

PSWORLD



PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION

ANÁLISES • DICAS

PSWorld 09 - Ano 1 - R\$ 6,90

Nós jogamos!

BURNOUT 3

O game que fará Need for Speed comer poeira

1.439

TRUQUES E DICAS

GTA Vice City • Mortal Kombat: Deadly Alliance

VEJA MAIS GAMES NO VERSO

HD LOADER

Aumente a vida útil do seu PS2

Preview Especial

STARCRRAFT: GHOST

O clássico para PC ganha vida nova

E ainda:

Jak 3 • Call of Duty • Ratchet & Clank 3

DETONADO

SILENT HILL 4 THE ROOM

Pesadelo e realidade se confundem na versão EM INGLÊS do melhor game da série

MAIS DETONADOS

Driv3r

O maior concorrente de GTA DESVENDADO até o final



Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Enfrente uma terrível CONSPIRAÇÃO envolvendo misteriosos PODERES MENTAIS



PS one Tony Hawk's Pro Skater 4

Não seja PREGO! Todos os segredos e manhas do clássico do SKATE





Descubra o que está dentro das caixas
na próxima

PSW **WORLD**
A REVISTA DO PLAYSTATION



PSWORLD
A REVISTA DO PLAYSTATION

Atendimento ao leitor

Fone: (11) 3217-2426 (9h às 21h) — suporte@digerati.com.br

Marcos Raul, Rodrigo França, Thiago Fernandes, William Jerees e Wallace Freitas

Atendimento de vendas

Fone: (11) 3217-2400 — vendas@digerati.com.br

Luana Aguiar, Rolly Campos e Samara Assi

PSWorld

Editor-chefe

Jocelyn Auricchio — jj@digerati.com.br MTB nº 37.180

Editor-assistente

Ronaldo Testa — ronaldo@digerati.com.br

Redatores

Allan André — allan@digerati.com.br

Henrique de Briesa e Szalinsky — henrique.briesa@digerati.com.br

Fernando Wink — fratnel@digerati.com.br

Diretora de Arte

Adriana Dantas Mastelli — adriana@digerati.com.br

Assistentes de Arte

Paula Cavilha Ragozzi, Viviane Lopes Faria e Fabrício Alencar Silva

Revisão

Silvia Almeida, Elisabete B. Pereira e Sirlene S. Farias

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.



Mais uma publicação da
DIGERATI
especialista na comunidade digital

digerati.com

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda.

Rua Haddock Lobo, 347 — 12º Andar

CEP 01414-001 São Paulo SP

Fone: (11) 3217-2400 Fax: (11) 3217-2617

www.digerati.com

Diretores

Alexandro Gerardi — gerardi@digerati.com.br

Luis Alonso G. Neira — alonso@digerati.com.br

Alejojo Font Peláez — alejojo@digerati.com.br

Diretor Comercial

Reni Luiz Caseratti — reni@digerati.com.br

Publicidade

Tais Vicentini — tais@digerati.com.br

Edição Especial — edicao.especial@digerati.com.br

Representante Comercial nos E.U.A.

Multimedia, Inc. — tel. +1-407-303-5000 Ext.222 Fax +1-407-343-9809

Fernando Mariano — fmlo2@multimediausa.com

Marketing

Érica T. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatius, José Antonio Pluritas

Assessoria de imprensa

Simone Siman — siman@digerati.com.br

Recursos Humanos

Viviane Cardoso — viviane@digerati.com.br

Logística de Produção

Pierre Abreu — pierre@digerati.com.br

Executiva de Negócios

Tais Vicentini — tais@digerati.com.br

Impressão e Acabamento

Oceano Indústria Gráfica Ltda.

Fone: (11) 4446-6544

Distribuidor Exclusivo para

banco de todo o Brasil

Fernando Chougla Distribuidora S.A.

Fone: (21) 3379-7166

ANER
www.aner.org.br

Medo TOTAL

Silent Hill. A amada série de perturbador conteúdo da Konami não conseguiu me fugar até hoje. Silent Hill 2 até que me empolgou, mas esse negócio de ficar correndo atrás de chaves e mais chaves em Silent Hill 3 me afastou da série. Ainda bem que as coisas mudaram...

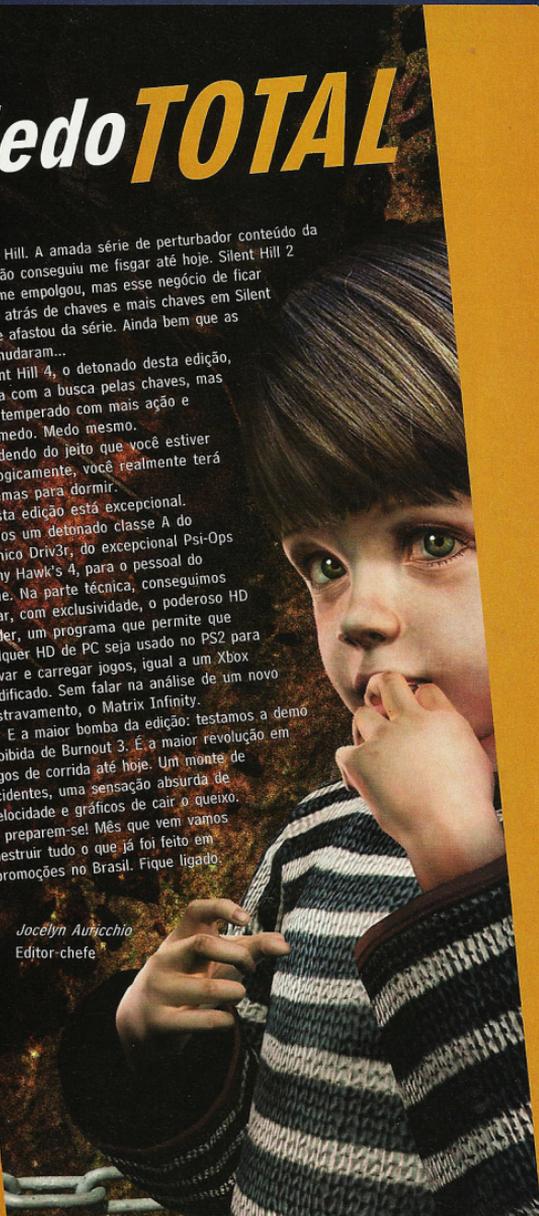
Silent Hill 4, o detonado desta edição, continua com a busca pelas chaves, mas tudo é temperado com mais ação e muito medo. Medo mesmo. Dependendo do jeito que você estiver psicologicamente, você realmente terá problemas para dormir.

Esta edição está excepcional.

Fizemos um detonado classe A do polêmico Driv3r, do excepcional Psi-Ops e Tony Hawk's 4, para o pessoal do PSone. Na parte técnica, conseguimos testar, com exclusividade, o poderoso HD Loader, um programa que permite que qualquer HD de PC seja usado no PS2 para gravar e carregar jogos, igual a um Xbox modificado. Sem falar na análise de um novo destravamento, o Matrix Infinity.

E a maior bomba da edição: testamos a demo proibida de Burnout 3. É a maior revolução em jogos de corrida até hoje. Um monte de acidentes, uma sensação absurda de velocidade e gráficos de cair o queixo. E preparem-se! Mês que vem vamos destruir tudo o que já foi feito em promoções no Brasil. Fique ligado!

Jocelyn Auricchio
Editor-chefe*



TRUQUES E DICAS

35

| | |
|--------------------------------------------------|----|
| ▶ 1 On 1 | 37 |
| ▶ 2002 FIFA World Cup | 36 |
| ▶ 2xtreme | 37 |
| ▶ 3xtreme | 37 |
| ▶ 40 Winks | 36 |
| ▶ 70's Robot Anime Geppy-X | 38 |
| ▶ Apocalypse | 39 |
| ▶ Assault Rigs | 38 |
| ▶ Auto Destruct | 37 |
| ▶ Black Dawn | 36 |
| ▶ Bomberman World | 38 |
| ▶ Bubsy 3D | 39 |
| ▶ College Slam | 39 |
| ▶ Colony Wars | 37 |
| ▶ Colony Wars: Vengeance | 38 |
| ▶ Colony Wars 3: Red Sun | 41 |
| ▶ Conflict: Desert Storm | 42 |
| ▶ Conflict: Desert Storm 2 Back To Baghdad | 43 |
| ▶ Courier Crisis | 40 |
| ▶ Contra: Legacy Of War | 39 |
| ▶ Criticom | 40 |
| ▶ Cyberia | 38 |
| ▶ Cyberspeed | 36 |
| ▶ Disruptor | 40 |
| ▶ Dragon Ball Z: Budokai 2 | 45 |
| ▶ Goblin Commander: Unleash The Horde ... | 45 |

NOTÍCIAS



06

GIRL POWER



14

PREVIEW / REVIEW



20

TÁ NA MÃO



32

DESTA



Saiba como usar o HD Loader, a revolução no modo de armazenar e rodar jogos no PS2

12



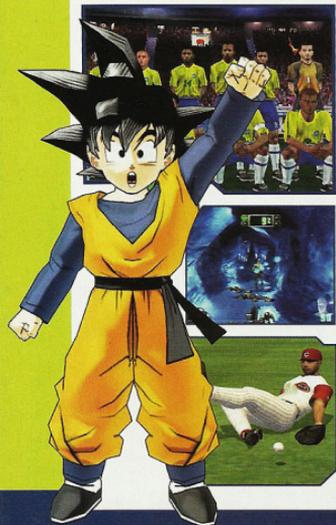
58

Desperte o seu lado mais sádico e faça sofrer quem merece em Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



SILENT THE R

Enfrente seus medos mais profundos dentro de The Room, o aterrador quarto capítulo da cons



TRUQUES



Todos os detalhes sobre StarCraft: Ghost, o novo episódio de um dos games mais jogados da história

20



Esqueça as leis de trânsito e queime asfalto com o detonado de Driv3r

68



SILENT HILL 4 THE ROOM™

Na própria casa em Silent Hill: a nova série da Konami

74

TRUQUES E DICAS

35



GAME SHARK

48



DETONADOS

52



GAME FREAK

82



TRUQUES E DICAS

35

- ▶ Grand Theft Auto: Vice City 42
- ▶ Legacy Of Kain: Defiance 45
- ▶ MLB 2005 45
- ▶ Mortal Kombat: Deadly Alliance 46
- ▶ NBA Live 2004 44
- ▶ Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 43
- ▶ Spawn: Armageddon 42
- ▶ SSX3 42
- ▶ Terminator 3: Rise Of The Machines 44
- ▶ The Adventures Of Lomax In Lemming Land 36
- ▶ The Crow: City Of Angels 39
- ▶ The Simpsons Wrestling 41
- ▶ TOCA Touring Car Championship 2 41
- ▶ Tony Hawk's Pro Skater 4 43
- ▶ Twisted Metal 2 41



GAME SHARK

48

- ▶ Devil May Cry 49
- ▶ Dynasty Tactics 2 50
- ▶ Silent Hill 2 48
- ▶ Silent Scope 3 48
- ▶ Siren 49
- ▶ Sled Storm 48
- ▶ Sonic Heroes 50

LEGENDA

▶ PLAYSTATION 2

▶ PSONE

NOTÍCIAS

Bloodrayne em **QUADRINHOS**

Parece que Bloodrayne está seguindo os mesmos passos de grandes games que ganham versões para os quadrinhos. Depois de Metal Gear Solid, chegou a vez do game da Majesco ir para o papel.

Os quadrinhos serão adaptados pela Echo 3 Worldwide e deve reproduzir com fidelidade as histórias do jogo, além de novos roteiros.



A adaptação faz parte da forte campanha da Majesco de divulgação da segunda versão do game que deve ser lançado em outubro.

A campanha também inclui a produção de um longa-metragem sob responsabilidade do cineasta alemão Uwe Boll (Alone in the Dark), mas a produtora ainda não revelou detalhes.

Concurso de **DECALQUES**

A Eletronic Arts promoveu durante o mês de julho, um concurso para escolha do designs de 10 decalques para as carrancas de Need for Speed Underground 2. Os participantes tiveram que pegar um template no site da promoção e enviar o arquivo editado por e-mail.

Infelizmente o concurso foi restrito apenas aos moradores dos Estados Unidos e do Canadá. Até o fechamento desta edição, a EA não divulgou nenhum resultado sobre os decalques vencedores.



PSX ADIADO no ocidente

Devido ao fato de o PSX ter vendido bem menos do que o esperado, a Sony recuou e resolveu adiar o lançamento do aparelho no ocidente. O anúncio foi feito por Hideki Komiyama, presidente da divisão de eletrônicos da Sony para a América, durante uma entrevista ao site americano Bloomberg.

A Europa e os Estados Unidos foram prejudicados pelas poucas vendas no Japão, por isso a Sony deve adicionar outras funções para que o PSX possa competir diretamente com outros aparelhos, como o Tivo, por exemplo. A previsão é de que ele seja lançado até março de 2005.



Todas as imagens são reproduções



Jogada de **MARKETING**

A Capcom anunciou que irá incluir uma demo jogável de Devil May Cry 3 em Biohazard Outbreak File #2, que será lançado no Japão no dia 9 de setembro deste ano. Não há nada definido em relação a versão americana, Resident Evil Outbreak File #2, mas é muito provável que a demo esteja disponível também para os nossos amigos do norte.

Biohazard Outbreak File #2 é um dos maiores trunfos da Capcom e o preço de lançamento de será de 6800 ienes, algo em torno de 180 reais. Jogo bom, preço salgado.



Números da **SQUARE ENIX** impressionam

No mês de julho, a Square Enix divulgou alguns números que dizem respeito a vendagem de seus títulos durante sua existência.

Segundo a empresa, somente a famosa série Final Fantasy vendeu mais de 60 milhões de cópias no mundo todo. A segunda série que mais vendeu foi Dragon Quest, com pouco mais de 35 milhões de unidades. A Square Enix alega que os números de Dragon Quest só não são maiores devido à sua baixa popularidade no ocidente.

Os números não se restringem apenas às vendas de jogos. A empresa divulgou o impressionante número de 500 mil usuários ativos de Final Fantasy XI, somando Estados Unidos e Japão.

Everquest, seu maior concorrente, atinge a marca de 430 mil usuários.

PS3 DISPONÍVEL na E3 2005

A agência Reuters de notícias anunciou que na edição 2005 da E3 (Electronic Entertainment Expo) o PlayStation 3 estará disponível para o público jogar.

A Reuters afirma que a informação teria vindo do próprio presidente da empresa, Ken Kutaragi. O chefe da Sony disse que "Andam falando muito que o desenvolvimento da nova geração de consoles não está indo bem, mas teremos uma versão jogável na próxima primavera".

Nada foi comentado a respeito da data de lançamento do PlayStation 3. A próxima E3 acontece nos dias 18, 19 e 20 de maio de 2005.



NOTÍCIAS

Campeões de VENDA

Este ano, a Sony realizou o Playstation Awards, prêmio que homenageia os games mais vendidos da temporada, durante a Playstation Meeting, evento anual ocorrido no Japão. Grandes nomes foram condecorados em dois diferentes níveis:

Eis a lista dos campeões de venda:

1. Entre um e dois milhões de unidades:

Sengoku Musou (Koei)

World Soccer Winning eleven 7 (Konami)

Dragon Quest V (Square Enix)

Everybody's Golf 4 (Everybody's gulf 4) (Sony)

2. Entre 500 mil e um milhão de unidades:

Onimusha 3 (Capcom)

Derby Stallion 04 (Enterbrain)

Jikkyyou Powerful pro Yakyuu 10 (Konami)

World Soccer Winning eleven 7 international (Konami)

Shin Sengoku Musou 3 (Koei)

Gran Turismo 4 Prologue version (Polyphony digital)

Taiko NO Tatsujin: Appare Sandaime (Namco)

i-League pro Soccer club o Tsukurou 3 (Sega)

Kidou Senshi Gundam: Meguriai Sora (Bandai)

Kidou Senshi Z Gundam: AEUG Vs. of titanium (Bandai)

Dragon ball Z: Budokai 2 (Bandai)



Tekken 5 MULTIPLATAFORMA?

Diante de uma entrevista dos produtores de Tekken 5 para a revista britânica Edge, levantou-se a suspeita de que o game será lançado para outras plataformas. A equipe que o produz disse que "um lançamento multiplataforma ainda não foi discutido" Caso isso ocorra, será a primeira vez que o jogo estará disponível em outro console que não seja da Sony.

Sabe-se que a placa utilizada nos fliperamas terá maior capacidade de memória do que a placa do PS2, o que exigirá uma grande adaptação para o console. A demo que esteve disponível na E3 2004 ainda não utilizava a placa turbinada, por isso, a versão final deve ser ainda melhor do que a vista em Los Angeles este ano.



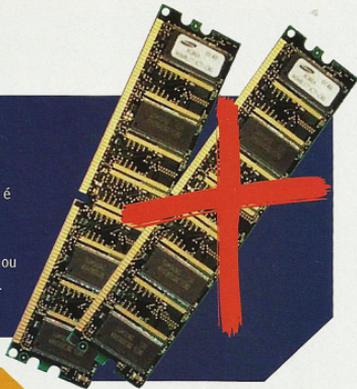


PS3 pode ter **METADE DA MEMÓRIA** prevista

Estão circulando pela Internet rumores de que o PlayStation 3 será lançado no primeiro semestre de 2006. A informação viria do site da Rambus, empresa que deverá fornecer os chips de memória para o console da Sony, o DRAM XDR. Mas, para que isso aconteça, a

capacidade de memória seria reduzida pela metade, de 512, para 256 Mbits.

Se a informação realmente procede, é uma incógnita, no entanto, os boatos confirmam que a data de início da produção do PS3 não deve ser alterada, ou seja, começará no meio do ano que vem.



Risco de **ATRASO** iminente



O atraso da Sony em enviar os kits de desenvolvimento definitivos para o PSP está irritando grandes produtoras como a Sega e a Konami. As empresas estão se mostrando preocupadas com o fato de a Sony só enviar os kits para os estúdios que compõem a própria fabricante do PSP. Os estúdios alegam que há um grande risco de atraso na entrega de jogos nas datas estipuladas de lançamento.

Para complicar ainda mais, a Square Enix disse que por enquanto, não lançará nenhum jogo para o portátil. A produtora de Final Fantasy prefere esperar o lançamento da plataforma para, aí sim, saber se vale a pena se arriscar no PSP.

FORGOTTEN REALMS chega antes ao PS2

A Atari, através de seu membro de relações públicas, anunciou que o game *Forgotten Realms: Demon Stone* deve chegar ao PlayStation 2 antes de chegar ao videogame da Microsoft.

A previsão era de um lançamento simultâneo para PS2 e Xbox no final do ano mas, por motivos ainda não revelados, "*Forgotten Realms: Demon Stone*" deve chegar ao console da Sony em setembro. A notícia foi divulgada no fórum oficial da Atari, ou seja, o adiamento está mais do que confirmado.

Forgotten Realms: Demon Stone será um RPG de ação e é produzido pelos mesmos produtores dos jogos do "Senhor dos Anéis".



NOTÍCIAS

FAR CRY nos consoles? SÓ EM 2005!

Quem quiser jogar Far Cry - o game de tiro em primeira pessoa que é sucesso absoluto no PC - vai ter que esperar até 2005. A Ubisoft, produtora responsável pelo jogo, confirmou uma versão para PS2 e afirmou que o game deve pintar nas prateleiras nos três primeiros meses do ano.

A empresa tem a dura tarefa de recriar a estrutura do jogo para que ele "rode" nos aparelhos e, ainda, manter a qualidade gráfica atingida nos PCs, também nos consoles. Tarefa nada fácil quando se trata do PS2.



Apesar do lançamento do portátil estar marcado apenas para 2005, muitas empresas já estão trabalhando nos títulos para o mais novo membro da família real PlayStation. Alguns jogos não têm nome definido, apenas "provisório", mas já dá para ter uma idéia do que vem por aí:

O que ESPERAR no PSP

- A.I. Serie: Shogi, Go & Mahjongg (Marvelous Interactive)
- Baseball (Konami)
- Derby (Sony)
- Harvest Moon Serie (Marvelous)
- Jikkyyou Powerful Pro Yakyuu (Konami)
- Need for Speed Underground (EA)
- New Generation of Chaos (Idea Factory)
- New interactive (Sunrise)
- Pilot Ni Narou Serie (Marvelous)
- Popolocrois Tale (Sony)
- RS Revolution (Spike)
- Sen no nushi tsuri Serie (Marvelous)
- Shin Mojipittan (Namco)
- Soccer (Konami)
- Talkman (Sony)
- Technic Cute (Arika)
- TGM-K (Arika)
- Tiger Woods PGA Tour R (EA)
- Winning Eleven (Konami)

Até 16 PESSOAS, simultaneamente, no PSP?

Ainda não, mas esse cenário não continuará assim por muito tempo. De acordo com o presidente da divisão de jogos da Sony, Ken Kutaragi, 59 empresas já estão trabalhando em um software que proporcionará a conexão de até 16 pessoas, simultaneamente, no portátil. Esta foi uma das novidades que surgiram na reunião anual da Sony, a qual trabalhou apenas sobre a marca PlayStation.





O portátil **TRADUTOR**

A Sony revelou uma nova função de tradução para o PSP que será conhecida como Talkman, que será um aplicativo que transformará o portátil num tradutor de diversas línguas. O Talkman será capaz de traduzir nove idiomas diferentes. A informação é do site *The-Magicbox.com*.

