

PSWORLD

O FINAL EDIÇÃO FINAL EDIÇÃO FINAL EDIÇÃO FINAL

VAZOU!

UM DOS GAMES MAIS POLÊMICOS E VIOLENTOS DE TODOS OS TEMPOS CAI NA INTERNET ANTES DE SEU LANÇAMENTO OFICIAL. JOGAMOS E AVALIAMOS

MANHUNT 2

Detonados:

OBSCURE 2

O terror adolescente está de volta

NHL 08

Entenda as regras do hóquei sobre o gelo

STUNTMAN IGNITION

Torne-se o verdadeiro mestre do desastre

BLACK

Guia do melhor game de tiro do PS2

e ainda

VOX ESPECIAL: COLIN McRAE

A trajetória do piloto que popularizou o rali no mundo dos games

LINHA DE PRODUÇÃO

Todos os passos dos pirataeiros para comercializar games

Em 1ª mão

MAFIA II

KILLZONE 2

ALIEN vs. PREDATOR

BATTLEFIELD:

BAD COMPANION

D&D TACTICS

STRANGLEHOLD

HEAVENLY SWORD

SYPHON FILTER:

LOGAN'S SHADOW

E MUITO MAIS



WINNING ELEVEN
ENTREVISTA COM
BRAZUKAS

Os responsáveis pela
modificação mais
famosa do Brasil

Você ainda vai ficar na dúvida ?

Melhor preço, atendimento e garantia é SÓ aqui!

Qualidade
12 ANOS
 no mercado
Precedência

Origina Própria
Assistência
 Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
 nossa Garantia
A maior do Brasil

SLIM E KIT
 (Nova geração)



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. *

NINTENDO WII

(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)
 Controle revolucionário detecta: Inclinação, mira e movimento



Escolha como pagar:

6X R\$ 295,00
 12X R\$ 164,49
 24X R\$ 100,64

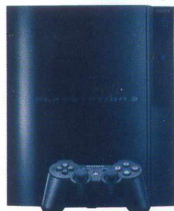
36X R\$ 80,64

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. *

PSP E KIT



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

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorrerá a um Playstation 3 **TODO 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

em 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:

Loja 118 - Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
 Loja 7 - 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. Aceitam-se todos os cartões.

Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Game Over! Continue?

■ Cá estou, quatro anos e dois dias depois de escrever meu primeiro texto para uma revista que estava pronta, esperando apenas que eu escrevesse o Game Freak em sua última página. Quarenta e seis edições depois, escrevo minhas últimas linhas, afinal, mesmo sendo a primeira página de conteúdo, é a última a ser produzida. Falar sobre quatro anos é muito relativo, pois pode ser um período longo ou curto ao mesmo tempo. Parece que foi ontem, mas por outro lado chega a ser uma vida. A vida de uma revista que sempre respeitou seu leitor e que nunca teve medo de dizer a verdade. Uma revista que não tem tabus e fala para o jogador que vive a realidade do Brasil, e não dos países de primeiro mundo. Nunca tivemos medo de encerrar a pirataria, ensinar como alterar seu console, os destravamentos e dizer todos a realidade em que você e eu, brasileiros do terceiro mundo, vivemos.

Nosso objetivo foi concluído. O que mais queríamos, desde que o Jô, o Testa e o Mega bolaram a revista, era mudar para melhor a vida dos jogadores de PlayStation. Hipocrisia seria dizer que todos gostaram e que tudo foi uma maravilha, que não houve momentos difíceis e que todos adoraram a PSW, mas tenho absoluta certeza de que, mesmo de maneira sutil, a revista mudou a vida de da grande maioria dos leitores para melhor. Digo isso pelos amigos que estou fazendo no Fórum da revista, que fizeram amizades com outros jogadores, que fizeram com mais outros e mais outros e assim por diante. Digo também pelas mais de quatro mil cartas e e-mails que recebemos desde o surgimento da publicação, com reclamações, sugestões, pedidos e, principalmente, para a alegria de qualquer equipe, elogios. Cada um deles nos trouxe mais alegria de fazer esta revista para vocês.

Durante esses quatro anos, essa vida da PSW, conheci grandes profissionais que me ensinaram a ser tudo que sou hoje – o talento do Testa, o conhecimento de Jô, a inteligência do Henrique de Breia, a perícia em hardware e software do Wiek, a paixão por games do Farah, o olhar sofisticado dos irmãos Caetano, a atitude da Milena e o companheirismo do Ronie. Aprendi também com profissionais do jornalismo de games com os quais nunca trabalhei, que fazem revistas e sites de formas diferentes e nos colocam em uma disputa saudável, em que cada um tenta fazer da sua a melhor publicação.

Neste período também convivi com grandes designers, os melhores na minha opinião. Aprendi que é possível fazer uma revista com conteúdo e ao mesmo tempo agradável de se folhear, deixando apenas que esses profissionais mostrem seus talentos.

Mesmo com o ciclo da PSWorld chegando ao fim, há dois bons motivos para que nenhum dos leitores fique triste. O primeiro é que terminar uma revista sem a obrigação de que ela acabe, sem motivos de força maior, é um tanto recompensador. Pense na música The End, a última dos Beatles, ou em God of War II, que fecha com chave de ouro a franquia no PS2. O segundo é que o motivo de a PSW deixar as bancas é uma nova revista estar chegando, depois de quatro anos de amadurecimento; uma revista que, assim como o PlayStation, está entrando em uma nova geração. Uma nova geração da PSWorld. É em nome da PSWorld que agradeço a você, leitor, o verdadeiro motivo de ser fazer qualquer revista para a Digerati Games.

Convido todos vocês a embarcar neste novo projeto que chega às bancas em novembro. Um forte abraço!

ALLAN ANDRÉ
Editor



▶ Da esquerda para a direita, em cima: Milena Wiek, Allan André, Ricardo Caetano, Ronie Anderson; embaixo: Sérgio Borgecco, Viviam Luis, Luciane S. Haguhiara, Hudson Rodrigues.

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)
Artes: Luciano S. Haguhiara (chefe),
Hudson Rodrigues (designer) e Viviam
Cristina Luis (designer)
Capa: Sérgio Borgecco
Colaboração: Cláudio Pereira, Douglas
Perera, Henrique Moreira, Murilo Takeda,
Rafaela Caetano e Rodrigo Ortiz

PUBLICIDADE

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

ATENIMENTO

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 EXTERIORES

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

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São
Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600,
fax: (11) 3217-2616
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia
tel.: +1-407-903-5000, Ramal 222
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: tel.: (11) 3217-2807
e-mail: marketing@digerati.com.br
Circulação: tel.: (11) 3217-2654
e-mail: circulacao@digerati.com.br



**DIGERATI
GAMES**

PSWORLD (ISSN 1679-5008)
é uma publicação da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:
Fernando Chingaglia 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 Alfonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e
William Nakamura



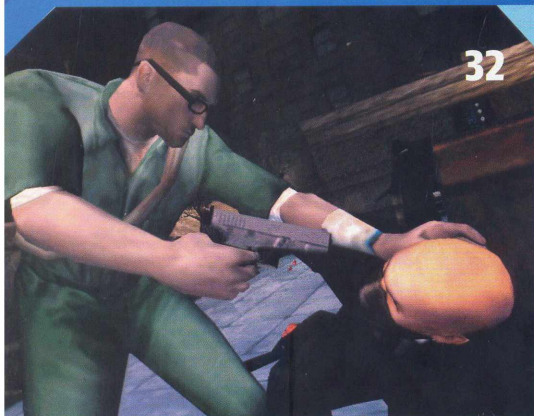
Magazine Publishers of America



www.aner.org.br

FIPP

IVZ



32

Manhunt 2

■ Tudo sobre o polêmico jogo que vazou na Internet antes do lançamento oficial

18



Bate-bola com Brazukas

■ Entrevista com os criadores da modificação mais famosa para Winning Eleven



66

Detonados do mês

■ Estratégias para *Obscure 2*, *NHL 08*, *Stuntman Ignition* e *Black*

CARTAS

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

FRONT

NOTÍCIAS

Data de lançamento do PES 2008, morte de Colin MacRae, Persona 4 para PS3 e muito mais > 10

REWIND

Relembre as aventuras jurássicas deste grande jogo da Capcom > 10

TOP 10

As dez piores notas dadas para reviews desde a primeira edição da PSW > 11

VERSUS

Dois grupos de operações especiais policiais medem forças > 12

PSPWORLD

Correções de sistema para PSP e PS3 e Chains of Olympus só em 2008 > 13

SITE

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

PAUSE

Fique por dentro de tudo o que rolou no Vídeo Games Live 2007 > 16

SIDEQUEST

Pré-venda de Halo 3 e Super Mario Galaxy > 16

CHRONO

Os maiores lançamentos do mês para PS2, PSP e PS3 > 17

PREVIEWS

Mafia II **20**
Killzone 2 **20**
The Sims 2: Castaway **24**
SWAT: Target Liberty **24**

Alien vs. Predator **25**
Fire Pro Returns **25**
Cars: Mater-national **25**
Vikings: Battle For Asgard **26**
Disgaea: Afternoon of Darkness **26**
Kane & Lynch: Dead Man **26**
Battlefield: Bad Company **27**
Buzz! The Hollywood Quiz **27**
Napoleon Dynamite **27**
Darksiders: Wrath of War **28**
Disney Princess: Enchanted Journey **28**
Singstar Amped **28**
Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2 **29**
Pursuit Force: Extreme Justice **29**
NBA 2k8 **29**

MATÉRIA

O caminho da pirataria

Os caminhos pelos quais passam os games alternativos > 30

ESPECIAL

Manhunt 2

Um dos games mais polémicos de todos os tempos vazou na Internet. Saiba tudo > 30

REVIEWS

Stranglehold **36**
Heavenly Sword **38**



Obscure II **40**
Dungeons and Dragons Tactics **42**
Worms: Open Warfare **42**
Coded Arms Contagion **43**
Super Collapse 3 **43**
Resident Evil – The Essentials **43**
.Hack//G.U. Vol. 3// Redemption **44**

Guilty Gear XX Accent Core 2k8 **44**
Jeanne d'Arc **45**
Syphon Filter Logan's Shadow **46**
DIRT **47**
Blast Factory: Advanced Research **47**

MATÉRIA

O fim de um ciclo

Curiosidades, números e muita mais sobre as 47 edições da PSW 46

DICAS

PSone

NHL Faceoff **58**
NHL Faceoff 97 **58**
NHL Faceoff 98 **58**
NHL Open Ice Challenge **58**
NHL Playplay 96 **58**
Nicktoons Racing **58**
Night Striker **58**
Pop n' Twin Bee **59**
Power Spike Pro Beach Volleyball **59**
No one can stop Mr. Domino! **59**
Not Treasure Hunter **59**
Nupa **59**
O.D.T. **59**
Pong **59**
Pool Hustler **59**
Ninja Jaja Marukun: Onikiri Ninpoucho **59**
PopN Music 2 **59**

PS2

Eye Toy: AntiGrav **60**
Eye Toy: Play **60**
NCAA Football 08 **60**
ESPN NFL Primetime 2002 **61**
Mortal Kombat: Armageddon **61**
Fantastic 4 **62**
FIFA 2002: Major League Soccer **62**
Giants: Citizen Kabuto **63**
Hello Kitty: Roller Rescue **63**
God of War **63**
Godzilla: Save The Earth **63**

PSP

Tomb Raider: Anniversary **64**

Crazy Taxi: Fare Wars **64**
Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects **64**
Metal Gear AcId **64**
Metal Gear AcId 2 **65**
Midnight Club 3: DUB Edition **65**
MediEvil Resurrection **65**

DETONADOS

OBSCURE 2

O segundo capítulo do terror adolescente detonado > 66



NHL 08

Regras, dicas e táticas do game oficial da Liga americana de hóquei no gelo > 74

STUNTMAN IGNITION

Saiba como se tornar um verdadeiro diretor de um filme de ação > 80



BLACK

Guia de sobrevivência para o melhor FPS do PlayStation 2 > 86



VOX

Uma homenagem a Colin MacRae, o escocês voador dos ralis virtuais > 93



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

POR CARTA

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

POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

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

FIQUE ESPERTO!

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

"HERRAR É UMANO"

No detonado do Resident Evil CODE: Veronica X, após o título "Aqui o terror começa!", a senha para liberar as portas no computador é: NTC0394.

Carta do mês

SURPRESAS AGRADÁVEIS

■ Salve, salve, grandes amigos da *PSWorld*. Meu nome é Raí e tenho 15 anos. Estou escrevendo para dizer que eu amo esta revista. Vocês fazem um grande trabalho. Quando consigo comprar a *PSWorld*, leio sem parar e quando chega a última página eu até sinto vontade de chorar, pois terei de esperar mais um mês pela próxima edição. Mas vamos ao que interessa: o nosso glorioso PS2. Comprei um PS2 há pouco tempo, mas as prestações são um pouco pesadas para as minhas condições financeiras. Às vezes, eu estou com o dinheiro contado da prestação, mas quando passo em frente de uma banca e vejo a *PSWorld*, não consigo apenas ver e sempre acabo comprando. Por causa disso, algumas prestações do meu PS2 estão atrasadas. Eu vou me virando do jeito que dá e pagando daquele jeito. Quando ouço falar no PS3 sinto medo, pois tenho receio de que ele faça muito sucesso e o PS2 seja totalmente esquecido. Rezo todos os dias para que as produtoras de jogos não se esqueçam do nosso

querido PS2. Encerro a minha carta desejando mais sucesso ainda para a *PSWorld* e que vocês publiquem a minha carta como "a carta do mês", assim eu ganho a assinatura e não atraso mais o pagamento do meu PS2.

Raí Câmara Ramos

Legal, Raí, muito obrigado por prestigiar o nosso trabalho. A opinião dos leitores é muito importante para o crescimento da revista. Quanto ao seu temor, o sucesso ou não do PS3 ainda é uma incógnita. Não há como saber se o console irá emplacar da mesma forma que o seu antecessor; mesmo assim, a tendência é que, infelizmente, com o passar do tempo, o número de jogos novos para o PS2 vá diminuindo. Mas não fique triste, pois isso ainda levará algum tempo para acontecer. Até lá, alguns bons games ainda serão lançados. Além disso, as prestações do seu PS2 não ficarão mais atrasadas, porque você acabou de ganhar uma assinatura da *PSWorld*.

FÃ DE NARUTO

■ Gostaria que vocês publicassem um detonado sobre o jogo Naruto Ultimate Ninja 2 nas próximas edições. Caso já tenha sido publicado, gostaria de saber em qual edição da *PSW* ele está.

Gabriel Alencar

Nós já detonamos este jogo na edição 23 da *PSW*. Você pode encontrar essa revista no site www.lojadigerati.com.br.

FORA DE COGITAÇÃO

■ Quería saber se os jogos GTA IV, Assassin's Creed, Lost e Rock Band têm alguma chance de serem lançados para o nosso querido PS2.

Renan Willian

Infelizmente GTA IV, Assassin's Creed e Lost passarão bem longe do PS2. O console é que Rock Band terá versão para Playstation 2

APROVADO PELO LEITOR

■ Olá, pessoal da *PSWorld*. Quero dizer que a revista está se tornando cada vez melhor, com matérias interessantes, detonados detalhados e dicas que ajudam todos os gamers. Na minha opinião, a *PSWorld* é a melhor revista de games do Brasil. Já pesquisei, comprei de algumas

outras editoras, mas a minha preferência nunca mudou. Também quero acrescentar que eu acredito que esta revista é a que mais dá destaque ao leitor, ajudando-o nos momentos difíceis do game. Bem, isso é só.

Heitor Pereira Gomes

Muito obrigado pelas suas palavras de incentivo. É por leitores como você que nós procuramos trabalhar da melhor forma possível, procurando fazer detonados inéditos, reviews e previews dos melhores jogos e matérias especiais. A opinião dos leitores é muito importante para nós, pois nos ajuda a melhorar a qualidade da revista. Esperamos que você continue sempre lendo a *PSW*. Abraço.

DEUS DA GUERRA

■ Como posso verificar o detonado completo do God of War II?

Ivany Gama

Nós fizemos uma edição especial da *PSW* com os detonados de God of War I e II. Você pode encontrá-la no site www.lojadigerati.com.br.

DÚVIDA NO PS3

■ Olá galera da *PSWorld*, meu nome é Eleê. Estou escrevendo para dizer que vocês são demais, nota 10. Fico muito empolgado a cada nova edição que vejo nas ban-

cas. A *PSWorld* é uma revista com conteúdo para todas as idades. Mas chega de enrolação e vamos ao que interessa. Há pouco tempo eu comprei um PS3 e gostaria de esclarecer algumas dúvidas que eu tenho:

1- Atualmente, quais são os cinco melhores jogos para PS3?

2- O PS3 roda CD ou DVD pirata?

Valeu! Continuem assim e, por favor, publiquem a minha carta.

Eleã Duarte

Muito obrigado pelos elogios. É por isso mesmo que nós trabalhamos, para que, cada vez mais, os leitores sintam-se satisfeitos com o conteúdo da revista. Vamos às suas dúvidas:

1 - Na opinião da Redação, os cinco melhores jogos de PS3 são *Ninja Gaiden Sigma*, *Rainbow Six Vegas*, *Warhawk*, *Resistance: Fall of Man* e *The Darkness*. Para o ano de 2008 são aguardados vários títulos de peso.

2 - O PS3 ainda não foi destravado, portanto, não roda CD ou DVD pirata.



GAMEMANIACA

■ Eu me chamo Gleice e tenho 23 anos. Sou uma viciada de carteirinha em games. Comecei a gostar de videogame com sete anos de idade. Na época, eu ganhei um Atari do meu primo, que ele me deu depois de comprar um Nintendinho. Desde então, não parei mais de jogar. Atualmente, eu jogo PS2 e com muita fé em Deus (e botá fé nisso) jogarei PS3. A única coisa que me deixa chateada é que as garotas que jogam não têm tanto espaço no mundo dos games, mas vamos deixar isso de lado. A revista está demais, vocês estão de parabéns na organização das seções. É muito fácil para o leitor se localizar. Bom, chega de falar. Vou ficando por aqui. Continuem sendo a melhor revista de videogame.

Gleice Ap. de Souza

É difícil ver garotas como você, fã de games desde pequena. Não fique chateada, pois as garotas têm tanto espaço quanto os homens. A diferença é que quase todos os meninos jogam videogame e escrevem bastante para as revistas, diferente das meninas, mas aos poucos, o número de garotas que escrevem está aumentando. Tomara que você consiga ter o seu PS3 e muito obrigado pelos seus elogios.

ATRÁS DO PREJUÍZO

■ Galera da *PSWorld*, esta é a primeira vez que eu estou escrevendo para a revista de vocês. Sempre fui gamemaniaco e costumava não perder nada do que acontecia no mundo dos games. Sou do tempo do bom e velho POne. Depois que lançaram o PS2, as revistas de videogame começaram a ficar mais caras, então parei de comprá-las. Agora, depois do lançamento do PS3, consegui comprar um PS2. Eu estava jogando *Harry Potter* e a *Ordem da Fênix* e em um determinado ponto do jogo eu travei. Foi então que eu passei por uma banca e vi a edição 45 da *PSWorld*, com um maravilhoso detonado do jogo. Fazia tempo que eu não comprava revistas de game e confesso que não me arrependi. Além do detonado, li muitas informações sobre *Killzone 2*, *Metal Gear Solid 4* e a matéria da E3, que estava muito boa. Enfim, vocês estão demais. Agora sei que perdi bastante durante o tempo em que não comprei revistas. Continuem assim, os gamemaniacos precisam muito de vocês! Eu tenho algumas perguntas agora:

1- *God of War II* e *Metal Gear Solid 3* já foram detonados?

2- Para que servem aqueles sapinhos escondidos em *MGS3*?

Gilberto Souza

Gilberto, o tempo que você ficou sem comprar revistas foi uma das melhores épocas para lançamento e jogos, mas lembre-se de que nunca é tarde para recomeçar. As revistas de games não aumentaram de preço tanto assim. O preço está razoável. Quanto às suas dúvidas:

1- Tanto *Metal Gear Solid 3* quanto *God of War II* já foram detonados (PSW 29 e 41, respectivamente).

2- Aqueles sapinhos servem para você conseguir a camuflagem *Stealth*. Você deve achar todos e atirar neles.

CAMPEÃ DA DÚVIDA

■ Meu nome é Ana, tenho 11 anos de idade e sou fanática por games. Comecei a colecionar a *PSWorld* a partir da edição 43, com o ótimo detonado do jogo *Spider-Man 3*. Eu sou fã do Homem-Aranha, mas devo dizer que o jogo é muito ruim. Também gosto de outros gêneros, como RPGs - *Kingdom Hearts* e *Final Fantasy*, por exemplo. Às vezes, a minha mãe diz que vai jogar o meu PS2 pela janela, mas acho que é só da boca para fora. A revista está cada vez melhor, continuem assim. Tenho algumas perguntas para fazer:



1- A Disney Interactive Studios produzirá *Kingdom Hearts III*?

2- Quando vocês escolhem a carta do mês a pessoa que ganhou a assinatura terá de pagar por ela?

3- Quando *Resident Evil 5* for lançado, façam um superdetonado do jogo e um pôster.

4- Depois de fazer a assinatura da revista, quando irei recebê-la?

5- Vocês poderiam fazer uma lista com 10 melhores e 10 piores jogos baseados em filmes?

6- Quando se passa a história do *Resident Evil Code: Veronica X* em relação aos outros jogos da série?

7- Será lançado algum jogo novo do *The Sims*?

8- Haverá alguma versão do *Guitar Hero* após o *Encore: Rocks the 80*?

9- Quando vocês lançam uma revista especial o preço dela é mais alto?

Ana

Deu para perceber que você é fanática mesmo. Não tem problema se você começou a colecionar a *PSWorld* a partir da edição 43. Você pode encontrar todas as edições anteriores no site www.lajadigerati.com.br. Quanto ao jogo *Spider-Man 3*, não é muito bom mesmo, assim como quase todos os games baseados em filmes. Fale para a sua mãe não jogar o seu PS2 pela janela, pois sem o seu videogame você não irá mais ler a *PSWorld*. Um grande abraço e muito obrigado pelos seus elogios. Agora, as suas dúvidas:

1- Sim.

2- Não, é um presente.

3- Dica anotada!

4- Você pode se informar ligando para o atendimento ao leitor ou no site da *PSWorld*.

5- Mais uma dica anotada!

6- A história de *Resident Evil Code: Veronica X* se passa entre o primeiro e o segundo jogo.

7- Será lançado o jogo *The Sims 2: Castaway*, veja o preview na página 24.

8- O jogo *Guitar Hero III* será lançado no dia 29 de outubro.

9- Geralmente, sim.



Tilty's[®] Games

15 Anos!

1 Ano De
Garantia

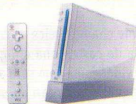
Playstation 2
R\$460,00

★ ★ ★ ★ ★ À vista



Promoção Mês das crianças
Compre e ganhe brindes!!!

Consulte outros consoles



www.tiltysgames.com.br

Loja1 Rua: Serra de Bragança, 527 Tatuapé Tel: 6191-3000

Loja2 Rua: Dr. Luis Ayres, 1882 Arthur Alvim Tel: 2217-0808

FRONT

■ Notícias e variedades

Colin McRae morre em tragédia aérea

"De acordo com notícia divulgada pela BBC, o piloto escocês Colin McRae morreu em acidente de helicóptero. Segundo a reportagem, o acidente aconteceu quando a aeronave se aproximava..."

Pág. 10



PES 2008 tem data confirmada

10 > "A Konami confirmou oficialmente em seu site a data de lançamento do game..."



Atlus confirma Persona 4 para PS3

11 > "A Atlus anunciou que já está produzindo um novo game da série Persona. A produtora..."



PSPWorld

13 > "Segundo informação divulgada recentemente pelo site GameSpot, o lançamento do jogo..."



Pause

16 > "O Vídeo Games Live, que aconteceu dia 16/09 em São Paulo, dia 23/09 no..."



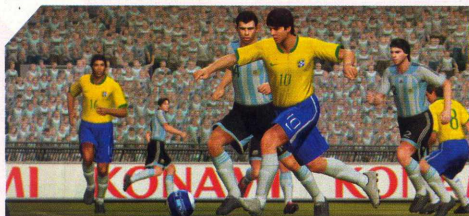
Sidequest

16 > "Dois games esperados pelos jogadores estão mexendo com o mercado mundial. Halo 3 e..."



Pro Evolution Soccer 2008 tem data de lançamento confirmada

■ A Konami confirmou oficialmente pelo seu site a data de lançamento do game Pro Evolution Soccer 2008 na Europa. Segundo a produtora japonesa, o título será lançado no dia 26 de outubro para os consoles PS3, PS2, Xbox 360 e PC. Os portáteis Nintendo DS e PSP terão as suas versões do jogo no mês de novembro. Pro Evolution Soccer 2008 será o primeiro da famosa franquia para o PS3.



Piloto Colin McRae morre em tragédia aérea

■ No dia 15 de setembro o piloto escocês Colin McRae morreu em acidente de helicóptero. Segundo a reportagem, o fato aconteceu quando a aeronave se aproximava da casa do piloto. Também estavam presentes o filho de Colin e dois amigos da família. Entre os fãs de games, Colin é lembrado por assinar uma famosa série de rali da produtora Codemasters. Leia uma homenagem ao piloto no "Vox", na página 93.



REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Dino Crisis por Ronie Anderson



■ Devido ao grande sucesso do survival horror Resident Evil, a Capcom decidiu lançar uma franquia nos mesmos moldes, porém, em vez de uma mansão cheia de zumbis carnívoros, o jogador deveria explorar uma terrível ilha povoada por ferozes dinossauros. Assim, em fevereiro de 1999 nasceu o jogo Dino Crisis.

Muitas similaridades com Resident Evil fizeram as pessoas criticarem demais o jogo, que acabou não alcançando o mesmo sucesso da série mais conhecida lançada pela Capcom.

Dino Crisis tinha os gráficos totalmente em 3D, inclusive os cenários, diferentemente de Resident Evil, que tinha apenas os personagens em 3D, com os cenários pré-renderizados, fazendo com que eles sejam extremamente falsos, parecidos com fotografias.

As armas usadas pelo personagem durante a trama eram as velhas e conhecidas gmm, shotgun (escopeta) e rocket launcher (lança-mísseis). Durante o jogo, é possível encontrar peças que aumentam o poder de fogo do seu arsenal. Além disso, diferentes tipos de munição podem ser usados em uma mesma arma.

Kits médicos podem ser simplesmente usados ou misturados para formar um item de cura mais potente ou ainda combinados a algumas armas para que elas fiquem mais letais.

Outra inovação que Dino Crisis apresentou na época foi o dano físico visível nos personagens após serem feridos. Quando a personagem principal do jogo, Regina, se fere um pouco, ela começa a se apoiar no ombro, anda com certa dificuldade e algumas gotas de sangue podem ser vistas caindo do local do ferimento. Quando Regina está muito ferida, começa a mancar muito e anda com extrema dificuldade, além de perder muito sangue à medida que se move.

O som é um show à parte. As músicas são bem sinistras dando um clima de filme de terror ao game. Os barulhos dos dinossauros são bem assustadores. Os controles são praticamente os mesmos de Resident Evil, inclusive os defeitos apresentados.

Dino Crisis foi um jogo muito bem-feito, porém acabou sendo ofuscado por uma das séries de maior sucesso do mundo dos games.

Activision não se pronuncia sobre Gun 2

■ Ainda não é oficial, mas existem fortes rumores de que a Activision irá lançar o jogo Gun 2. Os boatos começaram a pipocar desde o lançamento da demo do game Tony Hawk's Proving Ground. O cenário do jogo mostrava pôsteres de um game chamado Gun Magruder's Ghost. Ambos os títulos são desenvolvidos pela Neversoft.

Gun é um título de ação ambientado no Velho Oeste que coloca o jogador na pele de Colton White em uma história de vingança com muitos tiroteios, jogatina, cavalos e outros aspectos já conhecidos. Gun foi lançado para Xbox 360 no ano de 2005 e para PlayStation 2, PSP, GameCube e Xbox.



▲ Gun mistura o estilo de ação atual com os tiroteios do Velho Oeste

Atlus confirma Persona 4 para PS3

■ A Atlus anunciou que já está produzindo um novo game da série Shin Megami Tensei. A produtora ficou satisfeita com a aceitação de Shin Megami Tensei: Persona 3 e do recente Persona 3 Fes. A série SMT é uma das mais famosas no Japão e ficou caracterizada pelo clima sombrio de seus títulos.



▲ Shin Megami Tensei: Persona 3 teve boa aceitação do público

L.A. Noire será lançado apenas em 2009

■ Após Grand Theft Auto IV, mais um título da produtora Rockstar Games foi adiado. O game L.A. Noire, que estava previsto inicialmente para este ano, será lançado apenas em 2009. No game, o jogador deve resolver uma série de terríveis assassinatos que está assestando a cidade de Los Angeles e, como o próprio título do jogo denuncia, abusa do clima "noir" dos anos 40. L.A. Noire está sendo desenvolvido pela Team Bondi, uma produtora australiana fundada por Brendan MacNamara, criador de The Getaway.

TOP 10 PIORES NOTAS

Games que a Redação teve o azar de avaliar

1º	PlayStation 2	2º	PlayStation 2	3º	PlayStation 2	4º	PlayStation 2	5º	PlayStation 2
	Crazy Frog Racer - 2,0		Ape Escape Academy - 2,0		The Adventure of Darwin - 2,0		Capcom Fighting Evolution - 2,0		McFarlane's Evil Prophecy - 2,5
6º	PlayStation 2	7º	PlayStation 2	8º	PlayStation 2	9º	PlayStation 2	10º	PlayStation 2
	The Plan - 3,0		Fight Club - 3,0		Xiaolin Showdown - 3,0		187 Ride or Die - 3,0		Ratatouille - 3,0

Ubisoft inaugura estúdio na China

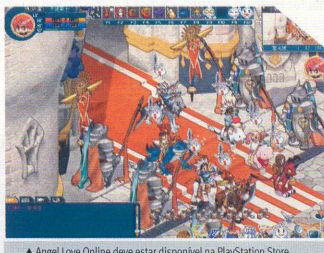
■ A francesa Ubisoft anunciou que está abrindo seu segundo estúdio na China, na cidade de Chengdu, capital da província de Sichuan. No comando estará Richard Tsao, ex-produtor sênior dos estúdios de Xangai. Atualmente, apenas dez funcionários estão trabalhando na nova filial da Ubisoft, mas a meta da empresa é funcionar no ano de 2008 com mais de 200 profissionais de produção de games. Segundo Christine Burgess Quémard, diretor executivo da Worldwide Studios da Ubisoft, o fator determinante para a abertura da nova sede foi o enorme sucesso do estúdio em Xangai após o lançamento de Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, para PS3.

Schwarzenegger sofre derrota contra jogos violentos

■ O governador da Califórnia Arnold Schwarzenegger recorreu da decisão da justiça estadunidense que o obriga a pagar US\$ 325 mil à Entertainment Software Association, associação que representa a indústria de entretenimento eletrônico nos Estados Unidos, além de ser responsável pela classificação etária dos games no país. O processo contra a ESA visava à proibição dos jogos violentos no estado da Califórnia. Para o governador e astro de *Exterminador do Futuro* e *Conan*, o *Bárbaro*, estudos comprovam que existe uma ligação entre o comportamento agressivo dos jovens e os jogos violentos. A briga contra esses títulos não acontece apenas no estado da Califórnia – outros oito moveram ações similares contra a ESA.

Angel Love Online será lançado para PS3

■ A produtora Q Entertainment anunciou que Angel Love Online, RPG gratuito que foi lançado no final do ano passado, também terá uma versão disponível para o PS3. O game não possui nenhum tipo de mensalidade. A produtora lucra com microtransações que acontecem dentro dele e que garantem roupas especiais e itens especiais ao avatar do jogador. A Q Entertainment ainda não disse como será feita a distribuição do jogo, mas presume que esteja disponível para download na PlayStation Store no final do ano.



▲ Angel Love Online deve estar disponível na PlayStation Store.

BOPE
(RIO DE JANEIRO)

VERSUS

RAINBOW SIX
(LAS VEGAS)



2º Round
ATUAÇÃO

Sigla para Batalhão de Operações Policiais Especiais, é responsável pelas ações mais importantes da polícia carioca

1º Round
ATUAÇÃO

Age em várias partes do mundo digital, tendo como área de ação do Oriente Médio à cidade do jogo, Las Vegas

3º Round
TRANSPORTE

Trabalha com o que é fornecido pelo Estado, não necessariamente o ideal para suas ações. Mesmo assim, cumpre seu papel

2º Round
ARMAMENTO

Trabalha com o que é fornecido pelo Estado. Nesse caso, a tecnologia de ponta é empregada, com direito até a armas de alto padrão

4º Round
MÍDIA

O principal elemento de transporte do BOPE é denominado "caveirão", um veículo blindado usado para invadir as áreas de objetivo

3º Round
TRANSPORTE

Helicópteros, blindados e outros tipos de máquinas. Se bem que a equipe pode cruzar o mundo após uma simples tela de loading

5º Round
INIMIGOS

Sempre destaque nas páginas policiais de jornais e programas televisivos. Um filme sobre o esquadrão também foi produzido

4º Round
MÍDIA

Voltado para os games. Só aparece em outdoors promocionais no Primeiro Mundo. Seu sucesso depende do humor de seus jogadores

VENCEDOR BOPE

Traficantes de drogas e outros tipos de meliantes. Líderes de ONGs e jornalistas também afrontam o grupo

5º Round
INIMIGOS

Terroristas e todos aqueles que ameaçam a democracia ocidental branca. O trabalho é facilitado pelos inimigos serem virtuais.

VENCEDOR BOPE

Rainbow Six tem glamour e é conhecido em todo o mundo dos jogos virtuais. Mas BOPE leva a vitória por não contar com continúes, munição infinita e outros possíveis auxílios dos games para cumprir suas missões.

PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony

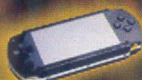


God of War: Chains of Olympus é adiado para março de 2008

■ Segundo informação divulgada pelo site *GameSpot*, o lançamento do jogo *God of War: Chains of Olympus* foi adiado para março de 2008. O game estrelado pelo espartano Kratos estava prometido para o Natal deste ano. A história se passa entre a morte da família do protagonista Kratos e o começo do primeiro episódio da série. Assim como nos outros jogos, o espartano deve perseguir monstros mitológicos da Grécia antiga e enfrentar alguns deuses do Olimpo. A produtora Ready at Dawn, responsável pela produção do título, promete enviar para quem se cadastrar no site oficial um disco UMD com a demonstração do game e alguns conteúdos adicionais, como vídeos de making-of. Até o final de 2007 um UMD com a demo do jogo deverá estar disponível, mas apenas para quem mora nos Estados Unidos.

Sony fará correções de sistema para o PS3 e PSP

■ A Sony Computer Entertainment anunciou que fará atualizações de sistema para PS3 e para o seu portátil, o PSP. A versão 1.93 do sistema do PS3 pretende corrigir os problemas de desconexão que acontece com a versão 1.92, a mais recente disponível atualmente. Já o firmware 3.71 parece ter as mesmas funções da 3.70, como a possibilidade de alterar os menus, ver fotos com fundo musical e poder escolher cenas específicas de dentro de um vídeo. Ainda não há informações sobre quando as duas correções estarão disponíveis para download.



**COBRIMOS
QUALQUER
ORÇAMENTO**

HOT GAMES

VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

**PACOTE
PROMOCIONAL**

6X 5/ JUROS

PlayStation 2

2 CONTROLES

**+
MEMORY CARD**

**+
BRINDES**

CONFIRA!!!!

Rua Santa Ifigenia, 264 loja 19B

Rua Santa Ifigenia, 211 - 2º andar - sala 25

Rua Treze de Maio, 260/266 - Bela Vista

(11) 3337-5226

PSWORLD NA WEB

Acesse: www.psworld.com.br

Conexão

Site – Novo projeto

Top 10

Tópicos mais acessados

1. Qual o jogo q vc aguardava muito e quando comprou...se decepcionou? (Y.v)
2. Quais jogos vc ja zerou? (Lub)
3. PIADAS... (M47RtX)
4. Qual game da geração 32 bits que você queria na geração atual ou na nova? (solid_snake)
5. Qual o game mais aterrorizante de todos os tempos? (Tamerson Ribeiro)
6. Meninas também jogam? (Tamerson Ribeiro)
7. Qual o chefe mais difícil que vc enfrentou? (Lub)
8. O FIM DA PSW? (R_MaTeR_M)
9. Gravação em 2x (M47RtX)
10. Quais os vilões,heróis e personagens coadjuvantes que não saem da sua memória? (solid_snake)

Fórum



Nosso site traz informações exclusivas sobre o novo projeto da equipe PSW

■ O site pode ser o elo de ligação entre você e a revista PSW. Por esse motivo, acesse www.psworld.com.br para saber tudo sobre a atual revista e ainda, tudo sobre o novo projeto da equipe.

Além das informações exclusivas dessa nova empreitada da editora Digerati, o internauta encontra conteúdos especiais da PSWorld como notícias, detonados e matérias sobre o mundo dos games. Fique ligado nas novidades que estão chegando.

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

Game mais acessado: Final Fantasy XXII

Tópico mais respondido: Qual a sua produtora de games favorita?

Principal reclamação: Fim da revista

Vox Populi

Confira o que acontece no fórum. O trecho abaixo é de "O fim da PSW"

■ **R_MaTeR_M:** Estava lendo a edição 46 e fui dar uma lida na mensagem do editor, no "Staff" da revista, quando me deparo com a infeliz notícia, de que Allan diz que a próxima edição é a última da PSW? COMO ASSIM? ISSO É ALGUM TIPO DE BRINCADEIRA? Ou eu li tudo errado?

Mensagem do Editor: "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".

Auron: É, a PSWorld tá indo pro ralo.

Rafael_WE: Não estão lucrando?

rew: Parece que depois que o Fernando Wiek saiu a revista se desestruturou.

Allan André: Não posso revelar nada por enquanto, mas a revista não está indo mal. Pelo contrário. A PSW vai dar espaço a um projeto novo, no qual estamos trabalhando há algumas semanas.

lima5000: Já vi esse filme antes em se tratando de revistas de videogame...

Allan André: Lima, é mais fácil o Rogério Ceni jogar na Corinthians do que a PSW e a X360 se fundirem.

lima5000: Já que é o próprio editor da revista que esta dizendo, significa que será uma mudança para melhor, então...

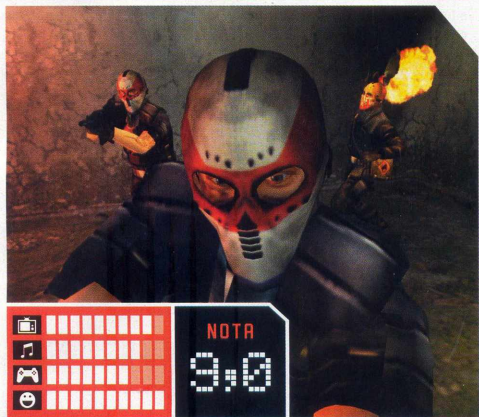
R_MaTeR_M: Bom, se vai ser um projeto novo, como o lima disse, uma mudança para melhor. Bom, pelo menos já me acalmei.



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!

Urban Chaos: Riot Response

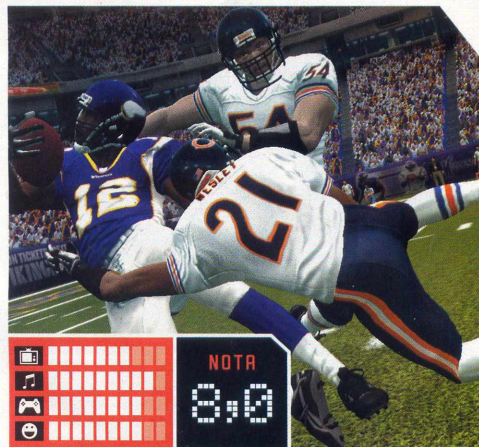


Tomando as rédias da situação

por rew

■ O game Urban Chaos apresenta a história de um ex-policia que é chamado de volta à ativa para comandar uma elite especial chamada de T-Zero. Esse grupo foi criado para conter uma grande célula terrorista que transformou a cidade em uma praça de guerra. O jogo não se baseia no conhecido corre e atira, que logo faz o jogador enjoar. O diferencial é que o personagem pode contar com a ajuda de bombeiros, que quebram portas trancadas ou em chamas. Entretanto, nas situações de risco, como os tiroteios, você deve dar cobertura a eles. Em algumas situações, é necessário escotar médicos para que eles possam socorrer pessoas feridas. Urban Chaos apresenta uma grande variedade de armas, que vão de simples pistolas até a poderosa e conhecida shotgun, que é ótima para durante vários inimigos de uma só vez. Outro detalhe interessante é que durante as missões as armas podem receber upgrades, como aumentar o poder de fogo. Os gráficos são muito bons e mostram muitos detalhes. Dá para perceber facilmente quando algum inimigo está com um refém em poder. Ele começa a atirar várias vezes. O zoom das armas detalha muito bem o rosto dos inimigos e do refém. Para quem gosta de muita ação, Urban Chaos: Riot Response é uma boa pedida.

Madden NFL 08



Com as mãos também é legal

por Yoh

■ Neste início de século XXI, franquias anuais são o mais próximo de perfeição que podemos chegar. Afinal, onde a versão deste ano falhou a do ano que vem pode acertar em cheio. O problema é que é fácil falar, o difícil é fazer. A nova edição da popular série Madden NFL chega ao PS2, mostrando que não só ainda há vida no console como ela tende apenas a sequências caça-niqueis e atualizações. Afinal, pegue o Madden 08 e compare com o 07. Comparou? Agora vire os discos para baixo, misture-os, e sem ver, coloque um no console. Vá teclando * até que uma partida comece, sem olhar para a tela. Uma vez no meio do jogo, diga qual é o que está rodando, 07 ou 08. Difícil, não? Esse é o câncer-mor de jogos esportivos: em 95% dos casos, os produtores lapidam aqui, mexem ali e fica por isso mesmo. Os gráficos não apresentam nada de novo. De qualquer jeito, justiça seja feita, qualquer pessoa minimamente interessada no futebol com as mãos vai achar Madden um espetáculo, e, de fato, é. O problema é que água parada, se não apodrece, causa enjojo, e mesmo com os novos modos de jogo casuais, inspirados provavelmente por um game daquele encanador bigodudo, não há uma renovação grande o suficiente para justificar a compra. Se você já tiver o 07 e não for obcecado por ter tudo que é mais novo, talvez não valha a pena. Se tiver o 06 ou anterior ou, ainda pior, nenhum, embarque nesse estranho e desconhecido mundo e fique feliz ao descobrir que ao contrário de um Winning Eleven aqui é permitido largar a mão nos adversários.

SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



Expectativas e versões especiais de lançamentos

■ Dois games esperados pelos jogadores estão mexendo com o mercado mundial. Halo 3 e Super Mario Galaxy, para Xbox 360 e Wii respectivamente, estão provocando a ira consumista dos fãs das séries em todo o globo. Para aproveitar o hype criado, suas produtoras resolveram promover pré-lançamentos para os apressados, além de versões especiais recheados de extras.

