?**

NA LOJA DÍGERATI VOCÊ  
ENCONTRA REVISTAS  
COM VÍDEOS TUTORIAS.



**DÍGERATI**



# Ratatouille

## O único lugar em que o melhor é ser o rato

Por Henrique Moreira

■ A mais nova animação da Disney Pixar também rendeu um belo jogo, cheio de desafios inteligentes, muitas missões para cumprir e humor refinado. A trama envolve um jovem que não sabe nada de cozinha e um rato altamente capacitado, que consegue cozinhar melhor do que qualquer outro chef de Paris. Ao se deparar com Skinner, outro cozinheiro, que não quer o garoto por perto no dia em que o maior crítico de cozinha aparecer no restaurante de Gusteau (o falecido dono do lugar), o rapaz Linguini se vê pressionado a aprender os pratos especiais do lugar, que será fechado se o tal crítico arruinar o restaurante em uma matéria para os jornais.

As duas histórias se unem magicamente, e os dois se juntam para que nada dê errado para nenhum dos lados. Como o rato que deve conseguir comida, você irá passear pelo mercado da cidade e pelas redondezas do restaurante procurando por boa comida, que pode ser um belo pedaço de presunto, um suculento peixe ou até um bolo recheado, e o restaurante é um bom lugar para encontrar esse tipo de coisa. Em sua jornada, você deverá encontrar diversos itens que o levarão a fases secretas e também aos minigames de fazer salada, bolos e sopas, tudo feito de uma maneira divertida. Já que você provavelmente não ficará perdido no jogo, use este detonado para progredir mais rápido no jogo e também para saber onde ir para participar de todas as fases secretas. Há momentos em que é melhor ser um rato cozinheiro do que um humano sem habilidade na cozinha.

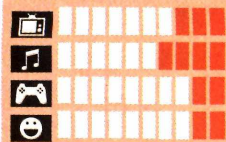
THQ  
 Heavy Iron Studios  
 PS2, PS3, PSP, Xbox, X360, PC  
 Ação  
 1  
 www.thq.com

### PRÓS

-- As fases são ricas em detalhes e os minigames desafiadores e inteligentes...

### CONTRAS

...mas também são repetitivos e enjoam depois de um tempo  
 - As músicas são repetitivas



NOTA 7,0

## CONTROLES



\*,\*: usa pulo duplo



## SHOP GUSTEAU

Durante o jogo, você receberá pontos por completar certas tarefas e fases. Esses pontos podem ser gastos no Gusteau's Shop. Há fases, minigames, vídeos, modos de jogo, segredos e imagens de Ratatouille.



## COOKING STATIONS

É a chance de você aprender a cozinhar e fazer saladas, bolos e sopas. O tempo será marcado para que você melhore sempre ou desafie um amigo seu.

## SLIDES

As descidas de cano são cronometradas para você tentar fazer o melhor tempo. São os mesmos canos que você desce durante o modo História, mas, assim como os Dreamworlds, podem não estar disponíveis se você não fez uma porcentagem alta.



## MODO CHAMPIONSHIP

O modo Campeonato pode ser jogado por até quatro pessoas e mistura provas Slides, Dreamworlds e Cooking Stations. Cada pessoa deve jogar uma prova para ver quem é o mais rápido.



## ROTEIRO

### EM ALGUM LUGAR DA FRANÇA...

#### PEGANDO AS MAÇAS

Depois da animação que mostra a conversa do ratinho Remy com sua família, você terá de coletar alguns restos de maçã antes que o dono da casa apareça para estragar a festa. É um tutorial básico, portanto não há muito que explicar aqui, apenas siga o rastro de restos das maçãs e encontre o seu irmão próximo aos vasos de flores. Fale com ele e siga por cima dos vasos até chegar à rede de pesca. Pule em direção à rede em que você deve apertar **■** para segurar e siga os passos de seu irmão até o telhado. Lá, use o **■** novamente para pegar a lata e leve-a até a calha para que ela sirva de escada.



## MINIGAMES

Os minigames devem ser comprados no Shop Gusteau, mas, dependendo da sua porcentagem de aproveitamento, as opções ainda não estarão disponíveis. Se isso acontecer, jogue mais no modo História para depois aproveitar os minigames, divididos nas categorias:

### DREAMWORLDS

São os mundos dos sonhos de Remy, sempre cheios de frutas tropicais, churrascos deliciosos ou doces de dar água na boca.

Diferente do modo história que exige outros objetivos, você não precisa pegar as 100 estrelas para receber a recompensa.

Suba até a janela e, já dentro da casa, pegue as duas maçãs que faltam antes de encontrar Emile em cima da caixa de presente. De lá, pule e aperte ■ para depender-se e chegar até o baú. Agora, use o botão L1 para farejar a comida e siga pelo caminho indicado por uma cor azulada. Para subir na cama, use a lata que está no lado direito, perto das malas. Converse com Emile e suba na bolinha para pegar mais algumas maçãs antes de encontrar o rato na próxima janela. Pule em direção ao fio e aperte ■ para subir e equilibre-se para chegar até o outro telhado. Faça a mesma coisa na calha e chegue até o muro.



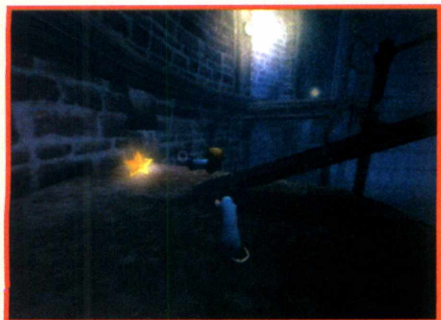
Pule pelos tocos de madeira até chegar ao trator, lugar onde você precisa usar uma caixa para não ser pego pelas galinhas. Use o botão quadrado para se esconder e mova-se devagar. Há um indicador na tela que indica a fúria da galinha, não o deixe vermelho para não ser descoberto. Chegou a hora de usar a latinha como bote. Pule para dentro dela e use o direcional para controlar a direção e o quadrado para ir mais rápido. Pule para pegar a comida e encontre Emile no final do percurso. A primeira fase termina depois dessa animação.

## CORRENTEZA DO DESESPERO

Use o livro de receitas de Auguste Gusteau como barco e não fique muito distante da sua família. Os comandos são os mesmos da latinha, ■ para remar e o direcional para controlar a direção. Na correnteza, pule os galhos com o botão quadrado, passe por cima da madeira para pegar o livro do outro lado e passe longe do redemoinhos até chegar aos esgotos de Paris.

## ESGOTOS DE PARIS

Esta é a primeira fase com objetivos extras para você cumprir. Ativando o seu faro, você verá o caminho para sair do lugar, mas antes dê uma vasculhada para encontrar os itens escondidos.



Nesse caso, são oito bulbos de lâmpadas e 100 estrelas. Na parte em que você está há um bulbo. Pegue-o e depois siga o seu faro coletando as estrelas.

Use a catapulta de rato para chegar ao outro lado da escada e estoure o saco plástico para conseguir estrelas antes de entrar no buraco na parede. Siga pela entradinha de rato para chegar às ruas da cidade.

## RUAS DE PARIS

Siga em frente pelos canos e cordas. Nesse lugar não há itens para você coletar. Nos canos mais à frente, pare para não ser atingido pelo vapor. Use a catapulta para chegar ao ponto mais alto e depois se agarre à rede para chegar ao telhado do restaurante de Gusteau.

## RESTAURANTE GUSTEAU'S

Depois da animação que mostra você caindo dentro da panela com água, você terá de jogar o primeiro minigame do jogo para depois tentar sair da cozinha. É um joguinho simples, em que você só precisa apertar o botão correspondente ao tempero que Remy escolhe.



Depois de engrossar o caldo e dar um gosto melhor à sopa, você literalmente entrará pelo cano. Na fuga, siga o seu faro e pegue o máximo de estrelas que conseguir. Um pouco mais à frente, você irá escorregar em um dos canos e durante o trajeto deverá coletar as estrelas. O botão R1 acelera a ação, mas não o use se quiser pegar todos os itens. O caminho acaba levando-o até os esgotos novamente, onde você reencontra Emile e seu pai. Siga o seu irmão e prepare-se para uma perigosa missão.