NOVAS PRODUTORAS para o PSP

E já que o assunto é PSP, confira a lista com 25 novos estúdios que produzirão jogos para o aparelho:

| | |
|------------------------|-------------------------|
| Agenda | Interchannel |
| AquaPlus | Jaleco |
| Arika | Kaga Tech |
| Atari Japan | Kemco |
| Athena | Mainichi Communications |
| Chun Soft | Media Works |
| D3 Publisher | Sun Denshi |
| Eidos | Sunrise Interactive |
| ESP | Titus |
| Fog | Ubisoft |
| Global A Entertainment | X-Nauts |
| Hamster | Yamasa |
| Imagineer | |

TOP 10 Os melhores jogos que (quase) ninguém jogou

10° Klonoa 2: Lunatea's Veil

2° Sphinx and the Cursed Mummy

3° Rez

4° Splashdown: Riders Gone Wild

5° Culdcept

6° Karaoke Revolution

7° Kya: Dark Lineage

8° Frequency

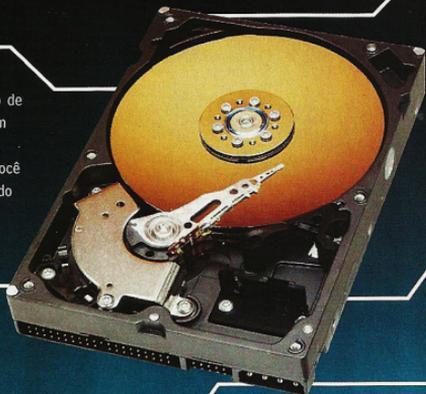
9° Giants: Citizen Kabuto

10° LifeLine



O HD Loader é um programa que proporciona a utilização de qualquer HD do padrão ATA no PS2, dispensando o uso de um original da Sony (bem mais caro).

Com um HD corretamente instalado e o Loader no PS2, você poderá gravar jogos inteiros para o HD, poupando o canhão do console e, em alguns casos, diminuindo o loading dos jogos.



O que é preciso para começar a usar?

Para instalar um HD no PS2 é imprescindível a compra de um Network Adapter (também chamado de NA). Além de ser a placa de rede e modem de PS2, possui as entradas de dados e energia para a conexão do HD.

Portanto, sem ele, nada feito.



Instalando o HD no PS2

Devemos instalar o HD no NA. A empresa criadora do HD Loader recomenda HDs da Maxtor, mas muitos outros HDs já foram testados e aprovados, sendo que os HDs ATA 100, de 7200 RPM, são os ideais. Faça o seguinte:

1º Retire o NA do PS2, soltando os dois parafusos nas extremidades.

2º Conecte firmemente o HD nos conectores de energia e dados do HD.

3º Introduza lentamente o HD para dentro da Expansion Bay.

4º Conecte o NA ao PS2 e parafuse-o novamente.

Os HDs de 5400 RPM também podem ser utilizados tranquilamente e, por esquentarem menos (pela menor quantidade de rotações por minuto), tem maior tempo de vida útil. Há quem diga que os HDs de 7200 RPM de hoje em dia chegam a esquentar menos que os de 5400 RPM, por utilizarem técnicas de fabricação mais avançadas.

Para saber quais os HDs que já foram testados e funcionam normalmente com o PS2, dê uma olhada no site: <http://ps2drives.x-pec.com/>

...instalando o...

HD LO

HD Loader passo a passo

Nós testamos duas versões do HD Loader: a versão Original e a versão Free. A única diferença entre as duas é que na Original não podemos copiar jogos em CD-R e DVD-R para o HD e na Free isso é perfeitamente possível.



1 Depois de conectar o HD no Network Adaptor e instalá-lo no PS2, é só colocar o CD do HD Loader, que formatará o HD para ser usado.



2 Depois de formatar o HD, o programa exibe essa tela. Selecione Instalar para gravar algum jogo no HD.



3 O PS2 vai pedir que um disco seja introduzido no drive. O HD Loader não aceita jogos de PSone, só os de PS2.



4 Depois de um tempo, o game estará no HD. Lembre-se, jogos em DVD demoram muito mais para serem copiados, e podem ocupar até 9 GB.



5 Depois, é só entrar com o nome do jogo copiado. Só lembrando: o HD Loader oficial NÃO copia jogos alternativos.



6 Em seguida, é só escolher seu jogo e selecionar Jogar. Toda vez que for iniciado, o HD Loader vai exibir a lista de jogos instalados no HD.

80%

Por Jocelyn Aurrechio e Fernando Wiel

ADER

GRAVE OS
JOGOS EM SEU HD
E POUPE O
CANHÃO DO PS2

GIRL POWER



Silent Hill 3

FEITO PARA

HUM

O que faz valer essa coluna é a tentativa de encontrar um lugar para as garotas dentro do mundo dos games. Ou, sendo mais realista, enxergar uma nova realidade: a de que elas simplesmente existem e já fazem parte desse universo.

E nessas longas discussões sobre o que são os games, se eles satisfazem o mercado feminino ou se são feitos para meninas, não se falou ainda sobre um ponto importante: o interesse das garotas no game por si só. Porque uma coisa é certa: jogo é jogo e desde que foi criado por humanos, pressupõe-se que quem deve gostar disso são humanos de modo geral.

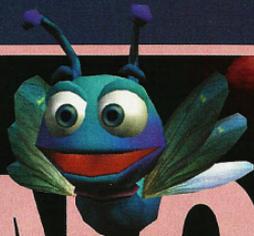
Acho que mais importante que discutir se *Manhunt*, *Silent Hill* ou *Splinter Cell* são para meninos ou meninas, é estar atento à qualidade. Afinal, esta é a característica mais importante quando se compra ou se joga um game.

Como gamemaniaca, nunca fui muito de distinguir se aquele jogo era para mim ou para meus colegas. Aliás, sempre acreditei que, se estava ali para jogar, nada mais justo do que aproveitar e colocar-me no mesmo nível com todos que curtiam aquilo, fossem eles meninos ou meninas. Claro que muitas vezes fui discriminada por garotos bobos e machistas, mas nunca sofri grandes decepções e sempre fui em busca da minha diversão, sem me importar com o que falavam.

Pensando nisso, lembro-me dos tempos em que vivia trancada em casa, jogando o dia todo, e de quando ia dar uma de espertinha, fazia questão de competir com os meninos que se diziam melhores e acreditavam que videogame era para macho e não para menininhas.

Posso dizer, sem vergonha, que, na maior parte das vezes, eu perdia. Perdia, era vista como palhaça feminista e ouvia de tudo um pouco: que aquilo não era para maricota, que era melhor eu ficar em casa cozinhando e um monte de bobagens que só pirralhos com a cabeça fechada têm a capacidade de dizer.

E o mais engraçado nisso é que essas coisas foram me dando força. Certo, talvez em um primeiro momento, mais raiva do que força. Mas com o tempo, fui criando uma espécie



ANOS

Por Marsileu Gombata

Spyro of the Dragon



de escudo e fazendo as coisas do meu jeito. Então, não ligava mais para o que esses tipos de meninos diziam, não competia com eles e passei a procurar gente legal com quem pudesse simplesmente gostar igual de videogame.

E foi aí que a diversão começou. Porque foi neste momento que a filosofia "just for fun" se tornou uma verdade para mim. Passei a não pensar se teria que encarar garotos bobos e nerds para me divertir com todos aqueles que gostavam de games.

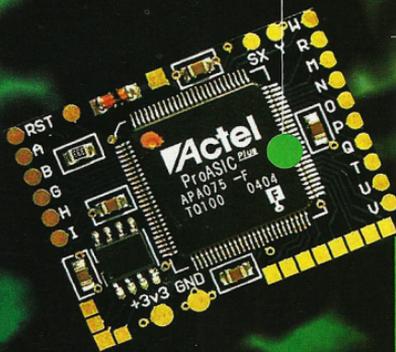
Tão certo é isso, que comecei a encarar com novos olhos outras coisas da vida, como o cinema, por exemplo. De tanto ouvir sempre que as comédias românticas eram filmes feitos para mulheres e os de ação para homens, já estava condicionada a ser fã dos galãs de Hollywood e de histórias com final feliz, tendo sempre horror a filmes como Rambo. Mas, a partir do momento em que compreendi que game era game, que cinema era cinema, e que tudo o que existia estava ali era para ser consumido por qualquer um, fui atrás de lazeres mais profundos, próprios de quem nasceu em uma nova era e preocupa-se com questões mais importantes do que ser dona-de-casa.

Virei fã dos filmes tanto de ação quanto de arte, nunca mais vi uma comédia romântica daquelas em que a gata borracheira acaba ficando com o príncipe e passei a achar os bonitinhos da telona nada mais que charlatões. Do mesmo modo em que fiquei ainda mais viciada em "games para macho", estilo *The Suffering*, *SOCOM* ou *Winning Eleven* e deixei de lado os bonitinhos, mas ordinários, como *Spyro: Enter the Dragonfly*. Com isso, tive, e tenho até hoje, horas e horas inescrutáveis ao lado de garotos e garotas, na casa de conhecidos ou em alguma lan house, jogando freneticamente os games que adoro e que são, simplesmente, bons. Porque, se não fosse assim, não existiriam tanto rapazes e moças interessados neles.

Sendo assim, volto a firmar meu ponto de vista e dizer que uma coisa é certa: garotas, assim como garotos, já têm espaço no mundo dos games. E jogo? Jogo, afinal de contas, é para todo mundo.

Splinter Cell





MATRIX INFINITY

UM NOVO DESTRAVAMENTO

Por Ricardo Farah Pereira

A briga dos modchips na empreitada dos destravamentos para o PlayStation2 vem desde os primeiros meses de lançamento do console, em meados de 2000. Durante todo esse tempo, cerca de 30 destravamentos diferentes surgiram para o console. Muitos deles com problemas críticos, falhas sucessivas e outros agravantes. Os destravamentos só se tornaram algo relativamente funcional com a chegada dos potentes Messiah2, DMS3 e o nacional ThunderChip.

Porém, como a concorrência acontece até mesmo no mundo da pirataria, mais um destravamento surgiu em terras europeias e tupiniquins ao mesmo tempo. O poderoso Matrix Infinity é, de fato, a melhor opção para se destravar um PlayStation 2 atualmente. Saiba todas as opções que o tão aguardado modchip proporciona.

Assim como os outros destravamentos citados no começo da matéria, o Matrix Infinity é um modchip No-Swamp, ou seja, não necessita de nenhum disco de boot para rodar os jogos ou filmes alternativos. Porém, o Matrix Infinity traz um recurso até então não visto no mercado de modchips. Trata-se da opção de reconhecimento automático de jogos de PS1, PS2 ou filmes em DVD o

que, basicamente, é não ter nenhuma diferença para se ligar o console. É só colocar a mídia que o modchip reconhece qual é a sua origem e a roda com perfeição normalmente.

Para os jogos de PS2 o Matrix roda todos os tipos de mídias: Jogo original e jogo original importado, CD-R gravado, CD-R prensado, DVD gravado, DVD prensado, DVD9 e DVD-RW. Todos rodando com perfeição, pelo browser ou normalmente, ao ligar o aparelho. Na área dos jogos do antigo PlayStation o Matrix também faz bonito. Ele roda jogos originais, originais importados, CD-R prensado e CD-R gravado.

Quando chegamos à praia dos filmes em DVD, o modchip mostra que é fera no assunto, rodando DVDs de qualquer região originais ou alternativos, além de apresentar a opção de Macrovision off, possibilitando que você ligue o PS2 num VCR e grave os filmes em VHS. CDs de música também rodam perfeitamente no aparelho, tanto originais como alternativos.

Dentre as opções extras do modchip, há um modo de desligá-lo, o que possibilita ao aparelho voltar a ser um PS2 travado, rodando apenas originais e não tendo problemas com os jogos online e os banimentos da Sony na rede. Para desligar o Matrix basta ligar o aparelho e manter o botão Start do controle pressionado até aparecer a inscrição Disabled na tela. Fácil, não?

Além do modo de desligar o aparelho (Sealth Mode), o Matrix possui o Sleep Mode automático. Com ele, ao carregar o jogo alternativo, automaticamente o modchip é desligado, não desgastando o canhão, não aquecendo o console e não sendo detectado pela rede online.

Outra opção que o torna muito semelhante ao concorrente DMS3 é o modo Devolution do Matrix. Nesse modo, você cria um arquivo no seu MemoryCard para rodar pequenos aplicativos no PS2, como players de MP3, VCD ou JPGs, algo muito interessante para transformar seu PS2 literalmente numa máquina de "mil utilidades".



Um recurso que chama a atenção no Matrix Infinity é o Fast-Boot. Ao ligar o PS2 com o Select pressionado, o modchip faz com que o aparelho pule a introdução normal do browser, seguindo para a tela inicial do jogo (que estiver no console).

Para completar a gama de opções do modchip, o Matrix Infinity (assim como o DMS3) tem a possibilidade de ser atualizado por CD. Essa é uma opção de extrema importância, pois, a cada atualização do fabricante, sempre alguns bugs são solucionados ou novidades são implementadas. Algo como a compatibilidade com o HDD em jogos alternativos é um exemplo de uma futura atualização que o Matrix promete.

Finalizando a bateria de testes, o Matrix Infinity é um destravamento que não requer muitos pontos de solda, tem suporte para todos os modelos de PS2 (dos V1 aos V10, americanos, europeus ou japoneses) e é um destravamento que tem um preço acessível observando as opções oferecidas. Sem sombra de dúvidas, esse é o destravamento que todos os jogadores sempre sonharam, desde o início da era PlayStation2. Caso você queira destravar o seu console, não pense duas vezes, Matrix Infinity é a melhor opção da atualidade.



COMPARATIVO TÉCNICO

Segue abaixo um quadro comparativo de algumas opções entre o Matrix Infinity e mais 2 dos melhores destravamentos da atualidade:

OPÇÕES DO MODCHIP

Auto-reconhecimento entre jogos de PS1, PS2 e filmes em DVD
 Atualização do modchip por CD
 Desligamento automático do modchip (Sleep Mode)
 Desligamento do modchip (Stealth Mode)
 Modo Fast-Boot para reconhecimento rápido do jogo
 Compatibilidade com o HDD oficial + jogos originais
 Macrovision OFF

ThunderChip

NÃO
 NÃO
 SIM
 SIM
 SIM
 NÃO
 SIM
 NÃO

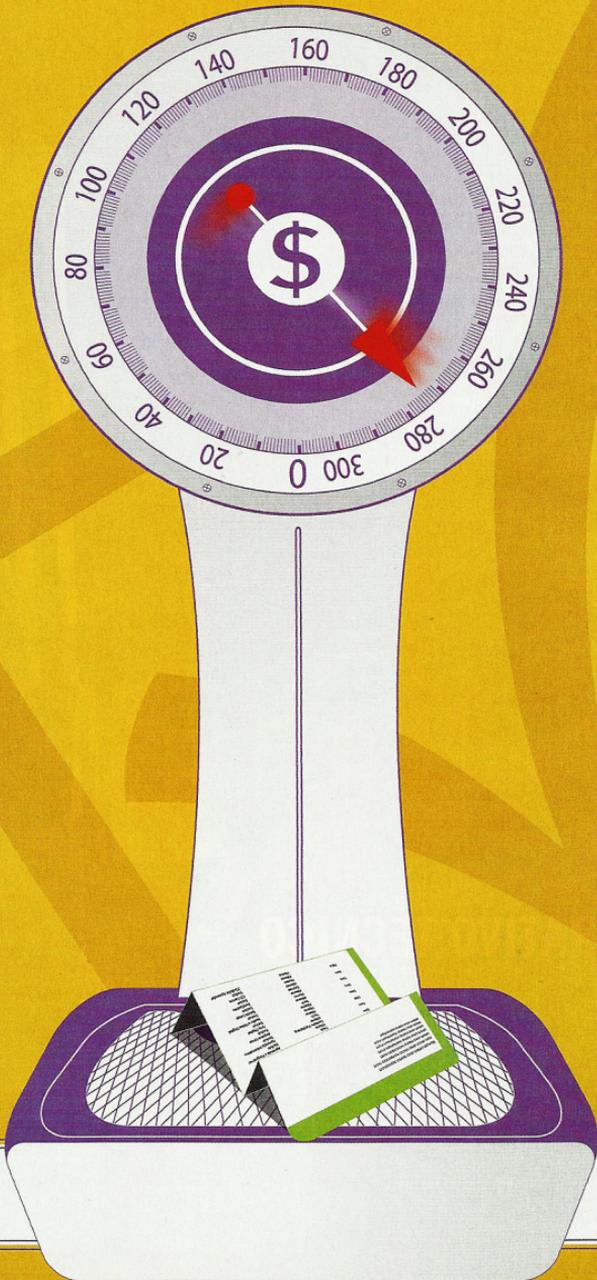
DMS3

NÃO
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM

Matrix Infinity

SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM
 SIM

Todas as imagens são reproduções



A Internet deixa sua conta telefônica pesada?

Agora você pode controlar seus gastos com Internet, basta usar o NetCerta, um provedor diferente de todos que você já viu.

Diferente porque pode ser pré-pago, ou seja, você nunca vai gastar com pulsos extras no final do mês.

Diferente porque, em cidades onde não existe provedor, você não paga interurbano nas ligações. Isso mesmo, com os planos do NetCerta, seus pulsos telefônicos custam apenas R\$ 0,08* ou R\$ 0,12* por minuto. Em cidades onde não existe provedor de Internet, isso representa uma grande economia na conta de telefone. Veja alguns exemplos na tabela abaixo:

| Cidade de origem | Cidade de destino | UF | ** Valor do interurbano | * Valor do plano livre | Economia plano livre | * Valor do plano especial | Economia plano especial |
|---------------------|-------------------|----|-------------------------|------------------------|----------------------|---------------------------|-------------------------|
| Guariba (SP) | São Paulo | SP | R\$ 0,45 | R\$ 0,12 | 274% | R\$ 0,08 | 461% |
| Pirassununga (SP) | São Paulo | SP | R\$ 0,48 | R\$ 0,12 | 299% | R\$ 0,08 | 294% |
| Miguel Pereira (RJ) | Rio de Janeiro | RJ | R\$ 0,47 | R\$ 0,12 | 291% | R\$ 0,08 | 486% |
| Itatiaia (RJ) | Rio de Janeiro | RJ | R\$ 0,51 | R\$ 0,12 | 329% | R\$ 0,08 | 543% |
| Itajubá (MG) | Belo Horizonte | MG | R\$ 0,57 | R\$ 0,12 | 373% | R\$ 0,08 | 610% |
| Ipatinga (MG) | Belo Horizonte | MG | R\$ 0,48 | R\$ 0,12 | 299% | R\$ 0,08 | 498% |

Acesse agora mesmo o endereço
www.netcerta.com.br
para conhecer os planos e vantagens



* Valores com impostos não inclusos

** Preço por minuto no horário comercial, conforme tabela da Embratel em 05/2004. Fonte: Anatel

PREVIEW ESPECIAL

SuperNova

Por Henrique de Breia e Stoltnoy

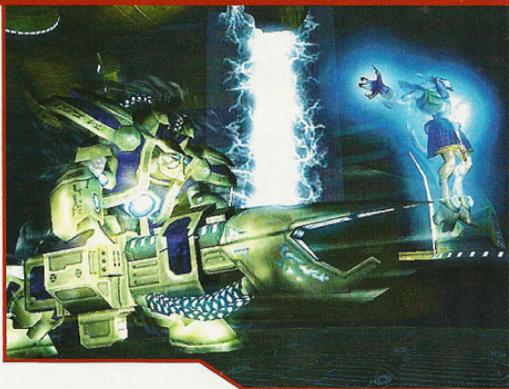
A responsabilidade de fazer a seqüência de um dos games mais famosos da história é enorme, mas a equipe produtora pode sempre partir do que criou no primeiro para desenvolver uma continuação de qualidade. O problema é transportar o game para um novo gênero e adaptá-lo a seu universo para uma jogabilidade diferente.

É esse o desafio que a Blizzard aceitou quando iniciou a produção de *StarCraft: Ghost*, que pretende levar a emoção dos combates de um dos games de estratégia mais famosos do mundo, *StarCraft*, para um jogo de ação em terceira pessoa.

Em *Ghost*, uma guerra pela energia aproveitável que resta no universo divide a galáxia e você controla Nova, uma integrante dos Ghost Troopers, assassinos com habilidades especiais, especializados em infiltração, que fazem parte dos Terran (uma das grandes forças que disputam a energia). Todas as unidades de *StarCraft* estarão presentes (infelizmente, não há raças novas), assim como os armamentos.

Nova contará com diversas habilidades para invadir território inimigo e colher informações ou realizar outras tarefas específicas. Além de coisas mais "comuns" como escalar por cima de grades, paredes, cabos e postes (podendo, é claro, se pendurar neles e usar seu ineffectível rifle sniper para acabar com os inimigos), conta, também, com uma armadura especial que garante camuflagem "transparente", no estilo de Cyber Ninja, de *Metal Gear Solid*. Para completar, habilidades especiais entram no repertório. Ela pode, por exemplo, amplificar seus sentidos e mover-se mais rápido que os inimigos, como se eles estivessem em câmera lenta, ou então, "ver" através de paredes".

Como se isso não bastasse, Nova pode pedir, via rádio, ajuda às tropas aliadas. Os ataques "encaminhados" são dos mais variados tipos, chegando até a um bombardeio nuclear.



Força Oponente

O universo do game está sendo adaptado para lidar com uma protagonista com habilidades tão excepcionais. Haverá detectores de camuflagem, metralhadoras estacionárias, vigilantes, perigosos ambientes e várias outras formas de atazanar Nova. As unidades inimigas terão "consciência" e conhecerão o terreno, podendo, assim, arquetar planos e emboscadas. Saberão, também, quais os seus pontos fracos e farão de tudo para se proteger. Uma unidade de assalto, cujo ponto fraco é o pescoço, por exemplo, abaixará a cabeça para se proteger ao abordar Nova.

O design das fases está sendo planejado para dar liberdade ao jogador, como *Grand Theft Auto* ou *Deus Ex*. Nunca haverá apenas uma forma de vencer um obstáculo ou abater um inimigo. Será, incluído também, o uso de veículos, que serão constituídos de formas diferentes e exigirão estratégia em seu uso. Para completar, a Blizzard promete grandes batalhas contra chefes, que poderão incluir esses veículos.