Halo 3 terá a venda de três pacotes: Legendary, Limited e uma versão mais básica. Na versão mais completa, a Legendary (cujas unidades de pré-venda

já se esgotaram na Grã-Bretanha e EUA) possui em seu pacote a embalagem em formato do capacete do protagonista de Halo 3, Master Chief. Quem comprar o Legendary receberá, além do jogo, dois discos extras e um conjun-

to de desenhos originais contendo diversos materiais especiais. No Brasil, a pré-venda de Legendary sai por R\$ 399. A segunda opção é a Limited, que possui caixa metalizada e traz um dos discos bônus da versão Legendary, além de um livro com a arte do game. Seu preço sugerido para pré-venda é R\$ 249. A terceira e mais básica das versões contém apenas o esperado game Halo 3 (R\$ 179).

Ainda sobre Halo 3, será lançado uma versão do Xbox 360 comemorativa. O tema não poderia deixar de ser o FPS mais famoso da Microsoft. Custando fora do Brasil US\$ 399, a versão do console traz o console, controle, headset e kit de recarga temáticos de Halo 3. De cor verde e com o logo estampado, a versão do X360 possui HD de 20 GB e suporte a tecnologia HDMI. O problema da versão comemorativa está no fato de não ter o game Halo 3.

Já para os donos de Wii, a novidade é Super Mario Galaxy. Segundo o site *GoNintendo*, os números da pré-venda já alcançaram 400 mil reservas. As fontes dos números são as rede de lojas GameStop e EBGames. Oficialmente a Nintendo não divulgou o número de pré-venda. O game, um dos mais aguardados para Wii, trará as aventuras do encanador Mario no espaço.



▲ Legendary, o pacote completo de Halo 3 para X360

PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games



Video Games Live 2007

■ O Video Games Live, que aconteceu dia 16/09 em São Paulo, dia 23/09 no Rio de Janeiro e dia 30/09 em Brasília, empolgou os gamers brasileiros no comando dos mestres Tommy Talarico e Jack Wall, compositores de diversas trilhas sonoras de videogames consagrados. Em entrevista antes do espetáculo, disseram que adoram se apresentar no país por causa do calor e da paixão do público e acham injusto que o Brasil seja esquecido pela indústria. Por isso, pensam que o VGL tem a energia de um show de rock e a emoção de uma sinfonia, o que o torna um evento único no mundo.

Entre muitos sucessos conhecidos dos amantes de jogos, estavam na lista um medley de jogos de Atari (com *OutRun*, *Tetris*, *Frogger*, *Space Invaders* etc.) e músicas de *Metal Gear Solid*, *Sonic*, *Civilization*, *Medal of Honor*, *Tron*, *Legend of Zelda*, *Final Fantasy VIII* (com "Liberi Fatali"), *Kingdom Hearts*, *Beyond Good & Evil*, *Warcraft*, *Myst*, *StarCraft 2*, *Mario*, *Halo*, *Halo 3* (com um trequinho inédito e muito aplaudido) e *Final Fantasy VII* (com "One Winged Angel"), um clássico.

Além disso, houve muita interação com a plateia, e os vídeos deixavam a maioria emocionada. A apresentação contou com convidados, como Martin Leung, o tecladista mais rápido do mundo dos videogames, que tocou temas de Mario várias vezes para delírio dos fãs. Por falar em Mario, um brazuca que toca músicas de videogame no violão, chamado Lucas Vandanezi, tocou vendado o tema do encanador.

Para ano que vem a promessa é mais conteúdo inédito, e Tommy e Jack deixaram claro que pretendem trazer a trilha de *BioShock*. Resta esperar.


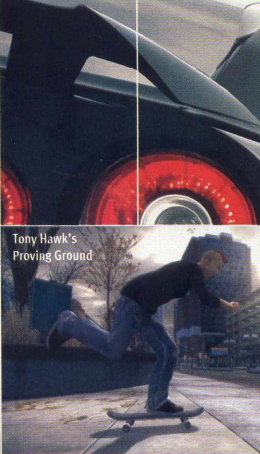



CONTEÚDO EXTRA

Confira no site www.psworld.com.br uma entrevista completa com Lucas Vandanezi contando sobre a paixão pelos videogames e como foi estar ao lado dos grandes compositores e se apresentar no VGL. Não perca!

OUTUBRO 2007

Os principais lançamentos do universo Playstation

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SABADO
	<p>01</p> <p>MLB Power Pros (PS2) NBA 2K8 (PS2, PS3)</p>	<p>02</p> <p>FlatOut: Head On (PSP) NBA 08 (PSP, PS3, PS2) NBA Live 08 (PSP, PS3, PS2) Spider-Man: Friend or Foe (PSP, PS2) Syphon Filter: Logan's Shadow (PSP) Crash of the Titans (PS2) Spyro: The Eternal Night (PS2)</p>	 <p>Spider-Man: Friend or Foe</p>			
	<p>09</p> <p>FIFA Soccer 08</p>	<p>09</p> <p>FIFA Soccer 08 (PSP, PS2, PS3) Final Fantasy Tactics: War Lions (PSP) Star Wars Battlefront: Renegade Squadron (PSP) Sega Rally Revo (PSP, PS3) Folklore (PS3) Looney Tunes ACME Arsenal (PS2) Jackass (PSP)</p>	 <p>Tony Hawk's Proving Ground</p>			
	<p>15</p> <p>Tony Hawk's Proving Ground (PS3, PS2)</p>	<p>16</p> <p>SWAT: Target Liberty (PSP) Thrillville: Off the Rails (PSP) Avatar: The Burning Earth (PS2)</p>				
	<p>22</p> <p>Harry Potter Collection (PS2) The Sims 2: Castaway (PS2)</p>	<p>23</p> <p>Castlevania: Dracula X Chronicles (PSP) Conan (PS3) Eye of Judgement (PS3) Jericho (PS3) Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction (PS3) Cars: Mater-National (PS2, PS3)</p>	<p>23</p> <p>NeoGeo Battle Coliseum (PS2) Nicktoons: Attack of the Toybots (PS2) Power Rangers Super Legends (PS2) Disney Princess: Enchanted Journey (PS2)</p>			
	<p>29</p> <p>Guitar Hero III (PS3, PS2)</p>	<p>30</p> <p>Disgaea: Afternoon of Darkness (PS3) Need for Speed: Pro Street (PS3, PS2) The Simpsons Game (PS3, PS2) Barbie Island Princess (PS2) Bee Movie (PS2) Dancing With the Stars (PS2)</p>	<p>31</p> <p>Manhunt 2 (PS2, PSP)</p>	<p>31</p> <p>Manhunt 2</p> 		

As imagens foram retiradas dos sites oficiais dos jogos

BRAZUKAS

Conversamos com HipHop, um dos programadores do grupo mais popular de modificação de Winning Eleven do Brasil

Muito conhecidos na cena alternativa dos videogames brasileiros, o Grupo Brazukas cria patches para uma das mais popularizadas séries de futebol na terra tupiniquim, o Winning Eleven. O grupo surgiu depois de uma tentativa frustrada de reunir duas das maiores comunidades que modificavam o game em 2002, a W11 e a Wenomine. Alguns membros se juntaram e formaram uma das mais populares equipes que modificam Winning Eleven no Brasil.

Em seu currículo, o grupo Brazukas conta com 12 trabalhos, todos distribuídos gratuitamente em seu fórum.

A PSW fez um bate-bola com HipHop, um dos membros da equipe, responsável direto pela parte de programação.



PSWorld | Como veio a idéia de criar o Grupo Brazukas?

HipHop | Veio em uma fusão da W11 e o Wenomine. Mas não deu muito certo porque os patches acabavam comigo. Uma das pessoas me ajudavam. Por isso, resolvemos montar o Brazukas separado da W11 e do Wenomine...

PSW | Qual é o objetivo de vocês, ideologicamente falando?

HH | Fazemos o que gostamos, mas o que levou a montar um grupo de edição de WE foi poder jogar com times brasileiros, já que no jogo original da Konami não existem. Não curto times gringos, pois lá o futebol só é grande porque tem nossos craques (risos). Jogar WE sem o time do coração não tem graça, não é?

PSW | De onde surgem as idéias?

HH | As idéias saem de acordo com o começo dos campeonatos, tanto o Brasileiro como a Libertadores e a Copa Sul-Americana. Fazemos os patches de acordo com os campeonatos que surgem pelo mundo, com a reunião de toda a galera do Brazukas Team.

PSW | Os membros da equipe possuem alguma formação acadêmica específica?

HH | Eu sou tecnólogo em logística, DivX fez administração, JBDF, webdesign etc. Temos membros até na Aeronáutica brasileira.

PSW | Qual é a primeira parte a ser alterada no game?

HH | Database, que consiste em dados dos jogadores, força de chute, corrida, cabeceio, stamina e todas as particularidades dos atletas. É a parte mais difícil.

PSW | É necessário ter um vasto conhecimento sobre o mercado futebolístico, além das habilidades dos jogadores. Isso é mais fácil ou mais difícil do que programar?

HH | Sim é bem mais fácil, pois há vários sites em que podemos coletar essas informações.

PSW | Existe algum sistema de aprovação do conteúdo entre os membros?

HH | Sim, criamos um selo de qualidade. Implantamos isso pois sentimos a necessidade de se testar o patch antes de ele ser colocado para baixar. Esse teste ainda é feito pelos próprios editores do Brazukas. Logo mais devemos estender aos usuários do fórum.

PSW | A Konami sabe que vocês existem?

HH | Não sabemos.

PSW | Se não, já pensaram em mostrar seus trabalhos para eles?

HH | Eu não. Talvez o DivX.

PSW | Já tiveram problemas com autoridades?

HH | Não.

PSW | Vocês não comercializam os patches. Como se sentem sabendo que ganham dinheiro em cima de seu trabalho, como fazem os vendedores de games piratas?

HH | Nós nos sentimos mal, mas a realidade é essa. Nada se faz, tudo se copia.

PSW | Há algum tipo de estratégia mercadológica, não no sentido financeiro, mas de popularidade? Como dar mais poder a times de maior torcida ou algo do gênero?

HH | Não, tentamos sempre ser o mais coerentes possível.

PSW | Como vocês vêem a nova geração de consoles?

HH | Interessante, uma tremenda evolução, mas ainda de acesso de poucos aqui no Brasil.

PSW | Vocês já tentaram trabalhar com alguma versão dos novos consoles?

HH | Sim. Já. Temos um trabalho em vista para o X360.

PSW | O nível de dificuldade para trabalhar com eles é mais alto ou mais baixo?

HH | Mais alto, é claro.

PSW | Em qual plataforma vocês apostariam suas fichas?

HH | PC e PS3.

PSW | Já trabalharam com outros títulos além de W11?

HH | A equipe só edita WE, mais eu já editei FIFA também.

PSW | Vocês jogam muito W11? Jogam bem?

HH | Eu particularmente jogo pouco. Dá pro gasto.

PSW | São apaixonados por futebol também ou só por WE?

HH | Sim, somos apaixonados pelos dois, mas sem fanatismo! **PSW**



▲ Os membros da Equipe Brazukas em formato Winning Eleven

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Máfia II

“De todo o mundo da ação, seja nos games, nos filmes seja na televisão, é inegável que as histórias policiais sempre são umas das mais populares. Da mesma maneira o lado do crime – e, especificamente, a máfia...”

Pág. 20



Índice

- 20 Máfia II
- 22 Killzone 2
- 24 The Sims 2: Castaway
- 24 SWAT: Target Liberty
- 25 Aliens vs. Predator
- 25 Fire Pro Returns
- 25 Cars: Mater-National
- 26 Vikings: Battle For Asgard
- 26 Dísgaea: Afternoon of Darkness
- 26 Kane & Lynch: Dead Man
- 27 Battlefield: Bad Company
- 27 Buzz! The Hollywood Quiz
- 27 Napoleon Dynamite
- 28 Darksiders: Wrath of War
- 28 Disney Princess: Enchanted Journey
- 28 Singstar Amped
- 29 Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2
- 29 Pursuit Force: Extreme Justice
- 29 NBA 2K8

Box de informações

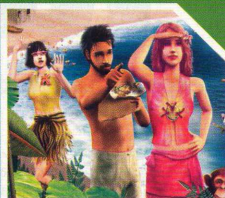
- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site



Killzone 2

“Descendo para a guerra, milhares de tropas Vetka pousam suas naves e atacam as tropas mutantes do Império Helghan. No meio do caos de balas, corpos e explosões, o herói corre para salvar o dia. Após...”

Pág. 22



The Sims 2: Castaway

“Há certa mágica que só The Sims consegue: fazer qualquer tipo de pessoa se interessar pelo jogo. É o game mais jogado por mulheres, além de no geral ser o jogo de PC mais vendido de todos tempos. Aí, você...”

Pág. 24



Ilusion Softworks
 2K (Take-Two Interactive)
 PS3
 Ação
 www.zkgames.com/mafia2/home

PODE DAR CERTO!

- A ação e ambientação cinematográfica

PODE DAR ERROD...

- Pode ficar com cara de "mais um jogo imitando GTA"

LANÇAMENTO

Não disponível

HISTÓRICO

Mafia II será a continuação do game para PS2 Mafia, lançado em 2004.

Mafia II

Cosa Nostra para todos

por Rodrigo Ortiz

■ De todo o mundo da ação, seja nos games, nos filmes seja na televisão, é inegável que as histórias policiais sempre são umas das mais populares. Da mesma maneira, o lado do crime – e, especificamente, a máfia – também é e sempre foi uma grande fonte de inspiração, gerando clássicos como *O Poderoso Chefão* e *Scarface*, que depois de garantirem a imortalidade no cinema se tornaram grandes favoritos com seus próprios games.

Desta vez a família estará dando as caras no mundo dos games mais uma vez, com confirmação da seqüência do muito popular Mafia. Novidades não faltam.

Num futuro não muito distante...

Na seqüência, em vez do taxista Tommy Angelo – protagonista do primeiro game, que acabou virando capanga do chefe Don Salieri por acidente –, você encarnará Vito, um bandido frio que assim como seus companheiros não tem problemas em matar “animais” a pedido de seu chefe,

Luca. A questão é que os tais animais caçados são, nas palavras do chefe, “o animal humano”.

No primeiro game, a história se passava numa versão fictícia dos anos 1930, mas a seqüência teve uma “atualização”, passando para os anos 1940 e 1950. A mudança, claro, não vai comprometer nem um pouco a caprichada ambientação da história, repleta da já estereotipada imagem da máfia siciliana, mas várias novidades irão surgir, naturalmente, adequando os carros e armas à época.

Não foram reveladas muitas informações sobre o enredo, mas a 2K garantiu que será envolvente, incluindo os clássicos tiroteios e perseguições de carros típicos de toda trama do tipo. Entrando no website oficial, é possível ver algumas imagens e assistir ao trailer do game, que, apesar de mostrar bem pouco sobre a história, deixa água na boca. Pode-se ver que haverá muita diversão seja pela ação dos criminosos seja pelas piadas de humor negro regadas a macarronada e música jazz típica da época.

VOCÊ ENCARNARÁ VITO, UM BANDIDO FRIO QUE (...) NÃO TEM PROBLEMAS EM MATAR

Território novo, cara nova

Agora que a série estará atacando em uma nova plataforma, Mafia II aproveitará ao máximo as possibilidades do PlayStation 3. Depois do PS2, pode-se esperar muito no que toca a gráficos e ambientação, tudo sem perder o sabor natural da franquia.

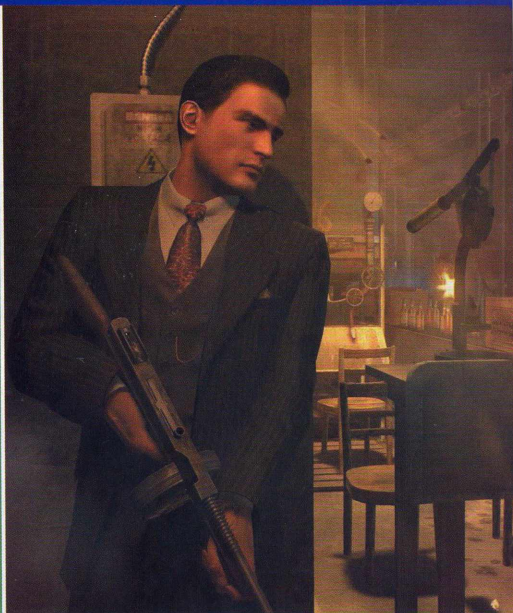
"Como o Mafia original foi um grande sucesso, nós estamos felizes em criar uma experiência de jogo completamente nova, alavancada pelo poder da tecnologia dos consoles de nova geração, ao mesmo tempo que abraçaremos elementos que foram do agrado dos fãs do jogo anterior", diz Christoph Hartmann, presidente da 2K.

Uma coisa é certa: Mafia II parece mais real do que nunca. A cidade tem uma textura própria, parecendo real e sólida. A luz, graças às maravilhas da tecnologia gráfica do PlayStation 3, ultrapassa barreiras do que acreditávamos ser realismo em games, seja a luz do sol em prédios, néons e luminosos na cidade, reflexos em armas, seja até a pele das pessoas, mudando de acordo com movimentos, irregularidades, marcas de expressão e oleosidade da pele.

As pessoas, falando nisso, não são mais os meros bonecos do game anterior, ganhando aparência e movimento reais. É lógico que é até injusto comparar os dois consoles, por questões básicas de tecnologia, mas, mesmo assim, a evolução é nitidamente enorme, principalmente no número de polígonos nos modelos. A pele não é mais uma simples textura recobrimdo um corpo: agora ganhou flexibilidade, que permite desde sorrisos realistas a um franzir de testa perfeito, completo até nas dobras na pele, como deve ser. Os pelos e o cabelo também têm destaque, dando a impressão de realmente nascerem de poros individuais. Finalmente, o lip-synching (sincronização dos lábios) dos personagens com suas falas é impecável.

Na cidade, os prédios também perderam a cara "chapada". Por mais que ainda haja o uso de texturas substituindo alguns detalhes, a sensação de ser uma cidade viva e real é muito maior, ainda mais com a implementação de efeitos de reflexo em janelas e vitrines. Da mesma maneira, efeitos especiais, como a fumaça de cigarros, fofas de balas, vidro e madeira quebrando, são frequentes e muito caprichados. Sabe o que é o melhor de tudo? Tudo isso se aplica ao meio do jogo, em tempo real.

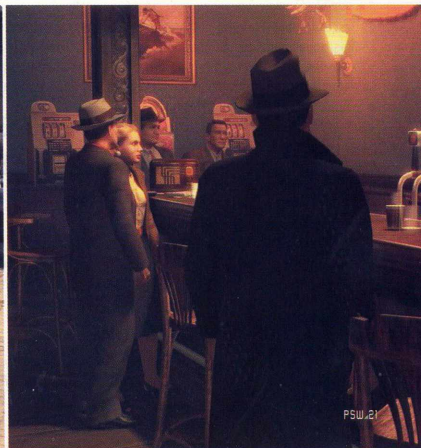
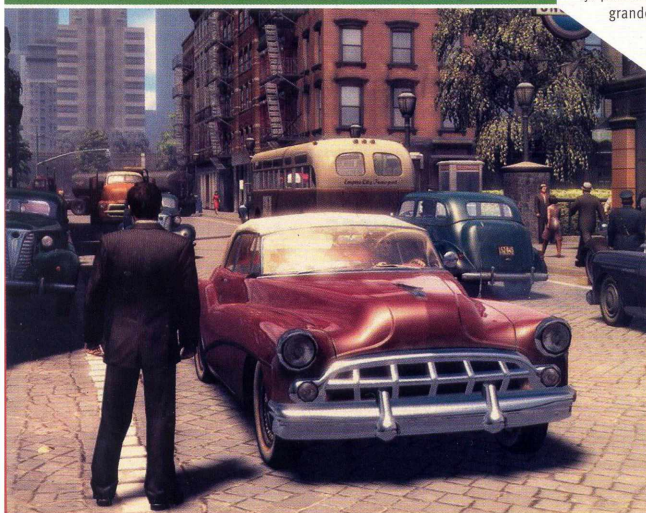
Claro que, com um trabalho excelente da direção de fotografia do game, cada uma dessas características é acentuada, e o efeito final é estonteante. Nas palavras de Christoph Hartmann, "o fator "uau" de Mafia 2 é definitivamente a qualidade visual, que é um marco no gênero, e a ação que você esperaria ver apenas em filmes hollywoodianos". Um game cinematográfico, afinal, merece uma produção cinematográfica.



O crime compensa

A ação da primeira versão amplificada, com o melhor das atividades da máfia, da extorsão à execuções; uma história mais envolvente e profunda; uma experiência de jogo diferente; ação em carros ao estilo de filmes de gangsteres; uma cidade viva, muito mais real... Realmente, há muito o que esperar.

O trailer, mesmo deixando muito à imaginação, já mostra que a história pode ser mais intensa que a primeira versão. O novo protagonista e a atualização na história dão uma outra cara para o game, mas a mudança parece ser só para melhor. Se grandes filmes tiveram potencial para grandes games, o inverso se aplicaria facilmente a Mafia II.



Guerrilla Games/SCEE
 Sony Computer Entertainment
 PS3
 Tiro
 Ainda não definido
 <http://www.killzone.com>

PODE DAR CERTO!

- O uso da luz como elemento estratégico

PODE DAR ERRAO...

- O grande período de desenvolvimento do game pode gerar remédios prejudiciais a estrutura do game

LANÇAMENTO

02/2008

HISTÓRICO

Apesar do "2" no nome, este é na verdade o terceiro Killzone. A Guerrilla Games afirmou oficialmente que o segundo game da série é Killzone Liberation para o PSP. Especula-se uma possível mudança no título, mas até agora, e inclusive na E3, o "2" foi mantido.



Killzone 2

Enquanto isso, no front...

por Rodrigo Ortiz

■ Descendo para a guerra, milhares de tropas Vetka pousam suas naves e atacam as tropas mutantes do Império Helghan. No meio do caos de balas, corpos e explosões, o herói corre para salvar o dia. Após acompanhar as aventuras dos soldados Vetka em duas versões de Killzone, os jogadores poderão curtir em breve o retorno da guerra contra os Helghast, agora num lançamento no PS3.

O protagonista se chama Sev, personagem novo na série, e desta vez a guerra se passa no planeta natal dos inimigos, Helghan, dois anos depois do último jogo. Para as tropas, lutar longe de casa irá se mostrar uma tarefa árdua, afinal os nativos estão acostumados ao território depois de tantos anos, usando equipamentos especializados e a força dos constantes raios desse mundo como fonte de energia.

Qualidade matadora

A Guerrilla Games está prometendo uma excelente experiência gráfica para a sequência de Killzone. Assim como mostrado nos vídeos revelados

ao público, o cenário mostrado em animações entre as missões é nada mais, nada menos do que o próprio ambiente de jogo. Não há a decepção de ver animações lindas e gráfico mediano durante a partida, pois o ambiente é o mesmo em ambos casos, com a transição em tempo real. "Não existem truques. Isso permite que tenhamos uma transição sem cortes de uma cutscene para o jogo", diz Steven Ter Heide, produtor da Guerrilla Games. A qualidade de gráfico é garantida e, de acordo com o time de produção, é possível ter 30 fps usando 720p. O número de polígonos é impressionante e o nível de detalhe de todos modelos é imenso.

O cuidado também será grande em efeitos e iluminação. Algumas partes do jogo poderão ter até 500 fontes de luz diferentes, incluindo iluminação em tempo real. Se não se impressionou ainda, saiba que isso é muito, ainda mais com o grande trabalho de ambientação que o game terá – a luz será sua maior aliada nas cenas repletas de escuridão, mas pode ser sua pior inimiga quando tiver que se esconder.

Novidades técnicas

A jogabilidade sofrerá grandes modificações, principalmente nas ações dos personagens. O pulo, abolido no primeiro game, agora terá presença garantida, mas de maneira realista: será impossível atirar enquanto estiver pulando ou pular sobre obstáculos altos demais.

Não serão só seus inimigos que irão sofrer com seus tiros. Os ambientes serão cuidadosamente feitos para serem suscetíveis a balas e explosões, o que significa que portas, paredes e objetos de todo tipo serão destruídos.

Pelos cenários será possível encontrar tanques de gás. Atirando neles, o gás propulsado na direção oposta do seu tiro, geralmente a dos seus inimigos. Da mesma maneira, se errar o tiro ou se seus adversários forem mais rápidos, é você que vai acabar virando picadinho. Como se não bastasse o ambiente de guerra altamente trabalhado, com tiros por todos os lados, os Helghast também receberão uma dose de inteligência, sabendo se virar se ficarem encurralados e trabalhando em times organizados.

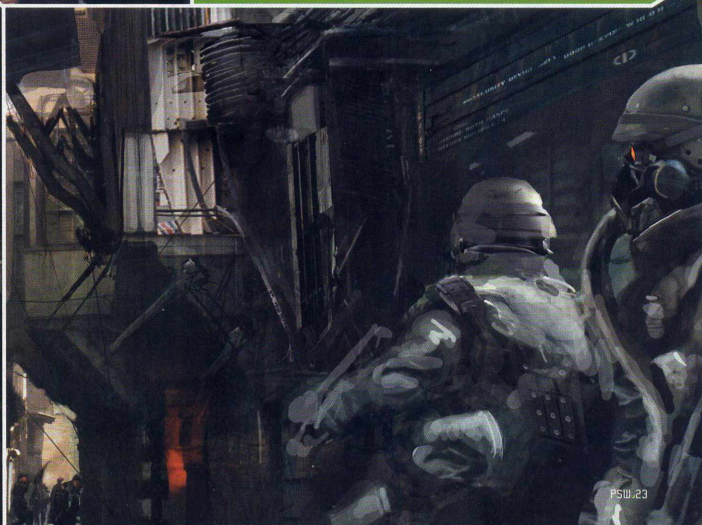
Seus aliados, para compensar, também estarão melhores, mas lembre-se de que trabalhar em equipe também significa salvar a vida deles com uma pistola médica. Outras ações incluirão maior facilidade e integração para usar partes do cenário como cobertura. Será possível se esconder por trás de paredes e atirar nas tropas à frente. Se estiver receoso, pode atirar cegamente no território desconhecido à frente. Mantendo o realismo, neste caso não há uma visão em terceira pessoa, diferente de alguns jogos.

O desenvolvimento da física dentro do jogo será grande com a reação a tiros. A Guerrilla criou o "Hit/Response System" ("Sistema Acerto/Resposta"), que irá garantir que tiros de armas diferentes em partes distintas do corpo irão reagir cada um à sua maneira. A idéia já foi usada no passado, mas desta vez será levada a novos níveis. Dependendo do peso e tamanho do personagem, por exemplo, a força da arma em questão exercerá uma força maior ou menor nele. Atirando em um braço ou perna, ele irá reagir de acordo com o lado que foi acertado. Da mesma maneira um soldado comum receberá um impacto maior de um chefeão com uma armadura imensa. Aliando esse sistema à aprimorada inteligência artificial, podem-se ver cenas de guerra, como soldados se arrastando pelo chão, tentando sobreviver, feridos no campo de batalha.

E a guerra continua

Por enquanto, resta aguardar seu papel na guerra interplanetária, mas enquanto isso dá para ver um pouco do que será o produto final. No site oficial, chamado de Centro de Comando Killzone, screenshots e vídeos não faltam, e o fórum de discussão aberto ao público acaba com qualquer dúvida. Na verdade, alguns detalhes ainda não foram revelados: não se sabem ainda detalhes sobre como será o multiplayer de Killzone 2. A Guerrilla garante um "extensivo componente multiplayer", mas não existem informações nem sobre o número exato de jogadores simultâneos.

Considerando a extensiva experiência de jogo em single player, os fãs estão otimistas, e ao que tudo indica o resultado final estará à altura de suas expectativas. De qualquer maneira, no final das contas, quem sabe o confronto interplanetário não seja um desafio maior do que vencer o seu vizinho?



The Sims 2: Castaway

Maxis
 Electronic Arts
 PC2, PSP, DS, Wii
 Simulação
 1
 www.ea.com

PODE DAR CERTO!

- Sai um pouco do estilo convencional dos Sims

PODE DAR ERRAO...

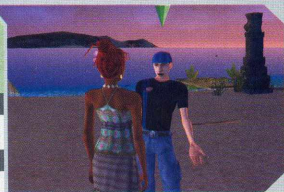
- O jogo pode ficar simples demais

LANÇAMENTO

22/09/2007

HISTÓRICO

Você já deve ter visto o nome Sim antes. O criador Will Wright é o mesmo que pensou em Sim City, Sim Ant, Sim Earth e qualquer outro Sim que você possa imaginar.



Curindo a boa vida

por Douglas Pereira

■ Há certa mágica que só The Sims consegue: fazer qualquer tipo de pessoa se interessar pelo jogo. É o game mais jogado por mulheres, além de no geral ser o jogo de PC mais vendido de todos os tempos. Af você lembra que a série está nas mãos da EA, a hora acaba continuidades e lança uma expansão atrás da outra. Mesmo assim, os Sims nunca se deram muito bem nos consoles. Pensando nisso, a EA vai tentar uma aproximação diferente com uma leve mudança na fórmula.

Castaway coloca alguns Sims náufragos chegando a uma ilha deserta. Isso por si só já muda bastante o hábito antigo de ir trabalhar e comprar uma banheira nova. No começo, você só precisa se preocupar em manter seu Sim vivo. Com o passar do tempo, vai até chegar a hora de construir uma cabaninha para ele. Af seu "Luxo" e necessidades vão aumentando, voltando um pouco à velha fórmula de sempre. O legal é que a ilha deve ser explorada. Na verdade, são três ilhas, cada uma com 26 terrenos diferentes. Alguns são para achar materiais para habilitar novos objetos, outros para procurar comida, outros até para abrir novos terrenos. A aparência do seu personagem também muda ao longo do jogo: por exemplo, se ele era um branqueado quando chegou à ilha, você o verá ficando mais bronzado depois de um tempo.

O microgerenciamento foi diminuído consideravelmente. Não há mais aquela necessidade toda de se preocupar com nível social ou felicidade, o que pode trazer mais jogadores novatos ou casuais ao mundo de The Sims. O jogo também será lançado para PSP, e talvez seja até mais indicado ao portátil por ser um The Sims mais descompromissado. Para quem já acompanha a série nos PCs, também é uma boa oportunidade para ter uma visão diferente do jogo, que sinceramente não muda muito com suas dezenas de expansões. Assim como os Sims, tire umas férias do antigo estilo do game.

SWAT: Target Liberty



3G Studios
 Sierra
 PSP
 Ação
 1
 www.swatpssp.com

PODE DAR CERTO!

- Ação tática em doses pequenas combina com um portátil

PODE DAR ERRAO...

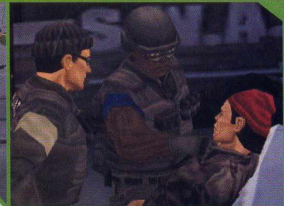
- Se ficar complexo demais, poderá ser frustrante

LANÇAMENTO

16/10/2007

HISTÓRICO

SWAT é uma série bem antiga nos computadores, com quatro jogos bem sucedidos em crítica e vendas. A mudança para Visão em 3ª pessoa jamais seria bem aceita no PC.



Mudanças portáteis

por Douglas Pereira

■ Mudando da tradicional visão em primeira pessoa para uma em 3ª pessoa, SWAT continua com sua principal característica intacta: se der uma de Rambo, a missão acaba. Esses jogos de tiro em que se deve pensar antes de agir estão se tornando cada vez mais frequentes e menos chatos, e Target Liberty é uma das primeiras opções nessa área para o PSP.

Seu personagem será o líder de um grupo, acompanhado por mais dois ou três indivíduos. Será vital que você coordene as ações de todo mundo, dando ordens rápidas e específicas para cada um deles. É bem parecido com o que acontece na conhecida série Rainbow Six. Há ordens para jogar granadas, entrar por outra porta, dar cobertura, entre outras. Usar força letal contra os inimigos nem sempre é a melhor solução, pois muitos deles podem ser interrogados e dar informações importantes para você. Há todo tipo de opção para ajudá-lo a ser mais furtivo: abrir portas com um grampo em vez de dar um tiro de shotgun para arrebentar a fechadura, forçar os oponentes a se render; enfim, nada que lembre o básico estilo de ação desenfreada.

Já que você vai pegar tanta intimidade assim com seus companheiros, nada melhor que poder escolher quem irá obedecê-lo no campo de batalha, certo? SWAT vai destravando novos personagens durante o jogo, cada um com perícia em alguma coisa. Há o que não erra tiros, o que sabe entrar de mansinho, o especialista em armas pesadas etc. É um game com ação moderada e mesmo assim não tão complicado quanto o futuro SOCOM do PSP. Os mesmos produtores dos antigos SWATs estão envolvidos com essa seqüência, então não há muito com o que se preocupar com a qualidade do título, que chega numa época concorrida do ano. Fique de olho.

Alien vs. Predator



Rebellion
Sierra
PSP
Ação
14
www.sierra.com

PODE DAR CERTO!

• Jogo mais focado do que versões anteriores
• Sistema de honra

PODE DAR ERRAO...

• Desta vez não haverá a variedade de games anteriores (escolha de raças)

LANÇAMENTO

27/11/2007

HISTÓRICO

Esta é a primeira encarnação da série no PSP. Vale lembrar que a franquia não nasceu com o filme, rendendo quadros, livros e mais de dez jogos para várias plataformas.

Temporada de caça

por Rodrigo Ortiz

Outro duelo alienígena está para começar. Alien vs. Predator, baseado no novo filme da série, começa quando uma nave dos Predadores cai na terra, carregando diversas criaturas conhecidas como Facehuggers, os pequenos e nojentos alienígenas que grudam na sua cara, transformando-o num hospedeiro da pior praga espacial, os Xenomorphs (Aliens). Quem já assistiu a qualquer um dos filmes já deve ter uma idéia do tamanho do problema, e para limpar toda essa sujeira está você, encarnando um guerreiro Predador de elite. Em uma cidadezinha norte-americana (como sempre), os Xenomorphs já estão fazendo a festa. Assim começará outra grande batalha entre Predadores, Aliens e, claro, humanos, que também vão fazer o máximo para expulsar os invasores e não virar presa para as duas espécies.

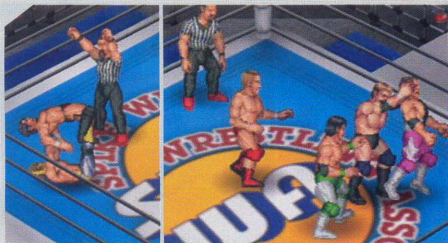
Agora, ser um Predador será uma atividade mais divertida do que nunca: a Rebellion, responsável pela versão de grande sucesso para PC, em 1999, garantiu que será possível contar com todas armas, bugigangas, visões especiais e camuflagem dos mostrengos. Nas missões, as mortes e combos que conseguirmos contam "pontos de honra", desde que, claro seja seguido à risca o sistema de valores da cultura dos Predadores. Quanto mais honra, mais pontos para serem utilizados em upgrades para seu arsenal, armadura e outros, ao final de cada missão.

O game contará ainda com um modo multiplayer cooperativo, com times de predadores caçando (e sobrevivendo) aos Aliens hostis. Ao que tudo indica, desta vez não poderemos curtir "os outros lados", jogando como os Aliens ou humanos – diferente de versões anteriores – nem no single player nem no multiplayer.

A Terra que se cuida, porque a briga parece que será grande, ou melhor, a terra que se dane, já que você será o caçador desta vez. Os humanos ficarão na expectativa.

Fire Pro Returns

por Rodrigo Ortiz



Depois de mais de 2 anos desde o lançamento da versão original, Fire Pro Returns está chegando com uma versão em inglês. Série de sucesso na Terra do Sol Nascente e nos EUA, a nova versão tem de tudo para dar certo aqui também.

Teremos o melhor da luta livre em partidas de até (pasmem!) 8 jogadores ao mesmo tempo. Os embates vão dos mais simples man-a-manos até complicadas versões com arame farpado e explosões. Haverá também o outro lado das lutas, em que você pode bancar o Promoter criando competições para atrair atletas de peso e lucrar.

Como um toque final genial, quase tudo será personalizável, desde os lutadores, com movimentos, aparência e inteligência artificial próprios, até roupas, juizes e ringuês. A pancadaria será liberada, e será possível até criar aquele chato que você conhece e lhe dar uma bela chave de braço.

Spike
Agetec
PS2
Luta
www.spike.co.jp

LANÇAMENTO

27/11/2007

Cars: Mater-National

por Douglas Pereira



Não, não há nada de errado aqui. Sabe-se que Cars já foi lançado há um tempo e que um jogo foi devidamente lançado junto com o filme. Talvez a THQ tenha gastado uma boa grana para licenciar a marca e não quer ficar com ela encostada. De qualquer forma, este é o segundo jogo sobre aquela mesma história do carrinho vermelho que atende pelo nome de Lightning McQueen.

Um monte de carros internacionais chega a Radiator Springs para o primeiro grande campeonato Mater-National. Será possível explorar a cidade sem restrições, encontrar vários oponentes inéditos e disputar modalidades multiplayer. Temos também novas pistas, novos minigames e... É isso.

Pode ser uma boa pedida se seu irmãozinho tiver gostado do filme. Ele ficará ocupado com este enquanto você detona algum de maior calibre.

Rainbow Studios
THQ
PS3, X360, Wii, DS, GBA, PC
Corrida
http://www.thq.com

LANÇAMENTO

23/10/2007

Vikings: Battle For Asgard



Creative Assembly
 SEGA
 PS3, X360
 Ação
 1
www.sega-europe.com

PODE DAR CERTO!

- Tema não muito usado
- Gráficos bonitos

PODE DAR ERRAADO...

- O estilo hack n' slash é muito superficial

LANÇAMENTO

1º trimestre de 2008

HISTÓRIA

Vikings não são muito lembrados nos videogames. O jogo que fez mais sucesso foi The Last Vikings, um game de plataforma muito divertido para os consoles 16-bit.

Os nórdicos estão em guerra!

por Douglas Pereira

■ Eles eram bárbaros sem noção que, além de beber, só queriam saber de entoaço louvours à luz dos céus e de andar com tranças, chapéus com chifres, pernas peludas para fora da saia e barba, além de fazer cordas até o meio do mar, só para ir e voltar. Esse é o pensamento de muita gente sobre os vikings, povo nórdico que viveu há muito tempo por aqueles lados gelados da Escandinávia. Os caras da SEGA não concordam muito com essas afirmações e aproveitam para lançar o primeiro game de vikings desde um bom tempo.

Vikings: Battle For Asgard é um daqueles jogos chamados hack n' slash, em que seu objetivo principal é sair destruindo todos os milhares de inimigos que aparecerem sem usar o cérebro para nada. Mesmo assim, a produtora Creative Assembly colocou uma boa história no meio da ação. Odin expulsa a deusa Hel e a manda para Nifheim (o mundo dos mortos). Ela então busca vingança e começa a formar um exército de mortos-vivos para tomar o controle sobre Asgard (o mundo dos deuses), causando o temido Ragnarok (a guerra entre monstros e deuses). Para comandar os exércitos de Midgard (o mundo dos humanos), Odin recruta um habilidoso viking chamado Scrin, seu personagem loiro e bombado. História legal, não é?

Alguns quesitos ajudam a melhorar a jogabilidade básica: você pode recrutar uma legião de homens para ajudar na luta e deixá-los atacando adversários do mesmo nível. Isso envolve um pouco de raciocínio, já que se você ficar batendo em inimigos fracos enquanto o resto de seu exército toma uma surra dos comandantes adversários sua derrota será certa. Ainda há muito tempo para o lançamento, mesmo assim os gráficos estão muito bem-feitos.

Vikings: Battle For Asgard chega até abril para o PS3.

Disgaea: Afternoon of Darkness

por Rodrigo Ortiz



■ Disgaea é o tipo de RPG que fascina o jogador em todos os aspectos, desde uma jogabilidade perfeita até uma história cativante. O novo jogo traz para o PSP a versão original, com o príncipe Laharl indo atrás de seu título como rei dos demônios, mas a graça fica mesmo nos novos modos.

No modo Etna, há uma versão alternativa da história, em que a garota-demônio teria acidentalmente matado o herói, tornando-se assim a protagonista num enredo desafiador, porém cheio de humor, perfeito para quem já conhece o enredo original. A outra novidade é o modo multiplayer, em que os jogadores podem duelar entre si, testando suas habilidades de estratégias.

Esta vez também é possível optar pela dublagem japonesa, entre outras mudanças. Não se preocupe, veterano: o estilo continua o mesmo, ou seja, ainda se pode chegar até o level 10.000.

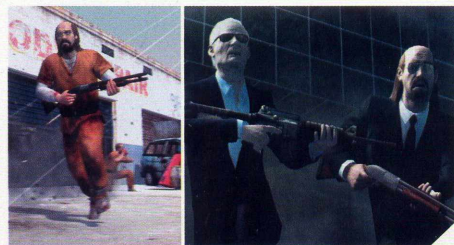
NIS
 NIS
 PSP
 Estratégia/RPG
 1
<http://www.disgaeapsp.com/>

LANÇAMENTO

30/10/2007

Kane & Lynch: Dead Men

por Rodrigo Ortiz



■ Conheça Kane e Lynch: a dupla de criminosos, após fugir da cadeia, se vê nas mãos de uma organização chamada The 7, que os força a trabalhar para localizar o fruto de um grande roubo, desaparecido misteriosamente. Se fizer o trabalho direito, Kane salva sua família. Já Lynch, um psicopata esquizofrênico, não tem nada a perder, mas muito a ganhar por ajudar. Parece até roteiro hollywoodiano, não é? Mas essa é a nova criação da Io Interactive.

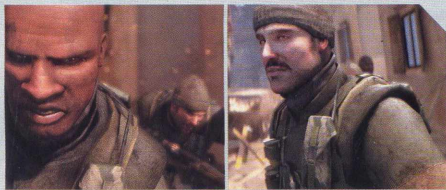
Como Kane, o jogador se verá nas mais complexas situações, invadindo lugares, roubando objetos e lutando contra a polícia, ao mesmo tempo em que coordena a ação de cúmplices e controla seu parceiro maniaco. O game terá um sistema de lutas muito avançado, com golpes corpo a corpo e os obrigatórios tiroteios, que garantirão horas de diversão tanto no single quanto no multiplayer.

Io Interactive
 Eidos Interactive
 PS3
 Ação
 1
<http://www.kaneandlynch.com/>

LANÇAMENTO

13/11/2007

Battlefield: Bad Company



DICE Sweden
 Electronic Arts
 PS2, X360
 Tiro
 Não divulgado
 www.battlefield.com/badcompany

PODE DAR CERTO!

- História interessante
- Destruição realista

PODE DAR ERRAADO...

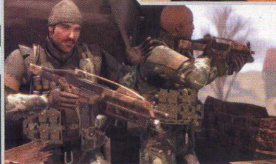
- A possível falta de um sistema Multiplayer

LANÇAMENTO

2008

HISTÓRICO

Esta é a segunda versão para consoles. A outra (Modern Combat, para PS2 e X360) não foi tão boa assim, com controles e gráficos um pouco esquisitos.