## ENGANANDO OS CÃES

Logo no começo desta fase, você tem a chance de jogar a primeira fase extra. Veja o box para saber como. Para chegar até o outro rato, você precisará passar na frente do cão. Ele só o atacará se você passar bem perto dele. Use o R1 para correr pela rua e você estará a salvo. Ao falar com o ratinho perto do táxi, volte todo o caminho e suba nas caixas de papelão para chegar até as latas de lixo. Das latas, pule para a janela e siga para as próximas janelas até pular na última lata de lixo do lugar. Ele liberará o osso de que você precisa para distrair o cachorro.

Depois de enganar o cão, corra para falar com Emile e prepare-se para enganar mais cachorros. Você precisa desativar quatro ratoeiras usando as quatro colhe-

res que estão espalhadas pelo local. Tente não encostar em nenhuma das quatro ratoeiras e não fique de bobeira na frente do cachorro. As quatro colheres estão visíveis. Pegue cada uma delas, aproxime-se das armadilhas e destrua tudo. Nessa área há quatro dos sete dardos exigidos e algumas estrelas para coletar.

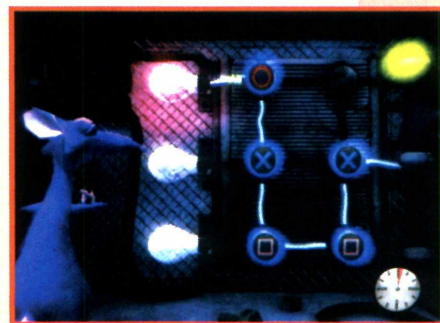
## MOEDA PRECIOSA

Siga o seu faro até o telhado e, depois da conversa, pegue o sétimo dardo. Seu objetivo agora é pegar uma moeda que está na chaminé sem ser pego pelos gatos de plantão. Use a caixa para se esconder e caminhe com cuidado.

Depois de passar pelo primeiro gato, desça a linha do carretel para que ela sirva de atalho para você depois. Siga pelas caixas e depois pelos dissipadores de fumaça. Fique atrás dos blocos para enganar o próximo gato e chegar até o guarda-chuva, que o ajudará quando você precisar cair de uma altura maior. Suba na bola e pule a grade para chegar até as chaminés industriais. Pule em cada uma delas até chegar à mais alta e remover o trinco que segura a parte metálica do telhado. Uma rampa irá se formar. Volte e suba com a mesma bola pelo novo caminho. Siga em frente pelas plataformas estreitas (tenha calma e direcione a câmera para tentar fazer os caminhos retos) até chegar a um ponto mais alto. Pegue a colher e destrua a caixa de sabão para conseguir mais algumas estrelas e depois use a catapulta.



Você será jogado para uma das chaminés. Ande pelos cabos de ligação até chegar à mesa. De lá siga os cabos até as outras chaminés e depois pegue a moeda – nessa mesa há mais uma fase extra, chamada This is a Steakout!. Na volta, você pode ir em frente e continuar seu objetivo ou pode tentar a sorte na fase extra Say Cheese!, no alto e à direita, no pátio em que está o cão de guarda. Para continuar, desça e use a catapulta para chegar até Emile. Ele apresentará mais um minigame.



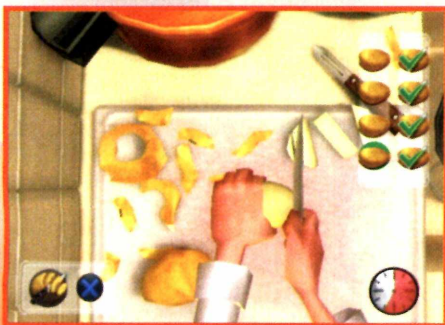
Não há com que se preocupar, basta apertar os botões na seqüência em que são mostrados para fazer o alarme do restaurante tocar. Depois que Linguini aparecer, um novo minigame começará.

A idéia principal é puxar o balde deixado por Linguini. Um medidor no canto inferior direito mostra a força. Aperte uma vez para acionar, outra para definir a força e uma terceira vez para confirmar. Você precisa esticar toda a corda antes que o tempo acabe. Depois disso você terá de ajudar seus amigos escaparem em mais um minigame. Ao escapar do cachorro, Linguini aparece para perseguí-lo. Corra e siga pulando pelas motos, caixas, bancos e mesas até despistá-lo. Você cairá em uma outra parte dos esgotos, cheia de estreitas. Quando estiver escorregando, aperte R1 para ir mais rápido e fique atento aos pulos de um cano para o outro. O destino final é o velho esgoto.

Ao receber o controle de Remy novamente, pegue a lâmpada ao seu lado, desça, pegue a colher e quebre a caixa de sabão para conseguir mais algumas estrelas. Siga pela porta que se abriu iluminado pela lanterna e então use a caixa de papelão para atravessar a água. Os ratos se instalaram nos esgotos. Dê uma vasculhada pelo local. Há uma lâmpada nos canos mais altos. Use a catapulta para chegar lá. Depois de pegar tudo, converse com seu pai. É hora de mais uma exploração.

## COZINHA GRANDE, CHEFE PEQUENO

Agora o seu pai quer que você entre na cozinha do restaurante do Gusteau para encontrar comida. Siga pelo pequeno caminho de madeira até a cozinha. O lugar é gigante. Pegue o sabão líquido (são 10 no total, que garantem 4.000 pontos) e siga com cuidado para não ser visto. Siga para um dos pontos azuis e use o seu faro para chegar até eles. Em um, você terá de usar uma colher para quebrar as caixas e garantir algumas estrelas. Perto dele, há um escorredor de macarrão que você pode usar para se esconder e transitar pela cozinha com mais liberdade.



Converse com o rato em cima do carrinho de servir e ele dirá que você precisa chegar até o registro de gás da cozinha. O caminho será mostrado na tela. Desça e siga para lá, tomando cuidado com o sapo no chão. Pegue a colher, quebre a caixa e suba para o balcão. De lá, suba para a prateleira e pegue o sabão líquido antes de usar a lata de sardinha para chegar ao ponto mais alto. Siga pelo até

chegar ao carretel e ao guarda-chuva. Use-o para flutuar e cair em cima do sugador de fumaça. De lá, use o fio para chegar aos lustres e depois ao registro de gás. Depois disso, você terá de atravessar toda a cozinha. Corra com o botão R1 até ser interrompido. Você terá de controlar Linguini e ajudá-lo a preparar o prato especial do restaurante.

Corra para a mesa com a indicação azul e lá indique os ingredientes certos. Linguini irá colocar a mão em cima da comida e você deve aperte ● para indicar que está errado e ✖ para dizer que está certo. Depois de preparar quatro pratos, corra para a próxima mesa. Lá você terá de descascar oito batatas. Gire o analógico esquerdo e pique com o botão ✖. Se você for pego, a missão acaba e você terá que recomeçar em um outro objetivo.



Siga o seu faro para chegar até o fogão. Cubra-se com o escorredor de macarrão e siga sempre que o chef não estiver olhando. Quando chegar perto do açúcar, espere os dois chefs olharem para o outro lado, suba no carrinho de carga e pule rápido para o cabo da panela.

Esconda-se no outro escorredor e, quando o terceiro chef não estiver olhando, passe pelo outro fogão e siga pelo fio até chegar à maçaneta da porta. Você avistará Serge longe daí. Use o seu faro (L1) para chegar até ele. No caminho, se você se aproximar de Linguini, terá de preparar mais pratos especiais. O esquema para a salada é o mesmo, a novidade é a sopa e o bolo. Na sopa, aperte o botão certo para escolher os ingredientes. No bolo, aperte o botão no exato momento em que ele passa no indicador, no alto da tela.



Depois disso, siga seu caminho até Serge. Ele precisa de uma chave e novamente é você quem terá de buscar. Atravesse a cozinha e suba no cabo do rodo. Pegue as estrelas na prateleira e siga seu

caminho passando por todas as colheres penduradas no sugador de fumaça. Depois disso, acione o carretel, pegue o sabão líquido e suba pelo fio até uma catapulta. Pegue mais um sabão líquido antes de usar a catapulta. Você será jogado para o meio da cozinha. Suba pelo cano e pegue o guarda-chuva.