Star Craft em glorioso 3D

Mesmo estando longe de seu lançamento, StarCraft: Ghost impressiona pela qualidade do visual. Não só a animação é fluida e roda a estáveis 60 FPS, o engine traz vários efeitos especiais para complementar a impressionante construção de fases. A chuva escorrerá pelos metais, a neblina será interativa, as unidades parecerão danificadas conforme são atacadas, os inimigos terão milhares de polígonos e texturas de alta resolução, haverá anti-aliasing em toda a tela (efeito que evita o famoso "serrilhado") e o sistema de física reagirá realisticamente ao que acontece no game. A famosa dublagem dos jogos da empresa promete voltar e acrescentar ainda mais emoção ao enredo.

Sai ou não sai?

Mesmo prometendo tanto, a produção de Ghost tem sido marcada por atrasos e problemas. Recentemente, o desenvolvimento do game, antes a cargo da Nihilistic (de Vampire: The Masquerade), está nas mãos da Swingin' Ape (de Metal Arms) e a data de lançamento, antes prevista para este ano, foi empurrada para algum dia de 2005. Vamos torcer para que esses problemas não causem o cancelamento do game e que possamos, finalmente, colocar nossas mãos nesta pérola no ano que vem.



StarCraft: Ghost

Produção: Swingin' Ape
Distribuição: Blizzard Ent.
Plataforma: PS2, Xbox, GameCube
Gênero: Ação
Lançamento: 2005
Expectativa: 9,0

PREVIEW

RATCHET & CLANK: UP YOUR ARSENAL!

Por Henrique de Brea e Szolnoki

Concorrência pesada

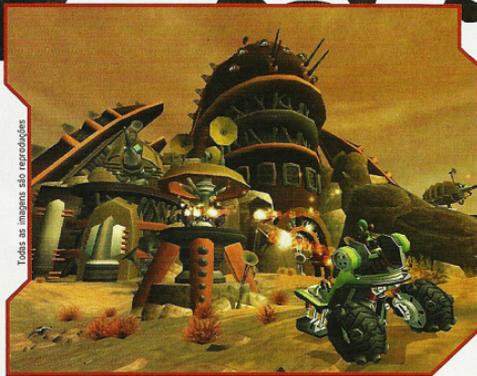
Quando Ratchet & Clank foi lançado, um ano depois de Jak & Daxter, as comparações foram inevitáveis. Ambos são distribuídos pela Sony e utilizam o mesmo engine gráfico. O mesmo ocorreu com as seqüências e acontecerá novamente com os terceiros episódios.

Em **Ratchet & Clank: Going Commando**, os protagonistas ficaram conhecidos por terem salvo o universo e, no começo de **Up Your Arsenal!** (a terceira parte), Clank é chamado para protagonizar uma série de TV. Ratchet fica como coadjuvante. Logo, uma nova ameaça surge e os dois precisam se juntar ao infame Capitán Qwark e sua gangue para salvar o dia. Essa gangue os ajudará ativamente e a produtora Insomniac garante que sua inteligência artificial será bem avançada. Os inimigos também serão mais inteligentes. Serão capazes de reconhecer os ambientes e adaptar suas ações conforme a situação, sem comportamento pré-determinado.

O inusitado arsenal da franquia promete voltar ainda mais maluco. Existe, por exemplo, uma pistola que cria buracos negros para sugar os inimigos. Cada arma terá quatro upgrades diferentes. Clank ganhou mais espaço, as chatíssimas fases com a nave e as batalhas nas "luas" foram eliminadas, e Ratchet poderá se disfarçar de inimigo para se esgueirar pelas bases oponentes. Haverá, também, o uso de veículos e, para completar, há minigames estilo 2D que, segundo a empresa, valerão como jogos independentes.

Para completar o pacote, a Insomniac está trabalhando em um modo multiplayer. Quatro jogadores poderão guerrear em split-screen e até oito combaterão online. Um modo cooperativo para a aventura singleplayer não foi confirmado mas a empresa diz estar repensando o conceito por trás do game para, talvez, encaixar tal possibilidade.

Para os produtores, **Ratchet & Clank: Up Your Arsenal!** será o game de plataforma perfeito. Se eles irão chegar tão longe, é difícil dizer (especialmente com o enredo infantilóide que a série costuma seguir), mas que o game promete uma boa briga com **Jak III**, promete.



Todas as imagens são reproduções

Ratchet & Clank: Up Your Arsenal!

Produção: Insomniac Games
Distribuição: SCEA
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Lançamento: Final de 2004
Expectativa: 8,0



JAK 3

Por Henrique de Breia e Szolnoky

A revolução?

Pode-se dizer que o PlayStation 2 é o console que levou os games de plataforma a um nível de maior complexidade e maturidade do que as gerações anteriores, e **Jak & Daxter: The Precursor Legacy** foi um dos responsáveis pela mudança. Sua continuação, **Jak II**, trouxe influências de GTA e agradou tanto ao público quanto à crítica. Para a terceira parte, a produtora Naughty Dog pretende revolucionar.

Em **Jak III**, Jak, mesmo tendo salvo a população de Haven City dos Metal Heads, é acusado de envolvimento

com a máfia e é banido. No deserto que cerca a cidade, acompanhado de Daxter (seu amigo inseparável que virou um roedor) e Pecker (a ave-macaco da vidente de Jak II), é encontrado quase inconsciente pelo povo que mora na região. Enquanto isso, a cidade é palco de uma guerra entre a Crimson Guard (o exército da realeza) e os Metal Heads (a raça alienígena que quer conquistar o local) que causa grande destruição.

Para os desenvolvedores, os personagens devem amadurecer junto com a história, e as diferenças entre as

continuações devem ser maiores do que apenas visuais. Assim, Jak tem uma personalidade bem diferente do primeiro game, no qual ele era apenas um menino. Agora, está menos "esquentado" que em **Jak II**, mais sério e maduro.

Dessa vez, além dos impressionantes poderes do Dark Echo, Jak poderá usar o Light Echo, que o mune de asas e escudos. As quatro armas terão dois upgrades cada e o uso dos veículos será mais equilibrado. Não só a jogabilidade com eles foi melhorada, mas eles também terão características únicas, já que foram construídos por

personagens específicos. O sistema de física será mais complexo e realista.

A área do deserto será cinco vezes maior que a cidade de **Jak II** e os gráficos trarão diversas melhoras. A animação, antes fenomenal, será ainda mais suave e detalhada e os cenários, mais extensos e detalhados.

A Naughty Dog quer fazer de **Jak III** a integração perfeita entre história e jogabilidade e promete revolucionar o modo de se fazer jogos. E, pelo que parece, eles não estão longe de seus objetivos.



Jak 3

Produção: Naughty Dog

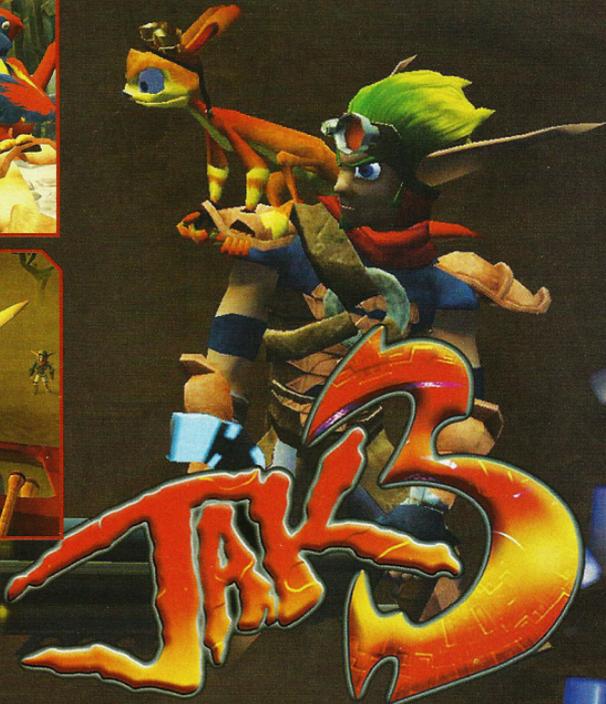
Distribuição: Sony

Plataforma: PS2

Gênero: Aventura

Lançamento: Final de 2004

Expectativa: 9,0



REVIEW

MORTIFILIA

Por Henrique de Brea e Stolnky

The Thing encontra Malhação

A moda já passou pelo cinema. Agora, se depender de Mortifília, as histórias de "terror adolescente" invadirão também os videogames.

Esqueça a maturidade de Silent Hill ou Fatal Frame: Mortifília traz a velha história de "adolescentes com hormônios borbulhantes que descobrem algo estranho em sua escola". A escola em questão é Leafmore High, onde cinco estudantes partem em busca de seu colega desaparecido, determinados a resolver os mistérios do local. Logo, veem-se frente a terrores inimagináveis.

Batizado de Obscure na Europa, Mortifília chama a atenção pelo seu cuidadoso conjunto gráfico. Os prédios da centenária e decadente escola são interessantes e o engine

do game promete efeitos nunca vistos em um jogo de horror, como metamorfoses "ao vivo".

A jogabilidade se apoiará no uso conjunto das habilidades dos protagonistas, a la Resident Evil Outbreak, e as criaturas que os enfrentarão temem a luz. Assim, abrir uma janela pode ser mais efetivo do que descarregar um cartucho de munição. Se a fórmula irá funcionar melhor nos videogames do que no cinema, só o tempo dirá.

Mortifília

Produção: Hydravision Entertainment

Distribuição: XS Games

Plataforma: Xbox, PS2, PC DVD-ROM

Gênero: Survival-horror

Lançamento: Setembro de 2004

Expectativa: 6,0



UNDER THE SKIN

Por Henrique de Brea e Stolnky

Invasores de corpos

Mesmo sendo a mestra das continuações caça-níqueis, a Capcom consegue, de vez em quando, surpreender os jogadores com um game inovador e ousado. Foi assim com Viewtiful Joe e agora é a vez de Under the Skin. Nele, você controla um alienígena chamado Cozumi, que é enviado para a Terra para atazanar a raça humana. Para tanto, o extraterrestre precisará escanear cada pessoa que encontrar para

depois assumir sua forma e agir distarçadamente. Usando as variadas habilidades de cada "escaneado" (como cuspir fogo, cantar, jogar bolche e até algumas politicamente incorretas), Cozumi pode atormentar os outros e recolher as moedas que eles guardam.

O visual adotado foi o popular estilo Cel-Shading, que dá um curioso aspecto de desenho animado ao jogo. Seguindo o mesmo princípio de deboche e diversão descompromissada de Space Channel 5, Under the Skin vai contra a linha usual de jogos da empresa e contará até com a participação de alguns clássicos personagens da Capcom, como Nemesi, de Resident Evil 3, que virá equipado com sua inseparável bazuca.



Under the Skin

Produção: Capcom

Distribuição: Capcom

Plataforma: PS2

Gênero: Aventura

Lançamento: Outubro de 2004

Expectativa: 6,0





PRINCE OF PERSIA 2

O lado obscuro do príncipe

Por Rodrigo Vieira

A sequência de um dos maiores clássicos de aventura terá sua segunda versão para os 128 bits do PS2. Nessa continuação, você ainda jogará com o príncipe do game original, só que desta vez o game rola alguns anos mais tarde.

O príncipe evoluiu de um jovem ousado e arrogante para um guerreiro muito mais obscuro, sério e com um treinamento militar completo, agora usando duas espadas em vez da "adagazinha" antiga, além de usar outras armas. Ao contrário do game anterior, a plataforma e as áreas de luta não são separadas, todas se

encontram nos mesmos níveis, também não há loadings quando o príncipe vai de uma parte do nível para outra.

O sistema de combate foi melhorado, você não precisa mais mirar no inimigo, e poderá atacar vários deles de uma só vez usando os novos ataques, como dar uma gravata em um inimigo e usá-lo como escudo. As habilidades acrobáticas e de manipular o fluxo do tempo também foram melhoradas.

Toda a aparência do game, frases, inimigos e ambientes serão mais sinistros e obscuros do que na primeira versão. É importante lembrar que o designer Jordan Mechner, criador do Prince of Persia original, que deu uma mãozinha a Ubisoft ano passado com Prince of Persia: The Sands of Time, está trabalhando junto com a produtora novamente.



Prince of Persia 2

Produção: Ubisoft Montreal

Distribuição: Ubisoft

Plataforma: PS2

Gênero: Aventura

Lançamento: Outubro de 2004

Expectativa: 8,0

ODDWorld STRANGER

Por Henrique de Brea e Szolnoky

O caçador de recompensas

A série mais bizarra dos videogames, Oddworld, promete voltar com tudo no quarto episódio, Stranger. Dessa vez, em vez de um jogo de plataforma e quebra-cabeças como antes, a empresa está produzindo um título de ação, mas tudo indica que o espírito será o mesmo. Ou seja, podemos esperar a volta daquelas criaturas bizarras e repulsivas, mas, ao mesmo tempo, estranhamente carismáticas. E dessa vez, o game não será exclusivo para o Xbox, como o anterior.

Stranger, o personagem-título, é um caçador de recompensas que conta com um inusitado arsenal para capturar suas vítimas, vivas ou mortas. Ele pode, por exemplo, jogar um macaco para distrair a presa para, em seguida, capturá-la.

Como de costume, o visual será espetacular, com o característico estilo da série. Haverá alguns elementos de plataforma com visão em terceira pessoa, mas a maioria do game será em primeira pessoa, sempre favorecendo a ação.

Conhecendo as mentes doentias por trás do universo de Oddworld, podemos esperar muito humor negro e mais um excelente game.



Oddworld Stranger

Produção: Oddworld Inhabitants

Distribuição: EA Games

Plataforma: PS2 e Xbox

Gênero: Ação

Lançamento: Início de 2005

Expectativa: 8,0

PREVIEW

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Por Allan André

As cascudas retornam

A segunda aparição das Tartarugas Ninjas no PlayStation 2 não deve ser muito diferente da primeira. É claro que o game terá algumas melhoras, mas isso não significa que será muito superior. A maior novidade é a possibilidade de reunir quatro jogadores simultaneamente, cada um com sua tartaruga predileta.

A Konami promete, também, aumentar a diferença na jogabilidade entre os quatro personagens, ao

contrário do primeiro jogo, onde todas tinha praticamente a mesma força e agilidade. Outro fato interessante é que o jogo será menor que o primeiro mas, para compensar, está incluído no DVD a clássica versão de arcade das Tartarugas Ninja.

Battle Nexus seguirá o segundo ano da nova série

animada, portanto os vilões serão os mesmos, além de alguns que a Konami deve acrescentar. Os jogadores que ficaram contentes com Teenage Mutant Ninja Turtles 1a podem considerar, pois esta versão poderá ser considerada similar.



Teenage Mutant Ninja Turtles 2

Produção: Konami Studios

Distribuição: Konami

Plataforma: PS2, GameCube, Xbox e PC

Gênero: Ação

Lançamento: Outubro de 2004

Expectativa: 7,0



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

A necessidade de velocidade

Por Henrique de Brito e Szolohoy

Antes de Need for Speed Underground, a companhia hoje conhecida como Rockstar San Diego lançou Midnight Club, que trazia o universo das corridas ilegais ao PS2. Sua sequência foi igualmente bem-sucedida.

Agora, os estúdios de Grand Theft Auto preparam o terceiro jogo da série. Desta vez, a ênfase em modificações será maior. Serão mais de 50 carros licenciados, entre eles, clássicos como Cadillac, Mercedes, Mitsubishi e até motocicletas. Todo o equipamento de modificação será idêntico ao real.

Um dos grandes diferenciais do game é a liberdade de exploração. Não há caminho pré-definido: o jogador deve passar por checkpoints mas pode

escolher o caminho que quiser. A inteligência artificial dos oponentes será mais aguçada e será possível correr contra até oito pessoas online. O visual contará com mais detalhes e efeitos especiais e as cidades, inspiradas em locações reais como Atlanta e Detroit, serão mais extensas. Para completar, os carros reagirão a acidentes de forma real, podendo chegar até à perda total do veículo.



Midnight Club 3: Dub Edition

Produção: Rockstar San Diego

Distribuição: Rockstar

Plataforma: PS2 e Xbox

Gênero: Corrida

Lançamento: Final de 2004

Expectativa: 7,5





CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Por Fernando Wiek

O maior rival de Medal of Honor agora nos consoles



Depois de fazer um enorme sucesso no PC, sendo eleito um dos melhores jogos de 2003, Call of Duty finalmente desembarcava nos consoles em versões especialmente feitas para PS2, Xbox e GameCube.

Para quem ainda não conhece Call of Duty, ele é um jogo de tiro em primeira pessoa que conta alguns fatos da Segunda Guerra Mundial, mas sua principal qualidade é o fato de que cada soldado tem o seu papel no jogo, e a vitória é determinada por um esforço conjunto, coisa pouco comum nos jogos de tiro, nos quais, na maioria das vezes, um único herói acaba com grandes hordas de inimigos sem a menor dificuldade.

Uma versão de Call of Duty para consoles estava sendo muito aguardada, mas, com quase um ano do lançamento da versão original para PC, parecia que esse clássico não seria portado para os consoles. Mas, graças à Activision e à Spark Unlimited (produtora recém-formada que conta com profissionais que desenvolveram Medal of Honor, Medal of Honor:

Underground, Medal of Honor: *Frontline* e Medal of Honor: *Allied Assault* para PC) finalmente Call of Duty chegará aos consoles.

Call of Duty: Finest Hour, como será chamada a nova

versão, seguirá a mesma linha do jogo anterior, só que, em vez de uma simples adaptação, a Spark Unlimited decidiu pegar as melhores qualidade da série e criar um jogo totalmente inédito, explorando as qualidades e minimizando os pontos fracos dos consoles.

Com um novo enredo, contando algumas passagens da Segunda Guerra Mundial ainda não exploradas, a Spark declarou que pretende dar uma atenção maior às tramas que envolvem os protagonistas do jogo, mas ainda mantendo todo aquele clima de cooperativismo que fez a fama da série.

Para tentar reproduzir com a maior fidelidade possível os acontecimentos da Segunda Guerra, um engine totalmente novo foi criado especialmente para o game, o que possibilitou a criação de gráficos muito mais detalhados, uma física de jogo bem complexa (que parece estar bem melhor que na versão PC), além de uma maior interatividade com os cenários.

Com lançamento previsto para o final de 2004, Call of Duty: Finest Hour parece que será um dos melhores FPS para consoles, podendo agradar até os que não curtem esse tipo de jogo.

CALL OF DUTY

FINEST HOUR

Call of Duty: Finest Hour

Produção: Spark Unlimited
Distribuição: Activision
Plataforma: PS2, Xbox, GameCube
Gênero: Tiro em primeira pessoa
Lançamento: Final de 2004
Expectativa: 8,5

REVIEW

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

Por Allan André

O Mega debutante

Quinze anos depois de sua primeira aparição, Megaman (Rockman para os japoneses) retorna em grande estilo, nesta que é uma espécie de coletânea com os oito jogos da série. Não é necessário comentar os gráficos, os sons e a jogabilidade, tendo em vista que são exatamente iguais às

versões do Nintendinho (de Megaman até Megaman 6), do Super Nintendo (Megaman 7) e do Playstation (Megaman 8).

Quem tem mais de 20 anos e viu o herói da Capcom evoluir ano após ano, chora de emoção ao ver todos esses títulos novamente.

As novidades ficam por conta de vídeos, entrevistas e uma bela galeria de artworks, cheia de ilustrações de Megaman e companhia. Há, também, o game de luta visto anteriormente nos arcades, Mega Man Power Battle, que pela primeira vez está disponível numa versão americana. Mas, assim como os vídeos e a galeria, você antes

precisa terminar algumas versões para destravar este game.

Velhos jogadores, apreciem este grande flashback. Gamers da nova geração, joguem e conheçam um pouco sobre a evolução dos videogames e por tudo que ele passou para chegar aos gráficos e sons de última geração.



Mega Man Anniversary Collection

Produção: Atomic Planet • Capcom

Distribuição: Capcom

Plataforma: PS2

Gênero: Aventura

NOTA
7,5

GRÁFICOS

5,5

SOM

7,0

JOGABILIDADE

8,5

SATISFAÇÃO

9,0

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

Por Allan André

Saudades de Spawn

É difícil entender como o bem-sucedido Todd McFarlane, criador de Spawn e, nada mais, nada menos que a Konami têm coragem de apresentar ao mercado um game tão fraco como este. Evil Prophecy decepciona até o mais bem-disposto fã do consagrado desenhista. Talvez seja para promover a linha de bonecos de McFarlane, mas, se essa era a intenção, o tiro saiu pela culatra.

O jogo começa muito bem. Sua apresentação é digna das melhores animações de McFarlane mas, quando chega a hora de jogar... fica difícil. Os gráficos são prosaicos, não impressionam. Porém, esta não é a pior parte: Evil Prophecy consiste em matar e matar, ver um pouco de sangue e depois matar novamente, no grande estilo "Lord of the Rings: The Two Towers". O som é fraco e os diálogos são mudos, apenas escritos na tela.

Você pode optar entre quatro guerreiros e sair matando lobos e monstros com apenas um botão (além do direcional).

Altamente recomendado para quem não desenvolveu quase nenhuma habilidade com o controle, mas que seja adulto e goste de ver muito sangue.

REPROVADO!



McFarlane's Evil Prophecy

Produção: Konami HWI

Distribuição: Konami

Plataforma: PS2

Gênero: Ação

NOTA
2,5

GRÁFICOS

4,0

SOM

2,0

JOGABILIDADE

2,5

SATISFAÇÃO

2,0



APROVADO!