Topando Tudo Por Dinheiro

por Douglas Pereira

■ Battlefield ficou conhecido nos PCs como um dos melhores jogos de tiro multiplayer. O foco sempre foi esse, sem história, sem modos de jogo específicos para um jogador solitário. Como essa prática se aplica bem melhor aos computadores do que aos consoles caseiros, a EA resolveu seguir um caminho um pouco diferente no PlayStation 3: fazer uma grande história single player.

Preston Marlow é o mais novo integrante da Company B, ou Bad Company como são conhecidos. É um punhado de indivíduos que são os desprezados pelo exército. A missão deles é ir na frente, servir como imã de balas, reconhecer terreno e coisas assim para dar informação às tropas. Eles estão lá para morrer e, se isso acontecer, ninguém vai dar a mínima. Esses soldados já estão acostumados e vêem a guerra com outros olhos, achando até graça em alguns momentos. A sorte deles muda na hora em que encontram um caminhão carregado de barras de ouro e decidem largar seus postos e lutar pelo dinheiro.

A grande sacada de Bad Company é destruir qualquer coisa que esteja na sua frente. Se quiser detonar um helicóptero e estiver alguma árvore na frente para atrapalhar, não tem problema: basta derrubar a árvore junto com ele. Os efeitos de física são absurdos, dá para destruir tudo mesmo, até mesmo fazer um buraco na parede se não quiser entrar pela porta de uma casa. Os veículos, marca registrada da série, estão presentes em grande número, ajudando a passar pelos mapas imensos. Os gráficos estão lindos, e os personagens são um pouco estilizados para não deixar tudo tão realista.

Resta saber coisas sobre o multiplayer, como o número de jogadores, se tudo será destrutivo também, qual seria a facção rival e outros detalhes que importam muito para quem já conhece o game. Pelo menos, quem joga sozinho já tem a certeza de um bom título.

Buzz! The Hollywood Quiz

por Rodrigo Ortiz



■ A nova encarnação de Buzz! está chegando, e agora o tema é o universo dos filmes. O nome da série não é muito conhecido por aqui: Buzz! simula um show de TV de perguntas e respostas, completo com um topetudo e carismático apresentador. O jogo é simples – aperte o botão antes dos outros jogadores e responda corretamente. Quem tiver mais pontos leva o grande prêmio. Como em todo programa que se preze, há vários tipos de competição, que vão desde velocidade até apostas, tudo num clima muito animado.

Desta vez as perguntas são sobre cinema, do tipo “reconheça o ator”, “dê o nome do filme” e assim por diante. Mas o game não é só para os cinéfilos – haverá dificuldades diferentes, de acordo com o conhecimento dos jogadores. Tire a poeira dos DVDs, afie o inglês e se prepare para a disputa!

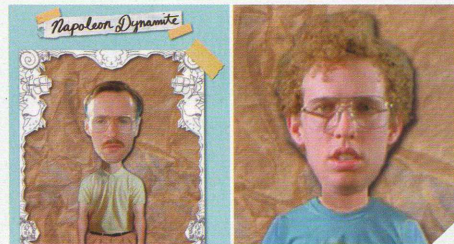
Relentless Software
 SCEEE
 PS2
 Trivia
 8
 www.relentless.co.uk

LANÇAMENTO

Outubro de 2007

Napoleon Dynamite

por Douglas Pereira



■ Talvez você não conheça o filme Napoleon Dynamite, e não há por que ficar com vergonha disso. Ele foi lançado em 2004 e não fez sucesso, embora tenha virado um clássico cult. Aliás, esse filme chegou ao Brasil? Tanto faz, isso não muda o fato de lançarem um game sobre ele três anos depois.

O jogo é uma coleção de 30 minigames, que ficam bem mais divertidos para quem assistiu ao longa. Existem alguns envolvendo dança, outros sobre alimentar uma lham e segue desse nível para baixo. Os gráficos têm um estilo tosco proposital. Fica um pouco estranho à primeira vista, mas até que não é ruim. O PSP anda ganhando vários jogos licenciados que consistem em minigames.

No geral, vale mais a pena esperar pelo jogo do Jackass, que parece mais engraçado e bem feito do que este.

Crave Entertainment
 Crave Entertainment
 PSP, DS
 Ação
 4
 www.cravegames.com

LANÇAMENTO

19/10/2007

Darksiders: Wrath Of War



Vigil Games
THQ
PS3, X360
Ação
1
www.vigilgames.com

PODE DAR CERTO!

- Jogabilidade aberta
- História interessante

PODE DAR ERRAO...

- Não há muita inovação

LANÇAMENTO

2008

HISTÓRICO

Joe Madureira, líder do projeto, se tornou um dos desenhistas mais famosos, trabalhando na Marvel por bastante tempo. Hoje em dia ele não tem trabalhado muito, mas parece que encontrou tempo para ajudar nesse jogo.

A guerra continua depois do fim do mundo

por Douglas Pereira

■ O "War" do título não quer dizer apenas "guerra". É "Guerra", com G maiúsculo, pois esse é o nome do personagem principal. É o nome do primeiro dos quatro cavaleiros do Apocalipse. Ele terminou de fazer sua parte e acabar com o mundo como você o conhece – o Apocalipse de fato aconteceu. O próximo passo é a batalha entre anjos e demônios. Porém, nem tudo dá certo para o cavaleiro: alguém o trai de um jeito que nem ele sabe como acontece e de repente ele está na Terra (onde de fato não sobrou muita gente), toda destruída. Sem poder nenhum. Ai fica fácil de imaginar como é a história: encontrar o responsável por tudo isso e conseguir sua vingança.

Apesar do ótimo ponto de partida (que é baseado em uma ideia de Joe Madureira, nome famoso nos quadrinhos), o game não é cheio de cenas de história, como God of War, embora a jogabilidade seja um tanto parecida com a de Devil May Cry. A maioria dos elementos do jogo não será linear, e você poderá fazer as missões em uma ordem não específica. As armas disponíveis vão de espadas que pode mser lançadas e armas com correntes, aumentando a semelhança com God of War. Algo estranho é que um cavaleiro do Apocalipse também usa armas de fogo bem modernas, mas se é para dar variedade à jogabilidade, que seja assim então. Na verdade, há muita mistura de elementos tradicionais com tecnológicos, um contraste bem interessante. Também será possível batalhar montado em seu cavalo, na hora que quiser. A opção de melhorar seus atributos e adquirir novas habilidades, sempre presente em jogos desse tipo, também está em Wrath of War.

O game é dividido em duas partes, uma na Terra (uma cidade sem nome, que aparenta ser nos Estados Unidos) e a outra no inferno – ou algo parecido com o inferno. Por ser uma série nova, Darksiders está mostrando um ótimo potencial em seu gênero.

Disney Princess: Enchanted Journey

por Douglas Pereira



■ Aviso: se você não for uma menina, pule para o próximo preview. Nem somos nós que estamos dizendo isso: a própria produtora do jogo o descreve como "o primeiro jogo da Disney feito especificamente para garotinhas".

Enchanted Journey permite que você faça sua própria personagem, escolhendo o cabelo, a cor do cabelo, uma variedade de roupas e opções parecidas. Ela, toda bonitinha, vai começar uma "fantástica aventura e ajudar as princesas da Disney a restaurarem a paz em seus reinos". Essas princesas incluem Cinderela, Branca de Neve e Ariel. Os desafios são bem simples e, no final, o jogo acaba sendo para meninas pequenas mesmo.

No caso de você ser um barbudo curioso que continuou lendo: vá jogar Kingdom Hearts, todas as princesas estão lá.

Papaya Studios
Disney Interactive Studios
PS2, Wii, DS, PC
Aventura
2
www.disneyinteractive.com

LANÇAMENTO

23/10/2007

Singstar Amped

por Douglas Pereira



■ Tem muita gente babando em cima do Rock Band pelo fato de ele ter microfone para cantar músicas de rock, coisa inexistente nos videogames que encontramos aqui no Brasil. Mas isso já é antigo na Europa, lugar no qual a série Singstar é uma das mais vendidas. É basicamente um videogame no PS2, com músicas decentes.

A versão Amped contém apenas músicas de rock, de bandas bem conhecidas, como Nirvana, Foo Fighters, Nickelback e até mesmo o roqueiro Ozzy Osbourne!

O forte continua sendo a festa que se faz no multiplayer. Isso porque dá para jogar no modo cooperativo, competitivo, e no modo "passe o microfone", no qual cada um canta um trecho.

Para quem não tem vergonha de cantar mal, Singstar é o jogo perfeito.

SCE Studios London
Sony Computer Entertainment Europe
PS2
Musical
2
www.scea.com

LANÇAMENTO

28/09/2007

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force 2



[P] Konami JPN (KCE)
 [D] Konami
 [P] PSP
 [E] RPG/Estratégia
 [I] A
 [S] www.konami.com

PODE DAR CERTO!

- Grande possibilidade de expansão garante maior fator replay

PODE DAR ERRAO...

- Não tem um apelo tão grande para quem não é fã da série

LANÇAMENTO

18/09/2007

HISTÓRICO

Esse é o terceiro jogo da série GX para os videogames, sendo o segundo para o PSP



Hora do duelo! De novo!

por Rodrigo Ortiz

■ Todos os duelistas de plantão já devem estar babando com a novidade: a sequência de Yu-Gi-Oh! GX Tag Force está chegando ao Ocidente com um atraso de alguns meses da versão oriental. Desta vez a história irá além do primeiro game, explorando o enredo do vilão Sartorius, da segunda temporada da série GX e outras novidades da terceira, como duelos contra o Professor Viper.

No geral, o jogo receberá uma bela polida, tanto nos gráficos quanto na jogabilidade. Os modelos dos personagens, antes já bem fiéis aos da animação, estão ainda melhores, assim como a aparência dos menus e do ambiente de duelo.

Como era de se esperar, haverá novas cartas, novos parceiros (e oponentes) de luta e mais a explorar na academia de duelos, sendo que toda a ação, claro, fica no campeonato contra os membros dos outros dormitórios. Além das cartas novas, o arsenal poderá ser expandido com downloads que serão disponibilizados oficialmente. Como extras nunca são demais, será possível conectar o lançamento com o game Yu-Gi-Oh! GX: Destiny of Heroes do PlayStation 2 destravando batalhas com mais personagens e disponibilizando ainda mais cartas. As acirradas disputas multiplayer, com até quatro jogadores em duplas, contínuas, e as novidades prometem partidas inesquecíveis.

Como a cereja em cima do sorvete, o lançamento terá três cards exclusivos dentro da embalagem. Se você é um duelista fora do mundo dos games, a oportunidade é perfeita para dar uma melhorada no seu deck ou pelo menos causar aquela inveja nos seus amigos, acabando com a raça deles com cartas raras.

É um lançamento que promete cabeças quentes e muita estratégia – reuna os amigos e bom duelo.

Pursuit Force: Extreme Justice

por Douglas Pereira



■ Ano passado, o PSP ganhou um título bem legal chamado Pursuit Force. Seu objetivo era acabar com as gangues que dominavam a cidade, usando todo tipo de veículos e armas disponíveis. A sequência está chegando e parece maior e melhor.

Agora você terá uns camaradas que pilotam bem melhor do que seu personagem, o que é bom, pois as perseguições estão muito mais frenéticas. O legal é que elas acontecem com todo tipo de veículo, seja na terra, na água seja no ar. Os tiroteios para os momentos fora do carro também são interessantes, embora não sejam o foco das partidas. O legal é que já há conteúdo extra prometido para download, e será possível até mesmo jogar multiplayer via ad-hoc para até quatro jogadores.

É uma grande promessa para o PSP esse ano, que não está tendo a devida atenção.

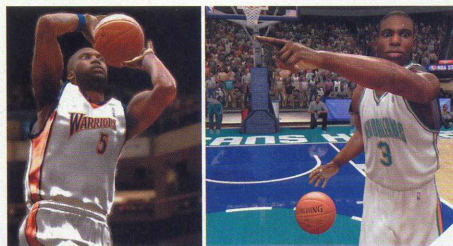
[D] BigBig Studios/SCEE
 [D] Sony Computer Entertainment
 [P] PS2, PSP
 [E] Ação
 [I] A
 [S] www.us.playstation.com

LANÇAMENTO

06/11/2007

NBA 2K8

por Douglas Pereira



■ Nos games de basquete, sempre sobra estilo, mas os que tentam simular as partidas geralmente fazem uma jogabilidade sem graça e os outros são muito irreais para serem levados a sério. A exceção para essa afirmativa é a série NBA 2K, que existe desde 2000, quando começou no finado Dreamcast.

As novidades da versão 2008 não envolvem as já excelentes partidas convencionais, mas sim os minigames. Dá para escolher cenários urbanos para dar um clima de streetball e jogar desafios de arremesso de 3 pontos, corrida aos 21 e, principalmente, o campeonato de enterradas.

Além das novidades, pois o sistema foi todo modificado e está bem mais complexo. Com um analógico você determina a posição do jogador no ar e o tipo de entrada e com o analógico direito pressionado na hora certa você acerta a cesta. Dá para colocar obstáculos na quadra e deixar seu movimento mais bonito e estiloso.

[D] Visual Concepts
 [D] 2K Sports
 [E] PS2, PS3, X360
 [E] Esporte
 [I] A
 [S] www.milestone.it/

LANÇAMENTO

02/10/2007

O CAMINHO DA PIRATARIA

por Cláudio Pereira

Conheça os mares por onde passam os bites dos games alternativos

■ Já diz o ditado popular: não se pode remar contra a maré. Neste mundo, a indústria de games é, seguramente, a que mais sofre com a tal da pirataria. Os filmes e CDs de música também são pirateados aos montes (22% do que vendido de filmes no país é falsificado e 40% do que é vendido de música é cópia alternativa). Mas com os games, o mercado é mais ingrato (88% do que é vendido em nosso país, quando o assunto é jogo eletrônico, não passa de pirataria barata). Os motivos são vários. Mas o principal deles está justamente na facilidade com que os games podem ser conseguidos de forma alternativa. Veja a seguir todo o caminho que um pirateiro segue para conseguir o game com muita antecedência em todo o mundo.

O processo de busca

O veículo principal que fomenta a pirataria dos games não é apenas o barraqueiro que vende o pirata. Outro grande vilão é a própria Internet, que oferece brechas suficientes para proliferar qualquer tipo de informação (boa ou não para o mundo).

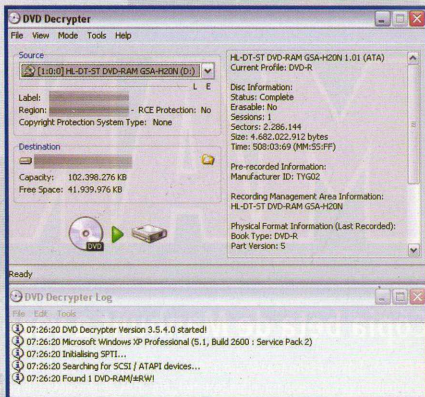
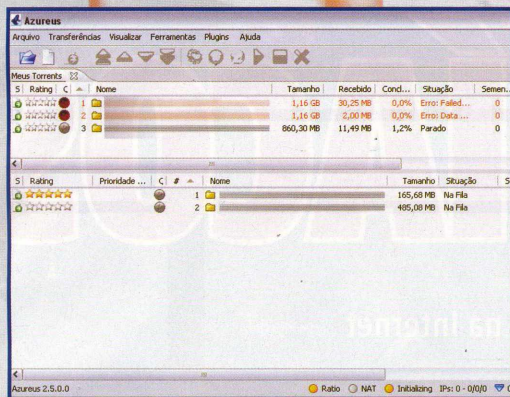
No caso dos games, o que acontece envolve basicamente um sistema chamado P2P (Peer to Peer), em que o software ou arquivo disponibilizado é compartilhado entre todos os usuários que estiverem fazendo o download.

Ou seja, quanto mais gente estiver baixando o arquivo, mais rápido ele virá para sua máquina. A pessoa que tem o game original faz uma cópia do jogo para seu computador e disponibiliza para a rede virtual em sites que usem este sistema.

Na lista dos maiores portais, temos duas categorias: os abertos ao público e os exclusivos para quem é do clube. No primeiro caso, sites, como The Pirate Bay (<http://thepiratebay.org/>) e MiniNova (www.mininova.org/), são os campeões de audiência. Já no segundo caso, o usuário só pode usar o site caso seja convidado por alguém já cadastrado no sistema. A lista compreende poderosos portais, como Torrent Leech (<http://www.torrentleech.org/>), Torrent Underground (www.media-underground.net/) e Black Cats (<http://www.blackcats-games.net/>).

O processo é simples: basta você procurar pelo nome do game na categoria que já é dividida por console, escolher o link que tiver o maior número de usuários compartilhando o download (seeds é quem já tem o arquivo completo e está apenas sendo camarada em disponibilizar o arquivo, enquanto que leeches são aqueles como você, que ainda estão fazendo o download do arquivo) e fazer o download do torrent.

O torrent nada mais é do que um arquivo de registro do download que você está começando a fazer. Ele é lido em programas que usam o sistema P2P. Na lista, há os best-sellers uTorrent (www.utorrent.com) e Azureus (<http://azureus.sourceforge.net/>).



Do PC para o DVD

Feito o download do jogo via torrent, tudo que o pirateiro precisa agora é de um gravador de DVD na máquina e um programa para "queimar" o jogo. No caso dos games de PS2, costumam usar bastante um programa chamado Alcohol 120% (<http://www.alcohol-soft.com/>), porém o mais indicado é o próprio Nero Burning Rom (<http://www.nero.com/>). O processo de gravação, consiste basicamente em descompactar o arquivo que foi pego na internet que irá gerar um arquivo ISO (o formato da imagem feita do game). Cabe ao programa de gravação ter uma opção de gravar o tal "jogo.iso", lembrando que, no caso do PS2, quanto menor for a velocidade da gravação melhor rodará o game no aparelho.

Na hora do teste...

O processo de gravação dura no máximo uns 15 minutos (tempo para o pirateiro replicar dezenas de cópias de um mesmo game antes de comercializar com algum barraqueiro ambulante).

A escolha da qualidade da mídia é muito importante. Reza a lenda que, quanto mais escura a mídia, melhor será gravado o jogo. Na verdade o importante é identificar a qualidade total do produto. Mídias da marca RitekGos são as melhores para não cegar o canhão do PS2, ao passo que tranqueiras de marcas genéricas vendidas em tubos são como agulhas que perfuram o olho do aparelho.

Quem prefere duplicar...

Em muitos casos, o pirateiro já possui uma cópia do jogo que necessita duplicar (ou triplicar, quadruplicar...). Nesse caso, o programa mais usado para criar a imagem do game é o DVD Decrypter (<http://www.dvddecrypter.org.uk/>). Ele também é capaz de gravar imagens .iso no DVD, porém, no caso do PS2, o melhor mesmo é o Nero.

Uma prevenção já está sendo feita

Viu como o caminho da pirataria é mais fácil do que se imagina? Pensando nisso, o mercado de games está se transformando nos últimos anos. A principal medida caminha com a vilã da história: a Internet. Hoje, muitos produtores estão optando por criar games online (os famosos MMOs). Só assim o jogador é obrigado a usar um sistema completamente oficial caso queira se beneficiar de todos os recursos do game.

Além disso, no caso dos consoles da nova geração (Wii, PS3 e Xbox 360), o que praticamente todas as empresas têm feito é disponibilizar uma versão demonstrativa do game na rede online de cada console. A filosofia nessa prática é objetiva: muitos jogadores acabam baixando ou comprando um game alternativo puramente para conhecê-lo. Com isso, é melhor disponibilizar uma versão demonstrativa gratuitamente e oficialmente para que ele veja se o game vale a pena. Essa é a tendência, que promete não extinguir com a pirataria, mas diminuir drasticamente a sua proliferação. É o que esperamos!



▲ Como voce confere na matéria de capa, na página 34, estes são alguns games que proliferaram graças à ação dos pirateiros

MANÍACOS

Cópia beta de Manhunt 2 vazou na Internet por Rodrigo Ortiz

Alguém deixou escapar a versão preliminar do esperado Manhunt 2, da Rockstar Games. O lançamento, previsto para o Dia das Bruxas (31 de outubro), já está disponível na Internet, em sites de download ilegais, torrents, e fora dela com os comerciantes de produtos piratas.

A notícia vem em péssima hora para os órgãos legais e para a própria Rockstar, que já estava com problemas até o pescoço pela violência do lançamento. Mas muitos fãs a consideram uma bênção: como o game é extremamente violento, sendo até banido no Reino Unido, a versão final teria violência reduzida, uma vez que antes era considerada AO ("Adults Only", só para adultos) pelo órgão ESRB e agora é M ("Mature", para gamers "maduros"). A adequação foi obrigatória.

O circo está armado e a confusão não pára. Há quem amaldiçoe o suposto grupo de hackers "Slonik", responsável pelo lançamento, e quem os considere heróis por terem salvado os jogadores das mãos da censura.

Mais mortífero do que nunca

Da primeira vez, você acompanhou as aventuras de James Earl Cash, um psicopata que tem de escapar de uma cidade cheia de gangues que o querem morto, guiado apenas por um homem conhecido como The Director. A câmera estilo televisão, que dava uma cara paranóica ao game, foi um sucesso, assim como a violência desmedida, novidade na época.

Agora, na sequência, num enredo ainda mais misterioso que o primeiro, você controlará Danny, um paciente em um manicômico que, assim como seu companheiro Leo, foi vítima de um experimento que o transformou em um assassino de primeira. Os dois escaparam e agora têm de fugir de agentes e gangues envolvidas com um grande grupo chamado The Project, ao mesmo tempo que tenta recuperar a memória sobre seu passado e descobrir a verdade sobre o projeto.

A fórmula "baldes de sangue, violência, e caçada humana" continua. As melhoras são incríveis e tornaram o jogo mais divertido ainda. As "execuções foram aprimoradas - para quem não conhece a ideia, numa execução Danny (ou James, no

primeiro game) pega uma vítima por trás e a mata de formas, digamos, criativas, usando de seringas e armas de fogo. Se uma execução é feita com sucesso, a câmera muda, aproximando-se para mostrar em detalhes a matança, que se passa por uma animação automática. Além de muitas novas armas, a bola da vez são as Environmental Executions (Execuções Ambientais), nas quais se pode utilizar elementos do cenário contra os perseguidores.

Outra grande melhoria é no lado "stealth" do jogo. Esconder-se de inimigos é muito mais importante agora. As sombras são suas melhores amigas, e pode-se inclusive quebrar lâmpadas para aumentar a escuridão. Os caçadores estão mais inteligentes, chegando a suspeitar de seu esconderijo. Nesses casos, agora é possível prender a respiração e parar de se mexer com um comando que aparece na tela, garantindo sua invisibilidade.

Há um cuidado maior com os sons. Qualquer barulho é mostrado como ondas em um radar, que também mostra quem está no seu campo de visão ou pode ser ouvido nos arredores. Isso funciona para você também: se correr, seus passos são ouvidos e seus perseguidores podem localizá-lo.

À SOLTA!

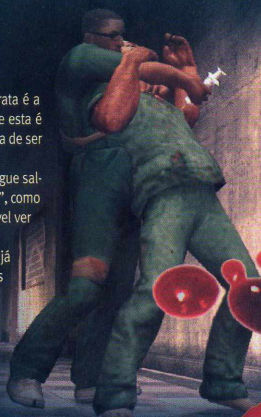
Negócios, negócios; bugs à parte

Ao que tudo indica, e de acordo com o Team Slonik no arquivo .nfo sobre o lançamento, a versão pirata é a originalmente banida, sem cortes. Um comentário no arquivo desanima um pouco: "nós acreditamos que esta é uma versão beta, então não chore se ela f**** com você". Realmente, o game tem seus bugs, mas não deixa de ser jogável e, à sua maneira, divertido.

A maior parte dos problemas é gráfica, como bugs de câmera durante as execuções ou texturas de sangue salitantes. Ainda no assunto de execuções, quase todas mortes acabam sangrando, inclusive mortes "limpas", como afogar sua vítima com uma sacola de plástico. Ao levantar o corpo para escondê-lo nas sombras, é possível ver sangue nas costas do personagem.

A jogabilidade está praticamente intacta e é extremamente estável. Por outro lado, alguns jogadores já relataram travamentos em algumas partes do jogo. A inteligência artificial também tem certos defeitos, às vezes trombando em paredes ou obstáculos que poderia passar por cima.

Outros defeitinhos incluem o som desaparecer em algumas animações ou ainda atrasos na legenda em relação ao áudio. Por alguma razão, o beta age de maneiras diferentes para os jogadores. Nem todo bug aparece para todos, mas ainda não se sabe por que isso ocorre.



Censurado!

Afinal, o que a censura cortou da versão final? Bom, na verdade, o que foi realmente cortado foi pouco. A maior parte foi encoberta.

Mesmo mantendo as mortes mais sangrentas, uma das execuções com alicate foi removida, em que Danny arrancava partes baixas da pobre vítima. No resto, os assassinatos continuam, mas as execuções ganharam efeitos visuais que escurecem e embaçam a cena, impedindo que o jogador saiba exatamente o que está acontecendo. O fator choque do game diminuiu consideravelmente, em todas as versões.

No final, quem quiser ver matança de verdade terá de apelar para a contravenção ou torcer para que a Rockstar lance uma "versão do diretor", o que é improvável.

Caiu na Rede é game!

Já não é a primeira vez que um vazamento ocorre com uma grande franquia. Na maior parte das vezes são só informações, mas já houve várias outras ocorrências mais graves, ou melhor, graves para as empresas, porque boa parte dos gamers adora esse tipo de coisa.

O último grande vazamento foi este ano, em agosto, quando a demo de *Silent Hill Origins* para o PSP acabou caindo na Internet para desespero da Climax Studios.

No final de 2003, incrivelmente, o código-fonte inteiro de *Half-Life 2*, game para PC, vazou. Em janeiro do ano seguinte (2004), falando em FPS, uma demo bem simples de *PainKiller* estava rodando pela rede, e a *Dreamcatcher* teve de usar seu jogo de cintura lançando uma demo oficial em fevereiro para acalmar os ânimos.

Outra franquia do gênero que sofreu duas vezes com isso foi a famosa série *Halo*, do Xbox, que está prestes a lançar o terceiro e

último game da série. O segundo jogo, um mês antes do lançamento, em 2004, já estava disponível em fóruns e sites de download. O carma de *Halo* voltou no começo deste ano, quando vídeos do jogo multiplayer surgiram pela Internet, mostrando uma fase que não estaria disponível na versão beta oficial, lançada mais tarde, chamada *Last Resort*.

Mas a vencedora em número de games foi a Ubisoft em setembro de 2006, com um vazamento de informações e imagens sobre vários jogos. A lista passava de 20 jogos, incluindo os então novos *Prince of Persia* e *Splinter Cell*. Mesmo que nenhum jogo completo ou demo tenha sido espalhado, as informações sigilosas que vazaram desagradaram muito a Ubisoft.

Se você quiser saber mais sobre games que vazaram na internet antes de seu lançamento, acesse www.psworld.com.br. **PSW**

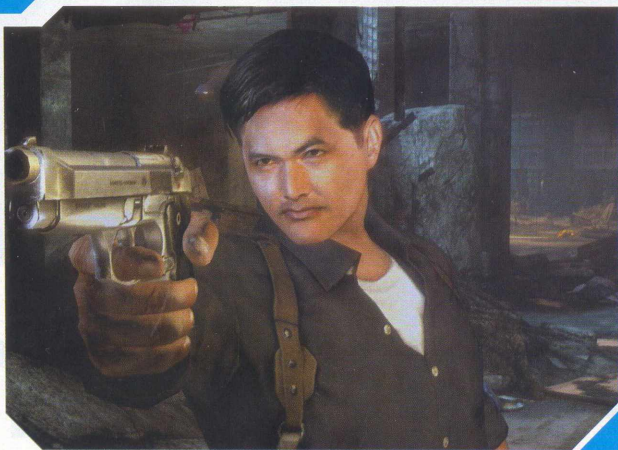
REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

Stranglehold

"John Woo é um diretor chinês. E ele sabe fazer cenas de ação. Aliás, sabe muito bem. Você deve conhecê-lo por ter sido o diretor do incrível *Missão: Impossível 2* ou *Assassinos Substitutos*. Porém, ele fez um monte de filmes..."

Pág. 36



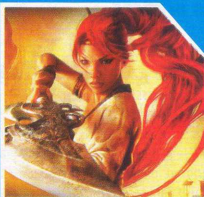
Índice

- 36 Stranglehold
- 38 Heavenly Sword
- 40 Obscure II
- 42 Dungeons e Dragons Tactics
- 42 Worms: Open Warfare
- 43 Coded Arms Contagion
- 43 Super Collapse 3
- 43 Resident Evil – The Essentials
- 44 .Hack//G.U. Vol. 3//Redemption
- 44 Guilty Gear XX Accent Core 2K8
- 45 Jeanne d'Arc
- 46 Syphon Filter Logan's Shadow
- 47 DIRT
- 47 Blast Factory: Advanced Research

Box de avaliação

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

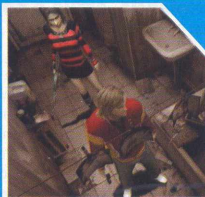
-  Gráficos
-  Som
-  Jogabilidade
-  Diversão



Heavenly Sword

"Que o PlayStation 3 ainda não tem nenhum jogo que o faça querer o console só para jogá-lo, isso você sabe. A boa notícia é que setembro inicia a época de grandes jogos em todo o ano, e 2008 ano está cheia de..."

Pág. 38



Obscure II

"Dois anos depois dos eventos de Obscure, em que os heróis venceram a ameaça mutante dos malignos irmãos gêmeos Friedman, temos os sobreviventes continuando normalmente as suas vidas agora como universitários..."

Pág. 40



Midway
Midway
PS3, X360, PC
Ação
16
<http://strangleholdgame.com/>

PRÓS

- Ação da melhor qualidade
- Cenários totalmente destrutíveis

CONTRAS

- Alguns bugs nos cenários
- Multiplayer fraco

NOTA **8,0**

NO MESMO ESTILO
Max Payne

Stranglehold

Ação, violência, estilo e pombas brancas

por Douglas Pereira

■ John Woo é um diretor chinês que sabe fazer cenas de ação – aliás, sabe muito bem. Você deve conhecê-lo pelo incrível *Missão: Impossível 2* ou por *Assassinos Substitutos*. Porém, ele fez um monte de filmes excelentes antes de ir para Hollywood, todos rodados em Hong Kong.

O melhor desses filmes mais antigos de Woo é, sem dúvida, *Hard Boiled* (*Fervura Máxima* aqui no Brasil), que estreou em 1992. É uma das produções mais insanas que alguém já fez fora de Hollywood. É tiro para todo lado, sangue para todo lado... Tem até uma cena de tiroteio em um berçário! Ele sabe como fazer cenas de ação. Ainda bem que ele decidiu supervisionar *Stranglehold*, que aliás é quase uma seqüência de *Hard Boiled*, usando o mesmo personagem estrelado por Chow Yun-Fat.

Em *Stranglehold*, o Agente Tequila volta à ação. O enredo do jogo é um pouco estranho, mas serve mais para dar um motivo para sair atirando. Vários anos depois dos eventos de *Hard Boiled*, Tequila continua sendo um policial em Hong Kong. Então um policial é morto, e ele vai investigar. Aí começam histórias de gangues que seqüestram a namorada e filha de Tequila, mais um homem que manda no mundo das drogas e por aí vai. O jogo tem várias cenas cheias daquelas frases de efeito, câmeras lentas e todo o tipo de drama que você possa pensar de um filme de Hong Kong. É uma ótima homenagem, ficou bem legal.

Ação no melhor estilo Woo

O que importa mesmo é a ação, e isso *Stranglehold* tem de sobra. Choca com a quantidade de inimigos para eliminar. Até a metade do jogo, você destrói mais do que todos os inimigos de *Black* na dificuldade máxima. É basicamente isso que você vai fazer durante o jogo inteiro: atirar na cara de todo mundo que aparecer na sua frente, sem parar para pensar. Logo na primeira fase, a mais fraquinha, já existem dezenas e dezenas de homens maus querendo matá-lo.

E assim continua pelas oito horas de jogo, com o número de inimigos aumentando a cada capítulo.

Já que é preciso matar todo mundo, é bom que haja munição suficiente. *Stranglehold* o deixa o tempo todo com pistolas duplas (como em todo filme de Woo), mas não limita a elas. A variedade é básica: a shotgun, as submetralhadoras, a metralhadora pesada, o lança-mísseis. Como a ação não pára um único segundo, seria preciso até ter munição infinita, mas não é o caso. Em vez disso, a Midway pensou em algo muito interessante para manter o caos: você nunca precisará recarregar a arma. Sim, é como se suas armas não tivessem pentes ou cartuchos. Foi uma excelente decisão, porque, com tanta gente para matar, seria preciso recarregar as armas com uma frequência ridícula.

O QUE IMPORTA É A AÇÃO, E ISSO STRANGLEHOLD TEM DE SOBRA

O jogo também abusa do famoso bullet-time, a movimentação em câmera lenta que você conhece de *Matrix* e *Max Payne*. Aliás, se for para comparar o jogo de Woo com algum outro, dá para ver que eles se inspiraram neste último. O Tequila-Time, como é chamado aqui, acontece sempre que você o ativa manualmente ou sempre que encontra algum elemento do cenário para interagir. Se há uma coisa que existe aos montes além de inimigos e balas neste jogo são os elementos interativos. Praticamente qualquer coisa começa uma cena. Dá para se pendurar em candelabros, pular sobre as mesas e tudo mais que um filmeão de ação deve ter – e você faz isso enquanto continua com o dedo no gatilho.

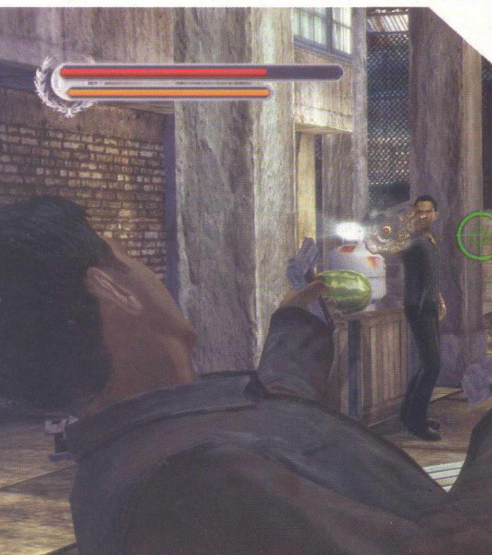
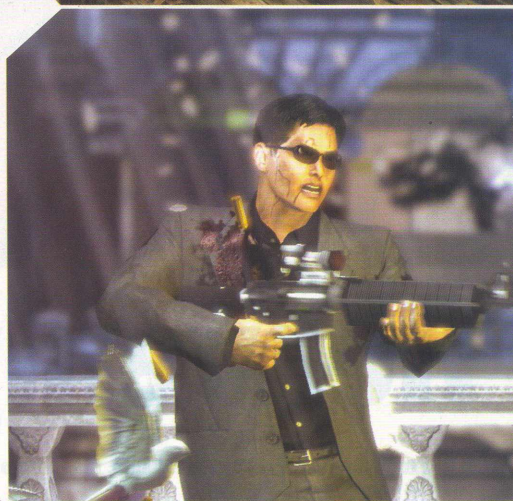
Tão bom quanto poder usar o cenário a seu favor é descobrir que dá para acabar com ele por completo. As balas que não acertam os bandidos não podem desaparecer no ar, então tudo vai desmoronando quando elas começam a acertar o cenário. O mais legal é que isso irá forçá-lo a não ficar usando o mesmo esquema durante a fase toda, se escondendo no mesmo lugar, por exemplo, pois aquela mesa que está dando cobertura virará pó bem rápido.

Outro truque do detetive são as Tequila Bombs. São habilidades especiais que ajudam muito a partir da metade do jogo, quando a dificuldade aumenta consideravelmente. Há quatro habilidades: uma aumenta sua energia, outra permite que você escolha um lugar do corpo do adversário para matá-lo instantaneamente, a terceira o deixa invencível e com munição infinita e a quarta faz com que Tequila acabe com todo mundo que está na tela, enquanto as pombas brancas, maior marca registrada dos filmes de John Woo, aparecem para dar um belo efeito à carnificina.

Alguns problemas

Toda essa ação é muito bem-feita, com alguns pequenos problemas aqui e ali, como alguns elementos do cenário que não respondem corretamente. Sinceramente, você pode imaginar que ficará entediado depois de um tempo por ter de ficar apenas atirando, do início ao fim, mas não foi o caso. A diversão continuará até o final. O fato do game ser curto obviamente influencia nisso. Embora *Stranglehold* sofra do mesmo problema da maioria dos jogos de PS3 – custar muito e durar pouco – esse problema acabou se tornando uma virtude.

Falando em problemas, a câmera: no começo do jogo, ela pareceu bem ruim. O defeito é o game ser rápido demais, e ficar virando enquanto atira e desvia de balas não é tão prático assim. Caso você tenha a mesma opinião quando estiver jogando, vá ao options e ligue a câmera automática, que funciona perfeitamente.

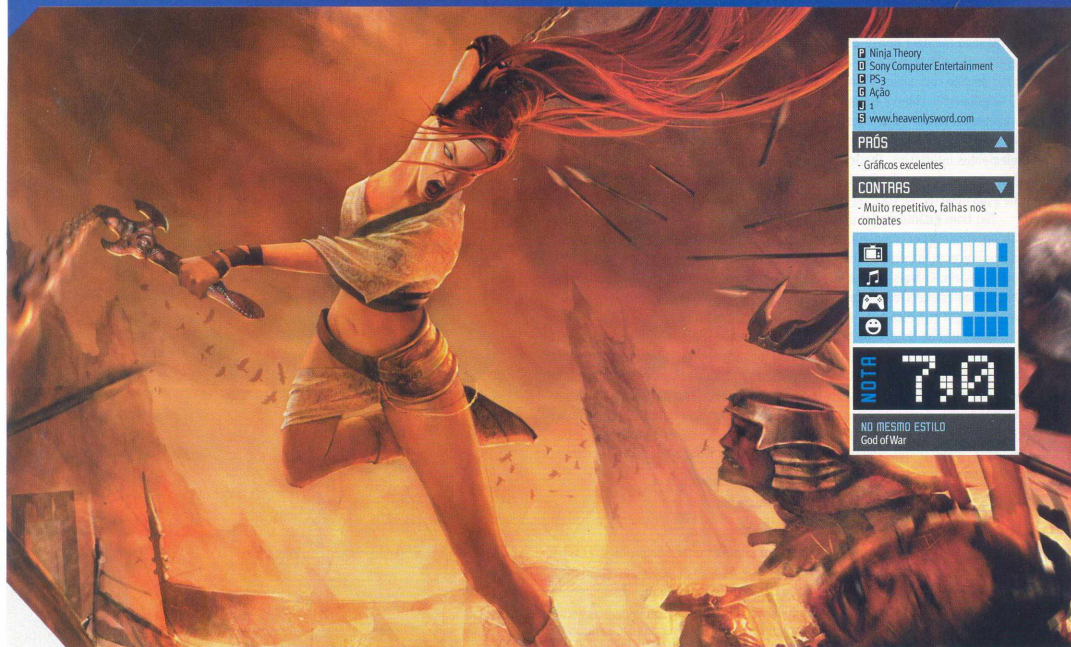


O resto

Nos quesitos técnicos, tudo vai muito bem. Os gráficos são bem-feitos, pelo menos sobre os cenários. Os personagens, com exceção de Tequila, carecem de detalhes, e os bandidos são meio genéricos. Uma boa nota vai para os efeitos sonoros. Caso você tenha um home theater, experimente ligá-lo no volume máximo só um pouquinho. Você não vai querer abaixar o volume até terminar o jogo.

Stranglehold tem um modo multiplayer. De fato, é fácil esquecer que ele existe. Seis jogadores podem se enfrentar online, mas não tem muita graça. Mesmo que haja uma sensação diferente em enfrentar inimigos bem mais espertos que os controlados pelo computador, os efeitos de câmera lenta ficam limitados e, quando você deixa de ficar impressionado com todo o cenário vindo abaixo, a diversão parece ir embora junto com aquele barril que acabou de explodir...

Resumindo, *Stranglehold* é um ótimo jogo de ação, bem acima da média. Ele possui tudo o que um filmeão de ação deve ter e dura quatro vezes mais. A versão de PS3 vem com o filme *Hard Boiled* incluso no disco de Blu-ray, então é uma boa assistir primeiro para depois jogar. Os filmes de John Woo são ótimos, e os jogos que levam o nome dele também.



Ninja Theory
 Sony Computer Entertainment
 PS3
 Ação
 1
www.heavenlysword.com

PRÓS

- Gráficos excelentes

CONTRAS

- Muito repetitivo, falhas nos combates



NOTA

7,0

NO MESMO ESTILO
God of War

Heavenly Sword

Não é tudo aquilo que estavam falando, mas é bom
por Douglas Pereira

■ Que o PlayStation 3 ainda não tem nenhum jogo que o faça querer o console só para jogá-lo, isso você sabe. A boa notícia é que setembro inicia a época de grandes jogos em todo o ano, e 2008 ano está cheio de jogos excelentes. Muita gente achava que Heavenly Sword, por ter muitos elementos parecidos com os que fizeram de God of War um sucesso, seria o primeiro jogo essencial para o PS3. Bem, o jogo está longe de ser ruim, porém está ainda mais longe de ser essencial.

A história é até bem escrita e um pouco interessante, mas é cheia de clichês e bem previsível em alguns pontos. A trama se desenvolve em torno de Nariko, uma garota pertencente ao clã que protege a Heavenly Sword, espada muito poderosa que toma a vida de quem a possui. É claro que aí entra um rei malvado que quer tomar a espada para si, a fim de subjugar outros reinos, dominar o mundo... Aquela coisa de sempre.

Se há algo que ajuda a dar um clima ao enredo, é a qualidade da atuação dos dubladores. Os personagens ganham muito carisma e as vozes se encaixam perfeitamente. Como curiosidade, quem interpreta o papel do Rei Bohan (em inglês, pois dá para escolher cinco idiomas diferentes) é Andy Serkis, ninguém menos que Gollum, de *O Senhor dos Anéis*.