Tente planar até as chaves. Use o quadrado para derrubá-la e depois siga pelo caminho indicado pelo seu faro. Na bancada, a lagosta irá roubar sua chave. Quando isso acontecer, volte um pouco, pegue o molho de pimenta explosivo e deixe que ela pegue. Depois de levar a chave para Serge, volte para falar com seu pai e faça mais alguns pratos com Linguini. Vá em direção ao seu irmão e sinalize para o seu pai, da mesma forma que fez para puxar o balde. Ao entrar na dispensa, mire nos objetos mostrados na tela e atire com o ✖.



Depois disso, você terá de escapar do chef Skinner. Aperte os botões que aparecem no alto direito da tela para livrar seus amigos e prepare-se para escapar da cozinha. Corra do chef em direção à dispensa e entre pelo cano mais uma vez para escorregar até os esgotos. Esse novo caminho de volta é cheio de buracos. Fique atento e, quando chegar à espiral, diminua a velocidade. O caminho termina em uma parte da sua casa, nos esgotos. Pegue a lâmpada ao lado e desça para mais uma missão, agora no...

## MERCADO DA CIDADE

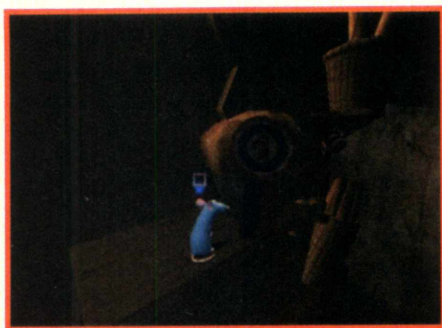
O lugar é grande, mas não tem muitas coisas para fazer aqui. Primeiro, tome cuidado com o garoto que está passeando pelo lugar. Você não pode ser visto por humanos. Depois de passar por ele, se você quiser, pode tentar a sorte na missão Pasta

Persuasion. Se não, pode seguir para o lugar em que está Twitch. É ele quem dará a dica para a sua próxima missão. Ele precisa de um fusível. Siga para o local do fusível, dê uma rabada na porta do forno e pegue-o. Alguns caranguejos não o deixarão passar.



Perto daí há uma colher que você deve usar para atacar o caranguejo que está com o fusível. Seja rápido ou eles roubam a colher de você. Entregue o fusível para Twitch e siga para encontrar Git. No caminho, você pode subir na mesa ao lado da esteira para fazer a missão Veggie Vault. Seguindo seu faro, você passará por um velhinho dormindo. Ao lado dele você poderá participar da Desserted Wonderland, mais uma fase extra.

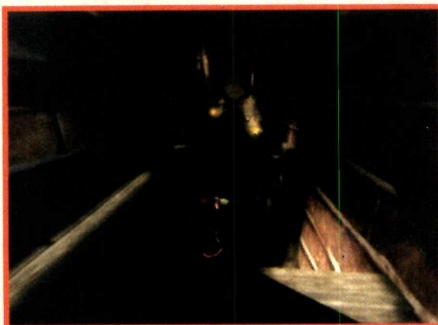
Depois siga para direita para encontrar Git. Ele pedirá para você derrubar todas as melhores comidas. O bolo e o presunto você consegue facilmente, basta seguir seu instinto e pular de plataforma em plataforma sem ser visto pelos humanos. Já o peixe exigirá mais trabalho. Quando chegar à bancada de peixes congelados, use a lata para subir na placa. De lá, passe rapidamente em frente ao vendedor e suba pelas caixas até chegar ao peixe.



É hora de encontrar Celine para saber quais os próximos passos. Atravesse novamente e, depois de acordar a velhinha, siga-a. Ele vai parar nas três bancas em que você derrubou comida. Faça o mesmo caminho e derrube os itens na mala da velhinha tomando cuidado para não ser avistado pelos humanos.

Depois de cumprir mais essa tarefa, siga para o local em que estava o seu irmão para ajudá-lo a dar um curto-circuito no painel da porta. Aperte os botões na ordem mostrada e depois ajude o outro rato a puxar a comida. No minigame das cores, use os botões R1 e L1 para ativar os botões

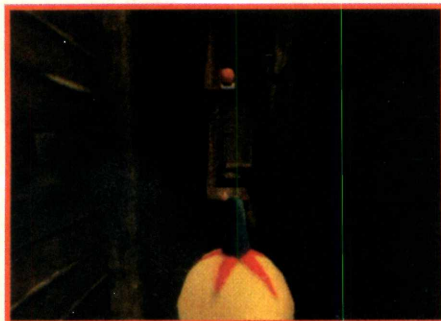
e imite a posição das chaves. Depois disso, você será perseguido por Skinner e também pela velhinha. Basta correr e decorar o caminho para chegar ao final de mais uma tarefa. Siga o caminho para os esgotos tomando cuidado com as madeiras soltas.



A descida é longa. Não espere passar na primeira. O jeito aqui é usar o imortal Remy para conhecer cada ponto do encanamento. Não fique triste se você cair, é a coisa mais normal aqui. Já nos esgotos, pegue o bulbo da lâmpada e fale com seu pai antes de visitar novamente a cozinha.

## COZINHA DESERTA

Já no restaurante, você pode ir direto para a mesa mais próxima e examinar o churrasco para entrar em uma fase extra, a Sausage Shenanigan, ou siga em frente para falar com Git. A idéia é derrubar pilhas de pratos para chamar a atenção de Skinner e depois prendê-lo e ficar com a cozinha livre. Siga o seu faro e então use o escorredor de macarrão para escapar da lagosta. Se você for roubado pelo caranguejo, use o molho de pimenta para que ele solte. Faça isso na primeira e na segunda pilha de pratos. Depois, use uma lata (se for roubado, já sabe, molho de pimenta) para chegar até a enceradeira dentro da dispensa. Ative-a e então vá falar com git embaixo da mesa. Agora você terá de atrair os folgados até as sete ratoeiras para desarmar todas elas. Encontre-se com Celine e então se prepare para pegar o livro de receitas de Gusteau no escritório dele. Use uma colher para bater no ouriço e liberar a entrada de rato. Quando estiver atrás da parede, use a bola de praia para esmagar as baratas e suba pela lata de sardinha.



Quando chegar à catapulta, não a use. No lado esquerdo há uma plataforma mais alta. Dê um pulo

duplo para chegar até ela e siga em frente até o guarda-chuva. Derrube a lata e busque outra colher na cozinha para acabar com mais um ouriço. Leve a lata para o escritório de Gusteau e suba pelo arquí, passe pela prateleira e use mais latas de sardinha até encontrar o livro de receitas de Gusteau. De volta à cozinha, siga o seu instinto até o fogão e acione os botões para deixá-los iguais aos mostrados na tela. Depois, será hora de ajudar os seus amigos ratos a preparar uma deliciosa salada.



Aperte ✖ para indicar que está correto e ● para trocar de ingrediente. O terceiro passo é fazer a sopa. Aperte os botões certos para colocar os ingredientes na panela. O tempo é curto, mas você ainda tem um bolo para preparar. Aperte os botões assim que eles passarem pelo círculo no alto da tela. Feito isso, é hora de fugir mais uma vez de Skinner. Corra desviando dos pratos, taças e sobremesas para completar todas as missões principais do jogo. Se você ainda não jogou as fases extras, essa é a hora. Você só consegue completar o jogo 100% se passar por elas.



## FASES EXTRAS

Em alguns cenários você encontrará itens que o levarão para as fases extras. Veja como encontrar todas elas.

### THAT'S A LOOT OF FRUIT!

Logo no início da fase Enganando os cães, procure por um melão que está próximo a uma bicicleta. Esta fase é um apanhado de frutas que se transformam em plataformas, que o levam por um longo caminho repleto de estrelas.



## THIS IS A STEAKOUT!

Depois de pegar a moeda na fase Moeda Preciosa, volte até a mesa e examine o churrasco. Mais uma vez o sonho de Remy é bastante esquisito. Trata-se de um monte de assados formando o seu caminho até as estrelas.