SPIDER-MAN 2

Por Fernando Wiak

Na teia do Aranha



O Homem-Aranha é, sem dúvida, um dos personagens mais queridos dos quadrinhos. O jovem estudante de jornalismo, que foi picado por uma aranha radioativa e ganhou poderes especiais, é acompanhado por leitores ao redor do mundo todo e, desde sua criação, o cinema, a TV e os videogames tentam captar o espírito de suas aventuras.

No mais novo game do aracnídeo, Spider-Man 2, Peter Parker e seu alter-ego Homem-Aranha vêem-se frente a frente com Doutor Octopus, um homem sem escrúpulos e com gigantescos braços biônicos.

Como no filme, você poderá "voar" livremente pelos arranha-céus de Manhattan, o que dá uma sensação de liberdade de movimentos muito grande a esse novo título.

As missões obrigatórias para avançar no jogo são bem interessantes, algumas contam situações que acontecem no filme, outras contam passagens exclusivas do jogo, mas todas bem boladas.

Uma característica bem legal em

Spider-Man 2 é o poder de "evoluir" o Homem-Aranha durante o decorrer do game, adicionando novos golpes, pulos maiores e etc. Com isso, as batalhas não se tornam repetitivas, seja no começo, meio ou fim do jogo.

O visual de Spider-Man 2 é mediano, com um cidade bem feita (grande e com poucas construções repetidas), e um homem-aranha convincente, utilizando-se de um efeito de reflexão bem interessante. Mas o restante dos personagens e outros fatores visuais que formam a cidade apresentam um visual muito desleixado, com uma construção muito simples e movimentação robotizada.

Na parte sonora, encontramos os habituais efeitos de outros jogos do herói, podendo, facilmente, passar despercebido por muitos. O que se destaca é a dublagem de Tobey Maguire, que faz o personagem no cinema. Os outros personagens não apresentam a mesma qualidade. No geral, mesmo sem carisma algum, o som não incomoda.

A maior qualidade de Spider-Man 2, e que é muito difícil encontrar em um jogo atual, é que ele consegue te prender. É difícil parar de jogar quando se está avançando no jogo com missões legais e de dificuldade moderada, contribuindo muito com a diversão instantânea obtida com ele. Em tempos de correria no trabalho e estudo, esse jogo é recomendado para descançar e curtir algumas horas de diversão sem compromisso.

Imagens: © Sony Computer Entertainment Inc.

Spider-Man 2

Produção: Treyarch
Distribuição: Activision
Plataforma: Todas as plataformas
Gênero: Aventura

GRÁFICOS
7,5

SOM
7,0

JOGABILIDADE
8,5

SATISFAÇÃO
8,5

NOTA
8,0

REVIEW

SHREK 2

Por Allan André

A caminho de Far Far Away

Jogar uma adaptação do cinema para o videogame pode ser tão excitante quanto frustrante. No caso de Shrek 2, a pouco conhecida Luxoflux (True Crime: Streets of L.A.) acertou em cheio e conseguiu fazer um jogo tão legal quanto o filme que estreou há pouco nos cinemas.

Shrek 2 segue muito bem o roteiro original: a visita dos recém-casados Shrek e Princesa Fiona ao castelo dos pais da noiva. Os ambientes ficaram bem legais e fazem jus a "Far Far Away",

cidade na qual se passa a história.

O game tem uma jogabilidade muito boa e, se você possui um "multitap", pode jogar com até quatro pessoas simultaneamente. Caso contrário, você pode trocar de personagem utilizando os botões L1 ou R1. Este é um fator interessante, tendo em vista que cada personagem tem habilidades diferentes. Shrek, por exemplo, é mais forte que a Princesa Fiona, porém é mais lento que o Burro.

Se você gostou do filme, terá boas horas de diversão enfrentando a maléfica Fada Madrinha.



Shrek 2

Produção: Luxoflux

Distribuição: Activision - TDK

Plataforma: PS2

Gênero: Aventura

NOTA
7,5

GRÁFICOS
8,0

SOM
7,0

JOGABILIDADE
6,5

SATISFAÇÃO
7,5

MALICE

Por Fernando Wiek

O jogo que poderia não ter saído

Os Vaporwares (jogos que nunca chegam a ser lançados) são uma constante no mundo dos games. Recentemente, um grande candidato a engrossar esta lista surgiu: Malice, um jogo de ação/aventura, desenvolvido pela Argonaut (a mesma de Croc, I-Ninja, entre outros).

Anunciado desde 2001 como um dos títulos de lançamento do Xbox, Malice foi adiado várias vezes, mas, depois de três anos de expectativa, o game está aí, em versões para o PS2 e Xbox.

Após algumas horas de jogatina podemos perceber que

se o jogo fosse lançado em 2001, seria um título mediano, com bons gráficos e jogabilidade limitada, mas funcional. Hoje, pode ser taxado como um jogo abaixo da média, com gráficos limitados (muito abaixo dos encontrados em jogos como Jak and Daxter, por exemplo), jogabilidade simples e uma história forçada, com personagens sem carisma algum.

Com todo esse tempo de desenvolvimento, esperávamos muito mais deste game que, infelizmente, chegou decepcionando quem queria mais um bom jogo de ação/aventura para o PS2.



Malice

Produção: Argonaut Games

Distribuição: Mud Duck

Plataforma: PS2, Xbox

Gênero: Ação/Aventura

NOTA
5,5

GRÁFICOS
6,0

SOM
5,0

JOGABILIDADE
5,0

SATISFAÇÃO
5,5



MTV MUSIC GENERATOR 3: THIS IS THE REMIX

Crie música em seu PS2

Por Fernando Witek

Muito semelhante a programas de PC com a função de sequenciar "samples" (uma forma de medição usado na música eletrônica), o MTV Music Generator 3: This is the Remix não pode ser chamado de "jogo". O intuito dele é fazer de você um criativo produtor de música digital, compondo suas melodias de acordo com o som que mais lhe agrada.

Basicamente, o jogo oferece sons nos estilos eletrônicos mais populares, como o Trance e o Drum'n'bass (com samples dos maiores expoentes na área, como Sean Paul, Outkast, Snoop Dogg e o brasileiro DJ Mark), e através de uma interface bem intuitiva, (feita para se adaptar ao controle do PS2) a tarefa de criar músicas a partir desses samples se torna algo muito simples e divertido. Você recebe a noção do tempo quando se propõe a criar uma música.

MTV Music Generator 3: This is the Remix é super-recomendado para quem curte música, principalmente a eletrônica. Se você a odeia, vale a pena testá-lo por ser um estilo de jogo único na plataforma.



MTV Music Generator 3: This is the Remix

Produção: Mix Max

Distribuição: Codemasters

Plataforma: PS2, Xbox

Gênero: Musical

APROVADO

GRÁFICOS

6,5

SOM

8,0

JOGABILIDADE

8,5

SATISFAÇÃO

8,5

NOTA

8,0

FUTURE TACTICS

Por Jocelyn Auricchio

Um jogoço, em 1999...



Games de estratégia sempre tiveram grande aceitação pelo público. Pena que poucos valem o esforço de aprender a jogar. Future Tactics é o típico exemplo de game estratégico que não sobrevive a dez minutos de jogo.

Os gráficos são a primeira falha gritante. Se rodasse num N64, Future Tactics teria gráficos aceitáveis. No PS2, é visível a falta de cuidado. Polígonos de menos, texturas lavadas demais, vários "paus" de colisão... é uma verdadeira vergonha.

O som do jogo é um excelente sonifero, derruba o mais empolgado gamer em menos de quinze minutos.



Future Tactics

Produção: Zed Two Limited

Distribuição: Crave

Plataforma: PS2 - Xbox

Gênero: Estratégia

GRÁFICOS

3,0

SOM

2,0

JOGABILIDADE

3,0

SATISFAÇÃO

3,0

NOTA

3,0

TÁ NA MÃO!

300 km/h na contramão

Burnout 3: Takedown (demo)

BURNOUT 3 TAKEDOWN™

Famosa por colocar máquinas possantes, a centenas de km/h, no meio do carregado tráfego urbano e por ter os acidentes mais impressionantes de todos os jogos de corrida já lançados, a série Burnout ganhará, em breve, seu terceiro jogo, intitulado Takedown. A equipe da PSWorld teve o privilégio de experimentar uma demo exclusiva do game e traz suas impressões.

A produtora, Criterion Studios, estudou cenas de filmes para trabalhar o sistema de batidas, que promete ser o mais espetacular jamais feito nos games de corrida. Além disso, os gráficos levarão o PS2 ao limite, com efeitos especiais inéditos, tudo rodando a estáveis 30 FPS. Haverá,

ainda, diversos modos diferentes de corrida, incluindo competições online.

Nossos redatores quase atrasaram a entrega dos outros textos da revista por causa da demo, que virou um verdadeiro vício na editora. Mesmo que traga uma versão bem pequena do que será Burnout 3: Takedown (a demo é composta por apenas uma pista e um tipo de carro), avaliamos a amostra e damos uma idéia do que virá pela frente. Há alguns bugs (que devem ser corrigidos na versão final) e outros pequenos problemas típicos de demonstrações (que normalmente são lançadas antes de o jogo estar finalizado).

Por mais que "Necessidade por Velocidade" seja o nome de um dos maiores concorrentes de Burnout 3, parece que esse game será o que nos mostrará o verdadeiro significado dessa frase.

Todas as imagens são reproduções



Produção: Criterion Games
Distribuição: EA Games
Plataforma: PS2 e Xbox
Gênero: Corrida
Lançamento: Setembro de 2004





Player 1

GET
READY!

NOTA
9,0

Henrique Szolnoky

▶ GRÁFICOS

Mesmo que tenham dito que o PS2 atingiu seu limite gráfico há muito tempo, a demo de Burnout 3 prova que o console ainda tem vida. Belíssimos gráficos, dezenas de efeitos especiais (como faíscas e reflexos) e infinitos detalhes constroem o mundo do jogo. Isso sem falar nas melhoras que podem ser acrescentadas até a data de lançamento.

▶ SOM

Nunca um game de corrida trouxe sons tão reais e tão impressionantes, que aumentam a sensação da força das batidas e da velocidade nas competições. Não há trilha sonora na demo, mas algo me diz que ela se encaixará perfeitamente no clima do game.

▶ JOGABILIDADE

Corrida arcade em sua melhor forma. É o que Need for Speed sempre quis ser. Boa resposta dos controles, uma sensação de velocidade alucinante e outros detalhes legais (como controle da câmera lenta em batidas) criam um pacote fácil de ser dominado mas, ainda assim, desafiador.

▶ VEREDICTO

É difícil elogiar Burnout 3 sem usar palavões e superlativos, mas vamos lá. O game é simplesmente sensacional. Mesmo com apenas uma pista e um carro, a demo me deixou impressionado como não ficava há tempos. Os gráficos são magníficos, com o melhor *motion blur* da atualidade, a sensação de velocidade é viciante e os modelos dos carros se distorcem nas batidas de forma muito mais realista do que muitos "Driv3rs" por aí, que prometeram e não cumpriram. Já estou preparado para ficar virado no game. E você deveria se preparar também.

Player 2

GET
READY!

NOTA
8,0

Jocelyn Auricchio

▶ GRÁFICOS

A maior falha de Need For Speed Underground foi finalmente sanada: as corridas acontecem durante o dia! O maldito serrilhado de NFSU também se foi. Os carros são extremamente bem-feitos, com reflexões espetaculares na lataria. O jogo não apresenta nenhum tipo de lentidão, mesmo com um monte de carros na tela. O efeito de desfoque com o carro em movimento é o melhor até hoje. E as faíscas, ah, que beleza...

▶ SOM

Chega a ser covardia julgar o som de uma demo nesse estado de desenvolvimento. Apesar da ausência de música, o que com certeza será resolvido no jogo final, o som é fenomenal, com muitos motores roncando, buzinas e muito, muito metal se retorcendo.

▶ JOGABILIDADE

Como se trata de uma demo bastante limitada de um jogo ainda em produção, vou dar um desconto para os controles imprecisos. O ritmo frenético e a imprevisibilidade dos acidentes faz o game valer a pena. Esqueça o estilo pausterizado e dolorosamente detalhista de Gran Turismo. Burnout 3 é só emoção, como uma montanha-russa que acaba na água.

▶ VEREDICTO

Se depender da demo testada pela equipe, que traz bons gráficos, uma jogabilidade viciante e os melhores acidentes de todos os tempos, Burnout 3 é um sério candidato a melhor jogo de corrida já feito até hoje. Se os problemas com os controles forem solucionados e a jogabilidade for mais variada que em Need For Speed Underground, temos um verdadeiro campeão nas mãos.

Player 3

GET
READY!

NOTA
9,0

Ronaldo Testa

▶ GRÁFICOS

O "tesouro" perdido da E3 veio parar aqui na redação. A demo de Burnout 3 deixou todo mundo embasbacado. Tudo o que nós, "pilotos virtuais" esperávamos em um jogo do gênero está presente: velocidade, efeitos especiais, rachas alucinantes e veículos que se destroem por inteiro.

Imagine um Need For Speed Underground com corridas diurnas, muitos detalhes e um trânsito infernal. Simplesmente, fenomenal!

▶ SOM

Como a demo não contava com uma trilha sonora, o jeito foi improvisar.

O som das bandas Metallica e Fear Factory se misturou aos efeitos de som do jogo como: derrapadas, batidas, buzinas e motores tunados - todos muito reais, por sinal. Posso dizer que independente da trilha, o jogo será um dos grandes lançamentos de 2004. Eu já vou reservar a grana.

▶ JOGABILIDADE

Uma só palavra define a jogabilidade de Burnout 3: perfeita. A resposta dos comandos é rápida e em menos de dois minutos, todas as "manhas" do jogo são dominadas. O ritmo frenético e os acidentes detalhados em câmera lenta são inovações que deixarão o jogo no topo por muito tempo.

▶ VEREDICTO

Apenas uma pista estava disponível, mas é o bastante para dizer que, com as melhorias que estão por vir, o jogo será um forte candidato a jogo do ano.

Depois de Burnout 3, Gran Turismo 4 já não terá a mesma "graça".

PUZZLE

JAPONÊS

ART Lógica - como resolver o seu puzzle

O desafio é descobrir os "quadrados certos" que você deve preencher ou marcar como vazios, para formar a figura que vai aparecer quando o puzzle for resolvido.

Consiste em uma grade com números à esquerda de cada linha e no alto de cada coluna.

Estes números indicam quantos quadrados devem ser preenchidos consecutivamente (blocos).

Os blocos sempre aparecem na mesma sequência dos números.

Na figura, os números '2', '5' e '3' indicam que temos um bloco de 2 quadrados,

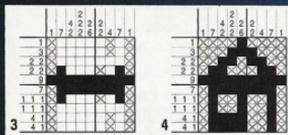
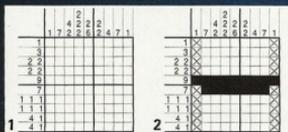
a seguir um de 5 e finalmente um bloco de 3 quadrados



Importante: entre cada bloco é necessário deixar pelo menos um quadrado em branco (marque com um 'X' os quadrados em branco).

Para resolver seu puzzle você precisa aproveitar as pistas que vão surgindo e cruzar referências das colunas e linhas.

Observe e aprenda a resolver seu puzzle de ART LÓGICA.



Comece sempre pelos números maiores, como no ex.: na 5ª linha está o número '9', isto nos dá a certeza de que todos os quadrados desta linha serão pintados. Esta pista ajuda a resolver outros blocos como nas colunas 1 e 9.

O número '1' fora da grade, no alto da coluna, indica que o quadrado correto já foi preenchido e os restantes deverão ficar vazios.

Observe a 6ª linha, onde restaram 7 quadrados, que de acordo com a pista, deverão ser todos pintados. (fig.2)

Tente jogar agora!

Solução no Puzzle Japonês Art Lógica nº 1

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|----|---|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | 10 | 13 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 5 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 2 | 2 | 2 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 4 | 1 | 3 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 3 | 1 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 10 | 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 3 | 1 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | 3 | 1 | 5 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Página 04 - nº 02

0010301

É IMPOSSÍVEL JOGAR UM SÓ. EXPERIMENTE OS OUTROS.

Art Lógica, Art Link, Art Mosaico e Art Labirinto.

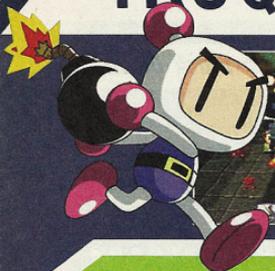
Conheça também os outros Puzzles que estão virando a nova mania inteligente da cidade.

Quando você começa a resolver um puzzle não consegue mais parar. Comece agora mesmo.





TRUQUES E DICAS

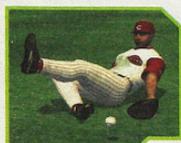


Este caderno foi feito especialmente para você que quer aproveitar o máximo dos principais lançamentos e clássicos do seu PlayStation sem maiores complicações. Todas as dicas foram testadas e aprovadas por nossa equipe para que você não tenha uma tremenda dor de cabeça na hora da diversão! Escolha o seu game e comece a jogar agora mesmo!

PlayStation

PS2

| | |
|-------------------------------------------------|----|
| > 1 On 1 | 37 |
| > 2002 FIFA World Cup | 36 |
| > 2KXtreme | 37 |
| > 3Xtreme | 37 |
| > 40 Winks | 36 |
| > 70's Robot Anime Geppy-X | 38 |
| > Apocalypse | 39 |
| > Assault Rigs | 38 |
| > Auto Destruct | 37 |
| > Black Dawn | 36 |
| > Bomberman World | 38 |
| > Bubsy 3D | 39 |
| > College Slam | 39 |
| > Colony Wars | 37 |
| > Colony Wars: Vengeance | 38 |
| > Colony Wars 3: Red Sun | 41 |
| > Courier Crisis | 40 |
| > Contra: Legacy Of War | 39 |
| > Criticom | 40 |
| > Cyberia | 38 |
| > Cyberspeed | 36 |
| > Disruptor | 40 |
| > The Adventures Of Lomax In Lemming Land | 36 |
| > The Crow: City Of Angels | 39 |
| > The Simpsons Wrestling | 41 |
| > TOCA Touring Car Championship 2 | 41 |
| > Twisted Metal 2 | 41 |



| | |
|--------------------------------------------------|----|
| > Conflict: Desert Storm | 42 |
| > Conflict: Desert Storm 2 Back To Baghdad | 43 |
| > Dragon Ball Z: Budokai 2 | 45 |
| > Goblin Commander: Unleash The Horde | 45 |
| > Grand Theft Auto: Vice City | 42 |
| > Legacy Of Kain: Defiance | 45 |
| > MLB 2005 | 45 |
| > Mortal Kombat: Deadly Alliance | 46 |
| > NBA Live 2004 | 44 |
| > Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy | 43 |
| > Spawn: Armageddon | 42 |
| > SSX 3 | 42 |
| > Terminator 3: Rise Of The Machines | 44 |
| > Tony Hawk's Pro Skater 4 | 43 |





>Auto Destruct

Pause o jogo e aperte ↑, ↓, ←, →, ↵, □, ○, △, ×. Selecione "Cheat Menu" e aperte ×

Então, entre com um dos códigos a seguir:

Invencibilidade: □, ○, △, ×, ←, ○, ●, □, ○

Imortalidade: ←, ○, △, ×, ↑, ○, △, ↓, ○

Infinito combustível: ●, ○, ←, ○, ●, ○, ●, ○, ↑, ○, △, ↓, ○

Modo Blood: □, ○, △, ×, ←, ○, △, ×, ○

Modo Angel: ↑, ○, △, ×, ↑, ○, △, ×, ○

Multiplicar Swarms (5x): ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ×, ○

Habilitar double laser: □, ○, △, ×, ↑, ↓, ←, →, □, ○, △, ×, ○

Habilitar nitro: ●, ○, ↓, ○, △, ×, ○

Dinheiro extra: □, ○, △, ×, ↑, ○, △, ×, ○

Todos os time trials: □, ○, △, ×, ○, △, ×, ○, △, ×, ○

Habilitar time trial (New York): □, ○, △, ×, ○, △, ×, ○

Habilitar time trial (Tokyo): □, ○, △, ×, ○, △, ×, ○

Habilitar time trial (Subway): □, ○, △, ×, ○, △, ×, ○

Selecionar fase: ↑, ↓, ○, ●, □, ○, △, ×, ○

Pular missão: □, ○, △, ×, ○, △, ×, ○

Adicionar tempo (1:00): ↓, ○, △, ×, ○, △, ×, ○

Menu Debug: ↑, →, ←, ↓, ○, ●, □, ○, △, ×, ○

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Fase 1: sSFtGfCnZ

Fase 2: rnLVbbJnY

Fase 3: frJkZYCPf

Fase 4: rmKkFFfnk

Fase 5: gLKCgkmp

Fase 6: gvLKBgkmb

Fase 7: gvJVCskmp

Fase 8: gvBYVshNv

Fase 9: kRfXrWYpY

Fase 10: gFFVkrFVY

Fase 11: sSSpHzNb

Fase 12: gSTBXfmg

Fase 13: gXTCTjZmY

Fase 14: gXWBXWfzr

Fase 15: sSSFJWLNZ

Fase 16: gSTRghCFm

Fase 17: gSFXTMBKH

Fase 18: sVHtsMMCK

Fase 19: gSFXTMBKH

Fase 20: gSBVMVFKS

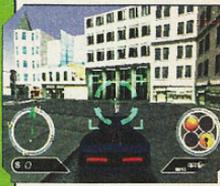
Fase 21: sPCgfhgr

Fase 22: gSFMgkHZP

Fase 23: sPHgfgtS

Fase 24: gXBtgsbCM

Fase 25: gSjVfVYZN



Todas as manobras:

DIFICULDADE MANOBRA COMANDO

Skateboard

| | | |
|----------|------------|---------|
| Easy | Board grab | □ ▲ |
| Medium 1 | Kickflip | □ ● ▲ |
| Medium 2 | Heelflip | □ ● ▲ |
| Hard | Front flip | □ × ▲ ● |
| Special | 360 spin | ▲ × ● ● |

Snowboard

| | | |
|-----------|--------------|---------|
| Easy | Board grab | □ ▲ |
| Medium 1 | Another grab | □ ● ▲ |
| Medium 2 | 360 spin | □ ● ▲ |
| Hard | Rodeo flip | □ × ▲ ● |
| Special 1 | Front Flip | ▲ □ × ● |
| Special 2 | ?????????? | ▲ ● × □ |

Mountain bike

| | | |
|-----------|-----------|---------|
| Easy | Split | □ ▲ |
| Medium 1 | 360 spin | □ ● ▲ |
| Medium 2 | Back flip | □ ● ▲ |
| Hard | Tail-whip | □ × ▲ ● |
| Special 1 | Tabletop | × □ ▲ ● |
| Special 2 | Dismount | × ● □ ▲ |

In-Line Skates

| | | |
|-----------|------------|---------|
| Easy | ?????????? | □ ▲ |
| Medium 1 | Air Unity | □ ● ▲ |
| Medium 2 | Split | □ ● ▲ |
| Hard | 360 spin | □ × ▲ ● |
| Special 1 | Front Flip | ● □ × ▲ |
| Special 2 | ?????????? | × ▲ ● □ |

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card", aperte esquerda ou direita e escolha "Codes". Nesta tela, entre com os seguintes códigos:

Habilitar Bink: BINK

Habilitar Blue Car: BLUECAR ou BLUELINE

Habilitar Dominique: DOMINIQUE

Habilitar Geep: GEEP

Habilitar Lug Nut: LUGNUT

Habilitar Nyub: NYUB

Habilitar Red Car: REDCAR ou REDLINE

Habilitar TP: TP

Habilitar White Car: WHITECAR ou WHITELINE

Todas as pistas (Exhibition): VOUEUR

Todas as pistas (Freestyle): TRIXXY

Todos os personagens são alienígenas: ASTROMEN

Todos os personagens são humanos: RATPACK

Todos os personagens são monstros: SCREAM

Todos os personagens: GENEPOOL

Todos os veículos: SMOKEY

>Colony Wars

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Desligar todas as dicas:

All*cheats*off

Infinita arma primária:

Tranquillax

Infinita arma secundária:

Memo*X33RTY

Infinito escudo:

Hestas*Retort

Selecionar fases:

Commander*Jeffer

Obs.: respeite as letras

máiusculas e minúsculas.