Excelência gráfica

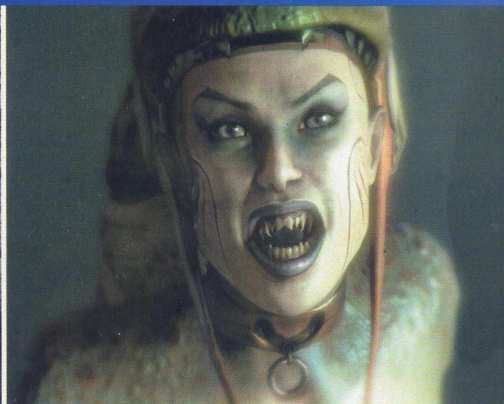
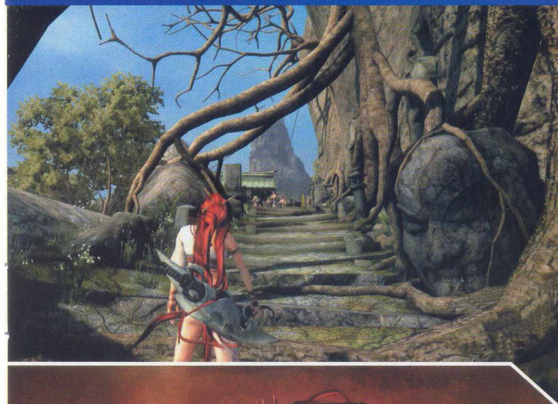
Sobre os gráficos... Caramba! Essa é a palavra que você vai dizer em alguns momentos. Heavenly Sword é o jogo mais bonito já feito para o PlayStation 3, sem dúvida. A começar pelos cenários, ricos em detalhes e com um design básico, porém muito competente. Então vêm os personagens, todos absurdamente bem animados. É incrível, especialmente pelo fato de não terem mapeado apenas animações de movimentos de luta. Todo o rosto de Nariko, por exemplo, tem animações diferentes para cada parte, como sobrancelhas, testa e lábios. Só

o cabelo enorme de Nariko e sua animação demorou mais de três meses para ficar pronto.

No entanto, o que mais chama a atenção na verdade são as cenas de golpes especiais e as animações que contam a história do game.

O interessante é que elas realmente mostram todo o empenho feito para deixar os gráficos o mais bonitos possível. Algo que conta muito a favor do visual é que Heavenly Sword evita dar aquele efeito que deixa os personagens parecendo de plástico, algo que antes era comum apenas em games que usavam a Unreal Engine 3, e agora parece ser quase uma moda, infelizmente. HS deixa tudo normal, suave e mais convincente.

ESTE JOGO SERIA CAMPEÃO, UMA EXCELENTE OPÇÃO PARA O PS3. MAS A JOGABILIDADE É UMA FACA DE DOIS GUMES



Para terminar de falar dos quesitos técnicos, só falta o som. Os efeitos até são legais, mas não há nada demais neles. A trilha apenas cumpre seu papel, em boa parte com músicas clássicas – o padrão – e colocando alguns trechos mais modernos em partes. Não é excepcional como a trilha de God of War, embora não seja irritante.

Combates: a parte boa

Só pelo que falamos até agora, este jogo seria campeão, uma excelente opção para o PS3. No entanto, a jogabilidade é uma faca de dois gumes. Como funciona: Heavenly Sword é um jogo de ação nos moldes de God of War. Você sai por aí matando um monte de inimigos, resolvendo alguns quebra-cabeças no meio do caminho e repetindo essas duas ações durante todo o percurso.

O jogo se apóia, na maior parte do tempo, nos combates, deixando a matança em primeiro plano e fazendo-o ter de usar o cérebro só de vez em quando. O bom é que, na maior parte do tempo, as lutas funcionam muito bem. Nariko tem três posições diferentes, cada uma com golpes diferentes. Essas posições ainda podem ser mudadas no meio de uma combinação, aumentando ainda mais a variedade de combos e tornando os combates um pouco menos repetitivos. Aperte o L1 e Nariko fica na posição que deu ao jogo as comparações com God of War: a espada se divide em duas e as partes são presas por uma corrente. Com o R1, ela muda para a Power Stance, com ataques mais lentos e mais fortes. Básico. Cada uma delas lhe permite fazer combos com os botões ■ e ▲.

Não há um botão de defesa, e isso é um pouco legal. Só um pouco. Para defender, você deve deixar Nariko parada e estar na posição correta. O inimigo pisca em uma cor rapidamente antes de desferir o golpe, e você tem uma fração de segundo se ajoitar. É até legal, porém um botão de defesa seria muito mais prático. Por exemplo, não há como defender se você está no meio de um combo ou mesmo no meio do combo do adversário. Foi uma boa tentativa, só não deu tão certo quanto os produtores achavam que daria.

As lutas contra chefes são legais, diferentes do normal. Geralmente acontece aquele lance de apertar um botão certo na hora certa para acertar um golpe mais forte, como em GoW.

Combates: a parte ruim

Isso que você leu são as virtudes do sistema de luta. E, agora, somos obrigados a falar do que é bem chato no jogo. Bem, para começar, o número de inimigos é enorme, em algumas vezes você enfrenta mais de uma dúzia ao mesmo tempo. Isso é bom. Já a variedade deles é ridícula. Quando for jogar, preste bem atenção aos primeiros inimigos que você vai enfrentar. Quando chegar ao final do game, repare que o mesmo tipo de inimigo está presente na última fase! Pressa ou relaxa, a falta de variedade é imperdoável – pior que isso, ela só piora outro aspecto negativo: as batalhas ficam repetitivas demais. Por mais que seja legal ver a moça de cabelo grande matando exércitos de um jeito bem estiloso, depois de um tempo simplesmente cansa. Não dá mais graça, e a falta de puzzles agrava a situação.

Para resolver isso, a equipe da Ninja Theory até deixa controlar Kai, outra personagem com um estilo totalmente diferente. Ela não é boa em combates de perto e só é eficiente atirando como uma besta. As partes de jogo dela se resumem a um monte de sessões sniper. Um aspecto interessante é que dá para controlar a trajetória de cada projétil em câmera lenta com movimentos do SIXAXIS. Mas não adianta. Essas sessões sniper são muito demoradas e repetitivas também. Em algumas partes você fica torcendo para acabar logo.

Ainda, é preciso mencionar o problema de as indicações dos botões não ficam nem um segundo na tela. Você geralmente erra na primeira vez, tendo que repetir o processo com o botão decorado para apertar na hora.

Para completar, você vai pagar caro em um jogo muito curto. É impossível não terminar esse game em dez horas, e os únicos extras que valem a pena procurar são combos novos, pois os bônus de galerias e vídeos de making-of são os mesmos que apareceram na Internet durante a campanha de divulgação.

Heavenly Sword não é e jamais será um clássico, embora tenha alguns pontos fortes que poderiam ser melhorados em uma seqüência. Falou um pouco de capricho, talvez para entregar o jogo a tempo antes da imperdoável avalanche de lançamentos do final do ano. Quem já se adiantou e comprou um PS3 pode até procurar esse jogo, mas seria melhor guardar seu dinheiro para algo melhor e que você vá jogar por mais de um final de semana.



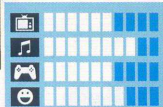
P Hydravision Entertainment
 D Playlogic
 G PS2
 A Ação/Survival Horror
 I 2
 S <http://www.obscorez.com/>

PRÓS

- Ambientação bem-trabalhada
- Sistema de duplas divertido
- Enredo interessante

CONTRAS

- Problemas de design de cenários
- Gráficos medianos
- Jogabilidade automática demais



NOTA **65**

NO MESMO ESTILO
Resident Evil, RE2, RE3, Silent Hill

Obscure II

Aberta a caça aos dragões

por Rodrigo Ortiz

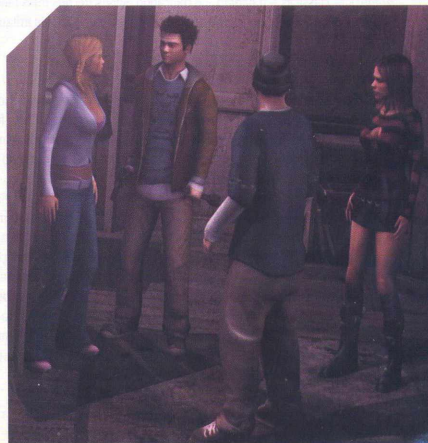
■ Dois anos depois dos eventos de Obscure, em que os heróis venceram a ameaça mutante dos malignos irmãos gêmeos Friedman, temos os sobreviventes continuando normalmente as suas vidas, agora como universitários.

Atualmente, a moda na faculdade é uma flor que foi encontrada nascendo pelo campus. Usada como uma droga pelos alunos, a planta logo vira mania. Alguns usuários começam a ter efeitos colaterais, como pesadelos bizarros, mas o problema começa de verdade quando durante uma festa vários

NA VERDADE, NÃO HOUVE PRATICAMENTE NENHUMA EVOLUÇÃO DESDE O GAME ANTERIOR

deles se tornam aberrações mutantes, matando uns aos outros. Reconhecendo os monstros como as criaturas de seu passado em Leafmore High, os sobreviventes e seus novos amigos tentam vencer a ameaça da maneira que puderem.

É assim que a sequência começa, com a mesma cara de filme de terror adolescente que tinha da outra vez. Interessante, mas um pouco batido.



Quem vê cara não vê...

Obscure II tem um trabalho bom em relação à ambientação, apesar de certas falhas. O som é um dos elementos que tiveram melhor desenvolvimento. Quando se está na faculdade, ouvem-se vozes, barulhos e uma trilha sonora que dá ao ambiente uma cara jovem com um quê de "sexo, drogas e rock n' roll".

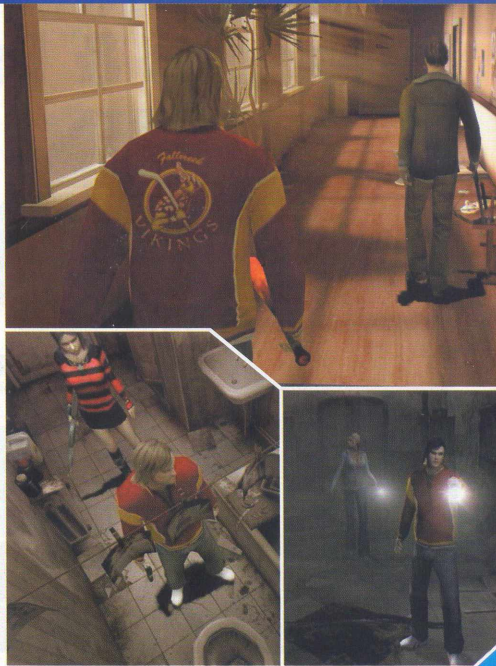
O som funciona melhor nos momentos de tensão. Andando por uma floresta escura, ruídos pelos cantos o deixam paranóico, procurando monstros onde não tem nada. Os barulhos vão de um simples balançar de folhas até vozes do outro mundo. Dentro de ambientes fechados, como o hospital, o efeito chega a ser muito maior. A trilha sonora é especialmente tensa em momentos como esse, com cores de vozes femininas muito sinistras. Não é o tipo de música que você gostaria de ouvir no escuro e desarmado. Um ponto extra para as dublagens, também. Pode-se contar com muitas falas, de vários personagens, e muitas vezes elas dão a dica do que fazer em seguida.

Por outro lado, o gráfico não tem nada demais. Na verdade, não houve praticamente nenhuma evolução desde o game anterior. Alguns efeitos, por outro lado, como o efeito resaca de uma das primeiras cenas do game ou ainda o efeito de escuridão (da chamada Black Aura) que surge várias vezes na história, dão uma cara legal ao game, apesar de não serem novidade no gênero.

Inclusive, os gráficos, junto de problemas de câmera e um design fraco de ambientes, só servem para atrapalhar a jogabilidade. A câmera tem um esquema semi-preso na maior parte das vezes, que mais ajuda do que atrapalha quando se precisa localizar um inimigo ou um item.

Os ambientes são muito bem caracterizados e verossímeis mas também são a maior causa de frustração do jogo. Muitas vezes são escuros em excesso e, em vez de ajudar no clima assustador, só fazem o jogador ficar nervoso por não conseguirem achar uma porta ou corredor. Outras vezes, a atenção do jogador é desviada do caminho certo por vários objetos inúteis do cenário com os quais se pode interagir, sem uso prático além de obter curiosidades da história.

Finalmente, o grande problema é a tendência a esbarrar em clichês e, o que é pior, de outros jogos. Obscure alterna momentos únicos, nos quais consegue ser assustador à sua maneira, com outros que, de tanto que já foram usados por outras franquias, já ficaram fracos. Os monstros mutantes são um grande exemplo – montanhas de carne deformada que se parecem com outras dúzias de criaturas dos games.



Aventurando-se

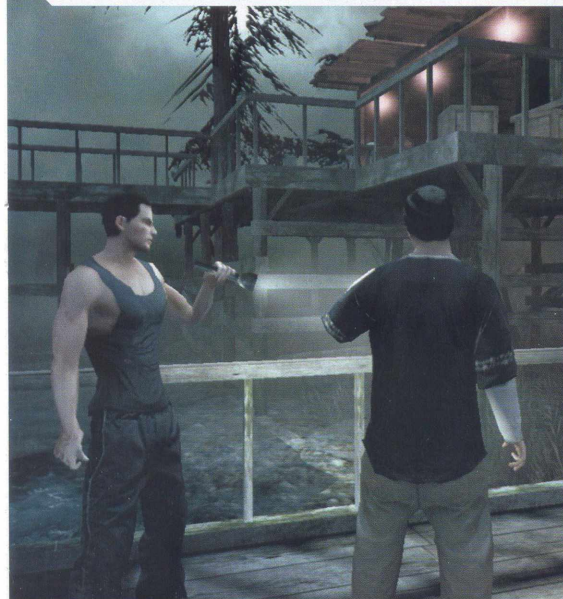
O esquema de jogo continua o mesmo: seis personagens jogáveis, entre eles três sobreviventes do game anterior (Shannon, Kenny e Stan). Cada um tem uma especialidade, como força e agilidade, até outras mais específicas, como hackear eletrônicos, destruir portas e criptologia. Há sempre com uma dupla, podendo trocar de personagens em certos momentos do jogo. Um segundo jogador também pode entrar, controlando seu parceiro. Outro ponto interessante é que, ao analisar objetos, cada um deles tem seu próprio ponto de vista, adicionando certa profundidade às suas personalidades.

Durante a história, você se depara com diversas situações e quebra-cabeças nos quais são necessários das habilidades de cada um. A idéia é ótima, mas foi pouco desenvolvida: muitas vezes você é forçado a usar a dupla certa para progredir. Quase não existem alternativas. Em alguns casos apenas usando dois personagens específicos pode-se prosseguir. Além do mais, as habilidades quase sempre se resumem ao mesmo uso, como o forção Kenny sempre empurrando obstáculos ou o ágil Corey se pendurando para subir em lugares altos.

O esquema de duplas, como no primeiro game, é interessante para a hora das lutas, mas mesmo assim a inteligência artificial não é exatamente brilhante. Na hora de mirar, também é preciso se contentar com a mira automática para acertar as criaturas, quase sempre tirando a chance de erro se não tiver nenhum obstáculo na sua frente.

Os controles são simples, e o desafio acaba ficando mais para os quebra-cabeças. Sabendo desviar e atirando sem parar é possível vencer monstros facilmente. Várias vezes, é mais difícil cuidar do(a) parceiro(a) do que realmente lutar. Existem várias armas, o que, mesmo dando uma graça extra ao game, não é o suficiente para ter uma experiência survival nas lutas.

No final das contas, é um jogo bom, mas nada que será muito lembrado. Como enredo, cumpre seu papel, mas como jogo poderia ser mais bem desenvolvido.



Dungeons & Dragons Tactics

Faltou capricho na produção

por Murilo Takeda

■ A maior franquia de RPGs de tabuleiro do mundo chega ao PSP e mostra que não está para brincadeira: o jogo traz as regras da versão 3.5 e todas as minúcias de informações do mundo de D&D dentro de um único e diminuto UMD.

Como é de praxe, no começo do jogo você cria um personagem escolhendo raça, profissão, atributos físicos e habilidades de batalha e parte em busca de missões em troca de dinheiro ou outras recompensas valiosas.

Dentro das missões, você pode contar com até cinco aliados ao mesmo tempo, e seu objetivo (na maioria das vezes) é coletar itens em baús abandonados e acabar com os inimigos do local. Você pode movimentar livremente seus personagens no cenário e deve escolher o momento certo de partir para o ataque. Essa movimentação, por blocos, poderia ser mais bem implementada, já que é meio confuso ir para o local que você realmente deseja – nem sempre a seta que guia os personagens vai parar a posição que você quer.

Os gráficos são inteiramente em 3D e não comprometem a qualidade do jogo. É possível rotacionar o cenário com o direcional analógico para saber o melhor local para se colocar e a animação dos personagens é mediana, mas bem repetitiva.

O som é épico e carrega consigo todo aquele clima medieval que ilustra bem um bom RPG clássico. Talvez o único grave defeito do jogo sejam os menus pesadamente elaborados. Eles dificultam até a simples tarefa de trocar os equipamentos de seus aliados ou usar um item de cura.

Se você passou horas de sua vida em uma mesa jogando a versão de tabuleiro ou quer algo complexo em seu PSP, Dungeons & Dragons Tactics é um passatempo e tanto.



Worms: Open Warfare 2

Guerra de minhocas por Claudio Pereira

■ Alguém duvida que minhocas não podem ser grandes soldados? Worms é uma franquia velha (dos tempos de PSone) e prova a cada nova edição como pode ser reinventada a ponto de agradar tanto aos jogadores que já a conhecem como aos novatos, que nunca ouviram falar da série.

Para que ainda não conhece muito desse universo invertebrado, Worms basicamente coloca os jogadores no papel de comandar um exército de minhocas (até quatro) em um cenário 2D com direito a usar armas diabólicas e vários tipos de explosivos contra seus inimigos – em resumo, Worms serviu de inspiração para Gunbound e Grand Chase.

Open Warfare 2, o segundo game da série para o portátil da Sony, traz uma série de ajustes significantes que deixam a versão portátil uma das melhores edições da franquia. Entre os modos disponíveis estão o clássico Quick Game (guerra rápida), o modo Custom Game (crie você mesmo sua guerra), campanha para single player (seguindo o curso da história) e o Puzzle Mode. Porém, você ainda pode jogar tudo isso contra um amigo, em modo de rede (ad-hoc) ou até mesmo online (via Infrastructure). Sem falar que dá para você editar uma série de perfis, criar seus próprios cenários e comprar uma infinidade de extras, como novas fases, equipamentos, armas e acessórios.

Controlar as minhocas no PSP nunca foi tão divertido. O disco analógico não atrapalha em nada o uso do direcional nos menus. Sem falar que o uso do zoom ajuda bastante nos momentos mais críticos, como quando você recebe aquela chuva de meteoros e outros tipos de explosivos que somente essas minhocas insanas são capaz de produzir.

Triste mesmo é somente a falta de uma opção para salvar uma partida que já está em andamento. Isso tira por completo o sistema de portabilidade, uma vez que não basta o recurso sleep do portátil quando se quer mesmo interromper a jogatina por mais do que algumas horas.

O que interessa é que Worms continua tão bom como sempre.



Coded Arms Contagion

Tiro em primeira pessoa e PSP não combinam

por Murilo Takeda

■ Nunca os FPS estiveram tão em voga quanto hoje. Coded Arms Contagion, continuação do jogo de tiro da Konami exclusivo do PSP, é mais um para essa lista interminável de novos shooters.

Em Contagion, você entra na pele do agente especial Jacob Grant e deve vasculhar a máquina de treinamento virtual do exército (A.I.D.A.) para encontrar todas as falhas de segurança que ela possa ter. No passado, hackers tentaram dominá-la para, entre outras coisas, conseguir informações secretas do exército. Você não pode deixar que isso ocorra novamente.

Se você nunca jogou um FPS no PSP, saiba que ele não é o videogame mais indicado para esse estilo. Mesmo que o controle possa ser customizado de várias maneiras no jogo, fica claro que um segundo analógico é indispensável para um game do gênero. Controlar a mira com os botões é algo com que até dá para se acostumar, mas não é nada agradável.

Se por um lado a jogabilidade é limitada, os gráficos são muito competentes, com texturas límpidas e bem variadas. As cenas em computação gráfica são muito bonitas também, o que garante, pelo menos, a satisfação visual.

Nas missões (que são bem genéricas) você deve coletar pequenos itens que garantem o upgrade de suas armas e até de seu próprio personagem. Esses elementos normalmente estão escondidos no cenário, o que garante a jogatina uma pequena porção de exploração. A possibilidade de hackear os robôs de segurança e usá-los como aliados (alguém falou em Bioshock?) funciona muito bem.

Coded Arms Contagion é um jogo mediano, com um multiplayer aceitável (até oito pessoas podem jogar em uma mesma sala) e nada mais. Adquirá se você for um fã incondicional do estilo.

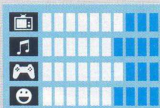
■ Cread Studio/Konami
■ Konami
■ PSP
■ FPS
■ 5
■ www.konami-data.com

PRÓS

- Bons gráficos
- Possibilidade fazer melhorias em seu personagem e armas

CONTRAS

- Baixa IA
- Missões sem inspiração
- Controles deficientes



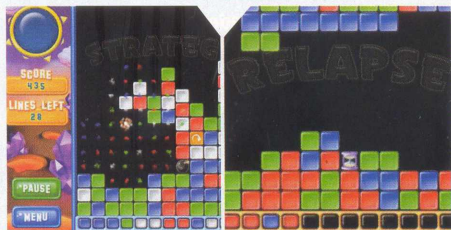
NOTA

NO MESMO ESTILO
Medal of Honor Heroes, Call of Duty: Roads to Victory



Super Collapse 3

por Ronie Anderson



■ O game Super Collapse está de volta, desta vez em seu terceiro título: Super Collapse 3. A série ficou caracterizada por ser altamente viciante e muito parecida com o famoso jogo Tetris, cujo principal objetivo do jogador é juntar, no mínimo, três blocos da mesma cor para eliminá-los e impedir que a plataforma encoste na parte de cima da tela. Quanto mais blocos o jogador consegue eliminar de uma só vez, mais pontos ele marca. É possível explorar dez ilhas diferentes no modo Quest, além de ganhar moedas para comprar itens.

Mesmo sendo um game que vicia rápido e apresentando algumas pequenas alterações nos modos de jogo e nos gráficos, Super Collapse 3 não chega a empolgar e, com certeza, se não fosse pela escassez de jogos atualmente, seria um título que passaria despercebido sem qualquer problema.

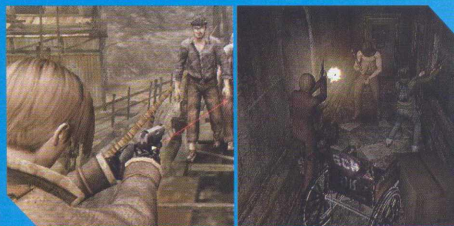
■ MacPlay
■ Mumbulo Jumbo
■ PSP, DS
■ Puzzle
■ 1
■ www.macplay.com



NOTA

Resident Evil – The Essentials

por Douglas Ferreira



■ Não se engane, caro colega: não é um novo Resident Evil. São apenas três jogos da série na mesma caixa, por um preço bem camarada. Os jogos são RE: Code Veronica, RE: Outbreak e RE4. Nada de novo, nada fora do lugar.

Code Veronica é amado por muitos e odiado por alguns. É difícil e o melhor da antiga fórmula de RE – exceto pelo remake do 1º jogo, que saiu para GameCube, Outbreak é bem ruim, para falar a verdade. O principal motivo para jogá-lo era por ser online, mas tudo era péssimo e malfeito na rede, fora que os servidores nem funcionam mais. RE4 você já conhece: é o game espetacular de sempre, que revolucionou a série e serve de base para RE5.

Caso você não tenha nenhum desses jogos, o pacote vale (pode jogar o Outbreak no lixo, se quiser). Se já possuir RE4 e tiver terminado Veronica, nem se importe em procurar.

■ Capcom
■ Capcom
■ PS2
■ Survival horror
■ 1
■ www.capcom.com/ResidentEvil



NOTA

.hack//G.U. Vol. 3: Redemption

Um final satisfatório

por Douglas Pereira

■ Mais uma saga de .hack vai chegando ao fim. Esta terceira parte não é muito diferente das outras. Os gráficos melhoraram apenas um pouquinho, especialmente pelo melhor trato dado aos personagens. As dublagens continuam excelentes, os atores continuam fazendo um ótimo trabalho. Ainda bem, pois as cenas de história ainda aparecem aos montes, todo o tempo. Falando em história, assim como aconteceu no segundo game, ela começa exatamente onde a outra parou e o desfecho da saga é bem convincente. Vale a pena assistir ao monte de cenas.

A estrutura de jogo continua a mesma. Mesmo tendo duas cidades novas e dois tipos de dungeons a mais, o jogo continua um tanto repetitivo, pois no fim das contas o que você faz é ficar passando por fases bem genéricas arrebatando todos os inimigos e subindo de nível, como na maioria dos RPGs online que o jogo imita. Mas há algumas novidades nas batalhas. Suas armas vão evoluindo conforme você as usa e com isso elas dão algumas vantagens. Por exemplo, chegar a certo nível deixa suas habilidades especiais gastarem menos SP. Falando nisso, seu SP parece diminuir mais rapidamente que antes, talvez pelo fato das novas habilidades sugarem uma barbaridade da sua barra azul. Ainda há o novo Avatar Awakening, que causa um estrago incrível, mas requer seus três personagens e a barra de Morale cheia até o limite.

Caso você tenha o save comprovando que terminou Vol. 2, começa o jogo no nível em que estava e com a maioria dos equipamentos para deixar sua vida mais fácil. Para quem não jogou os anteriores, Redemption é apenas mais um .hack. Para quem é fã, esse provavelmente é o melhor episódio feito até hoje.



P CyberConnect 2
 B Bandai Namco
 PS2
 RPG
 1
 www.cyberconnect2.jp

PRÓS

- Melhor .hack de todos.

CONTRAS

- Poderia ter mais novidades e ser menos repetitivo

[Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]

NOTA 7,5

NO MESMO ESTILO
Kingdom Hearts

Guilty Gear XX Accent Core

Sequências demais, novidades de menos


por Douglas Pereira

■ Infelizmente, os jogos de luta 2D estão desaparecendo. É uma pena, pois é difícil encontrar um gênero que fosse mais divertido que esse para jogar com os amigos. Guilty Gear é um dos poucos sobreviventes e com méritos: poucos games de luta são tão balanceados e caprichados como ele, especialmente na versão XX. Para quem não conhece, GG é um jogo de luta 2D bem rápido, ao contrário de toda a técnica que deixa os combates de Street Fighter mais lentos. Mesmo assim, as lutas entre dois jogadores experientes requerem um bom nível técnico, já que é possível levar uma surra devastadora se não souber atacar na hora certa. O visual dos personagens é bem desastoso e muito bom e as músicas são de metal da melhor qualidade.

O problema é que desde Guilty Gear XX, só vimos sequências que acrescentam muito pouco à fórmula. Esta é a quarta versão de XX, e tudo que temos é um melhor balanceamento (que já era excelente) entre os personagens e um lutador novo, que nem é tão novo assim (Order Sol). E posso estar errado, mas, ao que parece, dois personagens que estavam no game anterior não estão presentes aqui. Há também poucos golpes novos para cada lutador.

Os gráficos continuam iguais, as músicas não ganharam novos remixes – embora mesmo assim continuem as melhores dos jogos de luta – e os chefões continuam bem apelões. Não há modo Story dessa vez, só arcade mode, provando que a intenção de Accent Core é apenas melhorar os combates. Para quem jogou a versão japonesa, que estava cheia de defeitos horríveis, uma ótima notícia: a versão americana corrigiu boa parte dos bugs.

Este talvez seja o melhor Guilty Gear para jogar em multiplayer (especialmente depois das estranhas lutas entre quatro jogadores de GG Iruka), porém se você é daqueles que joga sozinho escolha uma versão mais antiga.



P Arc System Works
 B Sammy
 PS2, Wii
 Luta
 2
 www.aksysgames.com/egxorac

PRÓS

- É o mesmo Guilty Gear de sempre

CONTRAS

- É o mesmo Guilty Gear de sempre

[Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]
 [Musical Note] [Game Controller] [Smiley Face]

NOTA 7,5

NO MESMO ESTILO
Street Fighter Anthology, Samurai Showdown

Jeanne d'Arc

O melhor game estratégico do PSP

por Murilo Takeda

■ O primeiro título da competente Level-5 (de Dark Cloud, Dragon Quest VIII e Rogue Galaxy) para o portátil de Sony é a prova de que a plataforma está preparada para ganhar ótimos títulos originais e deixar a síndrome das conversões de lado. Jeanne d'Arc, jogo estratégico nos moldes de Final Fantasy Tactics, narra a história da santa francesa Joana d'Arc, uma garota que, aos 19 anos, morreu queimada na tentativa de salvar a França do domínio inglês. Essa época ficou mundialmente conhecida como a Guerra dos 100 Anos e marcou a história da humanidade em vários sentidos.

Em Jeanne d'Arc, todos os fatos históricos conhecidos são citados, mas a maioria é distorcida pela introdução de elementos fantasiosos, como um bracelete mágico que dá poderes divinos a Joana e monstros que são mandados pelo rei da Inglaterra, Henry VI (uma criança dominada por forças do mal) para escravizar os outros reinos.

A jogabilidade é típica de games do gênero, ou seja, mexa seus personagens, ataque, cure, use magias, habilidades especiais e espere a ofensiva inimiga. O grande diferencial é a facilidade de se acostumar com esse sistema, já que foi feito especialmente para quem nunca jogou um game do estilo – tudo é explicado de uma forma bem organizada. Mesmo com toda essa facilidade, ele não deixa de ser atraente para os mais experientes, criando um sistema de jogo compatível com todos os tipos de jogadores.

Novidades como o Burning Aura (um círculo de fogo que surge atrás do inimigo atacado e que pode ser usado por um aliado ou por um inimigo para desferir um golpe muito mais poderoso que o convencional), o Unified Guard (uma defesa em conjunto que só acontece quando seus personagens estão juntos uns dos outros, que faz com que percam menos energia com os golpes inimigos) e os braceletes (transformam seus personagens em seres poderosíssimos com alto poder de ataque, novas magias

SE VOCÊ JÁ É CALEJADO NO ESTILO, PODE PEGAR JEANNE D'ARC DE OLHOS FECHADOS

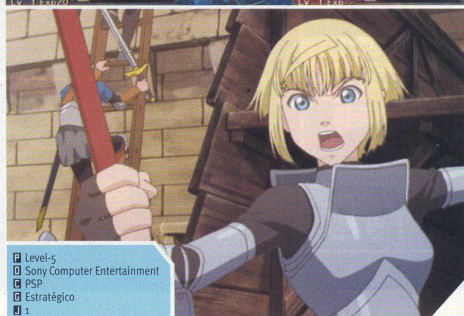
e possibilidade de movimentação muito maior) agregam grande dinamismo às batalhas. Além dessas características únicas, o jogo também conta com um sistema de regência astral que age sobre os todos os combatentes para decidir quem terá vantagem nos embates. Existem três símbolos no total (sol, lua e estrela) e cabe a você equipar esse regente da maneira correta para se dar bem contra os adversários (sol ganha da estrela, que ganha da lua, que, por sua vez, ganha do sol).

Outra coisa bacana em Jeanne d'Arc é a possibilidade de equipar qualquer tipo de magia em todos os seus personagens, não importando o estilo de luta dele. É possível criar suas próprias elementos mágicos coletando gemas especiais em combates ou sidequests e usar o estranho sapo roxo que lhe acompanha para mesclá-las a fim de criar algo raro e muito poderoso.

Na parte visual, a Level-5 mostra novamente sua competência na área e brinda todos os donos de um PSP com gráficos de ponta. Todos os elementos do jogo são inteiramente em 3D e, como não poderia faltar em um jogo da empresa, o efeito cel-shading faz os personagens SD (Super Deformed) algo bem carismático e agradável aos olhos. Os cenários também não fazem feio, com grande riqueza em detalhes e uma paleta de cores bem viva. Se não bastasse tudo isso, a história é narrada em belíssimas cenas em anime com uma qualidade soberba – até mesmo a dublagem dos personagens e o sotaque dos vários reinos (todos falando em inglês, é claro) foram muito bem gravados.

Dividido em capítulos, Jeanne d'Arc não é tão grande quanto normalmente um jogo estratégico para consoles é: você jogará em média 30 horas para finalizar o game. Para um jogo destinado a uma plataforma portátil, é uma vida útil muito boa. Se você quiser destravar todos os extras do jogo, adicione aí mais 10 ou 15 horas.

Portanto, mesmo que você não seja fã do estilo, dê uma chance para esse jogo, ele pode surpreender e mostrar um novo (e viciante) gênero de videogame. Se você já é calejado no estilo, pode pegar Jeanne d'Arc de olhos fechados. Um dos melhores jogos do PSP até o momento.



■ Level-5

■ Sony Computer Entertainment

■ PSP

■ Estratégico

■ 1

■ www.us.playstation.com

PRÓS

- Fácil aprendizado

- Sons e gráficos

- Batalhas e personalização de personagens

CONTRAS

- Algumas missões são muito

facéis, outras muito difíceis

- Falta a opção de legenda nos

vídeos

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

■

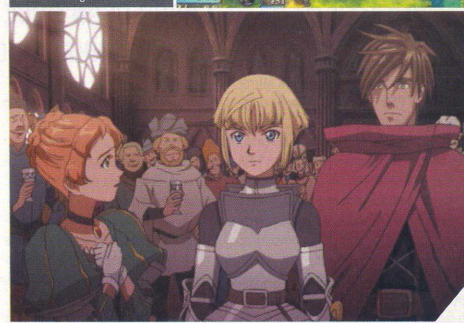
■

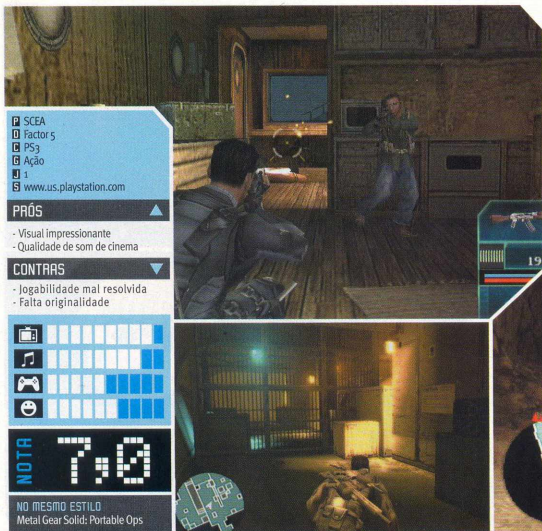
■

■

■

■





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

PRÓS

- Visual impressionante
- Qualidade de som de cinema

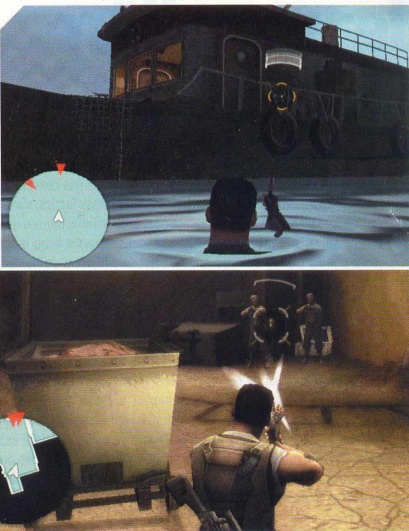
CONTRAS

- Jogabilidade mal resolvida
- Falta originalidade

[Ícone de bateria] [Ícone de música] [Ícone de controle] [Ícone de seta]

NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Metal Gear Solid: Portable Ops



Syphon Filter: Logan's Shadow

De volta as origens
por Ronie Anderson

■ A série Syphon Filter nasceu em 1999 no primogênito da Sony, o PSone. O título pegou carona no clima de agente secreto iniciado por Metal Gear Solid. Alguns até acharam que seria uma cópia barata do jogo estrelado por Solid Snake, mas, pouco tempo depois, o sucesso da série provou que os corneteiros de plantão estavam errados e o protagonista de Syphon Filter, Gabriel Logan, se firmava como um dos personagens mais carismáticos do mundo dos games. Graças ao enorme sucesso alcançado pelo primeiro jogo, mais duas seqüências foram produzidas e tiveram ótima aceitação. Após o fim da era PSone, os fãs estavam com uma grande expectativa em relação ao primeiro título da série para o PS2: Syphon Filter: The Omega Strain. O problema foi que a produtora resolveu mudar o estilo do jogo, abandonando a essência original que fez o sucesso da série. As novidades desagradaram os fãs mais conservadores e, na época, a Sony até chegou a anunciar que seria o último título da série, mas eles se arrependeram e voltaram atrás. Depois de pouco tempo, lançaram Syphon Filter: Dark Mirror, para PS2 e PSP. O game voltava às origens e, novamente agradava os jogadores voltando a fazer sucesso.

Passados oito anos após o lançamento do primeiro jogo, a série chegou ao seu sexto título: Syphon Filter Logan's Shadow. Esse é o segundo game da série de espionagem lançado para o portátil da Sony e serve de seqüência para Dark Mirror. O título é considerado um dos melhores da plataforma até hoje.

Em Logan's Shadow, os personagens principais são Gabe Logan e sua parceira de longa data, Theresa. No novo episódio, o agente especial participa de mais uma missão ao redor do planeta. Desta vez, ele tem que recuperar um precioso equipamento de uso militar que, acidentalmente, foi parar nas mãos de perigosos terroristas, que agora ameaçam o governo para que eles cumpram suas exigências. Ao lado de Theresa, Logan ainda tem de lidar com a hipótese de Lian Xing ser uma

agente dupla. Ela está desaparecida desde que foi acusada de traição e Gabe terá de procurá-la.

O roteiro do jogo foi feito pelo autor Greg Hucka, que escreveu um livro baseado em Perfect Dark Zero. No que diz respeito a quesitos técnicos, Syphon Filter Logan's Shadow agrada. No geral, o game manteve os moldes de seu predecessor, Dark Mirror, em quase todos os aspectos. A grande inovação do game fica por conta da jogabilidade, que possibilita que o jogador execute comandos inéditos na série até então. Em Logan's Shadow é ver combates embaixo d'água em 360°. O personagem também pode efetuar disparos com as armas sem ter de se expor na linha de tiro dos inimigos, assim como acontece em Gears of War. Outra boa surpresa do título é que agora Gabe Logan pode quebrar o pescoço e apunhalar os seus inimigos, além de usá-los como escudo em momentos de tiroteio.

Assim como em Dark Mirror, os gráficos são ótimos, muito diferente daqueles do primeiro jogo, com os cenários irreais e inimigos pixelados.

Graças à utilização da famosa engine de física Havok, o personagem tem uma interação muito maior com o cenário. O jogo se passará em uma grande variedade de locais, como desertos e, graças a novos movimentos embaixo d'água, um navio no fundo do oceano. Syphon Filter Logan's Shadow é um dos primeiros jogos a utilizar a velocidade de 333 MHz no portátil da Sony. A trilha sonora do game é ótima e foi produzida por Azam Ali, responsável também pela produção de algumas músicas do famoso longa 300 de Esparta.

Syphon Filter Logan's Shadow veio para provar que, mesmo com uma tela menor e a falta de um segundo analógico, o PSP pode ter um jogo de ação tão bom quanto qualquer outro console de mesa.

O título é uma exclusividade do PSP e um dos melhores já lançados até hoje para o portátil.

GABE LOGAN PODE QUEBRAR O PESCOÇO E APUNHALAR OS SEUS INIMIGOS

DiRT

Um verdadeiro McRae!

por Claudio Pereira

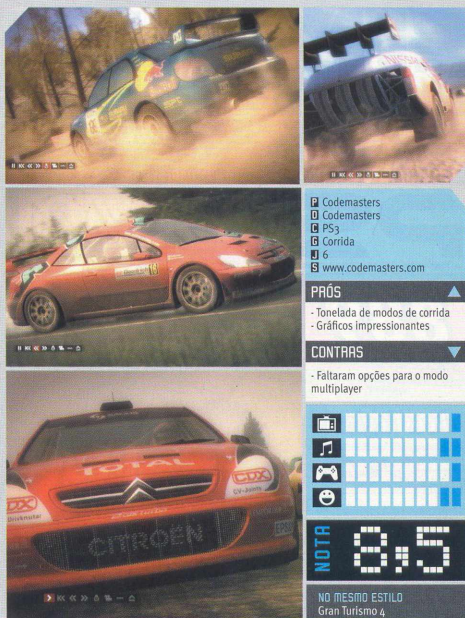
■ DiRT pode ter um nome estranho, mas possui uma singularidade capaz de diferenci-lo de qualquer outro game da série Colin McRae. Pense em detalhes, como a incrível modelagem dos veículos, a interface visual que surpreende desde os primeiros menus até as corridas em si e, principalmente, ao sistema de evolução que deixa o fator replay jogado lá no talo.

Isso é DiRT, um jogo de corrida, mais precisamente de rali, que traz uma série de opções diferentes desde seu modo carreira, como o Crossover, Rally, Rallycross, Rally Raid, CORR e Hill Climb, todos é claro com peculiaridades e desafios distintos.

Os veículos aqui são destrutíveis. Esqueça por completo aquela piada conhecida como Gran Turismo, pois aqui não há uma marca ou licença capaz de segurar as batidas, as derrapadas e os destroços. Tudo, é claro, respeitando as leis da física e o poder gráfico que o PS3 consegue atingir. É aqui que se vê também o valor do novo console da Sony. Gráficamente, DiRT é algo de encher os olhos de comoção seja pelo seu cenário persistente, seja pelos seus efeitos de luz ou pelas suas milhões de partículas que percorrem a lama e a areia das pistas. Tudo se encaixa de forma perfeita e só complementa a magnífica jogabilidade e a variedade em pilotar cada tipo de veículo.

Mas não é só de modo carreira que DiRT se segura. O seu multiplayer online oferece desafios para até seis jogadores se estapearem nas pistas, com direito a criar verdadeiros torneios com até 100 participantes. O único inconveniente fica na hora de criar a sala para a partida, pois você fica limitado a cenários e veículos randômicos.

Se levar em conta que a versão para Xbox 360 foi lançada antes, portanto não traz tanta beleza visual quanto a do PS3, fica uma sensação de ser apenas um título multiplataforma. DiRT garante o sucesso no PS3.



Blast Factory: Advanced Research

Quem precisa de Geometry Wars?

por Claudio Pereira

■ Você pode não saber, mas Blast Factory já é um título conhecido dos jogadores da PlayStation Network, a rede virtual do PlayStation 3. O game de tiro é basicamente uma versão melhorada do clássico Blast Factor dos arcades, em que você controlava uma nave em meio ao espaço e atirando para todas as direções possíveis.

Se você conhece o Xbox 360 verá que Geometry Wars é exatamente Isso. Blast Factory no PS3 vem para concorrer com o game da Xbox Live.

Advanced Research trata-se da segunda expansão (ad-on) do game. A primeira oferecia como adicional o modo multiplayer tanto offline como online. Nesta, as melhorias foram basicamente visuais e estruturais, por exemplo, novas opções de cores e cenários mais desafiadores. Porém a adição também confere novos oponentes e equipamentos.

Outra mudança considerável fica para a exclusão do modo Bonus Cell, dando vez para o Survival Cell. Para quem não sabe, o primeiro contava com um limite de tempo para destruir o maior número de unidades que fosse possível. Para o segundo, foi adicionado um sistema de recompensas para suas habilidades, o que confere um modo infinito e muito mais desafiador e divertido de se jogar.

Se não bastasse, Advanced Research traz também uma espécie de modo campanha, em que o jogo deixa a dificuldade na medida certa para que o jogador consiga completá-lo em poucas horas e ainda acompanhar um enredo clássico da série. Para alguns parece repetitivo, mas no final é mais um modo interessante, que adiciona desafios para serem enfrentados em cada fase.