## SAY CHEESE!

Um mundo de queijo parece ser o sonho preferido de Remy. Quando estiver indo se encontrar com Emile, após pegar a moeda na fase Moeda Preciosa, siga para a extrema direita no pátio em que está o cachorro e pule no amontoado de queijos para iniciar a missão. Pule de queijo em queijo para conseguir as estrelas.



## DIRTY DISH FRIGHT

Na fase Cozinha grande, chefe pequeno, suba na parte mais alta da estante próxima ao local em que você corta batatas. Lá examine a bandeja para entrar em um pesadelo de pratos e panelas sujos. Pegue as 100 estrelas para receber a recompensa no final da fase.



## DESSERTED WONDERLAND

Esta fase chega a dar fome. Para participar dela, na missão Mercado da cidade, vasculhe a sobremesa do velhinho que está dormindo. Tratam-se de muitos bolos, pudins, bolachas de chocolate e outras delícias voando. Claro, há 100 estrelas para você coletar também.



## PASTA PERSUASION

Para iniciar esta fase, na missão Mercado da cidade, examine os pratos na mesa ao lado do vendedor de pães. É um sonho de massas, pizzas e outras delícias. Use tudo como plataforma e tenha cuidado com os raviolis, porque eles despencam depois de um tempo.



## VEGGIE VAULT

Na missão Mercado da cidade, examine os vegetais na mesa ao lado da esteira para iniciar a Veggie Vault. De novo, os sonhos de Remy são preenchidos com rabanetes, pepinos, repolhos e mais 100 estrelas para você coletar. Não há mistério, basta se manter nas plataformas para chegar ao fim.



## SUSAGE SHENANIGAN

Na fase Cozinha deserta, examine o churrasco na mesa próxima a Linguini. O sonho novamente é com carnes e espetos de churrasco, só que a coisa está mais desafiadora com os novos garfos de carne. Chegue ao final coletando todas as 100 estrelas para receber sua recompensa.



## SOARING STRAWBERRIES

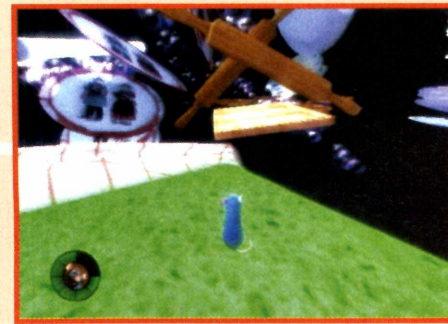
Ainda na fase da Cozinha deserta, suba na prateleira mais alta e examine a comida para encontrar a fase Soaring Strawberries. O sonho agora é feito de deliciosas frutas tropicais com uma pitada de 100 estrelas.



## KITCHEN CHAOS

Este é outro pesadelo na vida do minichef. Siga para o fundo da cozinha e use as caixas no chão para chegar até uma pilha de talheres sujos. Ao examiná-los, você entrará na fase extra. É um lugar cheio de coisas sujas e 100 estrelas.

Pegando todas as estrelas das fases extras e completando as missões da colônia, você obtém 100% do jogo.





# Madden 08

## É touchdown! por Rafaela Caetano

■ Pelo fato de o futebol americano ser um esporte tão apreciado pelo povo dos EUA, a indústria dos games não poderia deixar de criar um título que levasse todo o clima de disputa para os consoles. Muitas franquias tentaram, mas só uma faz realmente sucesso entre os jogadores há muito tempo e em várias plataformas. É Madden, série que chega à temporada 08 mais atualizada e próxima a realidade do que nunca.

Contando com franquia oficial da NFL, entidade responsável pela Liga Norte-americana, o game traz times, estádio e jogadores originais do campeonato real. Jogadas usadas nas partidas são opções de jogo também em 08, preocupação especial dos produtores. Como destaque ainda há os comentários do veterano John Madden, além de minigames e outros tipos de treinos para você aprimorar seus atributos.

No detonado a seguir, além de explicações sobre o game há textos explicativos envolvendo o futebol americano. Para você que sempre teve vontade de jogar o esporte e nunca teve a oportunidade de aprender sua estrutura, a PSW traz as regras e as informações que o deixam pronto para as disputas virtuais de Madden 08. Estude bem o detonado, prepare sua estratégia e entre em campo para fazer vários touchdowns.

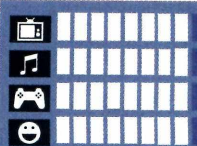
Tiburon  
 Electronic Arts  
 PS2, PSP, PS3, X360, PC  
 Esporte  
 2  
[www.easports.com/madden08](http://www.easports.com/madden08)

### PRÓS

- Licença oficial
- Sistema de treinos

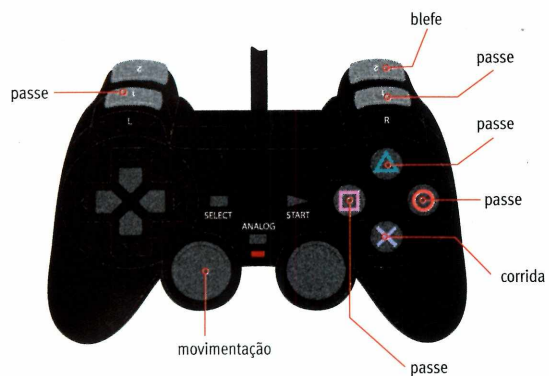
### CONTRAS

- Poucas mudanças com relação ao anterior

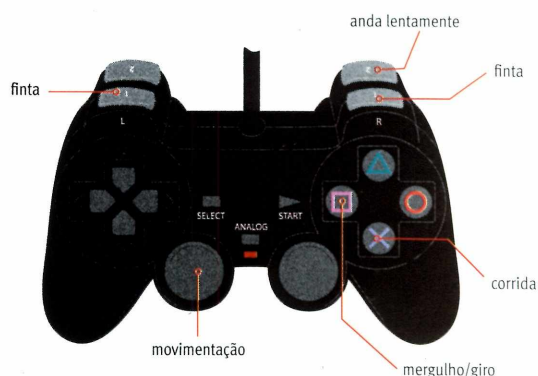


NOTA **8,0**

## CONTROLE – PASSE



## CONTROLE – CORRIDA



## CONTROLE – RECEPÇÃO



## CONTROLE – DEFESA



## FUTEBOL AMERICANO

O futebol americano, apenas conhecido como football nos EUA, é um esporte que requer força, agilidade, precisão e muita estratégia. Visto por alguns como violento devido aos constantes choques, é praticado em várias partes do mundo de forma amadora ou recreativa. Já nos EUA, é tido como um dos principais esportes. O país possui ligas profissionais e de níveis inferiores, como a universitária. Bons jogadores são recrutados pelas universidades e recebem bolsas de estudo para ser membros do time. Com várias regras a serem seguidas, o novato no esporte pode se perder nas constantes paradas e nas trocas de posição.

Por isso, veja a história, as regras e algumas características para você se tornar um verdadeiro jogador de futebol americano e usar suas novas aptidões em Madden 08.