>1 On 1

Habilitar King:

Completa o jogo usando todos os personagens, incluindo Oscar e Mash.

Habilitar Dr. T:

Comece um jogo no modo Story e jogue até Dr. T. aparecer.



ation

>Bubsy 3D

Na tela "Load and Save", entre com os seguintes códigos:
 Seleção de fases: XMVLCHTMSB
 Começar com 99 vidas: XMUCHOLIFE
 Seleção de fases e 99 vidas: XALLBUGER
 Todas as rocket parts: XTOOROCKER
 Selecionar shape: XURASNAKER
 Adicionar coordenadas na tela Paws: XDEBUGLOCIC.
 XDEBUGLOCIC.

Teste de som:

Entre com um dos códigos a seguir na tela "Load and Save":

BUBSYHITXA

BUBSYBOPXA

BUBSYCNTXA

BUBSYDOGXA

BUBSYGARXA

BUBSYGLDXA

BUBSYHIHXA

BUBSYIDLXA

BUBSYPOWXA

BUBSYSCRXA

BUBSYFUFOXA

BUBSYH2OXA

BUBSYWOOXA

BUBSYWOLXA

BUBSYWORXA

>Contra: Legacy Of War

Na tela de título, entre com os seguintes códigos:

Habilitar jogo (Bamboo Gyrrus): □, □, □, □, →, →, □, □

Habilitar jogo (Bamboo Tron Tank): □, □, □, →, ←, □, □

Infinitos continues: □, □, □, □, □, ←, →, ←

Selecionar arma: □, □, □, □, □, ↑, ↓, ↑, ↓, Já, durante o jogo, aperte ■ + ▲ para selecionar as armas

Selecionar fases: □, □, □, □, □, □, ←, →, ●, □, □, □

Teste de som: □, □, □, □, □, ↑, ↓, ←

Ver animações: □, □, □, □, □, ↑, ↓, ←, →

Vidas extras: □, □, □, □, □, ↑, ↓, ↑, ↓, Já, durante o jogo, aperte ● + ▲ para ganhar vidas



The CROW

city of angels

PlayStation 2



Acclaim

>The Crow: City Of Angels

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Invencibilidade: ●, ✕, ▲, ✕, ●, □, ●, ✕, □

Modo Debug: ■, ✕, ●, ✕, ▲, ●, □, ●, ✕, □

Habilitar Long Necks: ✕, ✕, ▲, ●, □, ●, ✕, ▲, ●, □

Habilitar figuras: ▲, ▲, ✕, □, ●, □, ●, ✕, ▲, ▲

Ver animações: ▲, ▲, ●, □, ●, □, ●, □, ●, □

Fase Boat: ✕, ✕, ✕, ✕, ●, ●, ●

Fase Borderland: ▲, ✕, ✕, ✕, ●, ●, ▲, ■

Fase Church: ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ▲, ▲, □, ●

Fase Club: ▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, ✕, ▲, ●, ●, □

Fase Day of Dead: ✕, ✕, ▲, ✕, ▲, ✕, ●, ✕, ●, □

Fase Finale: ✕, ✕, ✕, ●, □, ✕, ✕, ✕, ▲

Fase Grave: ✕, ✕, ▲, ▲, □, ✕, ✕, ▲, □

Fase Pier: ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ▲, ▲

Fase Tomb: ▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, □

Fase Tower: ✕, ✕, ●, ✕, □, ✕, ▲, ●

>Apocalypse

Pause o jogo, segure ■ e aperte:

Selecionar fases: ▲, ↑, ✕, ↓. Um som confirma a dica

Modo Debug: ↓, ↓, ▲. Um som confirma a dica

Invencibilidade: ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓. Um som confirma a dica

Infinitas vidas: ▲, ●, ✕, ■. Um som confirma a dica

Todas as armas: ■, ●, ↑, ↓, ✕, ■. Um som confirma a dica

Todas as armas e munição infinita: ✕, ▲, ●. Um som confirma a dica

Recarregar energia: ■, ✕, ▲, ●

>College Slam

Habilitar equipes secretas:

Na tela de título, aperte ←, ↑, ●, ↓, ↓, ↑, →, ▲

Na tela "Tonight's Matchup", entre com os seguintes códigos:

Personagens pequenos: ▲, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲

Mãos rápidas: ←, ▲, ●, ▲, ↑

Máximo poder: ▲, ↓, ▲, →

Melhor arremessos: ↑, ↑, ↑, ▲, ▲, ▲

Melhor velocidade: →, →, →, →, →, →, ←

Melhorar turbo: ↓, ▲, ↓, ↓, ↑

Melhorar dunks: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↑

TRUQUES E DICAS

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

> Criticom

Na tela de Load/Save, entre com os seguintes códigos:

Ver os finais: TTAM

Todas as fases:

| Personagem | Fase 2 | Fase 3 | Fase 4 |
|------------|--------|--------|--------|
| Dayton | SIER | ETER | DIRAT |
| Delara | PHAN | KING | DCINO |
| Demonica | GONE | WORL | DANAR |
| Exene | SPHE | WING | ESCIN |
| Gorm | CHAM | MARV | GODNE |
| S.I.D. | ODTH | BATM | SOBRU |
| Sonork | PLAY | CHRO | SSISE |
| Yenji | SPID | STAR | YAHAM |

> Courier Crisis

Na tela "load/save", entre com os seguintes códigos:

Movimentos livres: HANOILBKJO

Habilitar STS-1: IFKFKFKGKJ

Habilitar Zaskar: FDFKFKHCJK

Habilitar Pantera: KFKFKFOEJK

Habilitar Gorilla: SAVAGEAPES

Habilitar Fish: FINALSDFIN

Habilitar Alien: XFIFTYONEX

Fase 1: EFCLFCGKJ

Fase 2: IFCLFCCKI

Fase 3: MFCLFCCKJ

Fase 4: AFCLFCCKJ

Fase 5: FHCLFCGJL

Fase 6: FLCLFCICL

Fase 7: FDCLFCIGJL

Fase 8: FJCLFCIGII

Fase 9: KFCLFCIGII

Fase 10: OFCLFCICII

Fase 11: CFCLFCICII

Fase 12: GFCLFCIKIJ

Fase 13: FFCLFCIGJJ

Fase 14: FJCLFCIGJJ

Fase 15: FNCLFCIGJJ



> Disruptor

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Todas as fases (NTSC):

Fase 1 (Chemical Factory): ■ ▲ ✖ ● ○ ▲ ✖ ✖ ● ✖ ■ ✖ ■

Fase 2 (Rooftops): ✖ ▲ ● ● ✖ ▲ ● ▲ ✖ ▲ ▲ ▲

Fase 3 (Jupiter Station): ● ✖ ▲ ■ ■ ■ ✖ ✖ ✖ ✖ ▲ ■ ■

Fase 4 (Triton): ✖ ● ▲ ● ■ ✖ ✖ ✖ ✖ ● ● ▲

Fase 5 (Mars): ▲ ✖ ● ● ✖ ✖ ■ ● ● ● ✖ ▲ ✖

Fase 6 (Antarctica): ● ● ✖ ▲ ● ● ■ ✖ ✖ ▲ ▲ ▲

Fase 7 (Io): ● ■ ▲ ✖ ▲ ✖ ● ✖ ▲ ✖ ▲ ✖ ✖ ✖

Fase 8 (Reactor): ■ ✖ ▲ ● ✖ ✖ ✖ ● ● ● ● ●

Fase 9 (Orbiting Habitat): ✖ ● ● ✖ ■ ✖ ▲ ● ■ ▲ ▲ ▲

Fase 10 (Dream): ● ▲ ✖ ✖ ✖ ✖ ✖ ▲ ● ● ■

Fase 11 (Prison): ● ■ ● ● ✖ ▲ ✖ ▲ ● ● ✖ ●

Fase 12 (Fortress): ✖ ✖ ✖ ● ● ▲ ● ✖ ● ■ ✖ ●

Invincibilidade:

Durante o jogo, aperte ■ para ver o mapa e então aperte ■ ● ● ■ ● ▲ ✖ ✖ ●. Aperte ■ repetidamente para voltar ao jogo.

Recarregar energia:

Durante o jogo, aperte ■ para ver o mapa e então aperte ■ ▲ ✖ ✖ ● ✖ ▲ ■ ■. Aperte ■ repetidamente para voltar ao jogo.

Máxima munição:

Durante o jogo, aperte ■ para ver o mapa e então aperte ■ ✖ ■ ▲ ▲ ✖ ▲ ● ✖. Aperte ■ repetidamente para voltar ao jogo.

Todas as armas:

Durante o jogo, aperte ■ para ver o mapa e então aperte ■ ● ● ■ ● ▲. Aperte ■ repetidamente para voltar ao jogo.

Todas as fases (PAL):

Fase 1 (Chemical Factory): ■ ■ ▲ ✖ ● ● ● ▲ ✖ ✖ ● ✖ ✖

Fase 2 (Rooftops): ✖ ▲ ● ● ✖ ▲ ● ● ■ ● ● ●

Fase 3 (Jupiter Station): ✖ ▲ ● ● ✖ ▲ ● ● ● ✖ ▲ ▲

Fase 4 (Triton): ● ✖ ● ▲ ● ■ ✖ ✖ ✖ ✖ ● ●

Fase 5 (Mars): ✖ ■ ● ● ✖ ▲ ✖ ● ● ● ■

Fase 6 (Antarctica): ✖ ✖ ● ● ✖ ▲ ● ● ● ■

Fase 7 (Io): ▲ ▲ ✖ ✖ ✖ ▲ ● ■ ● ✖ ■ ✖

Fase 8 (Reactor): ● ▲ ✖ ✖ ■ ● ▲ ■ ✖ ✖ ▲

Fase 9 (Orbiting Habitat): ✖ ✖ ✖ ▲ ● ● ● ● ● ●

Fase 10 (Dream): ▲ ■ ● ✖ ✖ ✖ ▲ ● ▲ ▲ ▲

Fase 11 (Prison): ● ✖ ▲ ✖ ✖ ● ■ ▲ ● ●

Fase 12 (Fortress): ✖ ✖ ■ ● ● ▲ ● ✖ ● ■ ▲ ▲





> Twisted Metal 2

Movimentos especiais:

Invisibilidade (três segundos): →, ↓, ←, ↑
 Escudo: ↑, ↑, →
 Ataque Freeze: ←, →, ↑
 Ataque Napalm: →, ←, ↑

Superpulo: ↑, ↑, ←
 Minas: →, ←, ↓
 Ataque para trás: ←, →, ↓
 Ataque Freeze (para trás): ←, →, ↓, ←, →, ↑
 Ataque Napalm (para trás): ←, →, ↓, →, ←, ↑
 Ataque Minion: ↑, ↓, ↑, ↑, □

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

AXEL

Moscow ▲,▲,▲,▲,▲,▲,▲,▲,▲
 Paris ●,▲,■,■,■,▲,▲,▲
 Amazonia ▲,▲,▲,●,●,●,■
 New York ●,▲,■,■,■,■,■
 Antártica ●,■,■,■,▲,●
 Holland ●,■,●,▲,●,●
 Hong Kong ▲,■,■,■,■,■,■
 Dark Tooth ▲,▲,▲,▲,■,■

Grasshopper

Moscow ▲,■,●,●,■,■,■
 Paris ■,▲,●,■,■,■,■
 Amazonia ■,■,●,●,●,●
 New York ●,▲,●,●,■,■
 Antártica ■,■,■,■,■,▲
 Holland ▲,▲,■,■,●,▲
 Hong Kong ●,■,■,■,■,■
 Dark Tooth ■,■,■,■,■,■

HAMMERHEAD

Moscow ■,▲,■,■,■,■,■
 Paris ■,■,▲,▲,■,■,■
 Amazonia ▲,■,■,■,■,■
 New York ▲,▲,▲,▲,▲,▲,▲
 Antártica ▲,▲,▲,■,■,■
 Holland ▲,■,■,■,■,■
 Hong Kong ●,●,●,●,●,●
 Dark Tooth ●,●,■,▲,■

MR. GRIMM

Moscow ▲,▲,■,■,■,■
 Paris ●,■,▲,▲,■,■
 Amazonia ■,●,●,▲,▲,▲
 New York ▲,■,■,■,■,■
 Antártica ●,▲,■,▲,■,■
 Holland ■,■,▲,■,■,■
 Hong Kong ■,■,■,■,■,■
 Dark Tooth ■,■,▲,●,●,▲

Mr. Slam

Moscow ■,■,■,■,■,■,■
 Paris ■,■,■,■,■,■,■
 Amazonia ●,▲,■,■,■,■
 New York ●,■,■,■,■,■
 Antártica ▲,■,▲,●,▲,▲
 Holland ■,■,■,■,■,■
 Honk Kong ■,■,■,■,■,▲
 Dark Tooth ■,■,■,■,■,■

OUTLAW 2

Moscow ■,■,■,■,■,■,■
 Paris ▲,■,▲,■,▲,■,■
 Amazonia ■,■,■,■,■,■
 New York ●,▲,▲,▲,▲
 Antártica ■,▲,●,■,■,■
 Holland ■,■,■,■,▲
 Hong Kong ■,▲,■,■,■,■
 Dark Tooth ■,■,■,■,■,■

Road Kill

Moscow ●,■,▲,■,■,■
 Paris ▲,■,▲,■,■,■
 Amazonia ■,■,■,■,■,■
 New York ■,■,■,■,■,■
 Antártica ■,▲,▲,■,■,■
 Holland ■,■,■,■,■,■
 Hong Kong ▲,▲,▲,▲,▲
 Dark Tooth ▲,■,■,■,■,■

SHADOW

Moscow ■,■,■,▲,■
 Paris ■,■,■,■,■,■
 Amazonia ■,■,■,■,■
 New York ■,■,■,■,■
 Antártica ■,■,■,■,■
 Holland ▲,■,■,■,■
 Hong Kong ■,■,■,■,■
 Dark Tooth ●,■,▲,■,■

SPECTRE

Moscow ●,▲,■,■,■,▲,■
 Paris ■,■,■,■,■,■
 Amazonia ●,▲,■,■,■
 New York ■,■,■,■,■
 Antártica ■,■,■,■,■
 Holland ▲,■,■,■,■
 Hong Kong ■,■,■,■,■
 Dark Tooth ■,■,■,■,■

Thumper

Moscow ●,■,■,■,■,■
 Paris ■,■,■,■,■,■
 Amazonia ▲,■,■,■,■
 New York ■,■,■,■,■
 Antártica ▲,▲,■,■,■
 Holland ■,■,■,■,■
 Hong Kong ▲,■,■,■,■
 Dark Tooth ▲,■,■,■,■

TWISTER

Moscow ■,■,■,■,■,■
 Paris ▲,■,■,■,■,■
 Amazonia ■,■,■,■,■
 New York ■,■,■,■,■
 Antártica ●,■,■,■,■
 Holland ■,■,■,■,■
 Hong Kong ■,■,■,■,■
 Dark Tooth ■,■,■,■,■

HOG

Moscow ▲,■,■,■,■,■
 Paris ▲,■,■,■,■,■
 Amazonia ■,■,■,■,■
 New York ■,■,■,■,■
 Antártica ■,■,■,■,■
 Holland ▲,■,■,■,■
 Hong Kong ■,■,■,■,■
 Dark Tooth ●,■,■,■,■

Obs.: "■" indica espaço.

> Colony Wars 3: Red Sun

Tela de códigos:

Vá até a tela "Home Station" e aperte
 ●,▲,▲,▲,▲,▲,▲,▲,▲.
 Agora, entre com um dos seguintes códigos:
 Armas nunca aquecem: ROCKWROK
 Desligar todas as dicas: All Cheat Off
 Infinita munição: Sly n Devious
 Infinito afterburner: Jalferezi
 Infinito escudo: Awrrate
 Pular missão: Quickie
 Todas as aeronaves: Greym Beard
 Todas as armas carregadas na aeronave:
 Big Daddy
 Todas as armas: Armoury
 Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

> TOCA Touring Car Championship 2

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:
 Baixa gravidade: LUNAR.
 Dano dobrado: DUBBED.
 Habilitar desqualificação: PUNCHY.
 Habilitar Ford Mondeo: CMFORD.
 Iniciar na última volta: LONGLONG.
 Modo Turbo: FASTBOY.
 Nebliana azulada: TRIPPY.
 Nova opção no modo Challenge: BANGBANG.
 Pista extra: TECHLOCK.
 Pista Oulton Park Island: DINKYBIT.
 Todas as pistas: BIGLEY.
 Todos os veículos: MECHANIC.
 Veículos invisíveis: JUSTFEET.
 Veículos miniatura: MINICARS.

> The Simpsons Wrestling

Habilitar modo match up:
 Na tela com o menu principal, aperte: ●,↑,↑,↓,↓,←,→,←,→.
 Habilitar personagem Bumblebee Man:
 Vença Bumblebee Man no modo new challenger circuit.
 Habilitar personagem Frink:
 Vença Frink no modo champion circuit.
 Habilitar personagem Moe:
 Vença Moe no modo defender circuit.
 Habilitar personagem Ned Flanders:
 Vença Ned Flanders no modo champion circuit.





> Tony Hawk's Pro Skater 4

Todas as manobras especiais:

- TONY HAWK**
 360 Varietal McTwist: ←, →, ●
 Froggy Grind: ←, ↓, ▲
 Indy 900: →, ↓, ●
 Barrel Roll: ←, ↓, ■
BOB BURNQUIST
 Burntwist: ←, →, ▲
 Sit Down Air: ←, ↓, ●
 One Foot Smith: ↑, ↓, ▲
 Samba Flip: ←, →, ●
STEVE CABALLERO
 Kickflip Superman: →, ↑, ■
 FS 540: ←, ↓, ●
 Faction Guitar Slide: ↓, ↑, ▲
 Daffy Grind: ↑, ↓, ▲
KAREEM CAMPBELL
 360 Ghetto Bird: ↑, →, ■
 Kickflip Backflip: ←, ↓, ●
 B-Ballin Slide: ←, →, ▲
 Double Blunt Slide: ↓, ↑, ▲
RUNE GLIFBERG
 Backfoot F. Nosegrab: →, ↑, ●
 Heelflip Handflip: ←, →, ●
 Crail Slide: →, ↓, ▲
 One Foot Blunt: ←, →, ▲
ERIC KOSTON
 Fandangle: ↑, →, ▲
 Slamma Jamma: →, ↓, ■
 Falcon Slide: ←, →, ▲
 Chomp On This: →, ↑, ●
BUCKY LASEK
 Bodywrap 540: ←, ↓, ■
 Heelflip FS Invert: →, ↑, ▲
 Misty Flip: →, ↓, ●
 Big Hitter II: ↑, ←, ▲
BAM MARGERA
 One Wheel F. Show: ↑, →, ▲
 The Jackass: ↓, ↑, ■
 Flip Kick Dad: ↓, ↑, ▲
 Russian Boneless: ←, →, ▲
RODNEY MULLEN
 Gazelle Underflip: ↑, ↓, ■
 Semi Flip: ←, →, ■
 5-0 Finger Nosegrind: →, ←, ▲
 Rusty Slide Manual: →, ↓, ▲
CHAD MUSKA

- Muska Beatz: →, ↓, ▲
 BS Nose Comply: →, ←, ▲
 Ghetto Tag Grind: ←, ↓, ▲
 Ghetto Blastin: ↓, ↑, ▲
ANDREW REYNOLDS
 Dark Disaster: ←, →, ▲
 Bigspin Shifty: ←, →, ●
 Noseslide Lipslide: →, ↓, ▲
 Quad Heelflip: ↑, →, ■
GEOFF ROWLEY
 Rowley Darkslide: ↑, →, ▲
 Casper Flip 360 Flip: ↓, ↑, ■
 Ferret Fight: →, ←, ▲
 Sproing: ↑, ↓, ▲
ELISSA STEAMER
 Judo Madonna: ←, →, ●
 No Comply 360 Shove-it: ↓, ▲
 Bigspin Flip To Tail: →, ←, ▲
 Cartwheel 50-50: ←, →, ▲
JAMIE THOMAS
 Crook BigSpinflip Crook: →, ↓, ▲
 One Wheel Nosemanual: ↓, ↑, ▲
 Might As Well Jump: ←, ↑, ●
 American Tribute: ←, →, ▲
PERSONAGEM CRIADO
 McTwist: →, ↓, ●
 Kickflip Underflip: ←, →, ■
 540 Flip: ←, ↑, ■
 Hurricane: →, ↓, ▲
EDDIE - 'METAL CHICK'
 Stage Dive: ↓, ↑, ●
 Headbangers Unite: ↑, ↓, ▲
 Bloody Eddie: →, ←, ●
JANGO FETT - 'STAR WARRIOR'
 Jango Jump Jet: ←, →, ●
 Grapple Grab: →, ↓, ●
 Quick Draw: ↑, ↓, ▲
MIKE VALLEY - 'PRO SKATER'
 Elbow Smash: ←, →, ▲
 Ho Ho Street Plant: ↓, ↑, ▲
 Flamingo: ↓, →, ●
DAISY - 'HOT CHICK'
 Banana Board Splits: ↑, ↓, ▲
 Sunbathing: →, ↓, ●
 Hula Hoop: ←, →, ▲
 Ahhh yeahhh!: →, ←, ▲

> Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Modo Cheat

No menu principal, vá até a opção Extra Content, mas não seleione. Pressione ? Um teclado irá aparecer. Agora, é só digitar o código da sua preferência.