O melhor de tudo é o preço: por meros US\$ 4,99 você já garante o ad-on. Caso você não tenha a versão original, basta desembolsar US\$ 20 e faturar o pacote completo com o game original e as atuais duas expansões.



FIM DE UM CICLO



Há quatro anos...

■ Investigar e revirar o universo PlayStation de todas as formas para levar até o leitor a informação mais importante, da forma mais correta, sensata e honesta. Essa era apenas uma das ideias da equipe de Redação da Digerati Games, que depois de conversar bastante resolveu investir em uma publicação voltada exclusivamente para os consoles da Sony, esta revista caprichada que você tem nas mãos. Mas não pense que foi fácil chegar até aqui, muita gente se esforçou para conseguir os melhores reviews, as entrevistas mais interessantes, grandes parcerias e conteúdo exclusivo.

A primeira edição foi para a gráfica no final de setembro de 2003 e no mesmo mês foi para as bancas de todo o Brasil por módicos R\$ 5,90, um preço amigável para 84 páginas de conteúdo. A capa recebeu um tratamento especial em verniz e um verde especial para acomodar Sieg Warheit, o protagonista de Chaos Legion – game da Capcom criado pela mesma equipe de Devil May Cry –, que mais tarde revelou-se ingrato e desmerecedor daquela posição. Mas tudo bem, era só o começo de tudo.

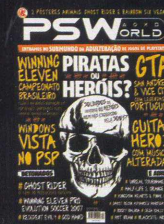
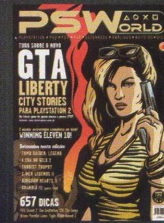
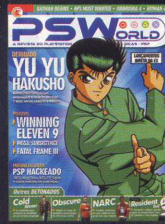
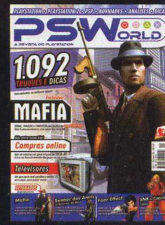
Esse foi só um dos tombos que ajudou a equipe (que na primeira edição a passou por mudanças drásticas, perdeu pessoas e ganhou reforços de peso) a se levantar e aprender coisas novas. Um formato sólido com notícias, matéria especial contando a trajetória do PlayStation, previews, reviews, dicas, códigos de GameShark, quatro estratégias e uma promoção imperdível, que daria um PlayStation 2 para quem respondesse com mais criatividade a pergunta: “Por que o PS2 mudará a sua vida?”. Tudo feito com carinho e com vontade, de jogador para jogador. Com tudo pronto, só faltava o mais importante: agradar os leitores... Foi o que aconteceu.

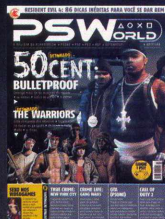
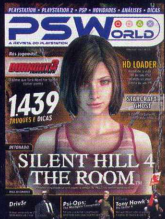
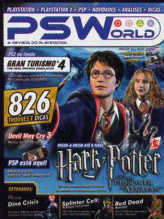
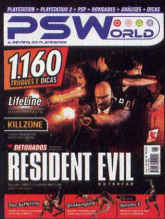
O formato visual agradável e os textos que falavam a língua do jogador garantiram números de vendas aceitáveis, fato que contribuiu para que o diretor Alessandro Gerardi desse o “OK” para as muitas edições seguintes. Foi assim que começou o ciclo de vida da PSWorld, que termina agora. Depois de quatro anos de aventuras, RPGs, corridas e desafios vencidos, cá estamos nos despedindo de você, leitor, nosso maior companheiro.



PSV

N **△ O X □**
WORLD





Integrantes da redação ao longo da história



Jocelyn Auricchio: Foi um dos idealizadores da revista. Permaneceu na equipe até a edição 20. Atualmente trabalha no caderno Link, do *Estadão*



Ronaldo Testa: Um dos grandes responsáveis pelos bons resultados das primeiras edições, Testa deixou a revista para editar a *Nintendo World*



Felipe Azevedo – Redator das três primeiras edições, Mega é editor da *NGamer Brasil*, da editora Europa



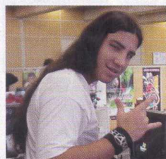
Allan André: Recebeu o cetro dourado a partir da edição 21 e desde então é o editor da *PSWorld*



Henrique de Breia: Presente desde a terceira edição, Pão migrou da Sony para a Microsoft editando a revista *X360*, da Digerati Games



Fernando Wiek: Perito em hardware, Leãozinho também é viciado em games e sempre foi quase imbatível nos desafios entre a Redação



Ricardo Farah: Shaaman sempre vestiu a camisa da revista e fazia textos antes que o editor pedisse. Atualmente está na *EGM Brasil*



Milena Wiek: Entrou para a equipe como revisora, mas sua paixão por games abriu portas para se tornar assistente editorial



Ricardo Caetano: Se a *PSW* fosse um time de futebol, ele seria o carregador de piano. RC é a defesa sólida da camisa da revista



Ronie Anderson: O mais novo membro da equipe mal começou a trabalhar e já se deparou com esta edição de despedida. Pê frio absoluto!

Alguns números da PSW

222 Detonados

552 Previews

592 Reviews

Franquias que mais estiveram na capa:

Metal Gear Solid

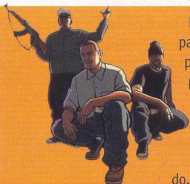


Edição 14: Allan, Henrique e Ricardo Farah estavam jogando MGS 3 simultaneamente. Farah ficou responsável pelo detonado. O resultado foi uma estratégia completa de uma dos melhores games de todos os tempos. Alguma dúvida de por que Snake foi escolhido?

Edição 21: Foi a primeira edição em que contamos com o conteúdo da OPM. Entre os destaques da revista americana, publicamos um preview de qualidade acima da média: o primeiro de Metal Gear Solid 4.

Edição 46: Esta edição é composta de diversos clássicos que chegarão para o PS3. Entre MGS4, RE5, GT5, SH5, optamos por um exclusivo da plataforma.

Grand Theft Auto



Edição 10: Em 2004 o console estava no auge. Estava para chegar ao mercado o melhor título da série mais polêmica dos últimos tempos: GTA: San Andreas. Depois de muita especulação sobre novidades, como alimentação, barbearia e academias, um preview definitivo levou o game para a capa.

Edição 30: Nossa primeira capa de um game de PSP, GTA: Liberty City Stories. Além do detonado, um preview da versão para PS2.

Edição 34: Assim que foi anunciado GTA: Vice City Stories, não tivemos dúvidas em colocá-lo na capa. GTA é sempre uma boa pedida.

Burnout



Edição 11: As duas primeiras edições de Burnout são muito fracas. Quando botamos a mão na versão demo da terceira, tudo mudou em nossa cabeça. A palavra "capa" foi a primeira coisa que veio à mente, mesmo já estando definido que DMC3 também seria. O resultado? Duas capas diferentes.

Edição 23: A capacidade do terceiro game ainda estava na mente. Quando jogamos Burnout Revenge, confirmamos o que já sabíamos: Burnout na capa!

Edição 38: Quando todos achavam que o PS2 estava derrubado, levamos à nossa capa uma demonstração de que a EA pensou nos órfãos da plataforma com Burnout Dominator.

Mortal Kombat



Edição 12: Mortal Kombat sempre foi clássico. Detonamos o primeiro game da franquia que a Midway colocou no mercado desde o início da revista. Na hora de decidir a capa, a tradição falou mais alto.

Edição 22: Além de Shaolin Monks ser uma aposta diferente de Ed Boon e John Tobias, a edição 12 foi sucesso absoluto de vendas. Repetimos a dose e o bom resultado nas bancas.

Versus que tiveram mais comentários

Michael Schumacher vs. Dick Vigarista

Traíçoeiros nas pistas, o heptacampeão e o personagem do desenho animado acumulam diversas semelhanças

PaRappa vs. 50 Cent

Seja com letras criativas ou ofensivas, dois estilos de rappers totalmente diferentes entraram em uma disputa desigual

M. Bison vs. George W. Bush

Os mestrões são campeões em sabotar seus inimigos seja com invasões sem aval da ONU seja com agarões que tiram metade do sangue

Jack Sparrow vs. Alma Negra

Dois dos piratas mais respeitados de todos o tempo medem forças para ver quem é o mais perverso dos mares

Michael Jackson vs. Willy Wonka

Dois astros da esquisitice se enfrentam em um combate mortal para provar quem é o verdadeiro amigo das crianças

GEORGE W. BUSH (CASA BRANCA)	VERSUS	M. BISON (MADALAO)
15 Round ELÉJIO		Sua única, M. Bison não se preocupa em fazer parte do regime corporativo e não tem ambições. Um grande e poderoso.
21 Round COMANDO		Um homem que acredita em mentes de Bush não vai ter o melhor para si ou para o mundo.
18 Round INIMIGOS		Sua intenção de ser o grande líder, um vilão que acredita em um mundo melhor, não é a sua. Não se preocupe com ele.
14 Round OBJETIVO		M. Bison deseja apenas destruir o mundo e não se importa em causar a destruição de pessoas que consideram seus aliados.
10 Round BRASIL		1 milhão que M. Bison acredita que não pode ser tão rápido quanto Bush. Não se preocupe com ele. Não se preocupe com ele. Não se preocupe com ele.
VENCEDOR BUSH		

Official U. S. PlayStation Magazine

O conteúdo exclusivo da *OPM* foi licenciado para outra revista da empresa – um projeto ousado, que alguns leitores da *PSW* devem conhecer. A *PlayStation Power* era uma concorrente feita pelos mesmos produtores. Como a revista acabou na quarta edição, todo o conteúdo exclusivo da *OPM* foi publicado na *PSW*. Muita coisa interessante chegou às mãos dos leitores graças a ela, como uma entrevista com o mestre Hideo Kojima; com o criador de *God of War*, David Jaffe; a matéria dos 100 melhores games da família PlayStation de todos os tempos e outras.

OFFICIAL U.S. PlayStation MAGAZINE

PS3 WORLD EXCLUSIVE!

TONY HAWK: NEXT GENERATION

40 PÁGINAS DE PS3 GAMES AND INFO!

Mais vendida: Edição 41

Quando a *PlayStation Power* deu capa para *God of War*, em 2005, as vendas foram um fiasco – as piões da publicação. Talvez isso se deva ao fato de o game ser pouco conhecido naquela época. Dois anos depois, observamos a qualidade do game, não tivemos dúvida e batemos na mesma tecla. O resultado é a maior venda de todos os tempos da *PSW*.

PSW WORLD

GOD of WAR 2 Detonado Matador

16 PÁGINAS DE PURA ESTRATÉGIA!

BURNOUT DOMINATOR

GTA VICE CITY STORIES

PSW

42 PÁGINAS DE DETONADOS

FLATOUT 2 OKAMI - KOF 2006 BATTLE STADIUM DON - A CASA MONSTRO SILENT HILL COLLECTION

GTA VICE CITY STORIES

BULLY

678 DICAS

Menos vendida: Edição 34

Não há uma explicação lógica para o resultado. Mesmo sendo a pior venda, o resultado não foi um fiasco. É possível que pelo fato de *GTA Vice City* ser um game de PSP, a procura tenha sido menor. Os mais viris associam a cor rosa ao resultado.

Integrantes da arte ao longo da história



Luciane Hagiuhara: Chefe de arte desde a edição 34, entrou para a equipe com a missão de comandar a arte e a cumpriu.



Viviane Lopes: Atua como designer desde a edição 33, quando substituiu Viviane Lopes em suas férias. Acabou ficando na equipe.



Hudson Rodrigues: Mano Hud entrou para a equipe na edição 37 como estagiário.



Sergio Bergocce: Sérgio Blade é o responsável pelas capas desde a edição 27.



Paula Colella Ragucci: Designer desde a edição 1. A partir da edição 22 tornou-se chefe de arte, cargo em que atuou até a edição 26.



Marcos Mazzei: Maizena trabalhou como designer da edição 28 até a 35. Atualmente toca covers de Oswaldo Montenegro em bares.



Buguno: Atuou como designer da edição 25 até a 33. Além de diagramar, Buga é craque no WE e participa dos desafios da Redação.



Viviane Lopes: Trabalhou como designer da edição 2 até a 25. A partir da 26 tornou-se chefe da arte, cargo em que atuou até a edição 32.



Stephanie Lawrence: Trabalhou como designer da edição 19 até a 26. Atualmente é sócia da Lawrence Publicidade e namorada do Allan.



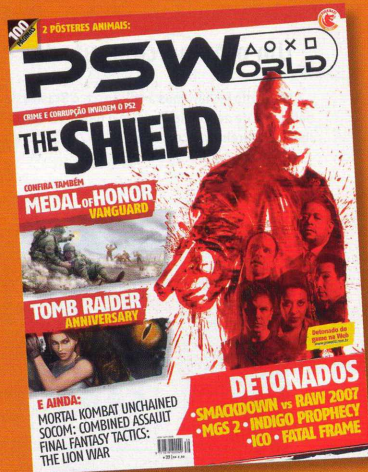
Adriana Dantas Mastelli: Foi chefe da arte da edição 1 até a 21. Foi responsável pelo projeto gráfico da primeira edição *PSWorld*.

Colaboradores da PSW ao longo da história:

Arthur Lebraum • Badah • Cláudio Pereira • Daniel Costa • Daniel Sousa • Doan Bregantino • Douglas Pereira • Fabiano Silva • Felipe Levrá • Henrique Medeiros • Henrique Moreira • Kleber Dubal • Leandro Augusto • Leandro Emilozzi • Leandro Kuraoka • Leandro Wiek • Luiz André Lopes • Mikio Ishibashi • Murilo Takeda • Rafael Pereira • Rafaela Caetano • Renato Pace • Renato Siqueira • Renê Fernandes • Rodrigo Vieira • Solange de Jesus • Thiago Borbolla • Uktena • Wildson Chinaglia

Casamento PSW

Fernando Wiek e Milena Castro (hoje Wiek) se casaram enquanto produzíamos a edição 36 da *PSW*, em outubro de 2006.

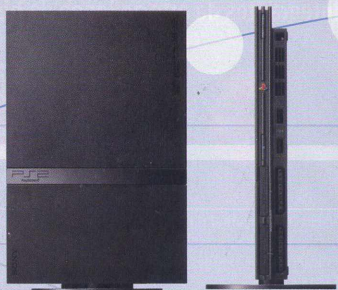


A capa rejeitada

Antes de optarmos pela Lara Croft na capa da edição 39, quase levamos à banca o game *The Shield* como destaque principal. O editor vetou!

Há males que vêm para bem

Durante o fechamento da edição 11, a equipe varou a madrugada. Por volta de 9h, quando todos já estavam parecendo zumbis, com os olhos pregados, a Sony liberou as primeiras imagens do PS2 (versão slim do PS2). Refizemos uma página de notícias e atrasamos mais algumas horas o fechamento, mas valeu a pena.



Fechamento mais extenso

A edição 10 é campeã absoluta nesse quesito. A revista, que deveria ser fechada em uma sexta-feira, foi finalizada apenas na tarde do domingo, depois de muitas sonocas na Redação. Perdemos um fim de semana, mas conseguimos concluir uma das melhores edições da história.

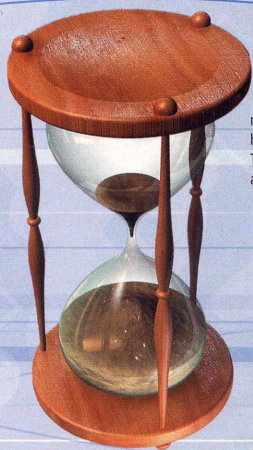
Um olho no computador e outro na TV

Enquanto fechávamos a edição 32, o Brasil estava jogando contra o Japão pela Copa de 2006. Mesmo com o fiasco da seleção canarinho, na ocasião o time de Parreira venceu a equipe de Zico por 4 a 1.



Atraso

Um dos motivos que atrasaram a segunda edição é que os backups com todos os arquivos da edição 1 foram perdidos, ou seja, todas as páginas tiveram de ser produzidas novamente pela arte sem usar nenhum arquivo como base.



Contratação adiada

Ronie Anderson teve a oportunidade de trabalhar na PSW desde o início de 2004, mas se atrasou duas horas no horário da entrevista e o editor não perdoou. Três anos depois, conseguiu o estágio em seu último ano de faculdade.



Bat-cancelamento

O detonado de Batman Begins foi produzido pela Redação, mas deu lugar a YuYu Hakusho Forever, que estampou a capa da edição 20.

Antes tarde do que nunca

God of War não foi para a capa da edição 18 porque a Digerati Games também produzia a revista PlayStation Power. A segunda edição da PP foi fechada antes da PSW naquela ocasião, e GoW era o principal destaque. Soul Calibur 3 foi o substituto.

Kratos foi capa apenas da edição 41, fazendo a PSW esgotar nas bancas.



Haja console

Durante os quatro anos de revista, quatro consoles já passaram pela Redação. Os aparelhos não suportaram a carga excessiva de horas de jogo. Além disso, muitas vezes o pessoal da Redação teve de trazer seu próprio PS2, em algumas emergências.



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

NHL FACEOFF

Aparência alternativa

Segure **X** + **○** + **L1** quando a placa "Just Minute" aparecer. Mantenha os botões segurados por vários segundos depois de o som de um disco tocar. Os times terão diferentes uniformes com danos liberados, quando o jogo começar.

Bug

O default do jogo é séries de um jogo. Para ter uma série de sete, comece um playoff de sete jogos antes do fim da temporada. A opção "continue playoff" de verá estar liberada. Quando a temporada terminar, vai automaticamente sobrescrever o velho playoff, mas manter o formato de sete jogos.

NHL FACEOFF 97

Super jogadores

Na tela de criação de jogos, digite um dos seguintes nomes:

TOM BRASKI
TAWN TRAMER
JODY KELSEY
CRAIG OSTRANDER
RAJA ALTENHOFF
JOSH HASSIN
KELLY RYAN
PETER DILLE

Então, coloque "1" como número do uniforme, "Forward" como posição, "Right-handed", "150" como peso. Não edite nenhum outro atributo. Saia com o **▲**, e então marque o jogador como free agent.

NHL FACEOFF 98

Terceiro uniforme

Selecione o New York Ranger como o time visitante. Segure **■** + **→** no controle na tela de seleção.

Superjogadores

Na tela de criação de jogos, digite um dos seguintes nomes:

RAJA ALTENHOFF
STEVE BRASKI
TOM BRASKI
CRAIG BROADBOOKS
DAVE BRICKHILL
JOSJ HASSIN
TAWN KRAMER
JOHN REHLING
ALAN SCALES
KELLY RYAN
JODY KELSEY
PETER DILLE
CRAIG OSTRANDER

Então, coloque "1" como número do uniforme, "Forward" como posição, "Right-handed", "150" como peso. Não edite nenhum outro atributo. Saia com o **▲**, e então marque o jogador como free agent.

NHL OPEN ICE CHALLENGE

Supervelocidade

Segure **▲** + **■** + **Start** + **Select** enquanto o jogo estiver sendo carregado

Cabeções

Aperte **↑** + **Passe** + **Turbo** na tela "Tonight's Game"

Goleiro cabeção

Aperte **Passe**, **Passe**, **Turbo**, **Chute**, **Passe** na tela "Tonight's Game"

Cabeças de nenê

Aperte **Turbo**, **Turbo**, **↑**, **Chute**, **Chute**, **↑** na tela

"Tonight Game"

Disco grande

Aperte **↑**, **↑**, **↓**, **↘**, **Turbo** na tela "Tonight's Game"

Jogadores secretos

Na tela de recordes, use o seguinte:

Mês: Março
Iniciais: G_H

NHL POWERPLAY 96

Super time

Aperte **R2**, **R2**, **R2**, **L2**, **L2**, **L2**, **Select** quando a tela escurece antes da tela inicial aparecer. O logo do Rad Army Team vai aparecer ao lado do logo do Mighty Ducks.

Fonte

Segure **R** enquanto estiver no vestiário, selecionando seu time, para fazer água sair da fonte.

NICKTOONS RACING

Cavaleiro Misterioso

Ganhe todas as corridas na dificuldade mais fácil

Plankton e pista bônus

Complete o jogo uma vez para destravar o Plankton e uma pista bônus.

NIGHT STRIKER

Scrolling mais rápido

Aperte rapidamente **↑**, **↑**, **←**, **↓**, **↓**, **→**, **▲** + **Select** na tela título

Sem menu de seleção

Aperte rapidamente **↑**, **↑**, **←**, **↓**, **↓**, **→**, **■** + **Select** na tela título

Score attack mode

Aperte rapidamente **↑**, **↑**, **←**, **↓**, **↓**, **→**, **✳** + **Select** na tela título

POP N TWIN BEE

Dark Play

Pause o game no arcade mode e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●

POWER SPIKE PRO BEACH VOLLEYBALL

Todas as quadras

Selecione "Option" no menu principal, e aperte ■, ▲, ●, ▲, ■.

NO ONE CAN STOP MR. DOMINO!

Jogue com o Bruce

Complete o jogo com o Mr. Domino ou a Miss Domino

Jogue com o Pierre

Complete o jogo com o score "best in the county" em todas as fases.

Jogue com o D/AM*?o

Complete o jogo com o score "best in the US" em todas as fases.

Grandpa's In The House: Otaku Grampa

Aperte todos os botões de uma vez, para ver o Vô ficar doído, com seus músculos se revelando e gritando como se fosse um personagem de desenho japonês.

Grandpa's In The House: Girl in Back

Aperte todos os botões de uma vez, para ver a filha vestida de preto.

Phat Tony's Casino: Stopping Mr. ou Miss Domino

Mr. ou Miss Domino, dependendo de quem você estiver controlando, vai se mover para trás e para a frente em uma linha para tentar te parar. Se você colocar um dominó no caminho deles, ele vai parar de se mexer e sentar ali.

NOT TREASURE HUNTER

Power-up mode

Segure R1 + Select durante a sequência de introdução

Special mode

Aperte Select, ↑, ↓, ▲, ✖ durante a sequência de introdução

Jogo mais rápido

Pause o jogo e segure ✖ + R1 + R2

Novostorm

Seleção de fases

Jogue um jogo e termine com um score que possa ser colocado no hall de high scores. Coloque, como nome, TWIRLY. Aperte ▲ para voltar ao menu principal. No meio da tela, use o ícone dourado para acessar a seleção de fases.

NUPA

Vídeos bônus

Complete todos os puzzles

O.D.T.

Energia cheia

Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, ■

Munição cheia

Pause o jogo e aperte ←, →, ↑, ↓, ●, ■

Magia cheia

Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, ●

Upgrade na magia

Pause o jogo e aperte ↓, ▲, Select, L1, R1, Select

Aumento do nível de arma

Pause o jogo e aperte R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓

Upgrade de habilidades

Pause o jogo e aperte ■, ●, ▲, Select, ←

Pule de fase

Pause o jogo e aperte ●, ■, ▲, ↑, ↓, ←, →, Select

Experiência cheia

Pause o jogo e aperte ●, ■, L1, L2, R1, Select

50 vidas

Pause o jogo e aperte ▲, ↑, ●, →, Select, ■

Saúde do inimigo desligada

Pause o jogo e aperte ▲, ■, ●, ●, ●

Jogue com Sophia

Aperte L1, L2, R2, R1, no menu principal

Jogue com Karma

Aperte R1, R2, L2, L1, no menu principal

PONG

Destrave a primeira fase

Pause o jogo na tela de seleção de zonas. Aperte L1, R1, L1, R1 e volte ao jogo.

Destrave a segunda fase

Pause o jogo na tela de seleção de zonas. Aperte L2, R2, L2, R2 e volte ao jogo.

Destrave a terceira fase e mais

Pause o jogo na tela de seleção de zonas. Segure L2 + R2 + L2 + R2 e volte ao jogo. Isso também destrava os power-ups secretos e as três versões clássicas do Pong.

Seleção de fases

Aperte L1, R1, L1, R1, L1, R1 na tela de opções. Selecione a estrela depois do que parece ser a fase final do Pong de 1972.

Barra maior

Quando você chega à Zona 8 do Pong original, aperte L1 e sua barra vai crescer. Quando mais você fizer, mais vai crescer, até não poder mais.

POOL HUSTLER

Minigame: Bowliards

Aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ▲, ▲, ✖, ✖, ✖, ←, →, ■, ● na tela título

NINJA JAJA MARUKUN: ONIKIRI NINPOUCHO

Passwords

BBBB – Level 01

EYAB – Level 02

KREH – Level 03

WVAC – Level 04

NNIV – Level 05

POP N MUSIC 2

Versões Hyper das músicas

Jogue todas as músicas uma vez. Então, segure Select enquanto estiver escolhendo uma música na tela de seleção de fases.

Música secreta – Lounge

Aperte L1, ↑, L1, ↑, L1, ↑, L1, ↑, ▲, Start na tela título

Música secreta – J-R&B

Aperte R1, ▲, ▲, ←, R2, ▲, L2, L1 + Start na tela título

Música Secreta – Cute

Tenha 2 horas de jogo acumuladas

Música Secreta – New Fork

Tenha 2h30 horas de jogo acumuladas

Música Secreta – Sexy Girls

Tenha 3 horas de jogo acumuladas

Música Secreta – J. Garage Pop

Tenha 5 horas de jogo acumuladas

Música Secreta – Akiba

Tenha 6 horas de jogo acumuladas

Música Secreta – Live

Tenha 6h30 horas de jogo acumuladas

Música Secreta – Avangrade

Tenha 7 horas de jogo acumuladas

Rally Mode

Tenha 5 horas de jogo acumuladas

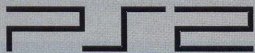
Survival mode

Tenha 5 horas de jogo acumuladas

Opção de 5 ou 7 botões

Tenha 5 horas de jogo acumuladas

DICAS PARA



EYE TOY: ANTIGRAV

Jogue com Crimsomd

Complete o estágio Black Rock Ridge no modo Style.

Jogue com Drone

Complete o estágio Black Rock Ridge no modo Speed.

Uniformes alternativos

Colete todos os itens "AG wings".

EYE TOY: PLAY

Todos os jogos

Na tela de seleção de jogos, pressione ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, L1, L2.

Efeito Rainbow

Enquanto estiver no Rainbow play room, pressione ● para mudar o efeito.

Vitórias fáceis

Coloque sua mão toda na frente da lente.

Pistas extras em Boogie Down

Consiga um alto placar para liberar mais pistas.

NCAA FOOTBALL 08

Na tela Pennant Collection, aperte Select e entre com os seguintes códigos:

2004 (times americanos): FUMBLE

Alabama (times): ROLL TIDE

Arizona (mascotes): BEAR DOWN

Arkansas (times): WOOPIGSSOOIE

Auburn (times): WAR EAGLE

Baylor (times): SIC EM

Clemson (times): DEATH VALLEY

Colorado (times): GLORY

Florida (times): GREAT TO BE

Florida State (times): UPRISING

Georgia (times): HUNKER DOWN

Georgia Tech (mascotes): RAMBLINWRECK

Illinois (times): OSKEE WOW

Iowa (times): ON IOWA

Iowa State (mascotes): RED AND GOLD

Kansas (times): ROCK CHALK

Kansas State (times): VICTORY

Kentucky (mascotes): ON ON UK

LSU (times): GEAUX TIGERS

Miami (times): RAISING CANE

Michigan (times): GO BLUE

Michigan State (mascotes): GO GREEN

Minnesota (mascotes): RAH RAH RAH

Mississippi State (times): HAIL STATE

Missouri (times): MIZZOU RAH

Nebraska (times): GO BIG RED

North Carolina (times): RAH RAH

North Carolina State (mascotes): GO PACK

Northwestern (mascotes): GO CATS

Notre Dame (times): GOLDEN DORMER

Ohio State (times): KILLER NUTS

Oklahoma (times): BOOMER

Oklahoma State (times): GO POKES

Ole Miss (mascotes): HOTTY TOTTY

Oregon (times): QUACK ATTACK

Penn State (times): WE ARE

Pittsburgh (times): LETS GO PITT

Purdue (times): BOILER UP

Ohio State (times): GO CAROLINA

Syracuse (times): ORANGE CRUSH

Tennessee (times): BIG ORANGE

Texas A&M (times): GIG EM

Texas Longhorns (times): HOOK EM

Texas Tech (times): FIGHT

UCLA (times): MIGHTY

USC (times): FIGHT ON

Virginia (times): WAHOOS

Virginia Tech (times): TECH TRIUMPH

Wake Forest (mascotes): GO DEACS GO

Washington (times): BOW DOWN

Washington Sate (mascotes): ALL HAIL

West Virginia (mascotes): HAIL WV

Wisconsin (times): U RAH RAH

Troféus

Vença os seguintes desafios para habilitar os prêmios:

Administrastaff Bayou Bucket:

vença o jogo Houston vs. Rice

Anniversary Award:

vença o jogo Bowling Green vs. Kent State

Apple Cup:

vença o jogo Washington vs. Washington State

Back-To-Back National Champs:

vença dois campeonatos nacionais consecutivos.

Backyard Bowl:

vença o jogo West Virginia vs. Pittsburgh

Battle For Illibuck:

vença o jogo Ohio State vs. Indiana

Battle For The Bell:

vença o jogo Tulane vs. Southern Miss

Battle For The Land Grant:

vença o jogo Michigan State vs. Penn State

Battle Of 1-10:

vença o jogo UTEP vs. New Mexico State

Battle Of 1-25:

vença o jogo New Mexico State vs. New Mexico

Battle Of 1-75:

vença o jogo Bowling Green vs. Toledo

Battle Of The Megaphone:

vença o jogo Michigan State vs. Notre Dame

BCS National Championship:

alcance o primeiro lugar no ranking de times colegiais

Bedlam Game:

vença o jogo Oklahoma State vs. Oklahoma

Beehive Bell:

vença o jogo Utah vs. Utah State

Beehive Boot:

vença o jogo Utah State vs. BYU or Utah

Big East Championship:

vença mais provas Big East conference.

Big Game:

vença o jogo Cal vs. Stanford

Black And Blue Bowl:

vença o jogo Southern Miss vs. Memphis

Black Diamond Trophy:

vença o jogo West Virginia vs. Virginia Tech

Border War:

vença o jogo Colorado State vs. Wyoming

Civil War:

vença o jogo Oregon State vs. Oregon

Clean, Old-Fashioned Hate:

vença o jogo Georgia vs. Georgia Tech

Commander In Chief Trophy:

vença o jogo Air Force vs. Navy or Army

Common Wealth Cup:

vença o jogo Virginia Tech vs. Virginia

Cy-Hawk Trophy:

vença o jogo Iowa State vs. Iowa

Davey O' Brien Award:

seja o melhor quarterback

Deep South's Oldest Rivalry:

vença o jogo Auburn vs. Georgia

Doak Walker Running Back Award:

seja o melhor corredor em campo

Egg Bowl:

vença o jogo Ole Miss vs. Mississippi

Florida-Georgia Game:

vença o jogo Florida vs. Georgia

Floyd Of Rose Dale:

vença o jogo Minnesota vs. Iowa

Fremont Cannon:

vença o jogo UNKV vs. Nevada

Gator Bowl Trophy:

vença o Gator Bowl.

Golden Boot:

vença o jogo Arkansas vs. LSU

Governor's Victory Bell:

vença o jogo Penn State vs. Minnesota

Governor's Cup:

vença o jogo Florida vs. Florida State

Governor's Cup:

vença o jogo Louisville vs. Kentucky

Heisman Memorial Trophy:

seja o melhor jogador colegial dos EUA

Holy War:

vença o jogo BYU vs. Utah

Ireland Trophy:

vença o jogo Boston College vs. Notre Dame

Iron Bowl:

vença o jogo Alabama vs. Auburn

Iron Skillet:

vença o jogo TCU vs. SMU

Jefferson-Eppes Trophy:

vença o jogo Florida State vs. Virginia

Jeweles Shillelagh:

vença o jogo USC vs. Notre Dame

Keq Of Nails:

vença o jogo Cincinnati vs. Miami University

Legends Trophy:

vença o jogo Stanford vs. Notre Dame

Lone Star Showdown:

vença o jogo Texas A&M vs. Texas

Maxwell Award:

seja o jogador do ano.

Mayers Cup:

vença o jogo SMV vs. Rice

Missouri-Nebraska Bell:

vença o jogo Nebraska vs. Missouri

Old Oaken Bucket:

vença o jogo Purdue vs. Indiana

Orange Bowl Trophy:

vença o Orange Bowl

Palmetto State:

vença o jogo Clemson vs. South Carolina

Paul Bunyan Trophy:

vença o jogo Michigan vs. Michigan State

Paul Bunyan's Axe:

vença o jogo Wisconsin vs. Minnesota

Peace Pipe:

vença o jogo Western Michigan vs. Miami University

Purdue Cannon:

vença o jogo Purdue vs. Illinois

Ram-Falcon Trophy:

vença o jogo Colorado State vs. Air Force

Receiver Of The Year:

seja o melhor recebedor.

Red River Rivalry:

vença o jogo Texas vs. Oklahoma

Rocky Mountain Showdown:

vença o jogo Colorado vs. Colorado State

Seminole War Canoe:

vença o jogo Florida vs. Miami

Shillelagh Trophy:

vença o jogo Purdue vs. Notre Dame

Shwartzwalder Trophy:

vença o jogo West Virginia vs. Syracuse

Sugar Bowl Trophy:

vença o Sugar Bowl

Sweet Sioux Tomahawk:

vença o jogo Northwestern vs. Illinois

Telephone Trophy:

vença o jogo Missouri vs. Iowa State

Textile Bowl:

vença o jogo Clemson vs. NC State

The Big Game:

vença o jogo Arizona vs. Arizona State

The Little Brown Jug:

vença o jogo Michigan vs. Minnesota

Third Saturday In October:

vença o jogo Alabama vs. Tennessee

Three-In-A-Row National Champs:

vença três campeonatos nacionais consecutivos

Tigers Rag:

vença o jogo Tulane vs. LSU

Victory Bell:

vença o jogo Cincinnati vs. Miami University

Victory Bell:

vença o jogo Duke vs. North Carolina

Victory Bell:

vença o jogo USC vs. UCLA

Wagon Wheel:

vença o jogo Akron vs. Kent State

Williams Trophy:

vença o jogo Tulsa vs. Rice

ESPN NFL PRIMETIME 2002

Portador da bola não pode ser parado

Entre com o código CAN'T TOUCH THIS.

Super pulos

Entre com o código SUPERMAN.

Controle sobre o placar

Entre com o código SCOREBOX.

Causar fumbles

Entre com o código READY TO FUMBLE.

Estádio Aloha e times Pro Bowl

Entre com o código ALOHA.

Estádio Reliant

Entre com o código HOWDY.

Estádios fechados

Entre com o código SHAKE IT UP.

Mostrar tudo

Entre com o código SHOW EVERYONE.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Arenas

Arena Falling Cliffs

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

R2, ●, ■, ✕, ●, ▲.

Arena General Reiko's Map Room

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

R1, ▲, R2, ↑, ✕, ✕.

Arena Nethership Interior

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

R2, ←, ←, ↓, L1, ■.

Arena Pyramid Of Argus

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

R2, L2, ■, ✕, R1, ↑. Alternativa: consiga 40 itens

Relic no modo Konquest.

Arena Red Dawn

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ●

L1, ↑, ■, ●, ↓.

Arena Shinnok's Spire

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ←,

←, ●, ↑, ▲, L2.

Personagens

Blaze

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

▲, ■, ←, L1, ←, ●. Alternativa: consiga 50 itens

Relic no modo Konquest.

Daegon

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

R2, L2, ▲, ↓, ↓, ■. Alternativa: consiga 30 itens

Relic no modo Konquest.

Meat

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↑,

■, ■, ●, ●, ●, ↑. Alternativa: consiga 10 itens Relic

no modo Konquest.

Taven

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt,

aperte L2, ←, R1, ↑, ●, ↓. Alternativa: complete o

modo Konquest.

Roupas alternativas

Drahmin

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte L1,

→, ✕, R1, ↑, ↑.

Frst

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↓,

R2, R1, L1, ●, L2.

Nitara

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↓,

L1, ↑, L1, L1, →.

Shang Tsung

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

L2, ←, ↑, ●, ↑, L1.

Filmes

Cyrax

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte →,

L1, R2, ↓, ↑, L1.

Mortal Kombat Armageddon promo

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↑,

↑, ↓, ↑, L1, ✕.

Motor

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

▲, ↑, R1, L2, R2, R1.

Músicas

Armory

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ✕,

■, ←, ▲, ■, ✕.

Lin Kuei Palace

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte

L2, ←, ●, ✕, R2, →.

Pyramid Of Argus

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↓,

←, R1, L1, ↑, L2.

Tekunin Warship

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↑,

●, L2, R2, R2, ✕.

Galeria de arte

Blaze

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte L1,

▲, L2, L2, R1, ■.

Early Taven

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↑,

✕, R2, ↓, L2, ✕.

Ed Boon

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte L1, ←, ↑, ●, R2, L1.

Arena Firewall

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ↑, ■, R1, L2, ●, L1.

Mileena's Car Design

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte R2, →, ↑, R1, ▲, ↑.

Pyramid Of Arus

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ▲, ←, ←, ✖, ↓, ●.

Sektor's Pulse Blade

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte R2, L1, ←, ✖, ↑, R1.

Unused Konquest Trap

Na caixa com o sinal "?", dentro da Krypt, aperte ●, R1, ▲, ↓, ●, ←.

FANTASTIC 4

Poder cósmico infinito

No menu principal, pressione rapidamente ↑, ■, ■, ■, ←, →, ●.

Estágio bônus Hell bonus

No menu principal, pressione rapidamente →, →, ■, ●, ←, ↑, ↓.

Arena Barge e entrevista com Stan Lee #1

No menu principal, pressione rapidamente ■, ●, ■, ↓, ↓, ↓, ●, ↑.

Survival Killing Stage 2: Barge arena

Colete 2 ícones Fantastic Four para liberar o Survival Killing Stage 2: Barge arena.

Survival Killing Stage 3: Underground arena

Colete 4 ícones Fantastic Four para liberar o Survival Killing Stage 3: Underground arena.

Survival Killing Stage 4: Tikal arena

Colete 7 ícones Fantastic Four para liberar o Survival Killing Stage 4: Tikal arena.

Survival Killing Stage 5: Horus arena

Colete 20 ícones Fantastic Four para liberar o Survival Killing Stage 5: Horus arena.

Survival Killing Stage 6: Elevator arena

Colete 25 ícones Fantastic Four para liberar o Survival Killing Stage 6: Elevator arena.

Survival Killing Stage 7: Shield arena

Colete 28 ícones Fantastic Four para liberar o Survival Killing Stage 7: Shield arena.

Guard Granny stage arena

Colete 31 ícones Fantastic Fou.

Bônus

Complete as tarefas indicadas para liberar os bonus correspondents:

Biographies of original Fantastic 4 enemies #1:

Compre por 2000 pontos.

Biographies of original Fantastic 4 enemies #2:

Compre por 2000 pontos.

Biographies of the classic Fantastic 4 villains #1:

Compre por 2000 pontos.

Biographies of the classic Fantastic 4 villains #2 :

Compre por 2000 pontos.

Biographies of the Fantastic 4:

Compre por 1000 pontos.

Boss monster drawings concept:

Compre por 1000 pontos.

Character pencil sketches (Marvel) concept:

Compre por 1000 pontos.

Chris Evans interview:

Compre por 5000 pontos.

Classic Fantastic 4 cover #1:

Compre por 2500 pontos.

Classic Fantastic 4 cover #2:

Compre por 2500 pontos.

Classic Fantastic 4 cover #3:

Compre por 2500 pontos.

Classic Fantastic 4 cover #4:

Compre por 2500 pontos.

Classic Fantastic 4 cover #5:

Compre por 2500 pontos.

Classic Fantastic 4 cover #6:

Compre por 2500 pontos.

Developer interview #1:

Colete 22 ícones Fantastic Four.

Developer interview #2:

Colete 33 ícones Fantastic Four.

Enemy drawings concept:

Compre por 1000 pontos.

Jessica Alba interview:

Compre por 2500 pontos.

Julian McMahon interview:

Compre por 5000 pontos.

Latveria 1 bonus mission:

Termine o jogo na dificuldade Normal.

Latveria 2 bonus mission:

Termine o jogo na dificuldade Hard.

Loan Gruffudd interview:

Compre por 5000 pontos.

Michael Chiklis interview:

Compre por 5000 pontos.

Stan Lee interview #1:

Colete 9 ícones Fantastic Four.

Stan Lee interview #2:

Colete 13 ícones Fantastic Four.

Stan Lee interview #3:

Colete 26 ícones Fantastic Four.

Stan Lee interview #4:

Colete 29 ícones Fantastic Four.

Stan Lee interview #5:

Colete 35 ícones Fantastic Four.

Ultimate Fantastic 4 comic panels concept:

Compre por 1000 pontos.

Ultimate Fantastic 4 Panel #1:

Compre por 2500 pontos.

Ultimate Fantastic 4 Panel #2:

Compre por 2500 pontos.

Ultimate Fantastic 4 Panel #4:

Compre por 2500 pontos.

Ultimate Fantastic 4 Panel #5:

Compre por 2500 pontos.

Ultimate Fantastic 4 Panels #3:

Compre por 2500 pontos.

Ultimate Fantastic 4 sketches (Marvel) concept:

Compre por 2500 pontos.

Zak Penn and Marty Signore interview #1:

Compre por 2500 pontos.

Zak Penn and Marty Signore interview #2:

Compre por 2500 pontos.

FIFA 2002: MAJOR LEAGUE SOCCER

Modo de trapaças

Na tela de recompensas, pressione ■ para acessar a tela de trapaças:

Big Melon

Vença o European Champions' Cup.

Crazy Ball

Vença o EFA Trophy.

Stay N Play

Vença o European Championships.

They All Fall Down

Vença a Copa America.

Eye Catcher

Vença o Gold Cup.

Scrimmage

Vença o Champion's League (ECC)

From Outside

Vença o Win the Champion's League (ECC).

Torneios bônus

Vença as qualificações para o World Cup para liberar os torneios correspondents:

AFC: Asians Nations Cup

CONCEBOL: Gold Cup

CONCACAF: Copa America

UEFA: European Championships (Euro 2004)

Complete todas as recompensas para liberar o FIFA Confederations Cup.

Imagens

Vença os eventos a seguir para liberar as imagens correspondentes:

AFC World Cup qualification: Myung Bo Hong

UEFA World Cup qualification: Francesco Totti

CONMEBOL World Cup qualification: Roberto Carlos

CONCACAF World Cup qualification: Ruud Van Nistelrooy

EFA: Nuno Gomez

European Championship Cup: Iker Casillas

European Championship: Thierry Henry

Copa America: Henrik Larsson
Gold Cup: Tomasz Rodzinski
FIFA Confederations: Steve Marlet

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Menu de trapaças

Entre com o código ALPUN.

Seleção de estágios

Entre com o código MBP4UJP.

Invincibilidade

Entre com o código MOLTOR.

Mana infinito

Entre com o código BGDA.

Munição infinita

Entre com o código FALLOUT.

Jet pack infinito

Entre com o código 38HK.

Visão frontal do carro

Entre com o código XTRASEE.

Tela vermelha

Entre com o código ANGRY.

Tela verde

Entre com o código SNIPEME.

Tela azul

Entre com o código UDDOIT2.

Modo Rainbow

Entre com o código DOROTHY.