### GLOSSÁRIO

**Audible:** instruções do quarterback aos membros da equipe no momento do snap

**Blitz:** jogada em que o time defensivo tenta tomar a bola no momento do snap do time atacante

**Block:** jogada em que o time atacante impede que os defensores interceptem o jogador que estiver com a bola

**Cleated Shoes:** chuteiras

**Coach:** treinador

**Down:** tentativa da equipe atacante de avançar 10 jardas

**Drive:** série de jogadas a ser realizada pelo time no ataque

**Elbow Pads:** cotoveleiras

**End Line:** linha de fundo

**End Zone:** área do campo que fica nas extremidades e na qual as equipes marcam touchdowns

**Fumble:** perda da posse da bola após contato físico

**Goal Line:** linha do gol

**Goalpost:** gol (objeto)

**Helmet:** capacete

**Interception:** jogada em que um jogador do time defensivo toma a bola

**Knee Pads:** joelheiras

**Line of Scrimmage:** linha imaginária que separa

os jogadores posicionados na defesa e no ataque no início de jogadas

**Lineup:** posicionamento dos jogadores

**Neutral Zone:** área em que a bola fica entre os posicionamentos do ataque e da defesa no início das jogadas

**Overtime period:** prorrogação

**PAT (point-after-touchdown):** chute de bola parada ao gol, a que o time que marcou um touchdown tem direito

**Punt:** chute a distância

**Referee (Umpire):** árbitro

**Regulation Period:** tempo regulamentar

**Run:** corrida com a bola

**Sack:** jogada em que a defesa impede que o quarterback passe a bola

**Scrambling:** movimentos em que o quarterback foge da marcação dos adversários

**Shoulder pads:** ombreiras

**Sideline:** linha lateral

**Snap:** jogada de início do ataque, em que o center passa a bola para trás e por entre as pernas e a arremessa ao quarterback

**Tackle:** jogada legal em que o jogador com a posse de bola é derrubado pelo adversário

**Team Jersey:** camisa do time

## O JOGO

O objetivo principal do futebol americano é chegar à endzone com a posse da bola e executar o touchdown. Para isso os técnicos de ambos os times promovem suas estratégias ora para evitar, ora para tentar o touchdown. Isso ocorre, pois o time é dividido em ataque e defesa. Há jogadores especiais para ambos os momentos do jogo. Quando o time está atacando, os jogadores especialistas em ataque entram em campo. Quando o time passa a defender, os atacantes dão lugar aos seus companheiros. Em ambos os momentos, há técnicos especiais para ataque e para defesa.

Para atacar, o time deve avançar pelo campo na direção da endzone adversária. Suas tentativas são denominadas downs. Na teoria, o jogador só precisa de um down para realizar o touchdown. Para isso, basta que ele cruze o campo e invada a endzone. Mas o time adversário não deixará que isso ocorra, bloqueando o avanço adversário. Portanto, o jogador tem um conjunto de quatro downs para avançar uma área de 10 jardas. Se o time completar as 10 jardas recebe mais quatro downs para seguir até a endzone. Se após quatro downs o time não conseguir avançar 10 jardas, ele passa a vez ao time adversário. Os outros tipos de pontuações surgem das necessidades impostas na partida. O quarto down é responsável por boa parte da estratégia durante o jogo. Se o time não vê perspectiva de completar a dez jardas, ele deve passar a bola ao adversário no mesmo local em que está jogando. Para atrair o adversário, empurrando-o contra seu próprio campo, o time executa um kicker para arremessar a bola o mais longe possível de sua endzone. Se houver a possibilidade de um field goal, ou seja, se ele estiver ao alcance do kicker, o jogador pode optar pela jogada que rende três pontos. Ao final dos quatro quartos, o time que tiver o maior número de pontos vence a partida.

## DURAÇÃO

O jogo tem a duração de 60 minutos e é dividido em duas metades separadas por um intervalo. Cada metade consiste de dois quartos com a duração de 15 minutos. As equipes mudam de campo no fim do primeiro e do terceiro quartos. Se um jogo estiver empatado ao fim do tempo regulamentar, joga-se uma prorrogação. As prorrogações seguem o método da morte súbita, o que significa que a equipe que pontuar primeiro, seja de que forma for, ganha.

## CAMPO

O campo possui o formato retangular, com 120 jardas (109,73m) de comprimento e 53 jardas (48,76m) de largura. Dentro do campo há marcadores divididos por espaços de 10 jardas entre cada um. Eles definem os downs do jogo. Nas extremidades do campo há as endzones, zonas especiais nas quais são realizados os touchdowns. As extremidades também possuem dois postes, que contêm duas hastes cada, formando uma espécie de "Y". A distância entre os postes é de 18 ½ pés (5,64m) e o topo da barra está a 10 pés (3,05m) de altura.

## PONTUAÇÃO

**Field Goal (3 pontos)** – O Field Goal é um chute realizado a partir de qualquer parte do campo e acertando entre as traves verticais amarelas de gol atrás da endzone. É muito utilizada em situações de quarto down ou no final dos quartos.

**Touchdown (6 pontos)** – O Touchdown é a principal pontuação do Football. É o equivalente ao gol no futebol. É conquistado quando o jogador tem a posse legal da bola dentro da zona de finalização (endzone).

**Jogada extra (1 ou 2 pontos)** – Após realizar um Touchdown, o time tem direito a uma jogada extra. Ele pode chutar a bola no "Y" (1 ponto) ou realizar um touchdown (2 pontos).

**Safety (2 pontos)** – Obtida quando um jogador é derrubado ou sai pelo fundo da sua própria endzone.

## PENALIDADES

O jogo é parado constantemente devido à execução das jogadas e às penalidades. São várias as punições que geram problemas ao time infrator. As infrações rendem jardas negativas a ele. Pode também haver perda de downs para ambos os lados.

### Penalidades contra o ataque

**Saída falsa (5 jardas)** – quando um jogador se move antes do snap blefando o início da jogada

**Movimento ilegal (5 jardas)** – quando mais do que um back está em movimento no momento do snap

**Deslocamento ilegal (5 jardas)** – quando a linha de ataque não está parada antes do snap

**Formação ilegal (5 jardas)** – quando há menos de 7 jogadores na linha de jogo

**Atraso no jogo (5 jardas)** – quando se deixa passar o máximo do tempo entre cada jogada (40 segundos)

**Segurar a bola (holding) (10 jardas)** – quando há uso ilegal das mãos ou dos braços no bloqueio

**Interferência no passe ofensivo (10 jardas)** – quando um jogador interfere com um defensor que tenta receber um passe

**Grounding intencional (10 jardas e perda de down)** – quando o quarterback atira intencionalmente a bola ao chão ou para qualquer lugar para evitar sofrer um agarrão adversário

**Clipping (15 jardas)** – quando há um bloqueio ilegal por trás ou abaixo da cintura

**Bloqueio ilegal (15 jardas)** – geralmente um bloqueio de partir a espinha do adversário

### Penalidades contra a defesa

**Interferência no passe** – após 5 jardas à frente do começo da jogada, não é permitido contato entre os recebedores os seus marcadores.

**Formação de pilha (15 jardas)** – atingir o adversário com a bola após a jogada estar finalizada.

**Agressão ao rematador (15 jardas)** – quando um jogador é empurrado depois do kick off.

**Agressão ao arremessador (15 jardas)** – quando o quarterback é empurrado depois de fazer um passe.

### Penalidades contra qualquer equipe

**Demasiados jogadores em campo (5 jardas)** – Time conter um número maior de jogadores em campo ao mesmo tempo que o regulamentado.

**Agarrar a máscara facial (5 ou 15 jardas)** – se for intencional, 15 jardas; se não o for, 5 jardas.

## POSIÇÕES NO CAMPO

### Ataque

**Center:** responsável por realizar os snaps e por bloquear os defensores adversários.

**Guards:** jogam junto do center. Têm a missão de proteger o quarterback.

**Tackles:** ficam na linha de ataque. Sua função também é proteger o quarterback.

**Tight-End:** jogador que bloqueia e também recebe passes.

**Wide-Receivers:** jogam pelas extremidades do campo e se movimentam para receber passes do quarterback.

**Quarterback:** o cérebro do time. Organiza as jogadas ofensivas e executa os passes.

**Running Backs:** recebem os lançamentos do quarterback para realizar os touchdowns.

### Defesa

**Defensive Tackles:** jogam na área central da linha de defesa.

**Defensive Ends:** jogam nas pontas da linha de defesa.

**Linebackers:** jogam logo atrás da linha de defesa do time e realizam os tackles.

**Cornerbacks:** fazem a marcação dos wide-receivers.

**Safeties:** responsáveis pela cobertura.

### Especiais

**Kicker:** realiza os field goals e kick offs.

**Punter:** faz os punts.

**Holder:** segura a bola para o chute do kicker.

**Receptors ou Returners:** recebem a bola chutada pelo kicker.

## SUPER BOWL

O campeonato estadunidense possui duas conferências: a americana e a nacional. Os campeões das duas conferências disputam a final da NFL, conhecida como Super Bowl. É considerado um dos mais importantes eventos esportivos da temporada nos EUA. A idéia de transformar a final em um gigantesco evento partiu do milionário texano Lamar Hunt. Até 1959 só havia a liga americana. Naquele ano, Hunt criou a nova conferência dando atributos particulares ao grupo, que incluíam os nomes dos jogadores nas costas e placares eletrônicos nos estádios. Em 1966 foi criada a National Football League (NFL). No ano seguinte, os campeões das conferências passaram a se enfrentar em um jogo decisivo. O nome Super Bowl foi dado em 1969.