TRUQUES

- Bullet Resistant: 548975
 Super Psi: 456456
 All Powers: 537893
 Unlimited Ammo: 978945
 No Head: 987978
 Modos de jogo
 Arcade Mode: 05051979
 Cooperative Play Mode: 07041979
 Survival Mode: 7734206
 Dark Mode: 465486

HABILITAR SKINS (NICK)

- Nick (Training): 564689
 Nick (Urban): 484646
 Nick (Wasteland): 975466
 Nick (Stealth): 456498
 Habilitar skins (Sara)
 Sara Blake: 135488
 Sara (Psi): 468799
 Suicide Sara: 231644

HABILITAR SKINS (BARRET)

- Barret: 497878
 Barret (Training 1): 196001
 Barret (Training 2): 196002
 Barret (Training 3): 196003
 Barret (Training 4): 196004
 Barret (Training 5): 196005
 Barret (Training 6): 196006
 HABILITAR SKINS (WEI LU)
 Wei Lu: 231324
 Wei Lu (Dragon): 978789
 Wei Lu (Tranquility): 654654

Habilitar skins (General)

- The General (Default): 459797
 The General (Clown): 431644
 Habilitar skins (outras)
 Marlana Kessler: 489788
 Marlana Kessler (Leather): 136876
 Marlana Kessler (Bikini): 135454
 Marlana Kessler (Saranae): 65496873
 Jov Leonov: 468987
 MP1: 321646
 MP2: 698799
 MP3: 654659
 Jack: 698798
 UN Soldier: 365498
 Crispy Soldier: 454566
 Labcoat: 998789
 Dockworker: 364654
 Kimiko Jones: 978798
 Scorpion: 546546
 Tonya: 678999
 MISSÕES EXTRAS
 Floor of Death: 05120926
 Panic Room: 76635766
 Up and Over: 020615
 Stoplights: 945678
 Gasoline: 9442662
 Bottomless Pit: 154897
 TK Alley: 090702
 Gearshift: 154684
 Tip the Idol: 428584
 Psi Pool: 565485
 Aura Pool: 659785
 Bouncy, Bouncy: 568789
 Gnomotron: 456878

> Conflict: Desert Storm 2 Back To Baghdad

Modo Cheat: No menu principal, aperte **□, ■, ▲, ●**.
 ●, ●, ● Pause o jogo e, no menu de opções, seleione "Cheats".
 Dificuldade Extrema: Complete o jogo na dificuldade hard.





> MLB 2005

JOGADORES DA ERA DE OURO: Confira a quantidade de pontos indicada para habilitar os seguintes jogadores:

- Al Barlick: 10 pontos
- Al Lopez: 15 pontos
- Babe ruth: 50 pontos
- Bob Feller: 25 pontos
- Bob Lemon: 25 pontos
- Bobby Doerr: 25 pontos
- Buck Leonard: 20 pontos
- Christy Mathewson: 45 pontos
- Cy Young: 50 pontos
- Dizzy Dean: 40 pontos
- Early Wynn: 25 pontos
- Eddie Collins: 40 pontos
- Enos Slaughter: 20 pontos
- George Kell: 30 pontos
- Glover Alexander: 40 pontos
- Hal Newhouser: 30 pontos
- Honus Wagner: 45 pontos
- Jackie Robinson: 50 pontos
- Jimmie Fox: 45 pontos
- Larry Doby: 25 pontos
- Lefty Gomez: 40 pontos
- Lefty Grove: 40 pontos
- Lou Boudreau: 30 pontos
- Lou Gehrig: 45 pontos
- Mel Ott: 45 pontos
- Mickey Cochrane: 40 pontos
- Monte Irvin: 20 pontos
- Mordecia Three Finger Brown: 35 pontos
- Pee Wee Peese: 20 pontos
- Phil Rizzuto: 20 pontos
- Ralph Kiner: 30 pontos
- Red Schoendienst: 20 pontos
- Rick Ferrell: 25 pontos
- Rogers Hornsby: 45 pontos
- Roy Campanelli: 35 pontos
- Satchel Paige: 40 pontos
- Sparky Anderson: 20 pontos
- Tris Speaker: 40 pontos
- Ty Cobb: 50 pontos
- Walter Johnson: 45 pontos



>Dragon Ball Z: Budokai 2

Habilitar Android 16: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Android 17: Derrote-o no Dragon World usando Piccolo

Habilitar Android 18: Derrote-o no Dragon World usando Krillen

Habilitar Android 20: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Cell: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Dabura: Consiga 100 Killi no Babidi's Ship

Habilitar Frieza: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Future Trunks: Derrote-o em Namek no Dragon World usando Kid Trunks

Habilitar Ginyu: Derrote-o em Namek no Dragon World usando Vegeta

Habilitar Hercule: Derrote Fat Buu no Dragon World usando Saiyaman

Habilitar Kid Buu: Consiga 3,600 Killi no Babidi's Ship

Habilitar Majin Buu: Consiga 1,200 Killi no Babidi's Ship

Habilitar Majin Vegeta: Derrote-o usando Goku na primeira vez em

que lutar contra ele no Dragon World

Habilitar Nappa: Derrote-o no Dragon World usando Vegeta

Habilitar Raditz: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Recoome: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Saiyaman: Derrote-o usando Gohan adulto na primeira vez em que enfrentá-lo no Dragon World

Habilitar Super Buu: Consiga 2,400 Killi no Babidi's Ship

Habilitar Supreme Kai: Derrote-o no Dragon World usando Goku

Habilitar Teen Gohan: Use um memory card contendo o save de Dragon Ball Z: Budokai

Alternativa: derrote Cell no Dragon World em sua última luta em Supreme Kai's usando Gohan adulto

Habilitar Vegeta: Derrote-o em Namek no Dragon World usando Goku

Habilitar Yamcha: Derrote Nappa no Dragon World usando Tien



>Goblin Commander: Unleash The Horde



Durante o jogo, segure **+ + + + +** por três segundos e entre com os seguintes códigos:

- Aumentar gold (100): **□□□□□□□□□□□□**
- Aumentar gold and souls (1000): **□□□□□□□□□□□□□□□□**
- Aumentar souls (100): **□□□□□□□□□□□□**
- Aumentar velocidade em 200%: **□□□□□□□□□□□□**
- Diminuir velocidade em 50%: **□□□□□□□□□□□□**
- Invincibilidade: **□□□□□□□□□□□□**
- Nebulina de guerra: **□□□□□□□□□□□□**
- Selecionar fases: **▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲▲**
- Vitória instantânea: **□□□□□□□□□□□□**

>Legacy Of Kain: Defiance

- Pause o jogo e aperte:
- Invincibilidade: **↑ ↓ → ←**
- Recarregar energia: **← →**
- Infinita carga Reaver: **↓**
- Todos os bônus: **□ ↓ □ ↓ □ ↓ □ ↓**
- Todos os power-ups: **← →**
- Todos as Dark Chronicles: **□ ↓ □ ↓ □ ↓ □ ↓ □ ↓ □ ↓ □ ↓**
- Todos os movimentos (combos): **→ ↓ ↑ ↓ → ↓**
- Habilitar Cardboard Tube Reaver (Kain): **↑ ↓ → ←**

TRUQUES E DICAS

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 P

>Mortal Kombat: Deadly Alliance

Todos os Fatalities:

Bo Rai' Cho (Belly Flop): trás, trás, trás, ↓, ●
 Cyrax (Claw Smasher): frente, frente, ↑, ▲
 Drahmin (Iron Bash): trás, frente, frente, ↓, ✱
 Frost (Ice Shatter): frente, trás, ↑, ↓, ■
 Hsu Hao (Laser Slicer): frente, trás, ↓, ↓, ▲
 Jax (Head Stomp): ↓, frente, frente, ↓, ▲
 Johnny Cage (Brain Ripper): trás, frente, frente, ↓, ▲
 Kano (Open Heart Surgery): frente, ↑, ↑, ↓, ■
 Kenshi (Telekinetic Crush): frente, trás, frente, ↓, ✱
 Kitana (Kiss of Doom): ↓, ↑, frente, frente, ▲

Kung Lao (Splitting Headache): ↓, ↑, trás, ✱
 Li Mei (Super Crush Kick): frente, frente, ↓, frente, ●
 Mavado (Kick Thrust): trás, trás, ↑, ↑, ■
 Nitara (Blood Thirst): ↑, ↑, frente, ■
 Quan Chi (Neck Stretcher): trás, trás, frente, trás, ✱
 Raiden (Electrocution): trás, frente, frente, frente, ✱
 Reptile (Acidic Shower): ↑, ↑, ↑, frente, ✱
 Scorpion (Spear Head): trás, trás, ↓, trás, ●
 Shang Tsung (Soul Steal): ↑, ↓, ↑, ↓, ▲
 Sonya (Kiss of Death): trás, frente, frente, ↓, ▲
 Sub-Zero (Skeleton Rip): trás, frente, frente, ↓, ✱



| BÔNUS | KRYPT KEY | KOINS |
|---------------------|-----------|--------------|
| Akedo | VD | 152 Ruby |
| Alan Villani | OR | 450 Onyx |
| Alexander B. | KQ | 282 Onyx |
| Animação Facial | ZG | 201 Onyx |
| Animators | TZ | 195 Gold |
| Arena Dragonfly | WT | 1400 Jade |
| Arena Drum | EV | 356 Ruby |
| Arena Fallen Giants | OW | 422 Sapphire |
| Arena Lava Shrine | II | 1843 Gold |
| Arena Moloch's Lair | ZD | 98 Ruby |
| Arte Fan 1 / 5 | QO | 1616 Gold |
| Arte Fan 2 / 5 | QP | 1214 Jade |
| Arte Fan 3 / 5 | QQ | 950 Ruby |
| Arte Fan 4 / 5 | QR | 512 Sapphire |
| Arte Fan 5 / 5 | QS | 825 Onyx |
| Baji Quan e Crab | VE | 173 Gold |
| Biografia Mavado | KF | 128 Jade |
| Blood Energy Drink | BT | 291 Sapphire |
| Book Of Destiny | CC | 376Jade |
| Broadwords | VH | 72 Onyx |
| Bug Blaster | FK | 520 Platinum |
| Can Of Squid | KH | 155 Platinum |
| Capacete Kabal | NO | 426 Jade |
| Carlos Pesina | CP | 172 Ruby |
| Chrome Bling | LN | 306 Onyx |
| Commercial MK4 | BX | 212 Platinum |
| Commercial MK4 | BV | 371 Sapphire |
| Commercial MK4 | BW | 329 Onyx |
| Comic book 01/ 41 | FX | 492 Sapphire |
| Comic book 02/ 41 | FY | 27 Ruby |
| Comic book 03/ 41 | FZ | 183 Onyx |
| Comic book 04/ 41 | GA | 572 Gold |
| Comic book 05/ 41 | GB | 458 Jade |
| Comic book 06/ 41 | GC | 412 Gold |
| Comic book 07/ 41 | GD | 74 Sapphire |
| Comic book 08/ 41 | GE | 277 Ruby |

| | | |
|-------------------|----|---------------|
| Comic book 09/ 41 | GF | 124 Platinum |
| Comic book 10/ 41 | GG | 63 Jade |
| Comic book 11/ 41 | GH | 418 Platinum |
| Comic book 12/ 41 | GI | 100 Sapphire |
| Comic book 13/ 41 | GJ | 326 Platinum |
| Comic book 14/ 41 | GK | 379 Platinum |
| Comic book 15/ 41 | GL | 128 Ruby |
| Comic book 16/ 41 | GM | 555 Sapphire |
| Comic book 17/ 41 | GN | 91 Gold |
| Comic book 18/ 41 | GO | 422 Sapphire |
| Comic book 19/ 41 | GP | 58 Jade |
| Comic book 20/ 41 | GQ | 532 Jade |
| Comic book 21/ 41 | GR | 599 Onyx |
| Comic book 22/ 41 | GS | 185 Gold |
| Comic book 23/ 41 | GT | 307 Ruby |
| Comic book 24/ 41 | GU | 134 Sapphire |
| Comic book 25/ 41 | GV | 507 Platinum |
| Comic book 26/ 41 | GW | 264 Ruby |
| Comic book 27/ 41 | GX | 88 Platinum |
| Comic book 28/ 41 | GY | 351 Platinum |
| Comic book 29/ 41 | GZ | 575 Ruby |
| Comic book 30/ 41 | HA | 62 Gold |
| Comic book 31/ 41 | HB | 626 Ruby |
| Comic book 32/ 41 | HC | 215 Onyx |
| Comic book 33/ 41 | HD | 176 Sapphire |
| Comic book 34/ 41 | HE | 478 Sapphire |
| Comic book 35/ 41 | HF | 203 Onyx |
| Comic book 36/ 41 | HG | 555 Gold |
| Comic book 37/ 41 | HH | 222 Onyx |
| Comic book 38/ 41 | HI | 225 Jade |
| Comic book 39/ 41 | HJ | 637 Onyx |
| Comic book 40/ 41 | HK | 138 Gold |
| Comic book 41/ 41 | HL | 145 Sapphire |
| Cudgls | VI | 184 Jade |
| Cyrax | CN | 3003 Platinum |
| DA Koins | FI | 262 Onyx |
| DA Website | LO | 329 Onyx |

| | | |
|----------------------|----|----------------|
| Damnation Charcoal | NX | 365 Sapphire |
| Detalhe Acid Buddha | WO | 270 Ruby |
| Detalhe Acid Buddha | XD | 326 Gold |
| Detalhe Giant Dru. | BC | 452 Gold |
| Detalhes arena D. | BK | 136 Sapphire |
| Detalhes arena D. | PJ | 292 Onyx |
| Detalhes Blood P. | LA | 56 Ruby |
| Dragon e Eagle Claw | VK | 268 Gold |
| Drahmin | UR | 6,500 Sapphire |
| Drunken Master | VJ | 58 Ruby |
| Esboço Acid Bath | DM | 428 Onyx |
| Esboço Acid Bath | TL | 360 Jade |
| Esboço Bank Int. | HM | 217 Onyx |
| Esboço Baptomet | BG | 217 Sapphire |
| Esboço Blaze | VB | 116 Onyx |
| Esboço Forest | IB | 275 Sapphire |
| Esboço Fortress | IQ | 257 Gold |
| Esboço Goro's Thro. | TX | 167 Gold |
| Esboço Hachiman | NH | 147 Onyx |
| Esboço Hsu Hao | JH | 271 Gold |
| Esboço Hsu Hao | MV | 372 Platinum |
| Esboço Hsu Hao | TM | 251 Ruby |
| Esboço Jax | YL | 199 Jade |
| Esboço Kai | UL | 252 Jade |
| Esboço Kenshi | PM | 253 Onyx |
| Esboço Kitana | JQ | 237 Ruby |
| Esboço Kitana | KE | 402 Gold |
| Esboço Kitana | NI | 422 Gold |
| Esboço Koin | TJ | 259 Sapphire |
| Esboço Kuatan Palace | RM | 182 Onyx |
| Esboço Kuatan Palace | ZU | 201 Platinum |
| Esboço Kung Lao | AB | 186 Sapphire |
| Esboço Kung Lao | XS | 283 Platinum |
| Esboço Lava Shrine | PQ | 283 Sapphire |
| Esboço Lava Shrine | PZ | 186 Jade |
| Esboço Lava Shrine | RU | 176 Onyx |
| Esboço Lava Shrine | ZF | 237 Ruby |



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

| | | |
|------------------------|----|--------------|
| Esboço Lei Mei | JK | 291 Jade |
| Esboço Li Mei | DT | 332 Ruby |
| Esboço Li Mei | FE | 242 Gold |
| Esboço Lung Hai Temple | QI | 192 Sapphire |
| Esboço Lung Hai | WU | 256 Onyx |
| Esboço Malvado | RY | 274 Onyx |
| Esboço Mavado | BS | 253 Sapphire |
| Esboço Mavado | DR | 273 Sapphire |
| Esboço Mavado | QB | 272 Jade |
| Esboço Moloch | AD | 96 Sapphire |
| Esboço Moloch's Ball | MY | 167 Jade |
| Esboço Octo Garden | CB | 252 Sapphire |
| Esboço Outworld | MS | 253 Onyx |
| Esboço Palace Exterior | AS | 66 Jade |
| Esboço Palace Exterior | FM | 76 Onyx |
| Esboço Palace Exterior | MX | 302 Platinum |
| Esboço Palace Exterior | TC | 135 Onyx |
| Esboço Palace Interior | JU | 266 Platinum |
| Esboço Palace | FP | 46 Gold |
| Esboço Palace | RR | 224 Sapphire |
| Esboço Sub Zero | RG | 187 Gold |
| Esboço Tiamat | SI | 292 Sapphire |
| Esboço Wu Shi Academy | MC | 262 Platinum |
| Esboço Wu Shi Academy | TV | 273 Onyx |
| Esboço Zebon | ZB | 993 Onyx |
| Esboço Zebon | ZE | 257 Jade |
| Escrime e Crane | VL | 180 Sapphire |
| Espada Ice | OZ | 243 Platinum |
| Espada Kenshi | HY | 408 Sapphire |
| Espada Straight | WA | 194 Jade |
| Estatueta do Goro | PX | 493 Onyx |
| Evolution of Kombat | RK | 1000 Jade |
| Fase Kuatan Palace | JA | 105 Gold |
| Figura A Long Time | FB | 248 Ruby |
| Figura Animators | ZT | 215 Onyx |
| Figura Bo Rai Cho | ER | 527 Platinum |
| Figura Bridge Arena | MM | 215 Ruby |
| Figura Bridge Arena | RH | 208 Jade |
| Figura Bridge Arena | UT | 157 Onyx |
| Figura Dan Forden | DF | 286 Platinum |
| Figura Jax e KL MK3 | DC | 838 Gold |
| Figura Jon Greenberg | JG | 272 Jade |
| Figura Ketchup e Must. | YB | 358 Jade |
| Figura Lifeguard Sonya | DD | 355 Gold |
| Figura Mike Boon | MB | 188 Gold |
| Figura Steve Beran | SB | 291 Jade |
| Figura The Hobbyist | PS | 294 Jade |
| Figura Tools e Tech. | MD | 80 Onyx |
| Figura Undefeatable A. | UQ | 185 Ruby |
| Figuras de ação | EI | 512 Sapphire |
| Figuras de ação | EJ | 547 Jade |
| Figuras de ação | EK | 424 Ruby |
| Figuras de ação | EL | 434 Platinum |
| Figuras de ação | EM | 405 Gold |

| | | |
|------------------------|----|---------------|
| Figuras de ação | EN | 246 Onyx |
| Figuras de ação | EO | 289 Sapphire |
| Figuras de ação | EP | 166 Jade |
| Figuras de ação | EQ | 256 Ruby |
| Foto Artist | TS | 352 Onyx |
| Foto Brian Lebanon | NY | 281 Sapphire |
| Foto DA Is Born | AG | 258 Onyx |
| Foto Development | NS | 270 Ruby |
| Frost | IV | 208 Ruby |
| Ghost Ship | BJ | 178 Platinum |
| Great Dragon Egg | CE | 174 Jade |
| Haplido e Nan Chuan | WN | 86 Platinum |
| Herman Sanchez | HS | 272 Jade |
| Hookwords e Sai | VO | 247 Jade |
| Hsu Hao | MW | 3317 Jade |
| Hung Gar e Jujutsu | VP | 356 Ruby |
| Informação Baraka | TY | 390 Gold |
| Informação Blaze | PN | 684 Onyx |
| Informação Cyrax A. | SY | 486 Onyx |
| Jax | SA | 3780 Ruby |
| John Nocher | JN | 252 Jade |
| John Podlasek | JP | 169 Gold |
| John Vogel | JV | 334 Ruby |
| Johnny Cage | MA | 471 Ruby |
| Jujutsu | VQ | 241 Gold |
| Judo | VR | 174 Sapphire |
| Kali Sticks e Nunchaku | VS | 219 Onyx |
| Kama e Katara | VT | 405 Platinum |
| Kano | WZ | 345 Onyx |
| Karate | VU | 180 Jade |
| Kenshi | QK | 244 Ruby |
| Kitana | KI | 2931 Sapphire |
| Kung Lao | SZ | 322 Sapphire |
| Li Mei | AC | 424 Platinum |
| Lin Kuei Temple | QC | 216 Platinum |
| Long Fist e Muay Thai | VW | 192 Ruby |
| Luis Mangubat | LM | 165 Onyx |
| Máscaras de Halloween | IP | 257 Onyx |
| Mike Taran | MT | 227 Gold |
| MK Mythologies | PY | 316 Ruby |
| Mokap | YP | 511 Gold |
| Mortal Friday | XU | 194 Onyx |
| Mortal Kandies | OD | 274 Onyx |
| Nitara | TJ | 4022 Gold |
| Nitara's crystal | LI | 134 Gold |
| Oculus Kenshi | NV | 290 Gold |
| Paulo Garcia | PG | 442 Ruby |
| Peptic Thunder | SQ | 167 Platinum |
| Pi Gua e Jeet Kune Do | VX | 248 Sapphire |
| Portal | MN | 176 Onyx |
| Roupa Bo Rai Cho | PH | 1200 Onyx |
| Roupa Cyrax's | ZW | 1485 Sapphire |
| Roupa Draimim's | SW | 1152 Jade |
| Roupa Hsu Hao | GX | 1518 Jade |

| | | |
|----------------------|----|---------------|
| Roupa Jax | ZM | 1410 Onyx |
| Roupa Johnny Cage | DK | 1460 Ruby |
| Roupa Kano | BD | 1520 Sapphire |
| Roupa Kenshi | YM | 1435 Platinum |
| Roupa Kung Lao's | YJ | 1208 Ruby |
| Roupa Li Mei | KK | 1406 Sapphire |
| Roupa Mavado | RD | 1455 Jade |
| Roupa Nitara | AR | 2206 Jade |
| Roups Frost's | UB | 1261 Gold |
| Sub Zero | WN | 143 Sapphire |
| Teste Blade Arena | OY | 218 Sapphire |
| Teste Wu Shi | LK | 262 Onyx |
| Todd Allen | TA | 177 Ruby |
| Tonfa | WD | 186 Sapphire |
| Tong Bei e Yuan Yang | WE | 143 Sapphire |
| Tony Goskie | TG | 262 Gold |
| Ultimate MK3 | BH | 116 Jade |
| Video Baraka's D. | XW | 96 Ruby |
| Video C. Scorpion | UI | 270 Onyx |
| Video Cave Arena | DW | 157 Ruby |
| Video Dragonfly | KC | 492 Gold |
| Video Ice Plasma | HT | 462 Jade |
| Video Johnny Cage | JT | 259 Platinum |
| Wing Chun e Snake | WF | 214 Platinum |