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

Jogue com Badtz-Maru

Complete o game com o final good.

Uniformes bônus

Complete um estágio com rank S.

Uniforme Cheerleader A

Successfully complete all the cheerleader blocks in the Messy Park level to unlock the Cheerleader costume A.

Uniforme Cheerleader B

Libere o uniforme Cheerleader A e derrote todas as cheerleaders em Messy Park.

Filme So Long! Round Earth!

Perca a luta com o chefe final.

Filme The Taste of Victory

Vença a luta com o chefe final.

Tela alternativa e telas de loadings

Defina a data do jogo para qualquer dia em Novembro.

GOD OF WAR

Modo God

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Estágios excluídos

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Modo Birth of the Beast

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Modo Challenge of the Gods

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Personagem Graveyard

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Opção Heroic Possibilities

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Opção Monsters of Myth

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Opção Visions of Ancient Greece

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Filmes In-Game

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Créditos

Complete o jogo em qualquer dificuldade.

Opção The Fate Of The Titan

Complete o modo God.

Opção A Secret Revealed

Complete o modo God.

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Modo de trapaças

No menu principal, segure L2 + ● + R2 (nessa ordem). Depois, solte ●, R2, L2 (nessa ordem) para que a tela de códigos apareça. Entre com os códigos a seguir para ativar a trapaça correspondente.

Código-mestre

Entre com o código 246518.

Todas as cidades

Entre com o código 659996.

Todos os monstros

Entre com o código 525955.

Galeria 1

Entre com o código 294206.

Galeria 2

Entre com o código 409014.

100,000 pontos

Entre com o código 532459.

150,000 pontos

Entre com o código 667596.

200,000 pontos

Entre com o código 750330.

Desafios

Entre com o código 975013.

Restauração de energia vital

Entre com o código 536117.

Construções indestrutíveis

Entre com o código 812304.

Energia One time

Entre com o código 122574.

Jogador 1 invencível

Entre com o código 338592.

Jogador 1 com superenergia

Entre com o código 819342.

Dano quadruplicado para o jogador 1

Entre com o código 259565.

Jogador 1 invisível

Entre com o código 531470.

Jogador 2 invencível

Entre com o código 259333.

Jogador 2 com superenergia

Entre com o código 324511.

Dano quadruplicado para o jogador 2

Entre com o código 927281.

Jogador 2 invisível

Entre com o código 118699.

Jogador 3 invencível

Entre com o código 953598.

Jogador 2 com superenergia

Entre com o código 651417.

Dano quadruplicado para o jogador 3

Entre com o código 500494.

Jogador 3 invisível

Entre com o código 507215.

Jogador 4 invencível

Entre com o código 485542.

Jogador 4 com superenergia

Entre com o código 456719.

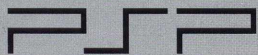
Dano quadruplicado para o jogador 4

Entre com o código 988551.

Jogador 4 invisível.

Entre com o código 198690.

DICAS PARA



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Truques

Energia infinita: complete os três Time Trials da fase Egyptian.
 Fôlego infinito: complete o jogo na dificuldade Easy.
 Mini SMG Silver: complete os três Time Trials da fase Lost Island.
 Mostrar energia do inimigo: complete os quatro Time Trials da fase Peru.
 Munição para Mini SMG infinita: complete os três Time Trials da fase Egyptian.
 Munição para pistola infinita: complete os quatro Time Trials da fase Peru.
 Munição para Shotgun infinita: complete os quatro Time Trials da fase Greece.
 Sem textura: complete o jogo na dificuldade Easy.
 Shotgun dourada: complete os três Time Trials da fase Lost Island.
 Sunglasses: complete o jogo na dificuldade Easy.
 Todas as armas: complete os quatro Time Trials da fase Greece.

Roupas

Camouflage: consiga a Relic da fase Temple Of Khamoon.
 Catsuit: consiga a Relic da fase Sanctuary Of The Scion.
 Classic: consiga a Relic da fase Lost Valley.
 Croft Manor Sport: consiga a Relic Athenian Owl da fase Midas's Palace.
 Doppelganger: consiga a Relic da fase Natla's Mines.
 Golden: consiga a Relic Griffin-Head da fase Midas's Palace.
 Legend: consiga a Relic da fase Mountain Caves.
 Scorched Natla: consiga todas as Relics.
 Swimsuit (a Relic da fase Maria Doria, de Tomb Raider 2): consiga a Relic da fase Great Pyramid.

Galeria de arte

Atlantean Creatures: complete o jogo.
 Box Art: consiga 67% dos Artifacts na fase Peru.
 Doppelganger: consiga 67% dos Artifacts na fase Lost City.
 Egypt: Collect consiga 100% dos Artifacts na fase Egypt.
 Game Gallery: consiga 33% dos Artifacts na fase Greece.
 Greece: consiga 100% dos Artifacts na fase Greece.
 Items And Artifacts: complete o jogo conseguindo 25% dos Artifacts.
 Kid: consiga 33% dos Artifacts na fase Egypt.
 Kold: consiga 67% dos Artifacts na fase Egypt.
 Lost City: consiga 33% dos Artifacts na fase Lost City.

Natla: consiga 100% dos Artifacts na fase Lost City.
 Origins of Lara: consiga 33% dos Artifacts na fase Peru.

Characters: complete o jogo conseguindo 50% dos Artifacts.
 Peru: consiga 100% dos Artifacts na fase Peru.
 Pierre: consiga 67% dos Artifacts na fase Greece.
 Promotional Images: consiga 50% dos Artifacts na fase Croft Manor.
 TR:1 vs. TR:A Egypt: consiga 100% dos Relics na fase Egypt.
 TR:1 vs. TR:A Greece: consiga 100% dos Relics na fase Greece.
 TR:1 vs. TR:A Lost City: consiga 100% dos Relics na fase Lost City.
 TR:1 vs. TR:A Peru: consiga 100% dos Relics na fase Peru.

Biografias

Doppelganger: consiga 36 Artifacts
 Kid: consiga 14 Artifacts
 Kold: consiga 18 Artifacts
 Lara Croft: consiga 5 Artifacts
 Larson: consiga 9 Artifacts
 Natla: consiga 41 Artifacts
 Pierre: consiga 23 Artifacts
 Richard Croft: consiga 32 Artifacts
 Winston: consiga 27 Artifacts

Face Style Units

Complete o jogo com 100% no seu profile.

Música tema da Croft Manor

Complete todos os desafios da Croft Manor.

CRAZY TAXI: FARE WARS

Modo Another Day (Crazy Taxi)

Na hora de selecionar um personagem, aperte R2, então segure R1. Este modo modifica os locais onde você pega seus passageiros.

Habilitar Taxi Bike (Crazy Taxi)

Na tela de seleção de personagens, rapidamente aperte L2 + R2, L2 + R2, L2 + R2.

Dificuldade Expert (Crazy Taxi)

Depois que a tela de seleção de personagens aparecer, segure L2 + R2 + Start.

Sem indicações de setas (Crazy Taxi)

Depois que a tela de seleção de personagens aparecer, segure R2 + Start.

Sem marcas de destino (Crazy Taxi)

Depois que a tela de seleção de personagens aparecer, segure L2 + Start.

Dificuldade Expert (Crazy Taxi 2)

Na tela de seleção de personagens, segure ▲ + Start.

Sem indicações de setas (Crazy Taxi 2)

Na tela de seleção de personagens, segure Start.

Sem marcas de destino (Crazy Taxi 2)

Na tela de seleção de personagens, segure ▲.

Modo Blur

Consiga uma licença de "classe C" ou melhor em qualquer um dos mapas de Crazy Taxi ou Crazy Taxi 2.

Entrevista Crazy

Complete os minigames Crazy Box em Crazy Taxi ou o Crazy Pyramid em Crazy Taxi 2 para habilitar uma entrevista com os produtores do Crazy Taxi original.

Modo Crazy Pick-Up

Consiga uma licença de "classe S" ou melhor em qualquer um dos mapas de Crazy Taxi ou Crazy Taxi 2.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Jogue com Brigada

Complete o modo Campaign com The Thing.

Jogue com Captain America

Complete o modo Campaign com Fault Zone.

Jogue com Iron Man

Complete o modo Campaign com Johnny Ohm.

Jogue com Magneto

Complete o modo Campaign com Venom.

Jogue com Solara

Complete o modo Campaign com Spider-Man.

Jogue com Spider-Man

Complete o modo Campaign com Brigada.

Jogue com Venom

Complete o modo Campaign com Iron Man.

Jogue com The Wink

Complete o modo Campaign com Magneto.

Jogue com Wolverine

Complete o modo Campaign com Solara to unlock Wolverine.

Terceiro slot de card

Complete o modo Campaign com qualquer personagem.

METAL GEAR ACID

Card Jehuty

Entre com o código JEHUTY.

Card Karen

Entre com o código KAREN.

Card Mika

Entre com o código MIKA.

Card Vipier

Entre com o código VIPER.

Card XM8

Entre com o código XMEIGHT.

Modelos de biquini

Entre com o código UMEDA para liberar Asaki Yoshida.

Entre com o código KOBE para liberar Kosaka Yuka

Entre com o código ROPPOING para liberar Shibuya Eri.

Entre com o código YEBISU para liberar Saitou Yuu.

Jogue com Teliko

Complete a missão Residential Zone.

Card Solid Snake (MG)

Complete o game para liberar o card Solid Snake (MG).

Card Raiden

Complete o game duas vezes.

METAL GEAR ACID 2

Card Strain card (046)

Entre com o código NOJIRI.

Cardt Gijin-san (099)

Entre com o código SHINTA.

Card Reaction Block (119)

Entre com o código KONAMI.

Card Viper (164)

Entre com o código VIPER.

Card Mika Slayton (166)

Entre com o código MIKA.

Card Karen Houjou (170)

Entre com o código KAREN.

Card Jehuty (172)

Entre com o código JEHUTY.

Card XM Eight (187)

Entre com o código XM8.

Card Mr. Sigint (188)

Entre com o código SIGINT.

Card Sea Harrier (197)

Entre com o código SHRRR.

Card Decoy Octopus

Entre com o código DCY.

Card Roger McCoy (212)

Entre com o código MCCY.

Card Reiko Hinomoto (281)

Entre com o código HNMT.

Card Kinoshita Ayumi

Entre com o código AYM.

Card Ishii Meguru (286)

Entre com o código MGR.

Card Natsume Sano (287)

Entre com o código NTM.

Card MGS4 (288)

Entre com o código NEXTGEN.

Card Jack (291)

Entre com o código SONOFSULLY.

Card Solid Snake MGS4 (294)

Entre com o código SNAKE.

Card Otacon MGS4 (295)

Entre com o código OTACON.

Card Metal Gear MK. II MGS4

Entre com o código MK2

Card Banana Peel

Entre com o código RONALDSIU.

Card Emma's Parrot

Entre com o código GINORMOUSJ.

Card Gekko

Entre com o código GEKKO.

Card No Smoking

Entre com o código SMOKING.

Card Possessed Arm

Entre com o código THESPANIARD.

Card Solid Eye

Entre com o código TOBIDACID.

Opção EZ Gun

Complete o modo Arena na dificuldade Easy.

Opção Stealth

Complete o modo Arena na dificuldade Normal.

Opção Running Man

Complete o modo Arena na dificuldade Hard.

Opção G36C

Complete o modo Arena na dificuldade Extreme.

Upgrades de cards

Faça upgrades nas cartas a seguir para receber cards diferentes.

Strand muda para Critical Shot.

Equipment Lv.2 muda para Equipment Lv.3.

Bandage muda para Syptic +.

McDonnell Miller muda para Liquid Snake.

Gray Fox muda para Cyborg Ninja.

Ocelot muda para Revolver Ocelot.

Metal Gear D Revised muda para Metal Gear Mk-II.

Django muda para Sabata.

Otenko Sama muda para Otenko Sama +.

Naked Snake muda para Big Boss.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Modo de trapaças

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código fullyloaded.

Todas as cidades

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código roadtrip ou crosscountry.

Sem dono

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código ontheroad.

Máximo nitro

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código filmeup.

Movimento especial Argo

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código dflens.

Movimento especial Zone

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código allin.

Cabeça de coelho

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código gettheadl.

Cabeça de abóbora

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código gettheadk.

Cabeça de caveira

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código gettheadn.

Cabeça de gelo

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código gettheadm.

Cabeça de sorriso

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código gettheadj.

Cabeça cromada

Entre na tela de opção e escolha a seleção Cheats.

Entre com o código haveyouseenthisbo.

Opção Cadillac Sixteen

Alcance 100% de progresso para liberar Cadillac Sixteen.

Placa Rockstar Games

Colete vinte e quatro logos da Rockstar Games no modo Cruise para liberar a placa Rockstar Games.

MEDIEVIL RESURRECTION

Modo de trapaças

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

Opção Artifacts And Keys

Pause o game, segure L2 + R2 e pressione ✖, ✖, ●, ■, ▲, ✖.

Obscure 2



O terror em Leafmore High ainda não acabou

por Murilo Takeda

■ Em *Obscure II*, continuação do game europeu que traz adolescentes estereotipados envolvidos em uma trama de mutações doentias e seitas secretas, você deverá reviver o pesadelo de dois anos atrás e acabar de vez por todas com as experiências genéticas feitas com estudantes da universidade Leafmore High.

Kenny, Ashley, Stan, Shannon e Josh estão de volta, mas agora eles ganharam a companhia de cinco novos amigos: Corey, um jovem astuto; Mei, uma garota muito corajosa; Jun, irmã de May; Sven, um sueco com uma força física digna dos Vikings, e Amy, uma típica coelhinha da *Playboy*.

No jogo é possível controlar dois desses estudantes de uma só vez e usar suas habilidades distintas para ultrapassar todos os obstáculos que surgem pelo caminho. Quem jogou o primeiro *Obscure* sabe que essa interação entre os membros da equipe é a característica mais interessante do título. Se você chamar um amigo para uma jogatina (sim, cada um controla um dos personagens durante o jogo), a brincadeira fica ainda mais divertida.

O enredo lembra filmes como *Pânico* e outros, ou seja: lotado de clichês. Mesmo assim, *Obscure II* apresenta algumas cenas bem marcantes e, no geral, a história se desenvolve bem.

Não fosse a câmera confusa, que sempre tenta focar o rosto de seu personagem dificultando sua movimentação, as várias vezes que você "trava" no cenário e a falta de dificuldade geral do jogo, ele poderia ser taxado como um game obrigatório para os fãs de *Silent Hill* e *Fatal Frame*. No estado em que se encontra, *Obscure II* apenas agrada e está longe de ser um título indispensável.

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

PRÓS

- Personagens com habilidades próprias
- Possibilidade de jogar em modo cooperativo

CONTRAS

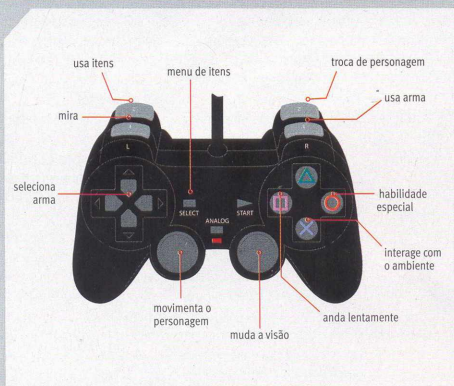
- Câmera confusa
- Controle precário



NOTA

75

CONTROLES

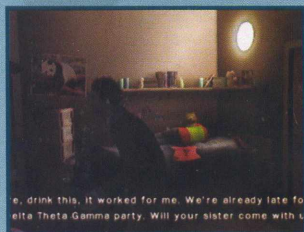


ROTEIRO

COREY

Sala do quarto, vá até o final do corredor, vire para a direita e entre pela porta de número 200. Após acordar em um local estranho, siga em frente, pegue o taco de beisebol no chão e encontre Mei. Use o taco para quebrar os objetos no caminho e siga o mesmo caminho do estranho homem que carrega uma pessoa em um saco.

Desça a escada, prossiga até o final do corredor, aperte **X** em uma mulher morta em cima de uma flor gigante e atire nos monstros. Após acordar no banheiro, siga pelo corredor, vire na primeira porta à direita e suba as escadas até a varanda. Aperte **○** para se prender na parede, prossiga até o outro lado, entre pela porta, desça as escadas, entre pela porta dupla em frente e siga para o quarto 117.



KENNY E AMY

Caminhe em direção ao casearão, vire para a esquerda após passar os carros e abra o portão. Pegue o taco de hóquei ao lado da porta, encontre uma grande

caixa branca na esquerda e arraste-a para perto dos troncos de madeira à esquerda do cenário. Suba no telhado, siga pela escada e abra a janela.



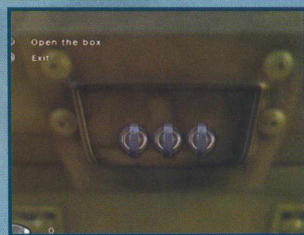
Na sala, pegue um taco de golfe, equipe-o em Amy, troque para a garota (R2), vasculhe as estantes de livros para pegar a primeira **KEY** do local e depois vá até a mesa descobrir o código esculpido na madeira (1873). Entre pela porta ao lado, siga para a direita após a conversa com uma garota e quebre o vidro de um móvel para pegar mais uma **KEY**.

Dê um golpe na última porta do corredor para entrar na sala de jogos. Vire para a esquerda, digite 1873 no cofre para conseguir uma pistola, toque na flor ne-

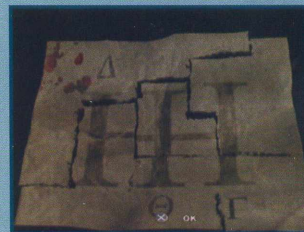
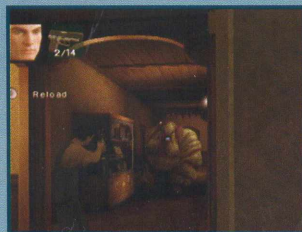
gra para salvar o jogo e volte para o corredor. Mate um monstro, pegue uma chave no corpo dele, vá até a porta ao final do corredor, aperte L2 e use a chave.

Desça as escadas, pegue uma munição para sua pistola no banco perto de um cadáver e entre pela porta ao lado. Acabe com dois inimigos, mude sua arma para o taco de golfe, quebre o vidro de um móvel na esquerda e pegue a terceira **KEY**.

Siga em frente, abra o baú reluzente com os três itens coletados, equipe a Stun Gun em Amy.



Pegue um kit de primeiros socorros (aperte L2 se quiser se recuperar) e acabe com mais um grande inimigo. Avance, recarregue a bateria da Stun Gun,

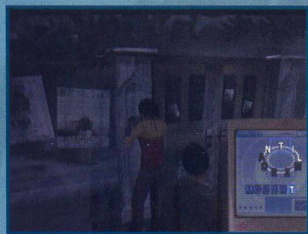


entre pela porta, pegue mais um First Aid, troque para Amy, vá ao final da sala, faça a inspeção em uns papéis em cima da mesa e resolva o puzzle.

Volte para a sala em que você pegou munição para a pistola, siga pelo corredor da direita e entre pela porta dupla ao fundo. Nesta sala, mate alguns insetos e empurre as estantes com símbolos em cima (delta, teta e gama) para a mesma posição do papel no puzzle resolvido há pouco. Suba as escadas siga o corredor e entre no casarão.

COREY E MEI

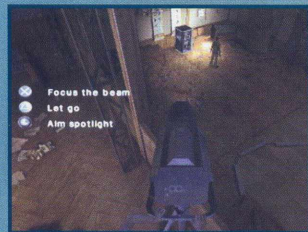
Siga em frente, pegue o taco de beisebol e o de hóquei (equipe um em cada personagem), vá para a porta principal, mude para Mei e abra-a digitando MOZART no painel ao lado.



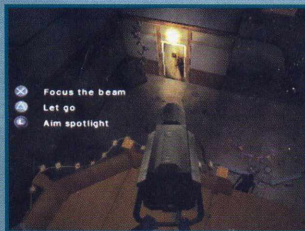
Suba as escadas, entre pela porta, hackeie uma porta branca à esquerda (PICASSO), pegue os itens e volte pelas escadas. Siga para a biblioteca (corredor à esquerda da porta principal), use o ● para pular no andar de cima e ajude Mei a subir – fique apertando o botão rapidamente para que os inimigos não a peguem.

Siga em frente, acabe com o monstro, entre pela porta, siga para o casarão e mate alguns insetos. Pegue munição na esquerda, entre pela porta ao fundo e veja a cena. Equipe a pistola em Corey, aperte ✖ perto de Kenny para que ele faça parte de seu grupo e coloque a Stun Gun nele. Salve o jogo, suba as escadas, empurre o grande vaso de flores com Kenny e entre pela porta em frente.

Pegue o First Aid, vá até o refletor em frente com Corey, aperte ✖ para controlá-lo e use a luz para acabar com a aura negra que sai da caixa de som na esquerda. Troque para o Kenny, desça e rapidamente arraste a caixa antes que a aura volte (se isso acontecer, basta usar Corey novamente e deixar o ✖ apertado em direção à caixa de som).



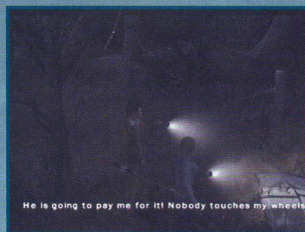
Acabe com três monstros e, rapidamente, aperte ✖ em seus corpos para sugar a maior quantidade de sangue possível antes que o barulho de um coração batendo pare. Com Kenny, arraste a caixa de som perto do bar, troque para Corey, suba na plataforma, pegue munição e use o outro refletor na porta em frente.



Siga para lá com Kenny, adquira mais um pente de balas, salve o jogo, entre pelo portão à direita e siga em frente até a entrada da casa.

COREY E AMY

Equipe a pistola em Corey e a Stun Gun em Amy. Siga em frente até encontrar um monstro, mate-o (pegue o sangue de seu coração) e siga para a direita até encontrar uma lata de energético.



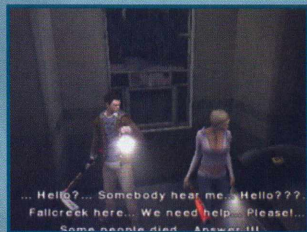
Acabe com mais dois inimigos, preencha uma seringa de Serum, siga o caminho até encontrar seu carro destruído e acabe com mais dois seres bizarros. Pegue munição no chão, siga pela esquerda, ao lado do desfiladeiro, recarregue a Stun Gun no poste de energia e siga pela direita para pegar uma serra elétrica. Volte, vire para a esquerda e serre a tora de madeira no meio do caminho.



Recarregue a serra elétrica, siga em frente, troque para Amy e inspecione o jornal no chão. Continue até ultrapassar uma ponte, pegue a Shotgun no chão, equipe-a e dê dois tiros em cada monstro para matá-los. Use a seringa para coletar sangue, entre no buraco na parede ao lado da porta da esquerda e salve seu jogo no caminho em frente.

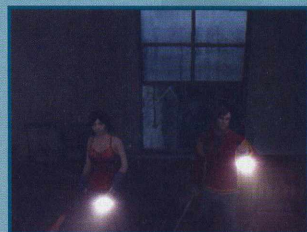
Prossiga, mate novos inimigos após a cena, siga em frente, destrua quatro pequenos insetos e recarregue sua bateria. Continue o caminho, corte mais uma tora de madeira e encontre o hospital. Quebre todas as caixas espalhadas no local para encontrar um First Aid e munição, dirija-se para a ambulância da esquerda e suba na parede.

Continue o caminho mesmo com a presença de inimigos e, quando você chegar ao lado de uma janela quebrada, desça por um buraco ao lado, abra a porta para Amy e acabe com os monstros. Suba o telhado com Corey, troque para Amy, suba no depósito de lixo, troque para Corey novamente para puxar a garota para cima e entre pela janela.



SVEN E MEI

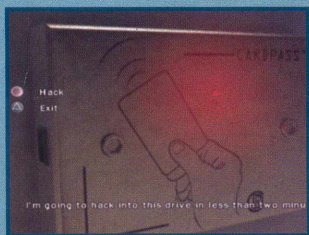
Equipe os personagens corretamente, siga em frente para salvar o jogo e depois corra para a direita até encontrar um novo caminho. Abaixo a alavanca na esquerda, prossiga, desça as escadas, suba a plataforma ao lado da caixa, empurre-a, suba no telhado, quebre a janela e entre.



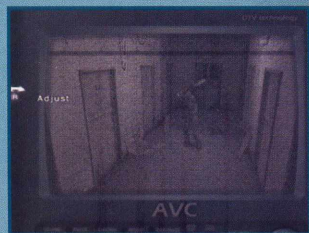
Recarregue sua bateria ao lado do bar, avance, mate quatro inimigos voadores, quebre a máquina de refrigerante para pegar um energético e suba as escadas. Troque para Mei, hackeie a porta da esquerda (FREUD), entre, pegue munição e suba as escadas.

Arraste a máquina de refrigerante, entre pela porta, quebre outra máquina em frente, pegue a lata de energético e siga para a porta dupla ao final do corredor à esquerda. Mate o inimigo que está segu-

rando Jun, vá até o quarto 117, salve o jogo e volte até a porta que você abriu usando o código.



Desça as escadas, mude para Mei, acesse o computador existente na sala e você irá controlar Jun. Ande, pegue um taco de beisebol e, quando a imagem começar a sair de sintonia, rode o analógico direita na posição correta para que a imagem surja novamente.

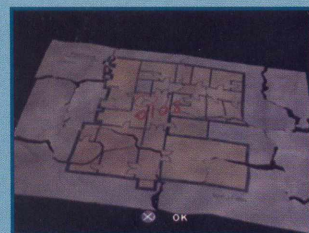


Acabe com um monstro, vá até o final do corredor, quebre as tábuas de madeira na grade e siga o trajeto (cuidado com um monstro voador) até que a tela fique colorida. Ande em frente e siga até encontrar um interruptor elétrico; então, aperte-o.

No controle de Sven e Mei novamente, equipe-os, entre pela porta ao lado, mate um inimigo e siga a trilha de sangue. Encontre uma passagem fechada por caixas, empurre a maior para a frente, mate um monstro, entre pela porta à direita e siga o caminho.

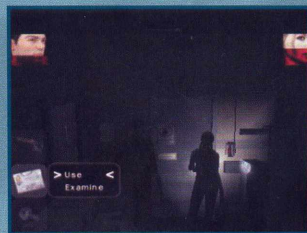
COREY E AMY

Salve o jogo, quebre a janela da sala ao lado, entre, acesse o computador e destrua os adversários. Entre pela porta ao lado, pegue o cartão de identificação, volte até o buraco causado pela explosão e pegue a primeira KEY do local.

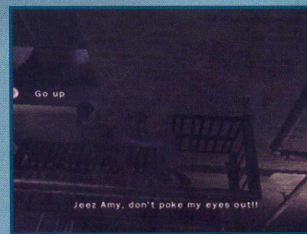


Volte, entre pela porta automática da esquerda, pegue munição, troque para Amy e pegue mais uma KEY em cima da estante. Ainda com a garota, examine os papéis em cima da mesinha, acabe com os pequenos insetos e volte a desvendar o quebra-cabeça.

Após completar o mapa, saia da sala, digite o código 0108 na porta à frente, entre e pegue munição para a Shotgun. Siga pela esquerda, mate dois inimigos e recarregue sua bateria. Volte, entre pela sala G37, empurre a cama hospitalar para a esquerda e pegue a última KEY. Volte à sala onde você resolveu um puzzle e abra o baú na esquerda para ganhar uma Crossbow. Siga em direção à sala G37 novamente, mas não entre. Siga o corredor e use o cartão de identificação na direita.



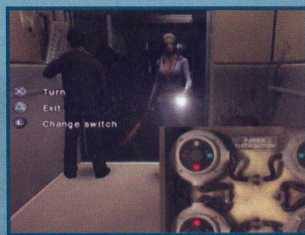
Entre pela porta ao lado, pegue munição e quebre o vidro da janela à esquerda. Entre, quebre uma caixa para pegar tiros de Shotgun, pule na parede com Corey, prossiga até chegar a uma plataforma do outro lado e gire uma manivela para abrir um alçapão na plataforma. Troque para Amy, desça a escada, suba as plataformas, torque par Corey, agarre a garota e entre pela janela.



Acabe com um grande monstro usando seu armamento mais pesado, aniquile os insetos que sobram e pegue um First Aid à direita. Salve seu jogo atrás do leito, pegue mais um cartão de identificação, abra a porta, siga para a direita e use os dois cartões para abrir a porta central. Após a cena, ative o painel no corredor e coloque as seguintes cores nos dispositivos:

- Superior esquerda: verde para a direita e vermelho em baixo
- Inferior esquerda: verde para a direita e vermelho em cima
- Superior direita: verde para a esquerda e amarelo em baixo

- Inferior direita: verde para a esquerda e amarelo em cima



SVEN E MEI

Caminhe para enfrentar alguns inimigos, entre pela porta em frente, quebra a proteção da manivela e gire rapidamente para fechar o portão antes que um monstro entre. Recarregue sua bateria na esquerda, entre pela porta para encontrar seus amigos e fale com o professor para conseguir um upgrade para sua bateria (agora ela dura mais).



Quebre a máquina de refrigerante para pegar um energético, entre pela porta dupla ao lado e mate dois inimigos. Destrua mais o vidro ao lado para adquirir um First Aid, mude para Mei, acesse o computador e coloque a senha EINSTEIN nele. Siga para a direita, use o taco de beisebol para quebrar os vidros que protegem as máquinas, encontre um cofre e digite 1634.

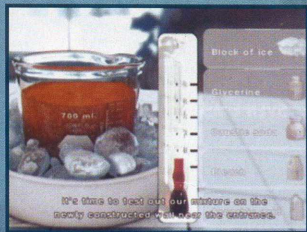
Pegue o item ao lado, e encontre a primeira KEY do local ao lado das estantes. Volte, empurre o gaveteiro, siga em frente, entre pela porta dupla, vire para a direita, mate alguns insetos e pegue a glicerina na prateleira. Prossiga, quebre o vidro de uma pequena máquina para pegar um cubo de gelo e pegue a segunda KEY ao lado da porta por que você entrou.



DETONADO

Siga pela porta, vire à esquerda, pule sobre o vidro, pegue a terceira **KEY** à direita e vasculhe o local atrás de soda cáustica, um First Aid, novas munições e um vidro de corante. Agora, vá à máquina à esquerda e misture os ingredientes na seguinte ordem:

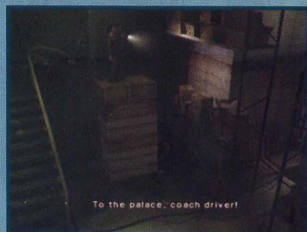
- Bleach
- Ascorbic acid
- Block of ice
- Glycerine
- Caustic soda



Com a dinamite em mãos, salve o jogo e volte para o local em que estão seus amigos. Pegue munição para a Shotgun ao lado do professor, use as **KEYS** para pegar a Flashball, converse com Corey para que ele faça a dupla com Sven, equipe a dinamite e jogue-a na parede perto da saída de emergência (em que está escrito **EXIT** em cima).



Entre no buraco, desça para o piso inferior com Sven, quebre as caixas do local para pegar dois First Aid e munição para a Crossbow e encontre um energético ao lado da empilhadeira. Agora, volte para perto da entrada e encontre algumas caixas empilhadas embaixo da escada. Puxe um pouco, mude para Corey, pule em cima delas, toque para Sven e arraste até as prateleiras do outro lado.



Mude para Corey, se pendure, siga pelo único caminho possível até alcançar munição para a Shotgun. Com Sven, encontre outra pilha de caixas e coloque do lado de Corey, então, troque novamente de personagem, posicione Corey em cima da pilha de caixas e empurre-as para o outro lado com Sven. Continue controlando Corey, pegue munição para a pistola, desça o elevador e suba com os dois personagens agora, salve seu jogo e entre pela porta.

CHEFE – KENNY

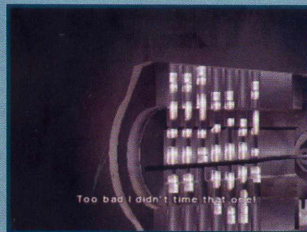
Equipe a Crossbow, dê alguns tiros certos nele e, depois da cena, use a Shotgun para acabar com ele temporariamente.



STAN E SHANNON

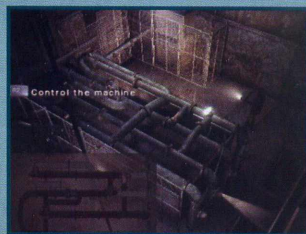
Siga em frente, destranque a porta com Stan (você deve passar o cabo até o orifício do outro lado), entre, pegue um item em cima da prateleira e salve o jogo. Controle Shannon e espante a aura negra na porta (use o **●** para acompanhar a força do mal que aparece em uma barra em cima da tela), siga pelo corredor e mate alguns insetos.

Vire à esquerda para pegar mais um First Aid, volte e acabe com mais um inimigo. Entre, pegue uma chave e arrombe a armário para pegar a primeira **KEY** do local. Volte pelo corredor, quebre algumas tábuas de madeira na esquerda para encher sua bateria e entre pela porta enferrujada ao lado usando a chave adquirida há pouco.



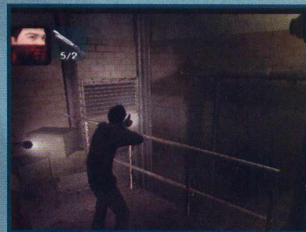
Com Stan, vá até a manivela na máquina e mude a posição dos desenhos até que os três primeiros dutos de ar estejam apagados. Troque para Shannon, avance, modifique mais uma vez a máquina para que o duto de ar na frente da garota desapareça e então caminhe com Shannon até outra manivela, gire e

suba a escada. Entre pela porta ao final do trajeto e acesse o painel de controle em frente.



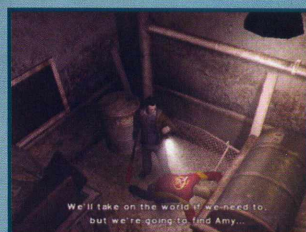
COREY E SVEN

Siga em frente, entre pela porta, troque para Sven, empurre a caixa na direita e depois fique apertando **●** para que ele as empilhe. Com Corey, pule nas caixas, agarre nos canos, caia dentro do cercado e abra o portão pressionando a alavanca. Na próxima sala, pegue munição para a Shotgun, recarregue sua bateria e encontre a segunda **KEY** do local ao lado.



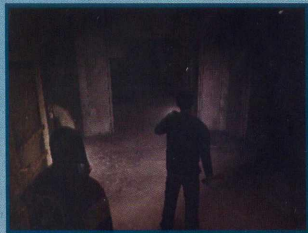
Salve o jogo, entre pela porta abaixo da escada, use Sven para girar uma manivela do outro lado da água e pegue munição para a Crossbow. Siga pela esquerda e enfrente alguns inimigos, pegue munição para a Shotgun e entre pela porta. Desça com Corey, ultrapasse a primeira ponte (espere as duas aletas da turbina da esquerda passarem para prosseguir) e, antes de atravessar outra, pule na parede do lado esquerdo e pegue mais munição.

Siga pelo lado direito, prenda-se na parede até chegar a uma nova plataforma e aperte o botão para que uma escada desça. Troque para Sven, atravesse as duas pontes, suba as escadas e entre no duto de ar. Empurre as caixas para prosseguir, pegue



uma caixa de solda na direita e um Flashbang perto dos armários.

Siga pela porta, acabe com algumas parasitas, vá até o corredor com eletricidade no chão, use Conrey para pular na parede, siga até o final e pegue a terceira **KEY** e um First Aid. Volte, vá até a sala com o recarregador de bateria e pegue o Flare Gun. Entre pela porta enferrujada novamente, siga pela direita, suba a escada e entre pela porta ao final do trajeto.



Ao encontrar seus amigos você ganhará um upgrade para a Syringe. Use a caixa de solda no painel principal, troque seu companheiro para Shannon, equipe-a do jeito que preferir e entre pela porta à esquerda.

CHEFE – KENNY (2º ENCONTRO)

Use a Flashball ou a Crossbow para atacar e desvie das fumaças pretas que Kenny lança. Quando ele ficar tonto, vá até os interruptores ao lado dele, acione-os e fique rodando o analógico esquerdo rapidamente para feri-lo. Continue atirando de uma distância segura e, quando ele cessar os ataques novamente, derrube a máquina mais uma vez em cima do monstro. Repita o processo novamente para vencê-lo.

COREY E SHANNON

Salve o jogo, pegue um First Aid em frente, siga pelo corredor para pegar munição e vá para a ponte. Mate dois inimigos, desça com Corey para alcançar o outro lado da ponte e caminhe em frente para recuperá-la. Siga o caminho, mate dois inimigos e entre pela porta ao final do trajeto.



Prossiga, quebre as caixas para pegar munição (não esqueça dos projéteis para a Shotgun), entre pela casa com um bote e puxe a alavanca para soltá-lo. Entre no barco, vá para a frente e, quando você

passar de tela, siga reto usando **X** para ter maior velocidade e escapar dos inimigos voadores.

Encontre um ponto de parada na esquerda do lago, recarregue sua bateria, siga em frente e acabe com os insetos. Corte uma tora de madeira com a serra elétrica, destrua um grande monstro, suba na rocha da esquerda e use o poder de Shannon para parar a aura negra. Prossiga para uma construção com luzes vermelhas, suba no móvel e agarre-se no buraco logo acima. Salve o jogo, quebre algumas caixas na esquerda, pegue munição para a Crossbow, e desça as escadas.



SVEN E AMY

Dê meia-volta com o barco, siga em frente passando pelo lado das raízes até chegar a uma plataforma de desembarque. Recarregue sua bateria, mate alguns insetos e um monstro e siga para direita para encontrar um energético em um barco. Siga para o cemitério, troque para Amy, inspecione o tumulto e monte o quebra-cabeça.

Ainda com a garota, encontre uma cruz com um buraco no meio na direita, olhe por trás dela e recrie o desenho pintado na pedra que você montou há pouco. Basta descer as três primeiras da frente e uma à direita. Entre no mausoléu, salve o jogo, siga para a direita e acabe com muitos inimigos. Arraste uma máquina de lavar da frente da porta, entre, pegue um energético, quebre uma caixa com munição para a pistola e entre pela porta em frente.



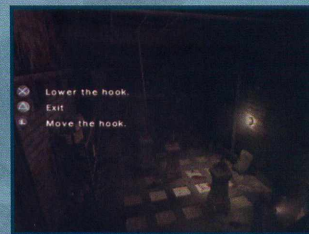
STAN E SHANNON

Recarregue a bateria, mate dois inimigos e siga para a entrada principal e abra a fechadura com Stan. Pegue um energético na mesa da esquerda, aproveite para adquirir a primeira **KEY** do local logo ao lado e mate alguns insetos.

Troque para Shannon, tire a aura negra da porta à direita e entre. Fale com o professor para ganhar mais um upgrade para a Syringe. Pegue uma anotação ao lado de Corey e fale com ele para que ele se junte à dupla. Aperte **X** no guarda roupa para pegar a segunda **KEY** e volte para a sala anterior, quebre uma tábua na esquerda e use Corey para pegar um crucifixo.

Volte, entre pela porta ao lado da escada, vasculhe o local para encontrar a terceira **KEY**, quebre as caixas para achar munição para a Crossbow, siga para a sala com seus amigos e abra o baú secreto ao lado de Amy para ganhar mais um item especial (Flare Gun). Troque seu parceiro para Amy, suba a escada, vá para a direita para pegar um Flashbang e destranque a porta da direita com Stan. Entre pela porta do lado esquerdo, pegue um First Aid e inspecione a foto de uma criança com Amy.

Quebre o vidro da porta em frente, entre, pegue outro crucifixo no guarda roupa da direita e um manuscrito na mesa de cabeceira. Volte, entre pela porta ao lado de Corey, salve o jogo, pegue outro recado na prateleira, coloque os dois crucifixos nas estatuas móridas e acesse um painel de controle bem à direita. Coloque as estatuas no local em que elas estão, na foto com a criança solitária. Entre pela porta e veja a cena.



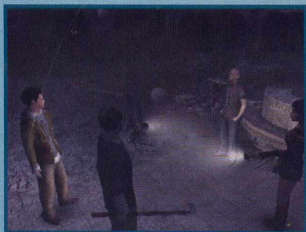
STAN E SHANNON

Siga em frente, mate alguns inimigos, recarregue sua bateria e pegue uma manivela em cima de barras à direita do corredor. Quebre as pequenas caixas para pegar um energético, destrua as tábuas da direita, siga o corredor, pegue munição para a Shotgun e use a manivela na porta à frente.

Siga pela esquerda, mate dois monstros e bata em uma viga de madeira para que muitas pedras caiam (cuidado para não ser atingido por elas). Suba, enfrente dois demônios voadores, entre no banheiro e siga pelo duto de ar existente no local. Salve o jogo, pegue um energético e entre pela porta. Encontre uma caixa de munição de Shotgun, caminhe para a esquerda e dispare contra mais um grupo de monstros.

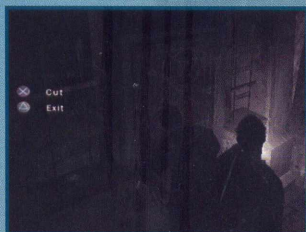
Quebre uma caixa à direita para achar um pente de pistola, pegue outro energético e suba pelos entulhos ao lado. No piso superior, quebre mais uma caixa para pegar munição para a Shotgun, destrua as tábuas no final do corredor para descer e entre pela porta dupla do meio. Após a cena, fale com o professor para ganhar um upgrade para sua bateria e escolha Corey como o seu companheiro.

Pegue munição para a Shotgun atrás do professor, siga para a esquerda e quebre algumas tábuas



de madeira para pegar o primeiro **KEY** do local. Entre pelo portão ao lado, mate um grande monstro e os pequenos insetos, vascule o local atrás de um Flashbang, de munição para a pistola e da segunda **KEY** bem à direita, atrás de uma proteção de ferro. Siga para a esquerda, quebre as tábuas, entre no guindaste, aperte o **X** para pegar o peso do chão e derrube a parede da esquerda.

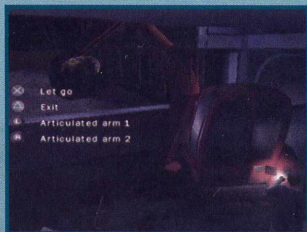
Entre pelo buraco feito, troque para Corey, vá para a escada da esquerda, suba no teto, caminhe em frente e desça do outro lado. Continue em frente, pendure-se na beirada da plataforma, pule para o outro lado e pegue uma ferramenta ao final do corredor. Volte todo o trajeto, quando chegar à área com seus amigos, siga reto até encontrar um portão fechado com correntes e use a ferramenta que você pegou há pouco para abrir a tranca.



Prossiga, entre em um elevador manual e lá em cima pegue a terceira **KEY**. Entre pela porta, pegue um jornal no chão, siga para a esquerda, mate alguns monstros, vire para a esquerda, pegue um energético no armário e salve o jogo. Desça pelo buraco ao lado, mate alguns demônios, pegue dinamite no armário perto da janela e jogue na parede acidentada. Siga o caminho, livre-se de mais três inimigos, pegue munição para a Shotgun, arrombe a fechadura do armário para pegar um Flashbang e entre pela porta dupla ao final do corredor.