## CAMPEÕES

San Francisco 49ers	Cinco vezes
Dallas Cowboys	Cinco vezes
Pittsburgh Steelers	Cinco vezes
Chicago Bears	Quatro vezes
Green Bay Packers	Três vezes
New England Patriots	Três vezes
Oakland/Los Angeles Raiders	Três vezes
Washington Redskins	Três vezes
Miami Dolphins	Duas vezes
New York Giants	Duas vezes
Denver Broncos	Duas vezes
Indianapolis/Baltimore Colts	Duas vezes
New York Jets	Um vez
Kansas City Chiefs	Um vez
St. Louis Rams	Um vez
Baltimore Ravens	Um vez
Tampa Bay Buccaneers	Um vez

## MENU PRINCIPAL

A primeira tela se refere ao My Favorite Team. Nela, o jogador pode escolher seu time padrão. O time padrão será sempre a primeira opção para qualquer modo do jogo. Porém, é possível escolher qualquer time para disputar o game em Madden 08.

## PLAY NOW

Opção para iniciar uma partida avulsa. Escolha o seu time e o de seu oponente. Antes do início da partida, escolha cara ou coroa. Se você ganhar, poderá escolher de que modo iniciará o jogo.

## GAME MODES

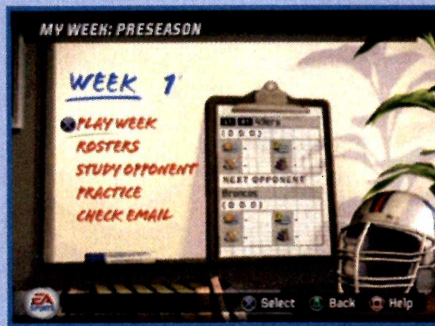
Esta opção se divide nos seguintes tópicos:

■ **Franchise:** No modo Franchise você se torna o técnico do time. Veja as opções:

\*My Week

Principal opção do modo Franchise. Nele você define o rumo do time durante cada semana da liga.

Você deve administrar o time, treiná-lo, estudar o adversário e muito mais. Veja:



**Play Week:** Siga diretamente para o jogo da semana. Você pode jogá-lo diretamente ou simular o resultado.

**Roster:** Veja a condição de seus jogadores.

**Study Opponent:** Veja quais são as características de seus oponentes e monte sua estratégia.

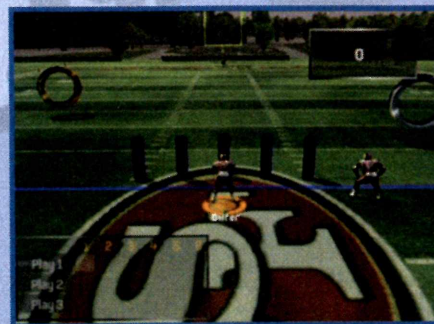
**Practice:** Entre no modo de treinamento e escolha entre as opções para treinar lances ofensivos, gerais ou de chutes.

**Check Email:** Receba informações importantes nesta opção.

### \* Training Camp

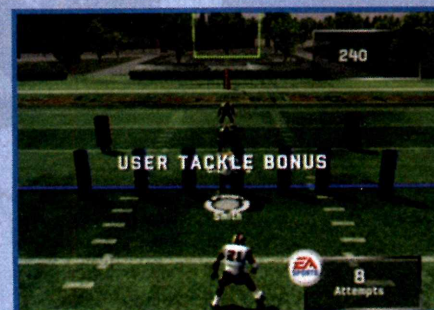
No Training Camp você pode aprimorar as qualidades técnicas dos jogadores de seu time. O treino das habilidades é feito com o uso de exercícios, que rendem pontos ao jogador que deles participa. Ao final, distribua os pontos aos atributos do jogador. Veja o que treinar em cada exercício:

**Pocket Presence:** Treino de arremessos do quarterback para os runners. Espere o momento certo para receber a bola e arremessar para ao alvo.



**Chase and Tackle:** Treino para o Tackle (bloqueio). Use o botão ■ para bloquear o avanço inimigo.

**Swall Ball:** Treino para interceptações de arremessos adversários. Use L1 para interceptar.



**Trench Fight:** Treinamento voltado para se desvencilhar dos times adversários. Capture as bandeiras o mais rápido possível usando R1 e L1 para sair dos agarrões adversários.

**Clutch Kicking:** Treino para os kickers. Use o controle digital e o analógico esquerdo para dar a direção ao chute. Use o analógico direito para determinar a potência do chute. O objetivo é realizar corretamente os chutes na direção do "Y".



**Coffin Corner Punt:** Treino para reposição de bola. Use o controle digital e o analógico esquerdo para dar a direção ao chute. Use o analógico direito para determinar a potência do chute. Acerte os alvos nos cantos do campo.

**Precision Passin:** Treino para precisão dos arremessos. Aperte ✕ para arremessar. Para pegar a bola, aperte ■, ▲, ●, L1 ou R1 (dependendo do alvo). O objetivo é a bola passar pela argola. Para isso, você deve arremessá-la no momento exato para o alvo. Jogue a bola antes de o jogador passar pela área do alvo e arremesse.

**Ground Attack:** Treino para invasões e corridas. O objetivo é realizar touchdowns. Fique atento às faixas que aparecerão. A verde é o caminho que será aberto por seu time para que você passe. A branca é o caminho do seu companheiro. Aperte ✕ para correr.

**Catch Ball:** Treinamento para recepção de arremessos. Aperte ▲ para receber a bola. Posicione-se na marcação de frente para recebê-la.

### \* Rosters

Em Rooster, você tem um acesso detalhado à condição de seu time. Veja o que cada tabela indica:

**Position Battles:** Mostra informações e compara dados de dois jogadores da mesma posição na liga.

**View Roster:** Dados técnicos de cada jogador, como moral, atributos, salários e outros.

**Injury Report:** Condição dos jogadores contundidos.

**Depth Chart:** Definição da hierarquia a de cada posição.

**Player Progression:** Dados da evolução de cada jogador.

**Free Agents:** Definição contratual do jogador, como salários e gratificações.

**Trade Block:** Bloqueia possíveis transações de outros times com determinados jogadores.

**Trade Player:** Menu para transações de jogadores entre time.

**Breakdown:** Indica a condição geral de cada time da liga.

## \* Stats/Info

No Stats/Info você tem acesso às informações que ocorrem durante a liga. Jornais e outras fontes dizem o que ocorre com seus adversários.

## \* Coaches's Corner

No menu Coaches's Corner você define quais serão as jogadas usadas em campo. É possível personalizar todas as que aparecerão nos menus durante as partidas.

## \* My Team

Menu para personalização do seu time. Veja: Team Info: Informações de seu time.

Export Team: Transporte as informações de seu time personalizado para outros modos de Madden 08.

Create-a-player: Crie e personalize um jogador para seu time



Modify Uniform: Modifique os padrões do uniforme usado por seu time.

## \* My Franchise

Opção para você modificar as regras do modo Franchise.

## ■ Fantasy Challenge

Neste modo você pode montar seu próprio time, escolher as estrelas e participar de vários modos de competição.

## ■ NFL Superstar

Neste modo você poderá jogar com um jogador em particular. Você pode escolher a posição que quiser, tanto de defesa quanto de ataque, e controlá-lo dentro e fora do campo.

- Tournament: Opção para jogar um torneio. Você pode definir o tipo de torneio, o número de times que irão participar etc.

- Minigames: Opção para jogar os minigames. Os três disponíveis são Mini-Camp, Rushing Attack e Two Minute Drill.

- Practice: Opção para aprender a jogar e praticar algumas jogadas.

- Play Online: Opção para jogar via Internet.