DEVIL MAY CRY

| | |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| Código-mestre f440be2ef67401e | Modo Auto 14d03669163045ae |
| Completar missões secretas 14c03c771f30404 | Modo Drunk 24d0b02816f4477c |
| Ganhar level rápido d4d2167a163007ac | Modo Hard 14503669963045ac |
| 14d0167e163007ac | Modo Heat 24d0b02816f4477c |
| d4d014681630471e | 24d0b32816f4477c |
| 145014681630471e | 24d0b12816f4477c |
| Habilitar Blue Orbs (4) 14d014689630471c | Modo Normal 14503669163045ae |
| Habilitar Flame Gauntlet 1410312834f04788 | Modos extras e personagens secretos 149016211738546c |
| Habilitar Red Orbs d45214685630472c | Nadar em qualquer lugar (apertar L3) d4d09f779d380e44 |
| 145014729730072e | 1410347035f801c8 |
| Habilitar Yellow Orbs (999) 14401e789e30078e | Parar contagem 24059a76b9e80a42 |
| Infinita energia 249a750a1675430c | Pulo Devil d4d09f779d300e46 |
| 249035281674432c | 24cc382ae5f04632 |
| 14c011b2b3c70450a | Rank de ataque que nunca desce 249a774a34754348 |
| Infinitos itens (slot 1) 1450176b1630458c | 2490376834744368 |
| Infinitos itens (slot 2) 1450176b1630458c | Recarregar barra Devil 14480393b3cf00788 |
| Infinitos itens (slot 3) 1450176b1630459c | Receber rank S 2490146816b0473c |
| Infinitos itens (slot 4) 1450176b1630458c | 2490146816b0478c |
| Infinitos itens (slot 5) 1450156b1630450c | 2490146816b047ac |
| Infinitos itens (slot 6) 1450156b1630452c | 2490146816b0479c |
| Invisibilidade (Dante) 1410346834f041d8 | 2490176816b047c |
| Invisibilidade (gun) 1490356916b0058c | 2490146816b047bc |
| Invisibilidade (sword e gun) 1490357916b0058c | 2490176816b0470c |
| Invisibilidade (sword) 1490357916b0458c | 2490176816b0472c |
| Limpar águas 24d4f20a16f547cc | 2490176816b0471c |
| 24d0b22816f4477ec | 2490176816b0473c |
| Máxima barra Devil 1480393a3cf007a8 | 2490156816b0477c |
| Máximo Red Orbs 24437cc6de215c3e | 2490156816b0479c |
| Máximo total absolutel 2455377e9aa046ae | 2490176816b047bc |
| Máximo total bravol 2455377e9aa0468e | 2490156816b0470c |
| Máximo total cool 2455377e9aa0463e | 2490156816b0471c |
| Máximo total dull 2455377e9aa0461e | 0490156816b0478c |
| Máximo total stylish 2455377e9aa0469e | Sem total retries 14d016691630478c |
| | Máximo total bravol 2455377e9aa0468e |
| | Máximo total cool 2455377e9aa0463e |
| | Máximo total dull 2455377e9aa0461e |
| | Máximo total stylish 2455377e9aa0469e |

SIREN

| | | |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------|
| Código-mestre 94c094f1c166609ce | Habilitar arquivo 028 053015693634f1e8 | Habilitar arquivo 058 0530166836b4f1d8 |
| Completar arquivos 453515687634d148 | Habilitar arquivo 029 053015683634d1f8 | Habilitar arquivo 059 0530166936b4d1f8 |
| 3902d7e19fab91e0 | Habilitar arquivo 030 053015683634f1f8 | Habilitar arquivo 060 0530166936b4f1d8 |
| Habilitar arquivo 001 053015683634d148 | Habilitar arquivo 031 053015693634d1f8 | Habilitar arquivo 061 0530166836b4d1f8 |
| Habilitar arquivo 002 053015683634f148 | Habilitar arquivo 032 053015693634f1f8 | Habilitar arquivo 062 0530166836b4f1f8 |
| Habilitar arquivo 003 053015693634d148 | Habilitar arquivo 033 0530166836b4d148 | Habilitar arquivo 063 0530166936b4d1f8 |
| Habilitar arquivo 004 053015693634f148 | Habilitar arquivo 034 0530166836b4f148 | Habilitar arquivo 064 0530166936b4f1f8 |
| Habilitar arquivo 005 053015683634d168 | Habilitar arquivo 035 0530166936b4d148 | Habilitar arquivo 065 0530146836b4d148 |
| Habilitar arquivo 006 053015683634f168 | Habilitar arquivo 036 0530166936b4f148 | Habilitar arquivo 066 0530146836b4f148 |
| Habilitar arquivo 007 053015693634d168 | Habilitar arquivo 037 0530166836b4d168 | Habilitar arquivo 067 0530146936b4d148 |
| Habilitar arquivo 008 053015693634f168 | Habilitar arquivo 038 0530166836b4f168 | Habilitar arquivo 068 0530146936b4d148 |
| Habilitar arquivo 009 053015683634d158 | Habilitar arquivo 039 0530166936b4d168 | Habilitar arquivo 069 0530146836b4d168 |
| Habilitar arquivo 010 053015683634f158 | Habilitar arquivo 040 0530166936b4f168 | Habilitar arquivo 070 0530146836b4f168 |
| Habilitar arquivo 011 053015693634d158 | Habilitar arquivo 041 0530166836b4d158 | Habilitar arquivo 071 0530146936b4d158 |
| Habilitar arquivo 012 053015693634f158 | Habilitar arquivo 042 0530166836b4f158 | Habilitar arquivo 072 0530146936b4f158 |
| Habilitar arquivo 013 053015683634d178 | Habilitar arquivo 043 0530166936b4d158 | Habilitar arquivo 073 0530146836b4d158 |
| Habilitar arquivo 014 053015683634f178 | Habilitar arquivo 044 0530166936b4f158 | Habilitar arquivo 074 0530146836b4f158 |
| Habilitar arquivo 015 053015693634d178 | Habilitar arquivo 045 0530166836b4d178 | Habilitar arquivo 075 0530146936b4d178 |
| Habilitar arquivo 016 053015693634f178 | Habilitar arquivo 046 0530166836b4f178 | Habilitar arquivo 076 0530146936b4f178 |
| Habilitar arquivo 017 053015683634d1c8 | Habilitar arquivo 047 0530166936b4d178 | Habilitar arquivo 077 0530146836b4d178 |
| Habilitar arquivo 018 053015683634f1c8 | Habilitar arquivo 048 0530166936b4f178 | Habilitar arquivo 078 0530146836b4f178 |
| Habilitar arquivo 019 053015693634d1c8 | Habilitar arquivo 049 0530166836b4d1c8 | Habilitar arquivo 079 0530146936b4d178 |
| Habilitar arquivo 020 053015693634f1c8 | Habilitar arquivo 050 0530166836b4f1c8 | Habilitar arquivo 080 0530146936b4f178 |
| Habilitar arquivo 021 053015683634d1e8 | Habilitar arquivo 051 0530166936b4d1c8 | Habilitar arquivo 081 0530146836b4d1c8 |
| Habilitar arquivo 022 053015683634f1e8 | Habilitar arquivo 052 0530166936b4f1e8 | Habilitar arquivo 082 0530146836b4f1e8 |
| Habilitar arquivo 023 053015693634d1e8 | Habilitar arquivo 053 0530166836b4d1e8 | Habilitar arquivo 083 0530146936b4d1e8 |
| Habilitar arquivo 024 053015693634f1e8 | Habilitar arquivo 054 0530166836b4f1e8 | Habilitar arquivo 084 0530146936b4f1e8 |
| Habilitar arquivo 025 053015683634d1e8 | Habilitar arquivo 055 0530166936b4d1e8 | Habilitar arquivo 085 0530146836b4d1e8 |
| Habilitar arquivo 026 053015683634f1d8 | Habilitar arquivo 056 0530166936b4f1e8 | Habilitar arquivo 086 0530146836b4f1e8 |
| Habilitar arquivo 027 053015693634d1d8 | Habilitar arquivo 057 0530166836b4d1d8 | |

GAME SHARK

SONIC HEROES



Código-mestre
949037fcb5268958
Desligar tempo
24913674bbcd549
Habilitar barra Flight
249812acb416c76d
Habilitar barra Team Blast
249056e824b45dea
Infinitas vidas
240993683a34c76b
Infinitos rings
240098789ab4936f
Máximo level (todos os personagens)
2410356832b4c3df
Modo Challenge,
Equipe Sonic
Fase Seaside Hill:
Desligar tempo
04d01228367041ac
04d01228367061ac
04d01229367041ac
Máxima pontuação
244c4a2efa730887
Máximo rings
24401a38be70013e
Obter rank A
04501229b67061ac
Fase Ocean palace:
Desligar tempo
04d011283670612c
04d012293670412c
Máxima pontuação
244c4e2efa730807
Máximo rings
2440138be70013e
Obter rank A
04501229b67061ac
Fase Ocean palace:
Desligar tempo
04d011283670612c
04d012293670412c
Máxima pontuação
244c4e2efa730807
Máximo rings
2440138be70013e
Obter rank A
04501229b67061ac
Fase Egg hawk:
Desligar tempo
04d0102836f041ac
04d0102836f061ac
04d0102936f041ac

Máxima pontuação
244c482efa730887
Máximo rings
24401838be70013e
Obter rank A
04501029b6f061ac
Fase Grand Metropolis:
Desligar tempo
049012283670412c
049012283670612c
049012293670412c
Máxima pontuação
240c4a2efa730807
Máximo rings
24401938be7001be
Obter rank A
04d01229b670612c
Modo Challenge,
Equipe Dark
Fase Seaside Hill:
Desligar tempo
04d010283670413c
04d010283670613c
04d010293670413c
Máxima pontuação
244c482efa730817
Máximo rings
24401838be70012e
Obter rank A
04501029b670613c
Fase Ocean palace:
Desligar tempo
04d01128367041bc
04d01128367061bc
04d01129367041bc
Máxima pontuação
244c492efa730897
Máximo rings
24401938be7001ae
Obter rank A
04501129b67061bc
Fase Egg Hawk:
Desligar tempo
04d012836f0413c
04d012836f0613c
Máxima pontuação
244c4b2efa730817
Máximo rings
24401b38be70012e
Obter rank A
045012836f0613c
Fase Grand Metropolis:
Desligar tempo
049010283670413c
049010283670613c
049010293670413c

Fase Grand Metropolis:
Desligar tempo
04901228367041bc
04901228367061bc
04901229367041bc
Máxima pontuação
240c4a2efa730897
Máximo rings
24001a38be7001ae
Obter rank A
04d01229b67061bc
Modo Challenge,
Equipe Rose
Fase Seaside Hill:
Desligar tempo
04d01028367041bc
04d01028367061bc
04d01029367041bc
Máxima pontuação
244c482efa730897
Máximo rings
24401838be7001ae
Obter rank A
04501029b67061bc
Fase Ocean Palace:
Desligar tempo
04d0122836f0413c
04d0122836f0613c
04d0122936f0413c
Máxima pontuação
244c4a2efa730817
Máximo rings
24401a38be70012e
Obter rank A
04501229b670613c
Fase Egg Hawk:
Desligar tempo
04d0112836f0413c
04d0112836f0613c
04d0112936f0413c
Máxima pontuação
244c492efa730817
Máximo rings
24401938be70012e
Obter rank A
04501129b6f0613c
Fase Grand Metropolis:
Desligar tempo
049010283670413c
049010283670613c
049010293670413c
Máxima pontuação
240c482efa730817

Máximo rings
24001838be70012e
Obter rank A
04d01029b670613c
Modo Challenge,
Equipe Chaotic
Fase Seaside Hill:
Desligar tempo
04d013283670413c
04d013283670613c
Máxima pontuação
244c4b2efa730817
Máximo rings
24401b38be70012e
Obter rank A
04501329b670613c
Fase Ocean Palace:
Desligar tempo
04d0122836f041bc
04d0122836f061bc
04d0122936f041bc
Máxima pontuação
244c4a2efa730897
Máximo rings
24401a38be7001ae
Obter rank A
04501229b6f061bc
Fase Egg Hawk:
Desligar tempo
04d0112836f0413c
04d0112836f0613c
04d0112936f0413c
Máxima pontuação
244c492efa730817
Máximo rings
24401938be70012e
Obter rank A
04501129b6f0613c
Fase Grand Metropolis:
Desligar tempo
04901228367041bc
04901228367061bc
04901229367041bc
Máxima pontuação
240c482efa730897
Máximo rings
24001838be7001ae
Obter rank A
04d01029b67061bc

DYNASTY TACTICS 2

Código-mestre
f441b63af744416
Habilitar 9999 deeds (Cao Ren)
15101673b534851a
15101673b534851a
Habilitar 9999 deeds (Chen Deng)
15103673b534857a
Habilitar 9999 deeds (Liu Bei)
15501573b5b4839a
Habilitar 9999 deeds (Mi Zhu)
15101673b53495fa
Habilitar 9999 troops (Cao Hong)
15103572b5b4859a
Habilitar 9999 troops (Cao Ren)
15101672b534853a
Habilitar 9999 troops (Chen Deng)
15103672b53485ca
Habilitar 9999 troops (Guan Yu)
15503432b534832a
Habilitar 9999 troops (Liu Bei)
15501572b5b483ba
Habilitar 9999 troops (Mi Zhu)
15101472b534954a
Habilitar 9999 troops (Zhang Fei)
15103772b5b497aa
Habilitar 9999 deeds (Cao Hong)
15103573b5b485aa
Habilitar 9999 deeds (Guan Yu)
15503433b534830a
Habilitar 9999 deeds (Zhang Fei)
15103773b5b4978a
Melhorar int. (100) (Cao Hong)
05c01669bc34c588
Melhorar int. (100) (Cao Ren)
05801469bc34c528
Melhorar int. (100) (Chen Deng)
05803469bc34c558
Melhorar int. (100) (Guan Yu)
05c03429bc34c3b8
Melhorar int. (100) (Liu Bei)
05801669bc34c3a8
Melhorar int. (100) (Mi Zhu)
05801469bc34c5d8
Melhorar int. (100) (Zhang Fei)
05803569bc46738
Melhorar lea. (100) (Cao Hong)
05c01669bc34e588
Melhorar lea. (100) (Cao Ren)
05801469bc34e528
Melhorar lea. (100) (Chen Deng)
05803469bc34e558
Melhorar lea. (100) (Guan Yu)
05c03429bc34e3b8
Melhorar lea. (100) (Liu Bei)
05801669bc34e3a8



Crescemos.

Mais da metade das revistas de informática e tecnologia que chegaram às bancas em 2003 foram publicadas pela Digerati.



DIGERATI
especialista na comunidade digital

digerati.com

DETONADO

PlayStation TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Skate na veia!

Por Rene Fernandes

Tony Hawk's Pro Skater 4 é, com certeza, o melhor jogo da série lançado para o Playstation, que apresenta um grande salto de qualidade na série, conseguindo apagar o fracasso que foi *Tony Hawk's Pro Skater 3*.

Desbancando o aclamado *Tony Hawk's Pro Skater 2* (tido como o melhor jogo da série até então), THPS 4 trouxe uma jogabilidade mais refinada e muitas novidades no esquema de jogo, como o sistema de objetivos das fases. Por suas inovações, THPS 4 teve versões para muitas plataformas diferentes, como o Playstation 2 e o PC.

Contando com os melhores Skatistas do mundo (cada um com seus prós e contras), THPS 4 apresenta uma ótima jogabilidade, muito acessível tanto para usuários experientes quanto para novatos na série, e gráficos competentes. A trilha sonora sempre foi e ainda é o ponto forte do jogo, mantendo você com a adrenalina a mil enquanto joga.

Nas páginas a seguir, você poderá acompanhar a estratégia completa das principais fases, além de um tutorial sobre as mais usadas manobras do jogo. Pegue seu controle, aumente o volume da tv, e se transforme em um Pró Skater!

Aprenda a fazer estas manobras antes de começar a jogar sério. Assim você não perderá tempo e terá menos dor de cabeça para concluir os desafios.

PSW

MANOBRAS

Spine Transfer

Quando for fazer a transferência de um half a outro dê um *Clille* (pulo) e aperte **□** ou **△** para passar para o outro lado

Manual

Quando for fazer a transferência de um half a outro dê um *Clille* (pulo) e aperte **□** ou **△** para passar para o outro lado

Left manual — aperte **→**, **←**, enquanto você está em *Manual*.

Right manual — aperte **←**, **→**, enquanto você está em *Manual*.