Troque seu parceiro por Shannon, recarregue sua bateria na esquerda, entre pela porta dupla pela qual você acabou de sair, use Shannon para tirar a aura negra da porta, quebre o vidro e entre. Use as **KEYS**, pegue uma lanterna no baú e use a ferramenta de corte na corrente que fecha o armário para pegar um galão de combustível. Volte para o corredor, use o combustível na máquina em frente, controle sua garra mecânica e faça com que a bola de ferro seja jogada na parte de fora.

Troque seu companheiro por Corey, entre pelo pequeno portão ao lado da porta dupla, tome o con-



trole do guindaste, pegue o grande peso no chão e destrua a parede da direita. Siga o caminho, desça até achar uma carta, toque para Corey para subir na plataforma superior, puxe Stan para cima, pegue a munição de Shotgun e salve o jogo. Use Stan para abrir a fechadura da porta.

MESTRE: JEDIDIAH E SEU PAI

Use a Crossbow e atire em Jedidiah até que ele vá se proteger nas raízes de seu pai. Então, atire na planta até que um de seus tentáculos caia. Troque sua arma para a serra elétrica e corte esse “braço” no local que espirra sangue. Repita o processo mais duas vezes (aperte **X** repetidamente quando alguma raiz puxar) e acabe com a grande planta. Quando Jedidiah disputar força com você, aperte **X** rapidamente para cortá-lo com a serra elétrica.

STAN E SHANNON

Após a cena, salve o jogo, continue pelo túnel, não ligue para os monstros e corra para o caminho de terra à direita. Pegue um energético e um First Aid na ambulância, entre pela mansão e siga pela porta da direita com cadeiras na frente.

Passo correndo do grande monstro, entre pela porta ao final da sala e abra a fechadura com Stan. Corra para a esquerda para subir a plataforma, entre pela próxima porta, vá até o final do corredor e encontre um corpo no chão. Pegue um taco de beisebol (equipe em Shannon), um medalhão e um Flare Gun. Coloque os dois medalhões na parede da esquerda e gire-os conforme as fotos a seguir:



Dentro da nova sala, use Shannon para acabar com a aura negra, corra para pegar um disco no pedestal, vire para a direita para pegar o primeiro **KEY** do local e entre pela porta rapidamente, sem ligar para os inimigos. Siga em frente, salve o jogo, siga

para a direita para encontrar a segunda **KEY**, entre pela porta dupla e leia vários documentos na esquerda. Quebre o vidro de uma prateleira para pegar mais um disco, vá para a direita e pegue um First Aid.

Volte, suba as escadas ao lado do save, pegue a terceira **KEY** e coloque os dois discos nos pedestais. Rode-os para ver o ponto vermelho atrás deles: isso significa a posição da viga que deve ser observada. Anote o número escrito nelas, vá para os botões na parede do lado esquerdo e digite a combinação correta (5, 6, 4) – é possível que esse número seja diferente em sua jogada.



Antes de entrar na porta que se abriu, volte para a sala de exposição à esquerda, use as chaves para abrir o baú e adquira uma minimetralhadora, a Mini SMG. Agora, siga pela porta principal, pegue um energético e um First Aid no armário, siga pela porta ao fundo e pegue uma mochila com várias armas no caminho. Equipe sua dupla corretamente, prossiga, entre em uma porta ao final do trajeto, salve seu jogo à direita e entre no campo de futebol americano.

CHEFE FINAL: KENNY

Use a Mini SMG ou a Crossbow para atacá-lo e, quando Kenny estiver se recuperando, vá até as alavancas ao lado dele e pressione **X** rapidamente para abaixá-las. Continue atirando, mas priorize os desvios e fique bem longe do monstro – não adianta atirar enquanto ele estiver pendurado na estrutura de ferro.



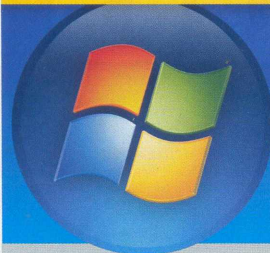
Quando o inimigo se cansar novamente, as alavancas estarão protegidas por aura negra, então, use Shannon, tire a proteção maligna e abaixe mais outro dispositivo. Quando você abaixar a terceira dupla de alavancas, dê uma arma com munição para Shannon e corra para a caixa de energia à esquerda. Seja rápido para abrir a fechadura e puxe a quarta e última dupla de alavancas. Curta o final.

Ensinamos a montar uma sala Digital. Escolher o sofá é por sua conta

UMA REVISTA DIFERENTE PARA UM SISTEMA OPERACIONAL INOVADOR

Na edição 4, conheça os PCs feitos para ligar na TV e saiba como equipar sua sala com o que há de mais moderno para o entretenimento digital

EDIÇÃO BRASILEIRA DA WINDOWS VISTA – THE OFFICIAL MAGAZINE



Windows Vista™ A Revista Oficial

7 maneiras de melhorar sua rede sem fio

4 PCs PARA LIGAR NA TV

Veja como o Media Center mudou a cara do PC

Segredos do Windows Explorer

Como ficar mais ágil e produtivo no PC

Vista para a carreira

Como o Windows pode ajudar em seu desenvolvimento profissional

ORGANIZE sua vida com o calendário do Windows

TRABALHOS de escola nota 10 com o Word 2007

GAMES no Vista: saiba por que ele é melhor para jogos

26
páginas de
tutoriais
passo a
passo
*Iniciar,
Pág.54*

MONTE SUA

SALA DIGITAL

SEGURANÇA

como se defender do roubo de dados
+ 5 maneiras de deixar seu PC mais protegido

JÁ NAS
BANCAS

Use seu PC para ver TV, vídeo e ouvir música em qualquer lugar de sua casa – sem cabos!

Pág.44

Office 2007

20 razões que farão você mudar para ele



Imagens perfeitas

Dicas de fotografias para você editar suas fotos

Windows XP e Vista, juntos

Aprenda a criar um sistema de dual boot sem crise
Faça Mais, pag.74

CD VIRTUAL

600MB

de programas, testados e
aprovados, jogos, editores
de imagens. Acesse o link em:
revistawindowsvista.com.br

WWW.REVISTAWINDOWSVISTA.COM.BR



NHL 08



Arrebrandando no gelo

por Rafaela Caetano

■ Um dos esportes mais dinâmicos, rápidos e violentos do mundo tem uma nova versão lançada. Trata-se de NHL 08, jogo que possui a licença oficial e trata da liga profissional dos EUA e Canadá. Times, jogadores, estádios e várias outras características oficiais formam o game, que tenta levar um pouco da disputa das pistas geladas reais para os jogadores de PlayStation 2. Vale lembrar que é possível criar seus próprios jogadores e times, dando sua personalidade às ligas do game.

Apesar de os gráficos e controles não colaborarem muito, o game consegue cumprir seu papel como simulador, flui com velocidade aceitável na tela e os jogadores trazem um bom desafio. A sensação oferecida pelo grito da torcida e pelos efeitos sonoros vistos em estádios reais também colabora para deixar o game Rmais atrativo. As jogadas são inspiradas nas reais.

No guia a seguir, você encontra informações do hóquei em geral: regras, fundamentos, posições de jogo. Além disso, há informações de como você se dar bem no game virtual.

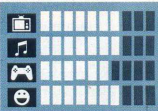
- EA Sports
- Electronic Arts
- PS2, PS3, PC, X360
- Esporte
- 4
- <http://www.easports.com/nhl08/>

PRÓS

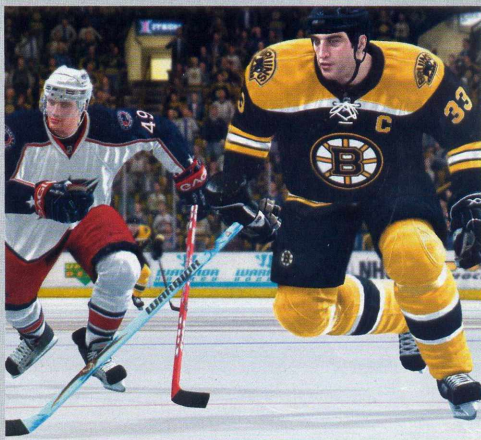
- Variedade grande de times
- Vários modos de jogo

CONTRAS

- Jogabilidade com alguns defeitos
- Gráficos pobres



CONTROLES



HÓQUEI NO GELO

SOBRE O JOGO

O hóquei no gelo foi inventado no Canadá e é o esporte desse país. É uma modalidade olímpica, que deve ser jogada entre dois times de seis jogadores sobre o gelo. Eles calçam patins e usam tacos para mover um disco. A meta do jogo é fazer com que esse disco seja colocado no gol do oponente. Um gol vale um ponto, e o time que tiver mais pontos no final ganha a partida. Vale lembrar que o hóquei no gelo é considerado um dos esportes mais velozes do mundo.

CAMPO DE JOGO

O hóquei é praticado em uma pista de gelo por que ela diminui ao máximo a fricção do disco, bem como facilita a locomoção dos jogadores, permitindo a eles alcançarem altas velocidades.



■ **Linhas Vermelhas:** A linha vermelha central (red line) divide o campo pela metade. É usada pelo juiz para marcação de impedimentos e de icings. As outras duas linhas vermelhas (red goal lines) estão

localizadas em cada extremo do retângulo, a três metros do fim do campo.

■ **Linhas Azuis:** Duas linhas azuis, distanciadas a 8,5 metros da linha vermelha central na NHL e de 8,85 metros no resto do mundo, marcam as três zonas do campo: a zona de defesa (defensive zone), a zona neutra (neutral zone) e a zona de ataque (offensive zone). A zona de defesa de um time é a zona de ataque do time adversário.

■ **Balizas:** Uma baliza (goal cage) fica localizada logo à frente de cada red goal line. Ela consiste em uma rede resistente, sustentada por três travessas de metal, possui 1,2m de altura e 1,8m de comprimento, e é nela que jogadores de um determinado time devem posicionar o disco para marcarem gol. Muitas balizas possuem também uma sirene e uma caixa de som, que emitem luz e som por alguns segundos indicando claramente a pontuação. Ambas são ativadas pelo juiz da baliza. À frente da baliza fica uma área que possui 2,1m de comprimento e 2m de largura na NHL ou um diâmetro de 1,8m no resto do mundo, chamada de goal crease. Um jogador não pode entrar na goal crease do time adversário, exceto quando estiver indo atrás do disco. Portanto, um gol não será marcado caso o jogador que pontuou esteja dentro da goal crease do adversário. Uma exceção é se jogadores do time oponente forçaram o jogador a pontuar dentro da goal crease.

Há nove pontos de faceoffs, em que é realizada a maioria dos faceoffs de uma partida. A linha vermelha central possui um ponto de faceoff, no centro do campo. Outras quatro estão localizadas na zona neutra. Cada zona de defesa/ataque possui mais dois pontos de faceoff. Todos os pontos de faceoff são vermelhos, com exceção do ponto central, que é azul.



TEMPO DE DURAÇÃO

Jogos de hóquei no gelo duram três tempos de 20 minutos cada, separados por dois intervalos de 15 minutos. Nesses períodos, conta-se apenas o tempo em que o disco está em movimento – o tempo gasto na realização de faltas, entre um gol e um tiro de faceoff ou mesmo brigas não contam.

Cada time tem direito a 30 segundos adicionais e opcionais de jogo, tirando o tempo normal. Um time que está perdendo em pontos pode usar esse tempo para tentar fazer mais pontos.



Após os três tempos normais de jogo, na NHL, caso as equipes estejam empatadas em pontos há um quar-



o tempo de cinco minutos, a sudden death overtime. O time que pontuar na sudden death overtime vence a partida. Se nenhuma equipe pontuar na sudden death overtime, o jogo termina em um empate, exceto em certos jogos da fase final.

EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS

■ **Puck (disco):** o disco é geralmente preto e feito de borracha. Possui em torno de 2,5 centímetros de espessura, 7,6cm de diâmetro e 156 a 170g de peso.

■ **Hockey skates (Patinos de hóquei de gelo):** constituídos de um sapato de nylon e couro e de uma lâmina de aço, conferindo ao jogador sustentação e mobilidade sobre o gelo. As lâminas dos patins são curvadas em seus extremos para maior facilidade de turno e de freio.

■ **Stick (taco):** possui formato de "L" e é constituído de duas partes: o punho ou segurador (handle), que é feito de plástico, metal ou de madeira, e a lâmina, que tem um formato um pouco curvado e é a parte que é usada pelo jogador para sua movimentação. A lâmina não pode ter mais do que 32cm de comprimento e 8cm de altura – com exceção das lâminas dos tacos usados pelos goleiros, que podem ter até 39cm de comprimento e 9cm de altura. A lâmina do goleiro é mais larga justamente para facilitar a defesa, uma vez que uma das mãos é inutilizada para defender pelo fato de ser obrigatório o uso do "stick" pelo goleiro.

JOGADORES

As principais habilidades necessárias no hóquei no gelo são:

■ **Skating (Patinção):** é considerado a habilidade mais essencial do esporte. É preciso que todos os jogadores sejam capazes de virar rapidamente, de patinar a ré – tudo em altíssima velocidade. Frear (ou

saber diminuir a velocidade ligeiramente) também é uma outra capacidade essencial.



■ **Uso do taco:** jogadores usam o taco para movimentar o disco. Movimenta-se o disco, empurrando-no com um lado da lâmina e, posteriormente, com o outro lado da lâmina. Jogadores experientes movimentam o disco, usando o taco, de um lado a outro rapidamente, fazendo com que seus adversários fiquem perdidos. O taco também pode ser usado para receber passes aéreos, entre outros movimentos habilidosos.

■ **Passing (passe):** É o passe do disco entre jogadores do mesmo time com o uso do taco. Pode-se passar o disco através de um passe normal, no qual o disco movimentava-se sem sair do gelo, ou através de um passe aéreo, em que o disco percorre certo trajeto no ar.

■ **Shooting (tiro):** Habilidade de jogar o disco em alta velocidade em direção à baliza com o uso do taco. É possível usar o wrist shot, em que a lâmina do taco entra em contato com o gelo no momento em que a lâmina joga o disco, ou o slap shot, no qual o jogador levanta o disco para trás e o traz ligeiramente de volta para a frente jogando o disco.

■ **Bodychecking (marcação):** A capacidade de um jogador de tirar a posse do disco de outro jogador adversário. Usa-se o taco para tentar alterar a direção do disco ou o corpo para bloquear, diminuir ou desviar a velocidade do jogador adversário.



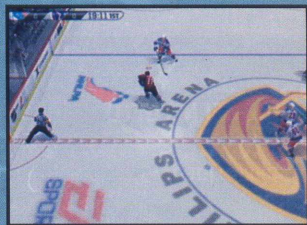
POSICÕES

■ **Goleiro:** o goleiro tem a função de defender o gol. Ele usa uma roupa especial que o protege caso

algum disco o acerte. Um pequeno erro ou demora de alguns poucos segundos podem custar à sua equipe um ponto. Ao contrário dos outros jogadores, o goleiro possui o direito de pegar o disco com as mãos, em qualquer parte da pista.

■ **Defesa:** Esses jogadores, como o nome já diz, atuam principalmente na zona de defesa de seu time, tentando parar ataques da equipe adversária. É difícil para eles marcarem gols, porém, podem participar ativamente de uma jogada de ataque, desde que não deixem a zona de defesa do seu time desprotegida.

■ **Centro:** Esses jogadores posicionam-se no centro da pista. Normalmente, são os jogadores que mais se movimentam ao longo do jogo e participam tanto de jogadas defensivas quanto de ofensivas. São também os jogadores que mais têm oportunidades de marcar gols.



■ **Wingers:** Esses jogadores posicionam-se nos cantos da zona de ataque, assim como os laterais em um jogo de futebol. Eles lutam pelo disco, quando os laterais vão para a área de trás da baliza posicionando-se em frente ao gol e fazendo passes ofensivos para outros jogadores de seu time, quando eles estão livres. Existem dois tipos deles: o asa esquerda (left winger) e o outro o asa direita (right winger).

■ **Observação:** Geralmente as equipes de hóquei no gelo usam três jogadores de ataque (um center e dois wingers) e dois jogadores de defesa, além do goleiro.

ATAQUE



O ataque, que no jogo é conhecido como rush, é desferido contra o gol adversário, em uma tentativa de fazer gol. O time que está na ofensiva movimentado

disco em direção ao gol, até que um jogador, normalmente o centro-avante da equipe, movimenta o disco para a zona de ataque. Ao ocorrer isso, os wingers vão para a zona de ataque para pressionar na ofensiva, enquanto um ou dois jogadores continuam atrás para atuar na sua zona de defesa, caso a equipe adversária ganhe a posse do disco e faça o contra-ataque. Os wingers auxiliam o centro-avante, ajudam a manter a posse do disco dentro da zona de ataque e pressionam pelo gol enquanto o centro-avante tenta marcá-lo.

■ **Power play:** Também conhecida como "agora ou nunca", é uma jogada ofensiva desferida quando a equipe oponente está com um ou dois jogadores a menos. Aqui, todos os jogadores de uma determinada equipe (com exceção do goleiro) movem-se em direção ao ataque, em busca de gols, tirando vantagem do fato de estar em maior quantidade.



■ **Pull the goalie:** Jogada desesperada que ocorre quando o time está perdendo e o jogo está chegando ao fim. O goleiro é substituído por um jogador ofensivo para que ele possa tentar marcar gols também.

Observação: Ao jogar na ofensiva, os jogadores da equipe não podem passar o disco diretamente da zona de defesa para outro jogador localizado além da linha vermelha central ou da zona neutra diretamente para a zona de ataque.



Um jogador precisa movimentar-se junto com o disco da zona de defesa até a zona neutra, e então ele pode fazer um passe a outro jogador que esteja em qualquer área da zona neutra. O mesmo acontece com a zona de ataque. Quando um jogador realiza um passe de qualquer parte da zona de defesa ou da zona neutra para a zona de ataque para outro jogador localizado na zona de ataque, é considerado player offside (jogador impedido). Já um icing ocorre quando um jogador tenta fazer um gol atirando o disco atrás da li-

inha vermelha central, em vez de tentar marcar somente dentro da zona de ataque. Se o jogador consegue marcar o gol, tendo atirado de trás da linha vermelha central, é dado um gol normal à equipe. Entretanto, caso o disco não entre, é dado icing.

Observação: Offsides e icing são violações leves penalizadas com um face-off.

DEFESA



o jogo defensivo é designado a acabar com os ataques do adversário. Quando o adversário dirige-se em direção à sua zona de ataque, os jogadores de defesa do time defensivo posicionam-se rapidamente em sua zona de defesa. Cada defensor posiciona-se em um lado da pista, procurando marcar os wingers da equipe adversária. Quando o disco chega à zona de defesa, um dos defensores vai em direção ao gol para ajudar o goleiro e o segundo defensor marca o jogador adversário que está com a posse do disco. Enquanto isso, os outros jogadores de ataque, do time em posição de defesa, chegam e procuram ajudar na marcação. Segundo as regras, os jogadores do time defensivo podem usar os seus tacos para tentar bloquear um tiro ou um passe do adversário.



FACE-OFFS

Face-off é a forma de recomeçar o jogo em uma partida de hóquei e não somente acontece no início de qualquer tempo, mas em todo momento em que o jogo é pausado. Os jogadores de ambas as equipes ficam frente a frente e o juiz ou um linesman joga o disco entre os jogadores, e eles tentam então obter sua posse.

No início do tempo, o face-off dá-se no ponto de face-

off central. Quando o jogo é pausado por qualquer circunstância (com uma exceção: se o disco saiu da pista), a face-off dá-se no mais próximo ponto de face-off (em relação ao ponto em que o disco estava quando o jogo fora pausado). Quando o disco sai da pista, a face-off dá-se próximo ao muro, no lugar onde o disco saiu da pista.



Em um face-off, jogadores de ambos os times estão proibidos de movimentar seus tacos ou de se movimentar antes que o disco seja lançado pelo juiz – isso é uma violação, penalizada com a troca de jogadores. O jogador que quebrou a regra é substituído por outro que está em campo (e não no banco de reserva, como em outros esportes).

VIOLAÇÕES E PÊNALTIS

Com exceção do offside e do icing, bem como a de jogar o taco em uma tentativa de desviar o curso do disco, e são consideradas violações leves, jogadores que fazem outras infrações sofrem pênaltis (punições), que variam com a infração cometida. Essas punições variam entre dois minutos fora do jogo e podem levar até a expulsão definitiva do jogo ou mesmo suspensão por um determinado número de jogos ou tempo.

Independente do caso, uma equipe não pode possuir menos de quatro jogadores na pista – caso um jogador seja punido e outros dois ainda estejam cumprindo suas punições, o terceiro jogador pode ser substituído por outro que está no banco de reservas. Ele continuará a cumprir sua punição somente após o primeiro jogador punido ter cumprido sua punição e voltar ao jogo. Veja os cinco tipos principais de punições:

■ **Punições secundárias** são dadas para as seguintes violações: segurar o uniforme de um jogador oponente, atrapalhar o adversário pelo uso indevido do taco ou jogar o taco em algum lugar com o objetivo de tentar roubar o disco. Os jogadores são punidos com dois minutos.



■ **Punições primárias** são dadas quando um jogador inicia uma briga ou quando corta a pele de um jogador oponente com seu taco. Os jogadores são punidos com cinco minutos. Se ambas as equipes são punidas com um pênalti primário ao mesmo tempo, porém, elas podem substituir os jogadores penalizados em vez de cada equipe ficar com um jogador a menos (obviamente, os jogadores penalizados precisam cumprir suas penalizações).

■ **Punições de falta de conduta** são geralmente dadas quando um jogador comporta-se de maneira inadequada com qualquer oficial de jogo. Também são dadas quando um jogador junta-se a uma briga ou quando inicia três brigas. Os jogadores com comportamento inadequado são punidos com dez minutos.

■ **Punições de partida** acontecem quando um jogador machuca deliberadamente (ou tenta machucar) um jogador adversário. O jogador é punido com expulsão imediata, sendo que um reserva pode substituí-lo após cinco ou dez minutos.

■ **Pênalti (Tiro Livre):** É dado a um jogador cujo time estava na ofensiva. Ele estava livre para atirar em direção à baliza, mas foi empurrado deliberadamente por trás por um adversário. Nesse caso, o jogador tem a chance de cobrar uma falta, ele e o goleiro apena, e ambos separados por uma curta distância.



OFICIAIS ONLINE

Os oficiais fazem seu trabalho dentro da pista de gelo e usam um uniforme listrado em preto e branco. Usam patins de hóquei de gelo e fazem uso de apitos para pausar o jogo e de gestos de mão para indicar faltas e violações. O juiz é o principal oficial em uma partida de hóquei sobre o gelo. Ele pode ser identificado pelas faixas laranja ou vermelha, que são usadas em ambos os braços. Ele pode cancelar um gol caso decida que uma violação das regras tenha acontecido e é o único oficial permitido a aplicar pênaltis a jogadores. O juiz também tem o direito de revistar o equipamento usado pelos jogadores e de garantir que elas estejam dentro dos padrões estabelecidos pela liga local. Na NHL, cada equipe, além disso, possui o direito de chamar por uma revista ao juiz, caso pense que jogadores da equipe adversária estejam usando equipamentos fora dos padrões.



Os Linesmen têm a função de vigiar violações que envolvam a linha central vermelha e as linhas azuis, como icing e impedimentos. Sua função é semelhante à dos bandeirinhas do futebol. Não possuem o poder para marcar faltas ou indicar violações, mas podem aconselhar o juiz caso peça opinião. Os Linesmen podem apena indicar faltas óbvias, como o lançamento do taco por parte de um jogador.

Normalmente, os jogos são praticados com um juiz e dois Linesmen. A NHL faz uso de dois juizes por partida.



OFICIAIS OFFLINE

Os oficiais offline possuem responsabilidades administrativas no decorrer de um jogo de hóquei no gelo e não possuem nenhuma influência no decorrer dela, com exceção do oficial do videogol. Os oficiais da baliza (Goal judges) determinam se um gol foi feito ou não. Posicionados atrás dela, vêem se o disco passou completamente pela linha do gol. Quando disponível, esse oficial ativa as sirenes e a caixa de som para indicar que um gol foi feito. Entretanto, seu papel é apenas de auxílio para o juiz principal, e é esse o único que possui a responsabilidade de declarar que um gol foi efetivamente feito e tem o poder de anular as decisões dos oficiais da baliza.

O oficial do videogol (video goal judge) revê o replay de certos gols duvidosos pelo uso de uma televisão e quando é pedido pelo juiz. Nesse caso, a decisão tomada por esse oficial é a decisão final.

■ **Official scorer:** Registra os gols e as assistências ao longo do jogo.

■ **Penalty timekeeper:** Registra todos os pênaltis impostos pelo juiz e a hora e o tempo de jogo em que esses pênaltis foram tomados.

■ **Penalty timekeeper:** Responsável por parar e ativar o cronômetro do jogo.



■ **Statisticians:** Registram todas as informações sobre a performance de cada jogador, bem como as das equipes (violações, gols etc.).

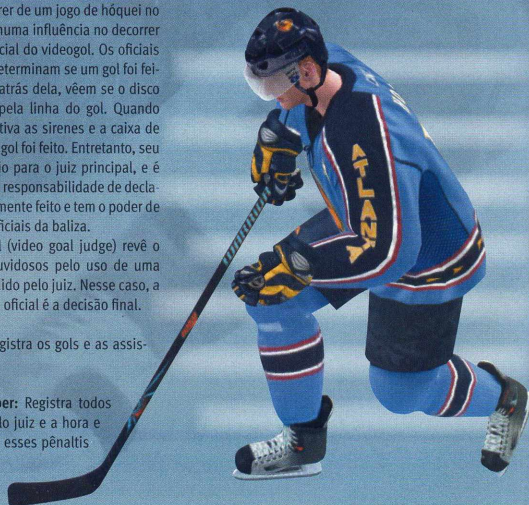
MENU PRINCIPAL

■ **Play Now:** Nessa opção você pode jogar uma partida amistosa de hóquei. Escolha o time de sua preferência e o de seu adversário (seja ele um amigo ou o videogame). Escolha também a camisa do time, o nível do jogo, o posicionamento da câmera, o padrão e os minutos de jogo.

■ **Game Modes:** Essa opção se divide nas seguintes categorias:

Play Online – Opção para jogar uma partida Multiplayer Online.

Dynasty Mode™ – Opção para iniciar uma carreira nos seguintes modos de jogo: Season, EA Sports™ World Tournament, NHL Playoffs, EA Sports™ Free For All e Shoot Out Mini-Game.



X-MICRO

Plug in Life & Fly into Future



■ **Rosters:** Opção para consultar e editar listas que mostram as habilidades dos jogadores.

■ **Creation Zone:** Nessa opção você poderá criar um jogador e escolher quais habilidades ele terá, bem como escolher seu time, seu nome e sua origem. Além disso, você poderá também criar um time e escolher seu nome e seu escudo.

■ **Rules and Options:** Opção para mudar as configurações do jogo. Nela você pode salvar ou carregar um progresso, além de mexer no controle e nas configurações de vídeo e de som.

■ **EA Sports™ Extras:** Opção para visualizar os Extras do jogo. Os extras são liberados conforme seu progresso nas partidas.



DICAS DE JOGO

Não faça movimentos complicados e muitas trocas de direção.

Seu jogador controla o disco com o taco e perder o domínio é bem fácil. Enganar o adversário é preciso, mas movimentos demasiadamente complicados podem fazer com que você perca o contro-



le. Não troque de direção mais do que duas vezes seguidas. Use o botão ▲ para fintas.

AUMENTO DE POTÊNCIA

Puxar o analógico direito para trás antes de empurrá-lo para frente na hora do lançamento contra o gol adversário pode ser decisivo. Isso faz com que o lance seja mais forte e dificulta a vida do goleiro adversário.

COMO PEGAR O DISCO NO FACE-OFF

Você deve ter o tempo certo para conseguir a posse do disco. Preste atenção ao árbitro. Quando ele fizer o movimento para soltar o disco, aperte X e use o analógico esquerdo para definir para onde você deve lançar o disco. Você pode sair jogando com o próprio jogador, mas a posse do disco pode ser perdida mais facilmente.



EVITAR O JOGO PASSIVO

Tenha sempre o ataque em mente. Se você ficar muito tempo no jogo passivo, pode ser o punido. O jogo passivo é detectado quando o jogador está gastando o tempo e está sem efetividade ou objetividade. Arme bem sua jogada, não seja precipitado e tenha objetividade em cada jogada.

PASSAR SEMPRE PARA O QUE ESTIVER LIVRE

Fique atento aos outros jogadores do seu time. Jogadas bem trabalhadas e com passes rápidos podem render ataques precisos.



X-VDO MP4 F510



Duas saídas auriculares



Até 15hs da reprodução contínua

EVA 220 MP3



Nova tela Blue Backlight



Até 15hs da reprodução contínua



Digital Photo Frame



108Mbps Router
108Mbps USB Adapter



54Mbps Router



X-Micro Technology Corp. www.x-micro.com
Tel: +886-2-8226-2727 e-mail: sales@x-micro.com

Stuntman Ignition

A dura vida de dublê
por Henrique Moreira

■ Em Stuntman Ignition você poderá provar que tem habilidade suficiente para fazer coisas rotineiras na vida de um dublê profissional, como saltar caminhões em chamas, pilotar motos em desfiladeiros, esmagar veículos com um carro-monstro e fazer 1.001 manobras acrobáticas com carros, caminhões e até hovercraft.

Ser dublê em Ignition não será uma coisa fácil. São seis novas superproduções com temáticas distintas, cada uma com seis cenas repletas de desafios, que exigem velocidade e precisão.

O detonado a seguir destaca os pontos mais críticos de cada uma delas, para que você não perca tempo e consiga uma boa pontuação durante a filmagem. Todos os diretores são bastante energéticos e não suportam erros bobos. Fique de olhos bem abertos para as indicações no cenário e escute as ordens do chefe. Cada movimento seu no set de filmagem pode contar a favor e ajudá-lo a angariar os pontos que faltam para que a sua apresentação visual seja cinco estrelas.

Todas as suas notas são cumulativas e, conforme o seu sucesso, novos comerciais, dicas, filmes e extras são habitados. Prepare-se para um dos jogos mais intensos do PlayStation 2. Nada de atuações pífias – isso pode complicar a sua carreira de dublê virtual!

THQ
 Paradigm Entertainment
 PS2, PSP, PS3, X360
 Ação/ Corrida
 2
 <http://www.stuntmanignition.com/>

PRÓS ▲

- Fases repletas de ótimos desafios
- Trama bem elaborada

CONTAS ▼

- Texturas pobres
- Falta de elementos no cenário

	████████████████████
	████████████████████
	████████████████████
	████████████████████
NOTA	6,5

CONTROLES



R3: controlar câmera
L3: direcionar



DUBLÊ EM CENA

Durante as filmagens dos seis filmes de Stuntman Ignition e também em outros modos do jogo, você terá de seguir as ordens dos diretores para conseguir a pontuação necessária em cada um dos desafios. Essas ordens são faladas e também mostradas por ícones espalhados em lugares chave do cenário, confira quais são:



Prensa – Aparece sempre entre dois veículos, pilastras, árvores e outras estruturas. Passe sempre no meio e sem encostar em nada.



Salto – Indica que você deve saltar para passar por cima, ou por baixo de algum item do cenário.



Relógio – Marca a sua passagem no local. O verde indica que você passou no tempo certo, já o vermelho tira um ponto da sua atuação.



Tirando fina – Uma das manobras mais comuns do jogo. Sempre que vir esta indicação, passe bem perto dela.



Marcha a ré – O “R” indica o ponto onde você deve frear e engatar a marcha-ré.



Uma roda – Só aparece para motos. Passe pela marca acelerando e segurando o direcional para baixo.



Duas rodas – Só para os carros. Alinhe uma das rodas com a pequena rampa e depois de passar pela marca freie de leve.



180º e 180º R – Indica que você deve dar um cavalo-de-pau (curva em “U”) dentro da marca. “R” indica marcha a ré.



Curva fechada – Esse é outro ícone que você verá bastante. Use o freio de mão para derrapar na direção indicada.



Explosão – Passe dentro da área com esse ícone para conseguir um efeito de explosão.



Aterrissagem – Aparece sempre depois de uma grande rampa e geralmente no final da cena. Caia dentro do perímetro com esse ícone.



Ação – Esse ícone indica algum tipo de ação. Basta apertar R1 sempre que você vir um desses que tudo dará certo.



Salto giratório – Uma rampa especial que proporciona um efeito bem legal. Depois de passar por ela, controle a rotação do carro no direcional.

Faça um caminho passando perto de tudo o que encontrar no set de filmagem e não deixe de cumprir as tarefas impostas pelo diretor que você não terá problemas em habilitar os filmes e comerciais.

ROTEIRO

AFTERSHOCK

Este longa-metragem de orçamento caprichado é filmado em um pequeno vilarejo que se desenvolveu na base de um vulcão até então adormecido, a noroeste do Pacífico. Em um dia normal e sem aviso algum, o vulcão entra em erupção e um grande desastre se torna iminente. Pedras gigantes incandescentes caem do céu, fissuras enormes se abrem no asfalto e rios de lava se formam causando caos no pacato vilarejo. Seu trabalho aqui será atuar no lugar de um grupo de amigos que tenta escapar com vida do desastre.

Rain of Terror

Filme: Aftershock

Veículo: Carro

String: +20

Pontuação necessária: +85.000

Ponto crítico: A primeira cena de Aftershock é bem leve, mas fique atento depois que passar pela ponte e pular o caminhão: você precisará tirar uma fina do

STRINGS E RANKING

O conjunto de manobras seguidas em Stuntman Ignition recebe o nome de String. Para conservar esse número sempre alto, você precisa executar as manobras do diretor com bastante perícia e não demorar muito para fazer a próxima, pois a corrente se quebra em apenas dois segundos e meio. Em cada uma das cenas citadas no roteiro a seguir você verá um número aproximado de manobras que você precisa fazer para conseguir uma atuação cinco estrelas. As estrelas fazem com que você suba no ranking dos dublês. A maneira mais fácil de acumular pontos é tirando fina de qualquer objeto do cenário.



veículo na esquerda, passar por debaixo da árvore que está caindo, desviar dos destroços e entrar no túnel.

Lava Flow

Filme: Aftershock

Veículo: Carro

String: +50

Pontuação necessária: +180.000

Ponto crítico: Acelere com tudo, acerte a placa de madeira e passe rente a todos os objetos do cenário para tentar ligar as manobras. É isso que vai garantir uma boa pontuação na filmagem. Não há dificuldades de trajeto nesta cena.



Volcano Climber

Filme: Aftershock

Veículo: Moto

String: +25

Pontuação necessária: +120.000

Ponto crítico: No final da cena, depois que você saltar para cima do caminhão, volte para a rua, desvie para a esquerda e acelere tudo o que puder para ter velocidade suficiente para saltar o rio de lava que isolou a casa.



Earth Shake

Filme: Aftershock

Veículo: Moto

String: +30

Pontuação necessária: +160.000

Ponto crítico: Logo no início da cena, depois da segunda curva para a esquerda, passe próximo da explosão e indirete a moto para fazer um salto perfeito e destruir a placa. Depois disso, acelere e use a pequena rampa para pular no telhado.

First Tremor

Filme: Aftershock

Veículo: Caminhonete

String: +50

Pontuação necessária: +320.000

Ponto crítico: Depois de passar pelos dois veículos e também por baixo das árvores que estão caindo, acelere para pular o riacho de lava e acelere até chegar à estrada novamente. Passe os veículos e salte com a caminhonete para quebrar a proteção da ponte. Tome cuidado para não cair nos buracos, mas não diminua muito a velocidade. Você terá de pular um precipício para finalizar a cena.



Escape

Filme: Aftershock

Veículo: Carro de polícia

String: +75

Pontuação necessária: +325.000

Ponto crítico: Depois de saltar os carros no estacionamento, siga até encontrar o ícone de marcha a ré e endireite o carro para fazer um 180°. Você ficará de frente para o muro, que deve quebrar para chegar à rua.



WHOOPIN' AND A HOLLERIN' II

Whoopin' and a Hollerin' II é a sequência do longa de ação e comédia que conta a história de dois caipiras dispostos a tudo para salvar a fazenda de sua família. A dupla irá participar de rachas pela cidade, tentará prender ladrões de banco para receber a recompensa e importunará o xerife local com um comportamento selvagem. Conseguirão eles salvar a fazenda enquanto competem para ver quem ficará com a meta do xerife? Só dependerá de você!

Moonshine Run

Filme: Whoopin' and a Hollerin' II

Veículo: Carro-monstro

String: +30

Pontuação necessária: +160.000

Ponto crítico: No final da cena, depois de destruir a caixa d'água, acelere com o carro-monstro e passe por cima dos carros de polícia. Quando for sair do galpão, vire à direita e passe perto do caminhão. Depois disso, use o turbo (R4) e caia na área demarcada.

Grab 'n' Go

Filme: Whoopin' and a Hollerin' II

Veículo: Furgão

String: +30

Pontuação necessária: +100.000

Ponto crítico: O mais difícil aqui será fazer a corrente de manobras funcionar. Depois de jogar o carro para que ele voe em direção ao caminhão tanque, siga o trajeto virando para a direita para ultrapassar dois veículos e ser atingido pelo caminhão.



Mail Run

Filme: Whoopin' and a Hollerin' II

Veículo: Moto

String: +30

Pontuação necessária: +225.000

Ponto crítico: No meio da cena, depois de pular por cima do caminhão, passe do lado direito do carro e siga até a estrada. Na curva à esquerda, prepare-se para passar entre os carros em movimento e fazer um belo salto.



Runnin' Late

Filme: Whoopin' and a Hollerin' II

Veículo: Carro

String: +30

Pontuação necessária: +170.000



Pontos críticos: no início, faça uma curva fechada e acelere até a rampa para ficar de duas rodas. No parque, destrua a área de piquenique e depois acelere para saltar por cima do caminhão. Siga pela estrada até finalizar a cena.

Ridge Runners Race

Filme: Whoopin' and a Hollerin' II

Veículo: Carro

String: +30

Pontuação necessária: +180.000

Pontos críticos: A idéia aqui é seguir o veículo da frente de perto, mas não deixar de passar pelas marcas do diretor. Depois de passar por baixo das peças de metal, vire à esquerda e siga até o galpão, onde você terá de pegar uma rampa à esquerda. Antes de finalizar a cena você ainda terá de passar por dentro de um celeiro, destruir uma antiga estação de leite e pular os carros da polícia.

Junkyard Heist

Filme: Whoopin' and a Hollerin' II

Veículo: Carro

String: +30

Pontuação necessária: +300.000

Pontos críticos: O mais difícil aqui será não perder o furgão de vista. Seja rápido e passe pelas curvas e outras marcas sem desacelerar. Siga-o pelo parque e destrua a pequena casa de madeira. De volta à estrada, use a rampa para chegar à varanda de uma construção e depois pule para o caminhão. A caçada termina com você pulando em uma rampa e acertando o furgão.

Strike Force Omega (imagem: poster_strike)

Este filme é uma superprodução com temática militar à moda *Esquadrão Classe A*. Seus personagens fazem parte de um grupo de operações especiais patrocinados pelos Estados Unidos – não oficialmente –, que investiga a existência poderosas armas escondidas em antigas bases soviéticas, em alguns locais isolados de Kyrgyzstan. Com a queda do comunismo, essas bases foram esvaziadas, mas os EUA descobriram que elas novamente estão sendo usadas como depósito para mísseis e outras armas e que um grupo de mercenários pretende se aproveitar da fragilidade do governo de Kyrgyzstan para reativar essas bases. Cabe ao esquadrão Strike Force Omega eliminar essa problema ou morrer tentando.

Scud Run

Filme: Strike Force Omega



Veículo: Caminhão

String: +25

Pontuação necessária: +110.000

Ponto crítico: O trajeto da cena é pequeno, mas a coisa esquentada no final. Preste atenção a dois ônibus parados no lado direito. Assim que você passar por eles será preciso acelerar para pular o precipício e soltar a carga (R1) em pleno ar.

Unsung Hero

Filme: Strike Force Omega

Veículo: Moto

String: +25

Pontuação necessária: +125.000

Ponto crítico: Depois de executar o Table Top (R1) na ponte, faça uma curva em "U" e ultrapasse o caminhão. O ponto mais difícil da cena vem logo depois que você ultrapassa o ônibus – endireite a moto e acelere para passar no vão entre o portão e o muro.



Dogs of War

Filme: Strike Force Omega

Veículo: Bug

String: +50

Pontuação necessária: +270.000

Pontos cruciais: Depois que entrar na fortaleza, prepare-se para fazer um ziguezague entre três caminhões. Já no final da cena, alinhe o bug com a rampa e ganhe velocidade para saltar e acertar o helicóptero.



Ambushed Escort

Filme: Strike Force Omega

Veículo: Blindado

String: +30

Pontuação necessária: +175.000

Ponto crítico: Logo depois de fazer as duas curvas em "U", mantenha a velocidade e alinhe as rodas do blindado com o oleoduto. Você terá

de perseguir e destruir três motoqueiros sem cair da estrutura.



Behind Enemy Lines

Filme: Strike Force Omega

Veículo: Blindado

String: +30

Pontuação necessária: +200.000

Ponto crítico: Nesta cena você precisará usar o turbo (R1) muitas vezes. Depois de quebrar a porteira do armazém e detonar o primeiro motoqueiro, acione o turbo para conseguir mais velocidade e não ser amassado pela torre.

Final Conflict

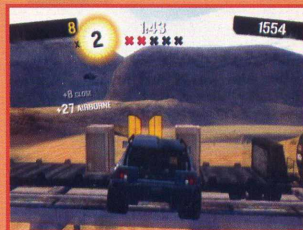
Filme: Strike Force Omega

Veículo: Blindado

String: +50

Pontuação necessária: +300.000

Pontos cruciais: Há dois pontos para se preocupar na cena final de Strike Force Omega. A primeira acontece logo depois da segunda explosão, quando você deve acelerar e entrar certo na rampa para passar entre os vagões do trem em movimento. O segundo ponto acontece depois que você atravessa uma porteira de madeira, quando você deve utilizar a rampa especial na velocidade certa para rodopiar no ar antes de acertar a guarita.



OVERDRIVE

Uma São Francisco dos anos 70 é o cenário de *Overdrive*, um filme repleto de carros esportivos, saltos impressionantes e muita ação. A estrela do filme é Stone, um policial determinado a acabar com o chefe das drogas conhecido como Vargas. Em sua caçada sem leis, Stone transforma a cidade inteira em um verdadeiro campo de batalha regado a muitas perseguições em alta velocidade. No fim, os dois terminam frente a frente para um duelo em que dois homens entram, um homem sai.

Big Red

Filme: Overdrive

Veículo: Caminhão dos bombeiros

String: +40

Pontuação necessária: +110.000

Ponto crítico: A primeira cena de Overdrive não é difícil, mas exige velocidade constante. Mantenha o foco nos automóveis com a marca de colisão e tome cuidado para não errar o caminho.