## FEATURES

Esta opção se divide nas seguintes categorias:

- Player Weapons: Mostra os vários tipos de jogadas que é possível realizar e como usá-las.

- Rosters: Mostra a lista de todos os jogadores. Você pode visualizar informações detalhadas sobre eles e editá-los.

- Historic Teams: Apresenta o histórico de todos os times e dá informações sobre todos os jogadores.

- Create-a-Player: Serve para criar um jogador. Você pode definir seu nome, sua idade, seu time, sua posição em jogo etc.

- Create-a-Team: Serve para criar um time. Você pode definir suas cores, seu símbolo, seu nome, a cidade a que pertence, etc.

- Create-a-Playbook: Serve para criar suas próprias jogadas.

- Create-a-Fan: Serve para criar um fã. Você pode definir seu time, suas roupas e seus acessórios.

## MY MADDEN

Esta opção se divide nos seguintes tópicos:

- Ring of a Champion: Opção que mostra alguns objetivos que você pode realizar ao longo das partidas. Eles se dividem em quatro categorias: General, Fantasy Challenge, Superstar e Franchise.

- Madden Cards: Opção para visualizar os bônus que você libera ao longo das partidas, como cards, códigos e status. Os cards devem ser comprados com o dinheiro que você ganha.

- Stat Book: Opção para mostrar recordes e outros tipos de estatísticas.

- Coaching Strategy: Opção para definir estratégias em campo, como a posição dos jogadores tanto no ataque quanto na defesa.

- Gameplay Settings: Opção para mexer nas configurações do jogo, como controles, pênaltis, inteligência artificial etc.

- System Settings: Opção para mexer nas configurações da tela, áudio e trilha sonora.

- Load/Save: Opção para salvar ou carregar um progresso no jogo.

## SKILL DRILLS



Opção para treinar suas habilidades, que serão usadas em jogo. Acesse as opções para treinar as várias habilidades de um jogador em campo.

## EA SPORTS™ EXTRAS

Opção para acessar os extras do game.

## FORMAÇÕES DEFENSIVAS

### DEFESA

É fato que o ataque ganha muitos jogos, mas a defesa, sem dúvidas, ganha campeonatos. A seguir você verá uma descrição breve de cada uma das formações defensivas que incluem vantagens e desvantagens de cada montagem.



### 4-3

A defesa 4-3 é uma das mais comuns. Envolve quatro atacantes, três linebackers, dois cornerbacks, um free safety e um strong safety. É boa para defesa contra corridas adversárias. Se você é forçado a se defender de um ataque que usa três ou quatro receptores largos, é melhor usar uma formação diferente.

### 3-4

A defesa 3-4 é quase igual à formação 4-3 e também é muito popular. Envolve três atacantes, quatro linebackers, dois cornerbacks, um strong safety e um free safety. Com o linebacker adicional, você poderá defender melhor o passe curto e as corridas externas.

### 46

A defesa 46 é semelhante à 4-3, mas não muito popular. Envolve quatro atacantes, três linebackers, dois cornerbacks, um strong safety e um free safety. Essa formação defensiva é boa para brechar respostas. Se o quarterback adversário achar um receptor, você terá problemas.

### Nickel

A defesa Dime envolve quatro atacantes, dois linebackers e cinco defensive backs. Com a defesa adicional, você terá um dos melhores times defensivos. Mas tome cuidado, pois seu ataque não será muito forte.



### Dime

A defesa Dime envolve quatro atacantes, um linebacker e seis defensive backs. É uma defesa semelhante à Nickel. Com a defesa adicional, você

terá um dos melhores times defensivos. Mas tome cuidado, pois seu ataque não será muito forte.

### Quarters

A defesa Quarters envolve três atacantes, um linebacker e sete defensive backs. Ela é semelhante às duas defesas citadas anteriormente.



### Goal Line

A defesa Goal Line envolve vários atacantes e linebackers e um par de defensives backs. Essa formação só deve ser usada quando o ataque de seu oponente estiver em uma situação de yardage e correndo com a bola.



## DICAS GERAIS

### PASSE

#### Tenha um plano principal

O futebol americano possui várias jogadas (e Madden o8 as fornece). Quando você acessa o menu para escolher sua próxima formação, pode escolher entre um lançamento ou uma corrida. Para defender é a mesma coisa. A variação é importante para enganar o adversário, mas você deve ponderar: tenha sempre uma jogada de segurança. Ela é uma estratégia com a qual você tem plena certeza de que



terá sucesso. É uma jogada na qual você confia e a qual treinou muito para dominar. Procure usar essa jogada no terceiro down.

### Considere todas as opções

Em jogadas de passe, considere todas as opções. Veja se um runner está livre ou está em melhor posição. Uma jogada precipitada pode render um down a menos um fumble para o adversário.

### Corra com o quarterback

A função do quarterback é fazer arremessos e distribuir o jogo. Porém, ele pode fazer uma jogada-surpresa. Ela é arriscada, mas, se for bem-sucedida, pode render um dos lances mais interessantes do futebol americano. Com a preocupação dos adversários de saber para onde será distribuído o jogo, eles acabam esquecendo do próprio quarterback. Se houver condições (campo livre e bloqueadores suficientes) o quarterback pode fazer ele mesmo uma corrida em direção à endzone. Veja as condições para o quarterback e surpreenda o adversário.



### Cuidado com as interceptações

Ao realizar lançamentos a grandes distâncias, você deve levar em consideração as interceptações. Somente faça lançamentos longos para jogadores totalmente desmarcados.

### CORRIDA



### Não tente correr sozinho (use os bloqueadores)

Procure usar as armas de seu time a favor. Só faça corridas solitárias se o campo estiver obstruído. Use os bloqueadores sempre que puder para fazer corridas mais eficientes.

### Use todos os botões para fugir de seus adversários

Além de correr, o jogador deve usar todos os artifícios para se desvencilhar dos adversários. Além do botão de corrida, há fintas e mudanças bruscas de direção.



## OUTRAS DICAS

### Quarto down

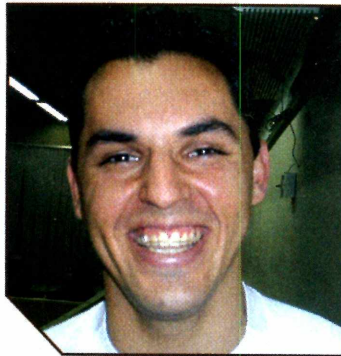
O quarto down é a última tentativa de conseguir quatro novas chances. Mas como o objetivo do futebol americano é ganhar espaço, perder o quarto down pode render preciosas jardas ao adversário. Para fazer uma jogada de segurança, em vez de tentar uma jogada normal, você tem duas opções: realizar um kick e mandar a bola para longe e tentar um field goal. Realize o field goal quando estiver no quarto down, a pelo menos 40 jardas do "Y".



### Jogadas fake

As jogadas denominadas fake são aquelas em que o jogador blefa. O blefe ocorre quando o jogador monta sua estratégia para determinada ação, como se organizar para um field goal, e realiza outro tipo de ação. Um kicker pode camuflar uma corrida e um field goal, um lançamento. Faça isso para surpreender o adversário.





Ronie Anderson é estudante de jornalismo e o mais novo integrante da equipe da *PSWorld*

## Seqüências

**Sinônimo de sucesso ou falta de criatividade?**



▲ Apenas os primeiros títulos da série Sonic foram bons



▲ Já God of War II é um exemplo de seqüência que supera seu original...



▲ ...assim como Final Fantasy, que muda a cada capítulo

■ Sempre que um grande jogo está para ser lançado, observamos um fenômeno que vem acontecendo com muita frequência. Vemos jogadores eufóricos e ansiosos para colocarem as mãos nos chamados títulos do momento e detonarem os games o quanto antes. Depois eles esperam pelas seqüências desses títulos, que, cada vez mais, estão sendo lançados pelas produtoras, que preterem novas franquias. Seria uma jogada de marketing para ganhar mais dinheiro explorando o nome dos jogos considerados clássicos ou esse processo ocorre porque as produtoras de games estão sofrendo com uma falta de criatividade que parece não ter fim?

Na verdade, o que acontece é um pouco de tudo isso. As empresas apostam nas seqüências de títulos e, é claro, fazem isso porque os jogos anteriores tiveram grande aceitação. Exploram o sucesso do game anterior com o objetivo de ganhar mais dinheiro – e elas não estão erradas. O problema é a falta de critério que as produtoras estão tendo na hora de lançar as continuações. Elas estão desenvolvendo os jogos com o pensamento apenas em quanto irão vender. Para vender bem, não há nada melhor do que explorar o marketing de um grande título e lançar a sua continuação. O número de jogos novos caiu nos últimos anos, tendo uma grande retomada com a nova geração, como Assassin's Creed, Gears of War e The Darkness.

As empresas tentam ressuscitar games que há muito tempo já caíram no esquecimento. Para exemplificar isso, podemos citar Sonic e a série de luta da SNK *The King of Fighters*, que surgiram muito bem, mas com o passar do tempo acabaram com a imagem desgastada.

Não podemos também ver as seqüências apenas como um fato negativo para os videogames. Afinal, quem é que nunca contou os dias para Resident Evil 2,

Silent Hill 2 ou Metal Gear 2 serem lançados? Essas franquias se tornaram históricas, e não houve como evitar suas continuações. A prova disso é que, atualmente, são os games mais aguardados pelos jogadores.

Não podemos também condenar as produtoras de jogos por quererem ganhar dinheiro. Afinal, elas são empresas como quaisquer outras e precisam lucrar. Além disso, existem inúmeras franquias que a cada seqüência conseguem se superar ou, pelo menos, manter o nível do jogo anterior. Grand Theft Auto, God of War, Metal Gear, Resident Evil, Silent Hill e a famosa série de RPG Final Fantasy são exemplos de seqüências que deram certo.

Se há algum motivo pelo qual podemos condená-las é a falta de atenção e respeito para com os jogadores, que tornam-se reféns, vendo-se obrigados a engolir o que elas produzem.

Jogadores e produtoras pecam nesse processo. As empresas, porque só pensam em si próprias e esquecem de que todo o trabalho que elas desenvolvem é para os jogadores. E eles, com uma parcela de culpa menor, por aceitarem tudo o que é imposto pelas produtoras, incentivando-as a continuar agindo da mesma forma.

As empresas que produzem os jogos de videogame movimentam milhões de dólares todos os anos. O que elas não percebem é poderiam ganhar muito mais. As produtoras estão esbarrando em sua própria falta de bom senso e de criatividade. À medida que títulos novos e criativos são lançados, maior é a chance de eles fazerem sucesso e de terem seqüências lançadas como tantas outras.

Enquanto isso não acontece, os dois lados perdem. As empresas deixam de ganhar dinheiro e nós jogadores perdemos a vontade e a alegria de jogar.

### AS PRODUTORAS ESTÃO ESBARRANDO EM SUA PRÓPRIA FALTA DE BOM SENSO E DE CRIATIVIDADE

# 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

SLIM E KIT  
(Nova geração)

Neo

este KIT acompanha:

2 Controles Neo

1 Memory Card Neo  
8Mb

1 Stand Vertical Neo

6X R\$ 125,43 24X R\$ 42,00  
12X R\$ 69,93 36X R\$ 34,80

ou apenas:  
**R\$ 599,00**  
à vista. \*

PSP E KIT

Neo

este KIT acompanha:

1 Memory Stick  
2Gb

6X R\$ 156,07 24X R\$ 42,65  
12X R\$ 87,02 36X R\$ 34,33

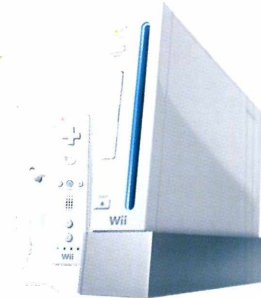
ou apenas:  
**R\$ 790,00**  
à vista. \*

Ver filmes e Fotos  
Downgrade 3.03 ou 1.50

## NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles:  
2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario  
detecta: Inclinação, mira  
e movimento



Escolha como pagar:

6X R\$ 295,00  
12X R\$ 164,49  
24X R\$ 100,64

**36X R\$ 80,64**

ou apenas:  
**R\$ 1.490,00**  
à vista. \*

## PLAYSTATION 3

(acompanha 1 Jogo e 1 controle  
originais)

Hard drive atualizável  
60 GB e Drive Blu-ray



Escolha como pagar:

6X R\$ 447,00  
12X R\$ 249,00  
24X R\$ 152,59

**36X R\$ 122,25**

ou apenas:  
**R\$ 2.290,00**  
à vista. \*

Concorra a um **PLAYSTATION 3**  
por mes até o **FINAL DO ANO!**

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a  
um Playstation 3 **TUDO O MÊS** até o **FIM DO ANO**  
e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues "dois"  
Playstation 3!  
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO**  
para maiores informações.

Central de atendimento:

Fone: (11) **3362.2206**

**Fratello Games**

**SEU GAME COM TUDO!**

Para conhecer essas e outras promoções acesse  
[www.fratellogames.com.br](http://www.fratellogames.com.br)

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

Visite uma de nossas lojas

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -  
Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas:  
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257  
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

\* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. \*\* Desconto só é válido para pagamento à vista.

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.

Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

# shop time

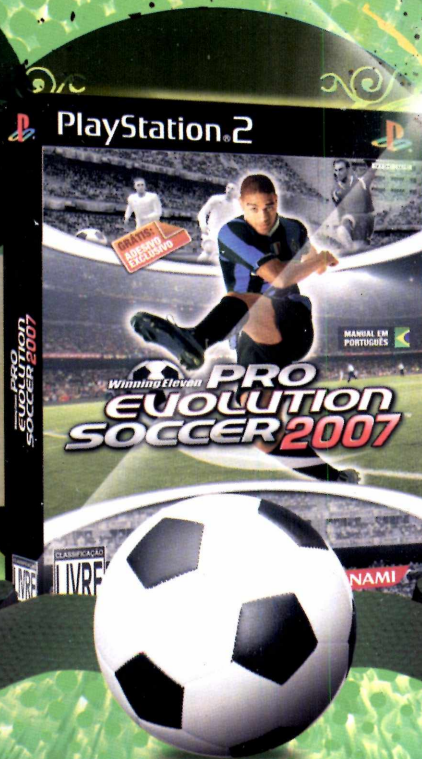
AQUI VOCÊ ENCONTRA  
OS **MELHORES**  
**PRODUTOS** POR PREÇOS  
**ESPECIAIS\***

## WINNING ELEVEN PRO EVOLUTION SOCCER 2007 - PS2

Cód.: 184062

DE: 169,90 | POR: 129,90

**4X R\$ 32,47**



PERMITE LIGAR 4 CONTROLES  
POR ENTRADA NO PLAYSTATION 2!

**ADAPTADOR MULTITAP /  
MULTIPLAYER COM  
4 PORTAS - PS2**

Cód.: 184116

**POR:  
R\$ 36,90**



**CONTROLE NEO LIGHT - PS2**

Cód.: 184038

**POR:  
R\$ 35,90**



Ô TAPETE CONTA COM SENSORES INFRA-VERMELHOS  
QUE DETECTAM OS MOVIMENTOS DOS PÉS DO  
JOGADOR E OS REPRODUZ EM TEMPO REAL NO JOGO.

**TAPETE DE FUTEBOL  
FOSTON - PS2**

Cód.: 186315

DE: 69,90 | POR: 59,90

**2X  
R\$ 29,95**

\*Aproveite esses preços exclusivos através do link:

**[www.shoptime.com/psw](http://www.shoptime.com/psw)**

ou ligue ( capitais ) 4003 1020 ( outras localidades ) 023 11 4003 1020

As promoções desse anúncio são válidas somente através do link [www.shoptime.com/psw](http://www.shoptime.com/psw) ou através da nossa central de atendimento. Ligue 4003-1020 (nas capitais ou regiões metropolitanas) ou 023 11 4003- 1020 (outras localidades) e informe que você faz parte da Promoção Revista PSW. Promoção válida até 31/09/07 ou enquanto durarem nossos estoques.