Take Out

Filme: Overdrive

Veículo: Carro de polícia

String: +60

Pontuação necessária: +300.000

Ponto crítico: Assim que entrar no porto, preste atenção a uma grande rampa e também à pilha de mercadorias penduradas no guindaste. Você precisa ter velocidade bastante para destruir toda a carga e ainda chegar a salvo no navio.



Busted

Filme: Overdrive

Veículo: Moto

String: +60

Pontuação necessária: +250.000

Ponto crítico: Depois de saltar na rampa do parque, seja rápido para alcançar o item do tiroteio e depois entre no galpão. Tudo o que você tem de fazer lá dentro e saltar na rampa que está junto à parede esquerda.

Kill Stone

Filme: Overdrive

Veículo: Carro de polícia

String: +80

Pontuação necessária: +600.000

Ponto crítico: A fato de Kill Stone ser a quarta cena de Overdrive não a torna uma fase difícil. O verdadeiro desafio aqui é acumular o maior número de

manobras possível. Mantenha a linha e uma velocidade média que você conseguirá executar todas as ordens do diretor.



Snitch

Filme: Overdrive

Veículo: Moto

String: +50

Pontuação necessária: +225.000

Ponto crítico: Logo no início, ao entrar no beco, desvie do primeiro carro de polícia e vá pela esquerda. Depois, continue acelerando para passar o caminhão e seguir para o lado direito para atirar (R1).

Chaser

Filme: Overdrive

Veículo: Carro

String: +30

Pontuação necessária: +425.000

Ponto crítico: Já no final da fase, depois de ultrapassar os trólebus, passe pela praça e vire para a direita. O desafio aqui é saltar a primeira rampa e atirar (R1), saltar a segunda rampa e usar turbo para jogar o carro em cima do helicóptero.



NEVER KILL ME AGAIN

No melhor estilo 007, *Never Kill Me Again* o transporta para uma superprodução regada a lindas mulheres, armas, carrões equipados e espões do governo. Desta vez o agente Crown – altamente condecorado pelo serviço de espionagem – terá de se infiltrar em território inimigo e roubar o protótipo de um poderoso hovercraft armado com mísseis de cruzeiro e um dispositivo antirradar que o torna a arma perfeita para lançar mísseis no Pacífico sem ser percebido. Crown deve fazer tudo isso sem perder o protótipo ou a própria vida na missão, coisa rotineira na vida de superagentes do governo.

Mountain Climb

Filme: Never Kill Me Again

Veículo: Moto

String: +30

Pontuação necessária: +145.000

Ponto crítico: No final da cena, depois da manobra de uma só roda, e na subida da montanha, preste atenção na direção do turbo. Você precisa de velocidade para saltar e detonar mais um helicóptero.

Base Brawl

Filme: Never Kill Me Again

Veículo: Carro

String: +100

Pontuação necessária: +500.000

Ponto crítico: Os dois pontos de maior dificuldade, além da velocidade alta, envolvem a mesma manobra. Em dois pontos você precisará ficar em duas rodas. Chegue a tempo e mire certinho na rampa para não perder o ponto nesses dois pontos. O primeiro está logo depois que você bate na lateral do SUV e o segundo está dentro da base, depois que você faz a curva em “U”, para subir um andar do edifício.



On Ice

Filme: Never Kill Me Again

Veículo: Carro

String: +40

Pontuação necessária: +275.000

Ponto crítico: Depois de patinar bastante no lago congelado, você vai avistar uma grande rampa. Ele é o começo de um pesadelo. Outra rampa vem logo depois, e você aterrissará em uma área congelada em que serão necessários três turbos para escapar da avalanche. Não dá para enxergar muita coisa, mas é quase uma reta.

The Hunt

Filme: Never Kill Me Again



Veículo: Carro

String: +30

Pontuação necessária: +150.000

Pontos cruciais: O primeiro ponto que merece atenção é o segundo caminhão de combustível. Você precisa fazer a curva deslizando para passar por baixo do caminhão e não perder o timing do turbo logo depois. Após isso, você terá de passar entre dois caminhões, fazer uma curva em "U" e finalizar a cena em marcha a ré.

Outage

Filme: Never Kill Me Again

Veículo: Carro

String: +50

Pontuação necessária: +300.000

Ponto crítico: Logo no início da cena, depois de atravessar a ponte e fazer a curva em "U", use a rampa para ficar em duas rodas e desvie dos buracos na ponte. Para conseguir, alinhe as rodas da esquerda na rampa e as da direita na parte da ponte que não foi atingida.



Hover Crash

Filme: Never Kill Me Again

Veículo: Hovercraft

String: +30

Pontuação necessária: +275.000

Ponto crítico: A última cena é bem fácil, mas no final você terá de fazer um pulo certeiro dentro de um contêiner. Tente alinhar o hovercraft quando estiver longe da rampa para ganhar bastante velocidade.



Night Avenger

Rica, poderosa e corrupta, a cidade de Darkdom é conhecida como um lugar que serve de abrigo para criminosos, mas isso está prestes a mudar. Uma nova força do bem emergiu das sombras para fazer justiça e livrar a cidade da tirania dos vilões locais. Mas ele irá enfrentar o crime sozinho, lutan-

do solitário contra a injustiça? E, mais importante, ele irá sobreviver às armadilhas do inescrupuloso Big Top? As respostas em breve, em um cinema perto de você!

Enter the Avenger

Filme: Night Avenger

Veículo: Moto

String: +60

Pontuação necessária: +240.000

Ponto crítico: A perseguição ao furgão do palhaço é sensacional e exige cuidado logo nos primeiros segundos. Pule para o telhado faça a curva e alinhe a moto com o vão do helicóptero. Você terá de atirar nele (R1) e passar pelo espaço sem tocar na aeronave.



Underground Hijinx

Filme: Night Avenger

Veículo: Moto

String: +30

Pontuação necessária: +125.000

Ponto crítico: Esta é a cena mais curta de todo o jogo, tem poucos segundos, mas exige muita velocidade e precisão. Depois de passar por baixo do caminhão e saltar o carro da polícia, vire para a esquerda e prepare-se para fazer um ziguezague entre os carros. Logo depois disso a cena acaba.

Clowning Around

Filme: Night Avenger

Veículo: Carro

String: +25

Pontuação necessária: +100.000

Ponto crítico: Agora você atua como o Joker, o palhaço. Mantenha a velocidade e, após passar pelo lado direito do carro da polícia, você terá de fazer uma curva para a esquerda e usar uma pequena rampa para ficar em duas rodas e passar entre dois carros.



The Clown's Night

Filme: Night Avenger

Veículo: Carro

String: +60

Pontuação necessária: +330.000

Ponto crítico: Depois de liberar os foguetes e usar a marcha a ré, entre no prédio destruindo as portas de vidro e acelere à esquerda para saltar na rampa. Quando estiver no ar, ative suas armas novamente (R1) para detonar os veículos.

Rabbit Hole

Filme: Night Avenger

Veículo: Carro

String: +50

Pontuação necessária: +500.000

Ponto crítico: Depois de destruir toda a igreja e improvisar a rampa, ative o turbo e pule para o telhado. Na terceira curva fechada para a direita você terá de acertar um helicóptero, cair nos trilhos e ultrapassar o trem antes que o outro trem que se aproxima no sentido contrário chegue.



Fun and Games

Filme: Night Avenger

Veículo: Carro

String: +40

Pontuação necessária: +200.000

Pontos críticos: A última cena do jogo é mesmo de tirar o fôlego. Na perseguição, depois de pular na rampa e atingir os dois motoqueiros, modere na velocidade para não capotar na montanha-russa. Logo depois disso você terá de pular por cima do carro do palhaço, fazer uma curva para a esquerda, alinhar o carro com a rampa e ativar o turbo para alcançar o foguete. A cena final dá um trabalhinho, mas o resultado é compensador. Agora você já pode se divertir no modo Constructor montando seus próprios cenários e desafiando seus amigos metidos a duéls. Parabéns!



Black

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.

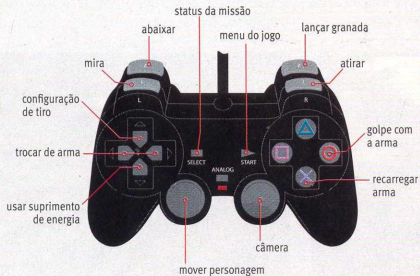
Com um grau de tática alto e dificuldade no mesmo nível, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas é uma game de tiro interessante. Com várias possibilidades de estratégia, pois é você contra outros personagens, o jogo é um prato cheio para aqueles que gostam de usar a inteligência e a boa mira. Além de todo o 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 necessária 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.

<ul style="list-style-type: none"> ■ Criterion ■ Electronic Arts ■ PS2, Xbox ■ FPS ■ www.eagames.com
<p>PRÓS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interação com cenários - Aspectos técnicos (som, gráficos...)
<p>CONTRAS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pouca variação de inimigos - Um enredo bem mais elaborado

CONTROLES



1 – VEBLENSK CITY STREET



Pegue a arma (shotgun) à frente e use-a para atirar na porta. Saia, pegue um item de energia e outra arma. Desça a escada e mate os inimigos que aparecerão. Pegue as munições e avance pelo caminho à direita para pegar mais energia. Mate mais inimigos. Você encontrará alguns soldados amigos. À direita, entre no prédio e suba as escadas para pegar munição e outra arma. Volte até seus companheiros e se esconda atrás dos canos para atirar. Você deverá invadir um museu localizado à direita e logo à frente. Mate os inimigos e suba a escada para pegar itens e uma mala. Desça e siga pela direita. Mate todos inimigos que aparecerem procurando sempre se esconder do fogo inimigo. À direita há uma área escura com um laptop de tela vermelha. Destrua-o e continue avançando. Siga pelo caminho à esquerda. Outro objetivo aparecerá. Avance pela área e suba a escada. Entre no local e elimine os últimos combatentes. Fim da fase.

2 – TRENESKA BORDER CROSSING

Atire no explosivo vermelho para destruí-lo. Avance pelo caminho à esquerda e uma missão será

dada. Mate os inimigos e chegue até a tenda. Pegue vários itens. Prossiga pelo longo caminho margeando o lado esquerdo. No final (depois do tronco), siga para a direita e desça pelas pedras. Outra missão será liberada. Nessa área, mate vários inimigos.



Quando estiver pronto, vá para a direita e entre na área infestada por inimigos.



Avance com cuidado, se escondendo e usando muita cautela para eliminar os oponentes. Exploda as caixas e use-as como arma para matar alguns inimigos. Entre na segunda casa à esquerda e suba as escadas para encontrar um cofre branco. Destrua-o, atravesse a rua e entre pela casa à direita. Destrua outro

cofre e saia. Volte até a primeira casa, à direita, e lance uma granada na porta para destruí-la. Entre na casa. Pegue os itens e a pasta vermelha. Saia e entre pela última casa a esquerda para pegar uma mala branca. Vá até o grande portão e atire nele até destruí-lo (use explosivos para facilitar o serviço). Mate mais inimigos. Exploda o caminhão e avance pela área. Siga pelo túnel. À frente, suba a rampa e atravesse o caminho para prosseguir. Avance. Mais inimigos aparecerão. Siga até encontrar a saída do túnel. Avance pela grande área matando os inimigos para coletar munição. Ao chegar à ponte, procure se esconder, pois há muitos adversários nela. Ao atravessá-la, entre na casa e colete os itens e a pasta vermelha. Saia e atravesse a pequena ponte de madeira à direita, logo à frente. Siga pelo caminho acima. Haverá um longo caminho com vários inimigos. É um lugar devastado, com árvores destruídas e buracos no chão. Mais à frente, há postos de tiro com inimigos. Eles estarão em tendas, protegidos por arame farpado. Arremesse algumas granadas para eliminá-los. Entre nas tendas ao lado esquerdo. Mais inimigos aparecerão. Colete alguns itens espalhados para seu inventário. À esquerda da entrada há o caminho para prosseguir. É uma espécie de corredor na montanha com madeiras que sustentam o trajeto. Passe por um conjunto de caixas e siga para a esquerda. Desça um barranco. Será dado checkpoint, pois você completou mais uma parte da missão.



Inimigos começarão a descer em cordas. Cuidado, pois eles estão usando shotguns. Mate-os e prossiga até estar mais uma vez em área aberta.

Prossiga para a frente e para a direita até encontrar mais um acampamento de inimigos. Cuidado com o flanco direito, pois há inimigos que podem surpreendê-lo. Na tenda com uma fogueira há um item de cura.

Siga para a esquerda em relação à tenda. Desça o caminho e encontre mais inimigos. À esquerda há uma cerca de madeira. Pegue o caminho à direita. Siga em frente até avistar uma fazenda completando um dos seus objetivos.



Seu próximo objetivo é entrar em uma construção especial da fazenda. Em relação à caixa d'água, entre na casa à direita. Suba até o terceiro andar para completar esta etapa da missão e pegar itens e mais uma pasta vermelha. Você será avisado que inimigos estão por perto. Desça para enfrentá-los. Use as partes explosivas do cenário para facilitar seu trabalho.

Após eliminar a primeira onda de inimigos, você deverá destruir inimigos perto das construções. Use os botijões de gás para explodi-los. Serão cinco alvos com inimigos dentro. Cuidado especialmente no prédio com formato de igreja. Inimigos com coletes irão aparecer. Após estar nas cinco construções e eliminar os inimigos que estão dentro. Fim da fase.

3 – NASZRAN TOWN



Avance pelo caminho seguindo seu companheiro. Ao chegarem ao portão do cemitério, avance se movimentando bastante, pois há um sniper na área. Procure se esconder atrás das lápides. Há itens na área. Avance e mate o inimigo que atrai da janela ao alto. Após matá-lo, entre na casa destruída e pegue uma pasta vermelha na escada. Suba a escada e pegue munição e energia. Há também uma arma de

snipers. Você pode usá-la para acertar alguns inimigos pela janela.

Desça e continue avançando pelo cemitério. Avance até chegar ao fim do cemitério e você verá uma espécie de mausoléu à esquerda. Jogue uma bomba na parede para entrar. Siga pela abertura no mausoléu para chegar a outra área do cemitério.



Será dado checkpoint. Mate mais inimigos e avance. Você encontrará outro mausoléu. Entre nele e siga para a próxima área do cemitério.

Siga por entre as lápides e, à direita, você verá outro mausoléu. Entre nele e mate todos para tomar a área, pois isso faz parte de sua missão. Saia e vá para a esquerda atravessando a pequena ponte, onde você encontrará mais um mausoléu. Você também deverá invadi-lo. Mate os inimigos e colete os itens. Saia e continue avançando pelo cemitério. No final você encontrará, à esquerda, uma casa abandonada. Mate primeiramente os inimigos que atirarem pela janela e entre na casa. Avance pelos cômodos até chegar à sala com uma escada. Há um buraco nela. Desça por ele. Você verá um cofre branco. Destrua-o e siga pela abertura na parede. Vá pelo corredor à direita. Lance uma bomba na parede à frente para prosseguir. No fim do corredor à esquerda, você encontrará energia.



Siga pelo corredor à direita e lance outra granada na parede que bloqueia seu caminho. Avance pelo corredor e vá para a esquerda. Pegue a arma sniper e use-a para acertar os inimigos a frente. Ao matá-los, um inimigo lançará mísseis em você, portanto tome cuidado e se esconda sempre que puder. Use sua arma sniper para acertá-lo também. Ao matar todos, siga pelo caminho à esquerda. Nessa nova área há vários inimigos. Procure usar esse túnel para se esconder e atirar como sniper. Avance pouco a pouco. Quando estiver livre de inimigos, vasculhe a área para coletar os itens. Vá para es-

querda até encontrar um caminho que leva a um corredor abaixo.

Siga por esse caminho até encontrar um cômodo muito escuro. No fundo dele, pegue uma evidência. Saia e volte até aquele túnel pelo qual você chegou a essa área. Partindo desse ponto, siga pelo caminho acima.



Avance e vá para a esquerda. Entre na casa e mate mais inimigos. Suba as escadas e destrua a evidência. Colete os itens e suba mais um lance de escadas. Equipe-se com sua sniper e aproveite para matar alguns inimigos aí de cima. Após isso, siga para a direita. Desça a escada e pegue um item à frente. Avance pelo corredor e passe pelas salas até encontrar outra evidência.



Continue em frente até sair do local. Avance e, à direita, você encontrará energia. Siga pelo caminho à direita. No prédio, há um inimigo lançando mísseis. Equipe-se com seu lançador de mísseis e acabe com ele. Siga em frente até chegar ao prédio. Entre e colete os itens e a pasta vermelha na parede. Saia e continue seguindo pelo caminho. No prédio ao lado há outro homem lançando mísseis. Ao matá-lo, continue avançando e matando os inimigos. Mais um atirador de mísseis aparecerá. Agora, na parte de cima,



mate todos inimigos e colete os itens. Avance pelo caminho de terra. Mate principalmente os inimigos que atiram do prédio. Avance até conseguir subir até a parte de cima. Está vendo que na frente da entrada do prédio há tonéis e entulhos? Lance uma granada para explodi-los e entrar.

É o fim da fase.

4 – NASZRAN FOUNDRY



Inicie a fase avançando pelo corredor. Uma missão será dada. Desça pelas escadas. A estratégia é a seguinte: Equipe-se com a sua arma que tem silenciador e se aproxime com cuidado do inimigo que está de guarda na plataforma. Atire em sua cabeça com um único tiro. Os inimigos não ouvirão, então aproxime-se e atire neles. Como serão muitos, volte até o lugar onde você iniciou a fase porque assim você terá a vantagem de ficar atirando do alto e também a de se esconder.

Após matar todos, colete suas munições e energia. Siga pelo caminho à esquerda até encontrar, à esquerda, uma pequena fábrica, na qual você deverá entrar e destruir um cofre branco.



Volte até a área inicial e siga pelo caminho à direita matando mais inimigos. Avance coletando itens e atravesse a ponte à direita. Pegue uma evidência e desça pelo grande buraco. Avance pela rua e você verá uma estação de trem. Esta área é um campo minado. Você poderá ver no chão as minas, portanto tome muito cuidado por onde pisa. Se quiser destruí-las, atire de longe nelas. Após matar todos, siga por esse local e vá para a direita até encontrar uma casinha. Nela pegue muita munição. Prossiga pela área matando mais inimigos. Na segunda casinha à direita, pegue uma pasta vermelha. Após ultrapassar o campo minado, você verá uma torre. Há um homem lançando mísseis. Desvie deles e eli-

mine os oponentes sobre a elevação. Há uma abertura que leva a um corredor. Seu objetivo é achar esse caminho para prosseguir. Você estará dentro de uma instalação. Prossiga até sair. Avance pela galeria e chegue a uma espécie de fábrica. Quando encontrar uma grade e não puder prosseguir, siga pelo caminho à esquerda. Um companheiro o ajudará. Atire nos barris vermelhos para causar grandes explosões. Entre na fábrica. Cuidado com os inimigos na plataforma acima.

Serão vários inimigos. Seu objetivo é chegar ao outro lado da fábrica usando uma passarela. Faça o seguinte: vá até o fundo da fábrica e pegue uma escada de metal à esquerda da porta por onde você entrou.



Você sairá em uma espécie de chaminé amarela. Não siga em direção a ela ainda. Continue seguindo pela plataforma para pegar vários itens. Siga para a outra chaminé agora. Siga pelo caminho que circunda a plataforma para descer. Quando voltar ao solo, vá para a direita passando pelos geradores de eletricidade. Mais à frente há um homem atirando mísseis. Elimine-o para prosseguir. À direita, passe pela passarela. Elimine os inimigos que estão atrás da grade de ferro. Continue avançando e siga para a esquerda. Você encontrará uma passarela de ferro. Atravesse-a para chegar ao outro lado.



Avance um pouco e vire para a esquerda. Pegue o lança-mísseis para poder enfrentar o adversário com a mesma arma. O atirador está à esquerda na plataforma amarela. Após eliminá-lo, avance e pegue uma maleta cinza. Entre na próxima fábrica. Avance pelo corredor e mate os inimigos com a 12. Avance até chegar a um balcão. Seu próximo objetivo será destruir um alvo específico.

Entre na próxima sala, que possui uma esteira. Avance pela sala tomando cuidado com os inimigos que estão escondidos. Passe por baixo da esteira.



Seu objetivo é destruir quatro máquinas. Você as reconhecerá pelas partes vermelhas que elas contêm. A primeira está logo após passar por debaixo da esteira. Suba pela escada de metal e, no segundo andar, destrua mais uma máquina. Vire à direita, suba mais uma pequena escada e destrua as duas últimas máquinas. Mais inimigos aparecerão no primeiro andar. Volte ao primeiro galpão para que uma nova área esteja disponível.



Seu próximo objetivo será acabar com a produção de armas da fábrica. Nesta área, desça a plataforma. Elimine alguns inimigos antes de avançar para facilitar seu trabalho. Passe pela primeira caldeira. Cuidado com os inimigos que estão em posições superiores. Em uma sala no fundo da fábrica, destrua um laptop. Pegue a rampa na frente da sala para subir ao andar superior e pegue itens à esquerda. Quando não houver mais inimigos para matar, cumpra o objetivo desta parte da missão. Você verá que há três caldeiras.



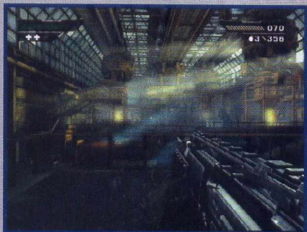
Você deve atirar na parte vermelha, que estará na parte superior de cada uma das três caldeiras. Após isso, mais inimigos aparecerão. Desça em direção ao solo. Siga em direção à porta por onde você entrou para terminar a fase.

5 – TIVLIZ ASYLUM

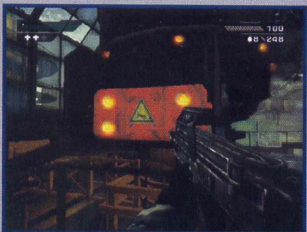
Avance e desça pelo buraco. Siga seus companheiros pela área e atravesse o corredor à direita. Nessa área há vários caminhões à sua frente. Você deverá explodi-los. Comece em ordem numérica da esquerda para a direita. Agora vá para a esquerda e destrua mais um caminhão. Avance. Há uma plataforma à frente com atiradores e um soldado com um lança-mísseis. Mate-os e destrua mais um caminhão. Siga pelo caminho à esquerda até o fim. Vire para a direita e avance um pouco. Elimine mais um atirador de mísseis à direita.



Siga para a direita para completar o primeiro objetivo e ganhar acesso à área determinada. Pegue um lança-mísseis à direita para eliminar o oponente no prédio à frente. Seu objetivo é entrar no prédio. A porta de entrada possui um bunker para protegê-lo. Use várias granadas ou mísseis para destruir o bunker e prosseguir. Dentro do prédio, desça o buraco. Avance pela sala cheia de paredes com vidros. Avance até encontrar uma escada. Suba.



Chegue a um galpão cheio de inimigos. Elimine os do primeiro bloco do galpão. Avance para o se-



gundo. Cuidado com os atiradores nas plataformas superiores.

Quando conseguir, suba as escadas para começar a ganhar acesso ao nível superior. Entre pela porta. Avance duas salas e encontre uma parede com buraco. Jogue uma granada para destruí-la. Vá até o fim do corredor e vá para direita. Siga pela sala e pegue itens e uma pasta vermelha.



Você estará de volta ao galpão. Derrube a porta. Elimine mais inimigos. Pegue uma porta à esquerda para chegar a outra sala. Siga pelo corredor, suba as escadas e chegue a uma espécie de banheiro.

Elimine os oponentes nos níveis superiores. Chegue até o fundo do banheiro (o lugar de tomar banho). Há três portas. A do meio leva ao prosseguimento da fase. As laterais levam ao nível superior da sala. Vá pelas duas portas laterais para pegar itens.



Siga pela porta central. Você chegará a um corredor. No fundo, há um atirador portando uma arma de grosso calibre. Avance pelas salas laterais para pegar vários itens. Corte caminho derrubando as paredes com granadas.

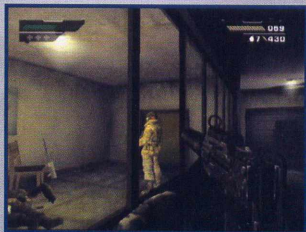
Você estará de volta ao galpão. Siga para a esquerda, passe pela ponte e vá para a esquerda. Desça a pequena escada e entre pela porta. Prossiga pelo corredor até encontrar um complexo de escadas. Desça. Quando chegar ao fim, pegue alguns itens na pequena sala. Siga pela outra porta. Chegue a mais um galpão. Elimine os inimigos para poder chegar a porta do outro lado da área.

Desça mais escadas. Pegue itens nas pequenas salas e siga pela outra porta. É a última parte da missão. Dentro de um grande galpão, você encontrará vários inimigos. Movimente-se bastante, pois a área possui vários itens. Elimine vários inimigos e mais um objetivo estará completo. A última missão é destruir o bunker que protege a saída. Lance várias granadas para abrir caminho e finalizar a missão principal.

6 – VRATSKA DOCKYARD



Desça a escada e siga em frente. Alguns amigos o acompanharão. Se descer até a plataforma na água, achará granadas. Siga e encontrará inimigos. Procure acertá-los na cabeça para não chamar a atenção dos outros. Na área seguinte, com manilhas, avance e mate os inimigos no alto. Entre na fábrica matando mais inimigos. Suba pela escada e lance uma granada na porta para entrar. Na central de controle, siga para a esquerda do painel e arrombe outra porta. Siga pelo corredor para pegar mais granadas. Volte para baixo e vá para o outro lado da fábrica. Encontre um rifle sniper dentro de um contêiner laranja. Ela será útil para matar o atirador que está no guindaste à frente. Continue pelas docas passando pelos contêineres.



Cuidado com os inimigos sobre os contêineres. Prossiga e encontre mais um galpão. Faça como no anterior. Entre na sala de comando, mas tome cuidado com os mísseis que são atirados contra você. Recolha um item especial dentro da sala de comando. Desça o solo do galpão e prossiga pelo lado oposto àquele pelo qual você entrou. Cuidado com o atirador na torre. Suba a escada de metal, passe pela pequena torre e pegue uma pasta vermelha. Prossiga e desça a escada. Será dado checkpoint. Encontre uma pequena sala com itens. Pegue uma nova arma. Você estará em uma nova área das docas. No final do corredor, atravesse a ponte à esquerda. Elimine o atirador da torre. Após eliminá-lo, pegue um item na torre e prossiga para a direita. Passe por vários canos. Você encontrará um portão metálico fechado. Use a passagem à esquerda para prosseguir. Elimine o guarda da torre. Vários inimigos aparecerão. Seu objetivo é sobreviver à onda desses inimigos. Seus companheiros irão ajudá-lo. Inimigos também aparecerão à esquerda em áreas superiores. Após eliminar vários oponentes, um atirador de

mísseis aparecerá. Alguns atiradores de 12 também aparecerão. Você pode usar suas barreiras para se proteger perto de onde você entrou. Abaixo-se e mire nos inimigos. A porta principal será arrombada e inimigos com escudos aparecerão. Use granadas.



Use essa porta para entrar no prédio. Siga pelos corredores para receber checkpoint.

Suba pela escada de metal, avance por algumas salas e passe por um corredor cheio de janelas. Cuidado com os tiros de seus inimigos. Quando chegar a nova área, formada por trilhos de trem, um atirador de mísseis atirárá em você. Use uma escada de metal à esquerda para subir e chegar até onde está o primeiro atirador. Um novo atirador aparecerá. Ele está localizado em um guindaste que transporta contêineres. Elimine-o para entrar no armazém. Dê a volta no armazém para chegar até a próxima área, que está em chamas. Após o vídeo, a fase estará completa.

7 – GRAZNEI BRIDGE



Siga em direção à luz amarela. Na bifurcação, escolha um dos caminhos para subir. No alto, atire no carro para eliminar um inimigo. Vá para a esquerda e veja alguns ônibus. Elimine os alvos dentro dos coletivos. Se estiver com dificuldades, utilize a escada à direita, no início da ponte, para subir um level superior e atacar o inimigo à frente.

Prossiga. Antes do bloqueio de concreto, dois atiradores com armas de grosso calibre estarão defendendo a passagem. Arremesse granadas de longe ou use os carros para se aproximar. Na próxima área, elimine mais um inimigo dentro de um ônibus. Um atirador com lança-mísseis estará em uma plataforma superior no lado esquerdo. Use a escada à direita para subir e encontrar um local para poder eliminar o atirador. Vascilhe o local para encontrar um lança-mísseis para você usar.

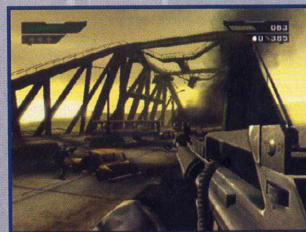


Volte ao solo e avance. Use a pequena passagem para passar pelo buraco na porta. Mais à frente, há outro bloqueio de concreto. Elimine os alvos dentro dos ônibus. Utilize as escadas que levam para baixo da ponte para prosseguir.



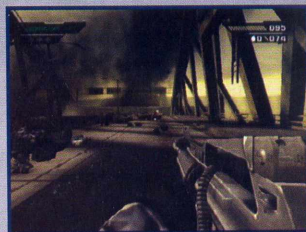
Na nova estrutura, siga pelo corredor e elimine vários oponentes com shotguns. Encontre a saída para voltar à ponte e prosseguir na fase. Utilize as passarelas inferiores para voltar à ponte em um ponto que os inimigos não esperam. Faça um ataque rápido com os dois ônibus.

Após eliminar todos, desça pelas escadas que levam para a próxima área para recolher itens.



Volte e prossiga pela fase no nível da ponte. Alguns ônibus dão cobertura aos inimigos. Avance com cautela. Após a barreira de coletivos, há um atirador com lança-mísseis. Continue avançando. Antes do próximo bloqueio, você encontrará um campo minado. Atire nas minas para destruí-las. Um grupo de inimigos com shotgun irá aparecer. Use as minas como arma para destruí-los.

Chegue a uma área onde a pista da ponte possui uma elevação. É a última parte da missão. Você deve acessar o prédio, mas antes eliminar os inimigos. No centro há atiradores. Nos flancos há inimigos



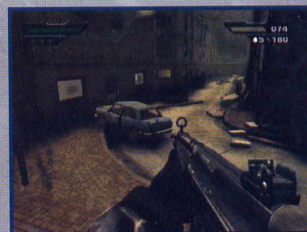
com armas mais fortes e, no alto, uns inimigos com lança-foguetes. Tome cuidado com as minas. Elimine o atirador com seu próprio lança-mísseis. Se você não tiver, pegue um próximo ao ônibus. Movimente-se para trás das colunas onde estão os inimigos com melhores armas para matá-los. Após acabar com todos, derrube a porta do prédio para finalizar a missão.



8 – SPETRINIV GULAG

Pegue itens nas pequenas casas. Exploda o carro para atingir alguns inimigos. Entre na casa e vá para um nível inferior. Arrombe a porta com uma granada para entrar em um local com inimigos. Dentro do prédio encontre uma escada à direita e um documento. No próximo corredor encontre uma pasta vermelha. Entre pela porta no fundo da sala e pegue uma escada à direita para subir.

Suba dois lances de escada para pegar outra pasta vermelha. Suba mais um andar para chegar ao telhado. Siga pelo telhado até poder descer de andar novamente. Encontre um rifle sniper. É hora de enfrentar um atirador de mísseis. Em relação ao buraco, ele está à direita, em um prédio à frente.



Use a janela para acertar o atirador de mísseis e um outro que está no solo. Use a escada de metal para descer. Mais à frente há um batalhão de inimigos. Exploda o caminhão para acertar vários deles. Mais um atirador de mísseis aparecerá. Ele estará em um prédio à direita. Após enfrentá-lo, um grupo de inimigos sairá do prédio. Após a primeira onda, um grupo de inimigos com escudos avançará. Use granadas. Quando limpar a área, avance até a entrada do prédio.

Na nova área, desça a escada rotatório e exploda as tábuas de madeira para prosseguir.



Você chegará a um galpão. Inimigos virão da passagem do outro lado e dos níveis superiores. Há uma sala que contém itens à direita. Pegue um caderno no outro lado. Siga pela porta.

Encontre uma sala no formato de uma recepção. Elimine os atiradores. Há uma sala à esquerda que possui um item. Siga pela porta à direita.



Siga pelos corredores até descer por uma escada e ter checkpoint. Prossiga pelos corredores estreitos, passe por uma pequena escada e vá para direita. Jogue uma granada para abrir caminho. Após passar pela porta azul, elimine os atiradores nos pequenos bunkers. Arremesse uma granada



em um dos bunkers para prosseguir. Encontre um túnel com vagões de trem. Atire nas caixas vermelhas para provocar explosões. Avance pelo túnel até encontrar um caminho para a esquerda (luz amarela). Na próxima sala, encontre alguns itens. Volte ao túnel dos trens.

Prossiga pelo caminho principal. Na bifurcação, vá para a direita e suba a escada. Passe pela plataforma e chegue a uma sala com itens. Volte a bifurcação e vá pelo caminho à esquerda. A nova área é composta por tubos amarelos. Siga para a direita para eliminar os inimigos. Um grupo de inimigos com escudos e shotguns formam a onda mais difícil. Use os tubos como escudos. Passe pelo túnel circular e encontre uma bifurcação. À esquerda há um lança-mísseis. Pegue-o para usá-lo no outro corredor. Atire um míssil contra o bunker. Avance e destrua um laptop. Siga pelo corredor feito por tábuas de madeira.



Passe por alguns corredores até encontrar dois caminhos que levam a uma sala maior. O caminho da direita leva ao solo da sala e o da esquerda leva a um nível superior.

Elimine todos os inimigos dentro da sala com um motor no centro. Prossiga pela abertura para continuar. Elimine mais atiradores que estão escondidos atrás dos itens. Na bifurcação, o caminho da esquerda leva a um item e o da direita ao prosseguimento da fase.

Desça a rampa e defenda-se do ataque vindo dos inimigos no bunker.



Elimine-os e vá para a direita. Desça outra rampa. Pegue armas de calibre grosso, siga e continue.

É a última etapa do game. Os inimigos estarão com armas potentes. A área é formada por colunas e caixas no chão. À frente há uma plataforma que só os inimigos acessam. Atrás há duas escadas

superiores. Use essa área para atirar nos inimigos que aparecerem.



Adversários com metralhadoras, shotguns e escudos aparecerão aos montes. Elimine-os. Destrua todas as caixas da área para acertá-los. Após matar vários inimigos, aparecerão atiradores de mísseis na plataforma e atiradores em dois bunkers. Cada vez que você eliminar um, outro assumirá sua vaga. Destrua várias rodadas de inimigos para que haja várias explosões. Duas passagens serão abertas para que você complete a fase e o jogo.



EXTRAS

BFG (M249 Machine Gun)

Entre com um dos códigos a seguir no nome de seu profile. Não se esqueça de incluir os hífen entre os números.

Após inserir o código, escolha a opção Done e seu profile será criado. Quando iniciar o primeiro estágio, você terá como arma a M249.

Código

5SQQ-STHA-ZFVX-XEV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68

Efeito

Liberar BFG
Liberar BFG
Liberar BFG

Bônus

Complete os requisitos a seguir para liberar o bônus:

Bônus: Dificuldade Black Ops

Como liberá-lo: Complete o jogo na dificuldade Hard

Bônus: M16A2 (arma) em todos os estágios

Como liberá-lo: Complete o jogo na dificuldade Black

Bônus: Silver Weapons (munição infinita)

Como liberá-lo: Complete o jogo na dificuldade Normal ou Hard.

VOX



Tchello e Grina são editores do maior portal de Gran Turismo da América Latina, o GTBR.
www.gtbr.com.br

O adeus a Colin McRae, o escocês voador



▲ Aos 39 anos, Colin McRae estreou nos games em 1998, com Colin McRae Rally, para PlayStation

■ Uma vez vi um vídeo em que a câmera pegava só o rosto de Colin. Ele piscava para ela e saía com o Subaru berrando pelo caminho tortuoso da prova.

Antes de terminar o vídeo, entendi o porquê da piscada. Ele levou o carro ao limite, em uma volta espetacular, com curvas de tirar o fôlego, derrapagens sob controle, frenagem no momento certo. O balé que ele realizava era um espetáculo de leveza e força, com requintes de fúria, coisa de gigante mesmo, daquelas de encher os olhos. Até a rainha da Inglaterra, Izabel II, caiu nas graças de Colin, em 1995, quando ele conquistou o mundial e tornou-se Membro do Império Britânico.

Colin McRae começou no automobilismo em 1975, correndo de bicicleta. Em 1985, já com 17 anos, participou de sua primeira competição de rali, em Kames Stage - Escócia, terminando em 14º lugar, junto com sua co-piloto, Alison, que futuramente virou esposa.

A primeira vitória em mundiais, veio em 1993, na Nova Zelândia. A despedida veio no Quênia, naquele que seria seu 25º triunfo no lugar mais alto do pódio. Foi três vezes vice-campeão mundial. Participou nas 24 Horas de Le Mans em 2004 e teve duas participações no rali Lisboa-Dakar. Em 1999 assinou com a Ford e correu mais três temporadas, em 2003 assinou com a Citroën e fez sua última temporada completa.

Colin começou sua carreira em 1986, pilotando um Talbot Sunbeam. Era um condutor regular nos campeonatos escoceses de rali, e rapidamente se destacou por sua velocidade e estilo de condução. Rapidamente trocou de carro, passando para um Vauxhall Nova, e mais tarde para o Ford Sierra XR 4x4. A primeira aparição no WRC foi em 1987 no Rally Sueco, atrás do volante de um Nova.

Em 1989, terminou em 5º lugar no Rali da Nova Zelândia pilotando um Sierra Cosworth. Em 1991 Colin juntou-se a equipe Pro-Drive Subaru para o Rali do Reino Unido. Foi duas vezes vencedor dessa prova. Colin venceu o seu primeiro WRC em 1993, ao volante de um Subaru Legacy Rally da Nova Zelândia, ajudou a equipa nipônica a conquistar três títulos de construtores. Em 1998 venceu a Corrida dos Campeões.

Após anos em busca de títulos, mudou-se para a equipe M-Sport Ford em

1999, ao comando do novo Ford Focus WRC. Venceu duas vezes no Rali Safari e em Portugal. Colin McRae ficou no livro dos recordes ao ser o piloto com mais vitórias no campeonato do mundo, sendo mais tarde ultrapassado em 2003 pelo espanhol Carlos Sainz e pelo francês Sébastien Loeb.

Em 2003, McRae deixou a Ford e assinou contrato com a equipe Citroën, contudo o escocês ficou apenas no sétimo lugar na geral, sem nenhuma vitória. Quando a esperança de um segundo contrato com a Subaru se desfez, acabou por abandonar a competição em 2004. No final de 2006, tinha participado em 146 provas. Foi colega de vários pilotos incluindo Carlos Sainz, Richard Burns, Ari Vatanen e Sébastien Loeb. Apesar de não oficialmente retirado, Colin optou por se afastar durante um período do WRC e realizar outros desejos, tais como a bordo de um Nissan no Rali Paris-Dakar. Também competiu na prova francesa das 24 Horas de Le Mans.

Após um ano longe dos ralis, em 2004 teve o seu regresso ao volante de um Škoda Fabia WRC no Rally GB do País de Gales, acabando em sétimo lugar devido à falta de competitividade do carro. Mais tarde recebeu a trágica notícia da morte do seu companheiro britânico Michael Park. Depois, no Rali da Austrália conseguiu um segundo lugar. Entretanto Colin acreditava que podia regressar ao WRC em 2006 com a equipa da Škoda a trabalhar para obter melhores resultados.

Em agosto de 2006, Colin e o seu co-piloto Nicky Grist competiram pela Subaru no primeiro rali americano transmitido ao vivo pela televisão em Los Angeles, como fazendo parte dos X-Games. A duas curvas do final, o seu carro virou, danificando bastante a frente e o pneu esquerdo, mesmo assim cruzou a linha da meta acabando em segundo lugar. Em outubro de 2006 anunciou que iria substituir o atual campeão, Loeb, na equipa Kronos Citroën, no Rali da Turquia, devido a uma fratura no braço.

Colin McRae acelerou como muitos e correu como poucos. Fica aqui nossa homenagem ao piloto que emprestou seu nome a séries de games adorados pelos jogadores de todo o mundo e mostrou na vida real o que todos gostam de ver na pistas reais e virtuais: velocidade.

**ELE LEVOU O CARRO AO LIMITE, EM UMA VOLTA
ESPETACULAR, COM CURVAS DE TIRAR O FÔLEG**

2



O melhor videogame 32 bits dá lugar à nova promessa da Sony

000



2



O videogame mais popular de todos os tempos abre espaço para o mais poderoso console já criado

006



20

WWW.PSWORLD.COM.BR

PSWORLD

EDIÇÃO FINAL EDIÇÃO FINAL EDIÇÃO FINAL EDIÇÃO FINAL

VAZOU!

UM DOS GAMES MAIS POLÊMICOS E VIOLENTOS DE TODOS OS TEMPOS CAI NA INTERNET ANTES DE SEU LANÇAMENTO OFICIAL. JOGAMOS E AVALIAMOS

MANHUNT 2

Detonados:
OBSCURE 2
O terror adolescente está de volta
NHL 08
Entenda as regras do hóquei sobre o gelo
STUNTMAN IGNITION
Torne-se o verdadeiro mestre do desastre
BLACK
Guia do melhor game de tiro do PS2

e ainda
VOX ESPECIAL: COLIN McRAE
A trajetória do piloto que popularizou o rali no mundo dos games
LINHA DE PRODUÇÃO
Todos os passos dos piratairos para comercializar games

Em 1ª mão
MAFIA II
KILLZONE 2
ALIEN vs. PREDATOR
BATTLEFIELD: BAD COMPANION
D&D TACTICS
STRANGLEHOLD
HEAVENLY SWORD
SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW
E MUITO MAIS

BRAZUKAS
WINNING ELEVEN
ENTREVISTA COM
BRAZUKAS
Os responsáveis pela modificação mais famosa do Brasil

A melhor revista de PlayS
que uma revista da nov

07

AGUARDE!

UMA NOVA REVISTA COM

- O melhor conteúdo da nova geração. Previews, reviews, matérias, tutoriais, hardware e muito mais
- Retrocompatibilidade total
- ▲ Detonados de uma maneira que você nunca viu
- ✖ Visual inovador e moderno

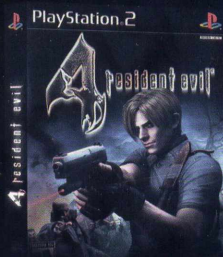
**EM NOVEMBRO
NAS BANCAS**

ation fecha seu ciclo para
geração reine absoluta

shop  time



resident evil



PARA PS2

Cód.: 179355

DE: 169,90 | POR: 109,90

3X R\$ 36,63



PLAYSTATION 2 SLIM

Cód.: 192489

DE: 699,00 | POR: 599,90

12X
R\$ 49,92



JOYPAD TWIN SHOCK VIBRATION
- PC, PS1 E II - CLONE

Cód.: 174828

DE: 34,90

POR:
R\$ 24,90



NEED FOR SPEED CARBON

Cód.: 177667

DE: 95,90 | POR: 89,90

2X
R\$ 44,95

*Aproveite esses preços exclusivos através do link:

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 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 31/10/07 ou enquanto durarem nossos estoques.