Pivot — aperte **□** para fazer o Pivot, rodando sobre a base do skate, invertendo o lado do *Manual*. Bom para recuperar o equilíbrio

Revert

Esta é uma manobra muito importante para a jogabilidade de THPS 4, já que ela liga o combo na saída do halfpipe. Para executá-la, após fazer o primeiro manobra em um halfpipe e antes de aterrissar, aperte e segure o botão **○**. Isso irá fazer a manobra *Revert*, podendo dar continuidade com um *Manual* ou *Grind*, por exemplo

Grind

Manobra em que o skatista derrapa por algum tipo de superfície, geralmente, canos ou bordas. Para dar um *Grind*, aperte o botão direcional **↑** em alguma destas superfícies. A partir daí as manobras *Grind Extensions*, que são acionadas com o comando direcional para qualquer lado **↑**, são boas para conseguir mais pontos e aumentar sua velocidade

Wallride

É a manobra em que o skatista anda sobre a parede, ótima para alcançar lugares longes ou altos. Para executá-la, pule em uma parede, mas não de frente para ela, pule lateralmente, e aperte o botão **▲**. Nesta manobra, você pode apertar **×** para dar um *Wallie* e pular mais ainda mais alto

Lip

Lips são manobras em que o skatista se mantém equilibrado de alguma forma, sobre alguma superfície, seja sobre o skate ou plantando bananeira. Não é possível realizar essa manobra em qualquer lugar, apenas em alguns halfpipes ou superfícies altas e retas. Para fazê-la, siga na direção do half e, quando estiver de frente com ele aperte **▲** mais o direcional (o lado do direcional muda a manobra) e durante a manobra, use o direcional para se equilibrar. Estando na manobra, aperte o direcional **▲** para mudar a manobra, chamado de *Lip Extensions*, um bom meio de se manter em combo e multiplicar seus pontos

Grab

Para realizar esta manobra, use o direcional **○**. Ela deve ser usada em um halfpipe no qual você possa se manter por um bom tempo. É possível, também, segurar o direcional para o lado enquanto faz a manobra *Grab* para girar no ar e conseguir mais pontos

Produção: Neversoft
Distribuição: Activision
Plataforma: PSone
Gênero: Esporte

Flip

Os *Flips* são manobras para girar o skate e multiplicar o seu combo. Para executá-la digite **■** + direcional. O lado do direcional muda a manobra que é feita, podendo se realizar até 3 manobras para o mesmo lado (*Triplo Flip*). Use-a estando em *Grind* ou *Manual* para multiplicar seus pontos

Special

As manobras especiais dão muitos pontos e podem fazer você pegar maior velocidade. Para realizá-las deve-se estar com a barra *Special* cheia (com a coloração amarela). Para isso, basta fazer manobras e não cair. Aperte o direcional para algum lado, depois para outro e, em seguida, algum dos botões de comando (**○**, **■**, **▲**). Estas manobras são variadas, mudam de skatista para skatista, podendo ter seus comandos alterados no menu "Tricks"

Itens Bônus

Satis Points

São pontos conseguidos pelo seu skatista no decorrer do jogo. Com eles, você pode melhorar as habilidades do personagem no menu

Gráficos: 8,0
Som: 8,5
Jogabilidade: 9,0
Satisfação: 8,5
Nota: 8,5



Hidden Tape

São itens espalhados pelas fases do jogo que coletados, abrem um novo vídeo que pode ser assistido no menu

Music Track

São itens que quando coletados, adicionam músicas à sua lista

Skateboard

Item que libera mais um tipo de Skate no menu do seu jogador



Rookie score

10.000 pontos em 2 minutos

Skate

S – Na rampa ao norte do centro da fase, use o half e pule para pegá-lo

K – Está dentro do centro da fase, no half a esquerda

A – Pegue a letra pulando da beirada

T – Está próximo de onde estava o A, pule da rampinha no centro

E – Se encontra no half da direita ao sul do centro da fase

Bridge Pivot

Na pequena ponte, no centro da fase, realize um *Manual* e em seguida um *Pivot* enquanto a atravessa

Revert Tutoria)

Vá até o *Qpipe* (half) no fim da rua e faça uma manobra no ar e, assim que estiver para aterrissar, aperte e segure **□**

Collect Fliers

O primeiro *Flier* está perto da casa, ao lado esquerdo. Use o half para passar para o half ao

CONTROLES

Analogico esquerdo – Controla o personagem

Analogico direito – Muda angulo de visao quando apertado

■ – Pausa o Game

● – Use com L3 para fazer manobras *Grab*

▲ – Use com L3 para fazer um *Grind* em um cano ou beirada. Aperte ▲ sozinho para fazer um 50-50 *Grind*. Aperte próximo a uma parede, em ângulo de 45 graus, para fazer um *Wallride* ou em uma beirada para fazer uma manobra *Lip*

■ – Use com L3 para fazer *Flips*

✕ – *Ollie, Nollie, Wallie* (estando em *Wallriding*)

lado, pegando o *Flier* com um pulo. O segundo *Flier* está ao lado direito da casa. Pule e depois de um *Wallride*, apertando o ■ para fazer um *Wallie* e pegar o item. O terceiro está no centro da fase, próximo à ponte, pule e dê um *Grind* sobre o objeto com forma de pirâmide. O quarto está ao lado esquerdo ao colégio, onde está escuro. Pule do halfpipe, depois, dê um *Grind* no cano. O último está ao lado esquerdo da piscina, apenas pule pelo half e pegue-o

Pro Score Combo

60.000 em um combo

Pro Score

60.000 em 2 minutos

Combo

Comece dando *Grind* no cano e pegue a letra C, siga em *Manual* e pegue a letra O. Dê um *Grind* para o próximo cano e pegue o M, emendando com um *Manual*, de novo, pegando o B, e finalmente *Manual* até o halfpipe, onde estará o O

Deface Tags

Dê *Wallride* nos grafites espalhados pela fase. Um na parede do colégio, outro no lugar mais escuro com um halfpipe, outro no mesmo local, mas na parede do outro lado da fase, e os outros dois, na parede próxima à entrada do colégio, e depois ao lado dela

Lip Extensions

Fácil. Vá até o halfpipe e faça duas *Lips* usando o ▲, mudando o lado duas vezes usando o direcional e o ▲

Fingerflip Grass

Usando as pequenas rampinhas entre a grama, no centro da fase, pule de uma para outra usando a manobra *Fingerflip*. →, →, ■

50-50 Grind

Vá até a torre do relógio (clocktower), entre na área escura atrás da torre, dê um *Grind* pelo fio com ▲. Mantenha-se em cima até o prédio do

outro lado

Skate Hard

S – Está logo acima do *Qpipe* próximo a você

K – Pule da piscina para o prédio pelo vidro

A – Em seguida, dê um *Grind* para pegar o A

T – Siga em *Grind* pelo cabo que sai do prédio

E – Desça e vá para o pequeno halfpipe à esquerda e pule

Combo Hard

Pegue velocidade e suba até o halfpipe com dois canos em cima. Dê um *Grind* no cano mais alto, seguindo à esquerda para pegar as letras C e O, dê *Wallride* e *Wallie*. Siga em *Grind* no cano acima para pegar o M, siga em *Grind* por todo o caminho para pegar o B e o O

Competition

Num total de 3 rounds, você deve conseguir uma pontuação maior do que a dos outros skatistas, sendo que no último round os pontos serão somados. Toda a fase pode ser usada

ITENS Bônus

Stat Points:

Skateboard

Pule do halfpipe à direita da escola, dê um *Grande* pule para o telhado. Agora dê *Grind* no cabo que sai dele

Music Track

Pule do prédio com grandes janelas de vidro próximo à piscina

Secret Tape

Do lado direito da piscina, dê um *Wallride* com *Wallie* no prédio. Em seguida dê *Grind* no cabo para pegar a fita



DETONADO

SAN FRANCISCO



Rookie Score

É fácil, faça 25 mil pontos em 2 minutos

Skate

S—Pule no Cpipe a frente

K—Pegue o K em cima do banco

A—Faça um *Grind* em cima do muro, em frente ao ponto

T—Seguindo pelo muro, pule o T em cima de um canteiro

E—Em seguida, siga e pule no halfpipe

Combo

Siga em frente fazendo *Grind* pelos canos e pegue as letras, tomando cuidado com os espaços. No final, pule e dê *Grind* no muro, caindo em *Manual*, pegando a última letra

Grind Extensions

Faça um *Grind* em qualquer lugar e mais duas manobras

High Combo Score

Faça um combo de 30.000 pontos usando *Grinds* e *Manuais*. Siga em combo e continue nas manobras para atingir a pontuação

High Score

50.000 pontos em dois minutos. Capriche nas manobras

Shopping Bags

Suba no muro à frente e pegue a primeira. Siga pelo murinho à direita para pegar a próxima e depois desça em frente e use o canteiro para pular em cima do ponto de ônibus, pegando mais uma. Vire à esquerda e siga pelo corredor até o fundo, pegando mais uma. A próxima está à sua frente, em cima de uma casa. Use a escada de frente à rua para subir e pegá-la

Pro Score

100.000 em 2 minutos

Trash Cans

Derrube a primeira *Trash Cans* subindo a rampinha à frente. Saia à direita e derrube outra do outro lado da rua. Na calçada à direita, pegue a próxima e volte para a esquerda, pegando mais uma. Siga até o fundo e vire à direita no meio e em baixo da ponte estará a última *Trash Can*

Pro Combo Score

100.000 pontos em um combo

Sardines

Siga pelo corredor usando *Grinds* e *Manuais* para coletar todas as sardinhas. Esteja em combo caso o tempo acabe

Trolley Lines

Use o half para chegar ao teto do galpão.

Pule e dê um *Grind* nos cabos do bonde, fazendo um "Heel Flip", passando de um cabo a outro

Competition

Num total de 3 rounds, você deve conseguir uma pontuação maior do que a dos outros skatistas, sendo que no último, os pontos serão somados. Toda a fase pode ser usada

Extreme Score

Faça 150.000 pontos em 2 minutos

Pier Lips

Siga à direita até encontrar os halfs com placas marrons em cima. Pule pelo half e faça uma manobra *Lip*. Saia e siga pela próxima entrada, executando manobras em todas as placas

Skate Hard

S—Fique em modo *Special*, tome distância, e pule pelo canteiro ou pela rampa para chegar ao fio onde está a letra

K—Siga pelo fio

A—Desça e use o half

T—Siga à direita pelos canos em *Grind*

E—Pule, em seguida, para o murinho

Combo Hard

Suba o half à esquerda e dê *Grind* na barra que está no alto. Siga em *Grind*, pegando as letras, pulando os vãos, mantendo-se equilibrado

Sick Combo Score

Faça 150.000 pontos em um combo

Horse

Faça as seqüências de combo no tempo determinado para pegar letra por letra

Itens Bônus

Stat Points:

1—No fio que leva ao grande prédio da fase

2—No fio entre as casas, perto do final do cenário

3—Perto da garagem, dê um *Wallride*, *Wallie*

Grind para chegar ao topo do prédio. De lá, dê um *Grind*o longo fio para pegar o último *Stat*

Skateboard

Próximo ao trilho sobre a água

Music Track

Na linha do Bonde

Secret Tape

No cabo que está no topo do grande prédio

ALCATRAZ



Rollie the Bump

Pule por cima da rampa e caia em *Manual* do outro lado

Combo

Comece pegando o C em *Manual*, pule em *Grind* no corrimão e siga se equilibrando para pegar as letras O, M e B. Pule para o próximo corrimão e pegue a última letra



Grind Extensions

Faça 5 *Grind Extensions* em qualquer lugar da fase

Crumbiling Rocks

Siga em *Grind* pelo cano de fora (esquerda) e, ao chegar ao buraco, faça um *Ollie* com *Kickflip* por cima dele e saia da manobra sem cair

Cell Keys

A primeira está na piscina, pegue-a e siga pela saída atrás da piscina que te leva à parte externa com as rampas. Entre na porta escura e use o half para pegar mais uma que está entre eles. Depois pule no cano, pegando a terceira *Cell Key*. Siga em *Grind* para pegar as outras duas chaves. Se você cair, suba pela rampinha e de *Grind* na grade

Melon Hole

Faça um *Grab* passando de um half a outro pela fenda da parede

Skate

- S – De meia volta e pule
- K – Siga e pegue o K logo à frente
- A – Suba a rampinha à direita
- T – Desça em frente para pegar o T
- E – Use o half à direita

Combo Hard

Comece dando *Grind* na parede para pegar o C. Continue em *Grind* até o buraco, pule depois para pegar a letra O. Caia no *Grind* do outro lado, onde acaba o cano. Pule, dê um *Gap* e caia em *Manual*, siga reto em *Manual* até o halfpipe e pule para pegar o M. Depois, caia em *Revert* e *Manual* na sequência, seguindo em *Manual* até encontrar dois canos grossos, pegando a letra B. Para pegar a letra O dê um *Grind* no cano da direita, seguindo o *Grind* até o final

Competition

Num total de 3 rounds você deve conseguir uma pontuação maior do que a dos outros skatistas, sendo que no último round, os pontos serão somados. Toda a fase pode ser usada

Trap Door

Dê um *Grind* lateral (← ou → + ▲), passando pelo Swirch para abrir o bloco de celas

Skate Hard

- S – Siga e pule para pegá-lo
- K – Caia e dê um *Grind* na parede para pegar o K
- A – Siga pelo caminho, e pule em um buraco

T – Pule à esquerda para o pátio, vá até o halfpipe e pule dele

E – Vá para os dois longos canos e dê um *Grind* na esquerda

Light Gaps

Vá até a área mais alta, para que você possa dar *Grind* nas luzes. Agora, pule para a primeira luz, dê um *Grind* e pule para a próxima, repetindo o processo nas outras luzes e, no final, pulando para o outro lado

Itens Bônus

Stat Points:

- Entre os dois canos, logo abaixo
- Sobre a saliência que existe na área central da fase
- Próximo às luzes no subsolo (Underground Area)

Music Track

Próximo à ilha com vários canos

Hidden Tape

Próximo ao Music Track, apenas pule para pegá-la

Skateboard

No topo do prédio da pequena ilha



Skate

- S – Siga pelo cano em *Grind*
- K – Siga em frente
- A – Use o half para pular e pegar o A
- T – Mude para o outro lado do half (↔)
- E – Continue no half

Vert Height

Use o Half para passar da altura marcada pela barra

Vert Height 2

Atinja a altura da barra, usando o half para subir bem alto. Esteja em *Special* e tente se manter no meio do half

Varial Pool

Faça um "*Kick Flip Varia*" (↔ + ■) enquanto pula do half para a piscina ao lado

Cannon Snake

Faça a manobra *Cannonball* (← + ●) enquanto está pulando pela cabeça da cobra (rampa em forma de U). Faça a manobra e, rapidamente, aperte ■ para cair na piscina do outro lado

Skate Hard

- S – Pule do halfpipe para a letra
- K – Siga até o próximo halfpipe
- A – Faça um *Spine Transfer* (↔) e siga ao próximo halfpipe
- T – Em seguida dê um *Grind* no cano para pegar o T
- E – Pule do Halfpipe

Triple Half Gap

Primeiro, pegue velocidade e pule por cima da abertura do half (roll in) enquanto executa 3 *Flips* e uma manobra de *Gap* qualquer antes de aterrissar do outro lado

Nosey Spinners

Faça um *Noseygrab* (↑ + ●) enquanto passa de um lado do half para o outro usando ■

Rookie Score

55.000 pontos em dois minutos

High Combo

80.000 pontos em um combo. Você tem vinte segundos, então, abuse dos *Grinds*, *Manuais* e, pra terminar, faça várias *Lip Extensions*

Combo

Siga até o corrimão e faça um *Grind* descendo em *Manual* pegando as letras C e O. Depois desça o próximo corrimão à direita, descendo em *Manual* pegando o M sobre a mesa. Agora, desça em *Manual* e pegue a letra B sobre a rampa, descendo em *Reverse*, *Manual*, *Grind* sobre o Spine

Combo Hard

Dê um *Wallride* na grade, depois um *Wallie*, e comece um *Grind* no cabo à direita da casa, pegando o C. Caia e siga pelo telhado em *Manual*. Pule para o cabo da direita e dê um *Grind* para pegar a letra O.

DETONADO

Siga em *Grind* para pegar o M e dê *Grind*, novamente, para chegar ao telhado da pequena casa, pegando a letra B. Após isso caia em *Grind* no bloco de concreto para pegar o O

Tombstone

Você deve efetuar uma manobra *Lips* sobre o Tombstone (half da grande piscina). Como nem sempre esta manobra funciona, talvez você precise tentar mais de uma vez

Competition

Num total de 3 rounds, você deve conseguir uma pontuação maior do que a dos outros skatistas, sendo que no último, os pontos serão somados

Ítems Bônus

Stat Points:

- 1— Sobre o grande halfpipe, use manobra *Gap*
- 2— Sobre o logo "GIGA KONA" no halfpipe
- 3— Sobre a casa. Pule do halfpipe próximo a ela e aperte **□** para sair da manobra, dê um *Grind* no telhado e pegue o *Stat*

Music Track

Sobre o *Gap* do Giga Kona

Skateboard

Na pequena casa, dê um *Grind* no cano do prédio grande para pegá-lo

Secret Tape

Vá para o topo do prédio grande, e dê um *Grind* na parede. Na sequência, pule para pegar a fita



Skate

- S— Siga para a rampinha e pegue-o
- K— Volte para o half entre os prédios e pule

A— A direita no beco, pule do half próximo ao ônibus

T— Está logo acima da fonte

E— Use a rampa para subir ao parapeito do prédio e siga pelo parapeito, dando um *Wallride* combinado com um *Ollie*

Competition

Num total de 3 rounds, você deve conseguir uma pontuação maior do que a dos outros skatistas, sendo que no último round os pontos serão somados

Fountain Splash

Faça a manobra *Cannonball* (→ + ●), pulando sobre a fonte

Rookie Score

70.000 em dois minutos

Feebled Bus

Pule da rampa fazendo a manobra *Feeble* (↓, →, ▲) em cima do ônibus. Pegue o *Gap* "bus grind" e desça do outro lado

Entrance Flip

Dê um *Grind* na parede de entrada, pule para o outro lado fazendo um *Kickflip* no ar, e caia em *Grind* do outro lado. Pegue o "Pip Pip Chires" (*Gap*) e desça

Combo

Use a rampa à esquerda para subir no prédio e dê um *Grind* para pegar o C. Siga para a letra O e, depois *Manual* com *Grind* para pegar o M. Dê um *Grind* novamente para pegar o B e O

Underground

Agora, você deverá coletar os cinco passes de metrô da fase. O primeiro está próximo à parede. Siga pela rua e suba no murinho executando um *Grind* para pegá-lo. Dando a volta na esquina à esquerda, pule e pegue o próximo passe. Agora, pule para a parte de baixo e dê um *Grind* na barra, pulando, depois, para pegar o terceiro passe. Em seguida suba pela rampinha e pegue o próximo item, logo atrás da pequena passagem. Depois siga até o half que está entre o grande prédio do centro e pule, subindo à direita do prédio. Dê um *Grind* no fio que sai do prédio para chegar à outra casa e encontrar o item na varanda

Combo Hard

Dê um *Grind* na parede pequena para pegar o C. Caia em *Manual* e vá até a parede de entrada da fonte. Dê outro *Grind* e pule para a próxima parede em *Grind* para pegar a letra O. Agora dê um *Grind* no cabo que sai do pequeno objeto, levando até uma grande torre. Faça manobras

variadas para pegar velocidade e alcançar a letra M. Continue no *Grind* até pegar as letras B e O

Boneless Booths

O primeiro *Booth* está próximo à pequena entrada da área subterânea.

Para pegar o segundo, use a manobra *Boneless* (↑, ↑ + ✕) próximo ao ônibus, pulando por cima destes objetos

Skate Hard

S— Suba o prédio usando o half

K— Dê um *Grind* para o outro telhado, pule e pegue-o

A— Use um *Wallride* para chegar ao outro prédio.

T— Está em cima da rampa

E— Suba a rampa até a rua e dê um *Grind* na mureta à esquerda

720 Spine

Fique em *Special* e use o *Spine* à sua direita, apertando **□** para a transferência. Ainda no ar, segure **□** para dar um giro de 720 graus e aterrissar do outro lado

Keep Dry

Suba a rampa e dê um *Grind* na beirada à direita. Pegue o item seguindo em *Grind* pela mureta, para dar um *Wallride* e um *Ollie*, subindo no cano e pegando o segundo item. Agora, desça e use as rampas entre os prédios para pular e pegar mais dois *Keep Dry*. Após isso, suba, novamente, no prédio e use o cabo em *Grind* para chegar à torre no centro e pegar o último item

Ítems Bônus

Music Track

No cabo que sai da grande torre no centro da fase

Skateboard

No teto do prédio, com um cabo vermelho

Secret Tape

Em outro cabo da torre

SEWERS

Skate

S— Pule do halfpipe para pegar a letra

K— Pule no half seguinte

A— Siga em frente

T— Dê um *Grind* no halfpipe e depois pule para pegar a letra

E— Desça e siga em frente, use o halfpipe para pular e dar um *Grind* no cano



High Bar

Use o **■** para pegar velocidade, pule e dê um Grind na barra.

Combo

Comece dando *Grind* no cano e pegue a letra C. Desça em manual, vá próxima a caixa e dê um *Grind* nela, pegando a letra O. Pule para o cabo em frente e dê um *Grind* para pegar o M. Agora desça em *Manual* e pule em seguida para a próxima caixa, pegando a letra B. Desça novamente em *Manual* e com velocidade, pule no cano e dê *Grind* nele para a letra O.

Skate Hard

S - No halfpipe próximo
K - No pequeno halfpipe (onde é possível fazer *Spin Transfer*)

- A - Siga até o grande halfpipe, dê um pulo e pegue a letra A
- T - Pule o halfpipe oposto ao anterior
- E - Pegue bastante velocidade e siga até o halfpipe oval, pulando e dando um *Grind* no cano

Save the rats!

O primeiro container está próximo ao túnel com pouca água. O segundo está no grande halfpipe que está no canto da sala. O terceiro container está próximo à piscina. Agora siga pelo túnel com água azul até a sala com várias caixas para pegar o container à frente, no topo do halfpipe. Vá ao centro dessa sala para pegar mais um container. O penúltimo container está no halfpipe com o sinal "keep away". Saia da sala passando pelo túnel com água verde e pegue-o na saída do túnel. Pegue o último container no canto da sala.

Combo Hard

Comece dando *Wallride*, *Walliee Grind* no cabo para pegar a letra C. Depois caia em *Manual*, pule até a caixa, dê um *Grind*, caia em *Manual*, pule novamente e dê *Grind* no cabo. Agora você deve dar *Wallride*, *Walliee Grind* no cabo próximo para a letra O. Siga em *Grind* próximo cabo e quando o ele acabar dê um *Wallride*, *Walliee Grind* próximo cabo para a letra M. Agora dê *Wallride*, *Walliee* caia em *Manual*, seguindo até a passagem escondida. Dê *Grind* cabo para a letra B. Finalmente pule para o próximo cabo e dê *Grind* nele para a letra O.

Grind the Halls

Simoles, dê *Grind* em cada um dos cabos nos três túneis da fase.

Kick Flip Spine Transfer

Pule do halfpipe e faça o *Spine Transfer* com o botão **■**. Após essa manobra faça um *Kickflip* (**← + ■**) no ar e aterrisse do outro lado.

Spine Tricks

Pegue velocidade e pule do halfpipe amarelo para a luz que está pendurada, fazendo a manobra *Liga* luz. Em seguida dê *Grind* e faça o *Spine Transfer* por cima dela.

Itens Bônus

Music Track

No cabo após a passagem escondida.

Skateboard

Acima da luz pendurada sobre o halfpipe.

Hidden Tape

Mesmo local do Skateboard.

SHIPYARD

Wet Nose

Faça cinco manobras Lip extensions

Oil Spill

O primeiro latão está perto da pequena casa. O segundo está próximo ao buraco onde caia água. O terceiro está perto do barco da direita. Após derrubá-lo siga em frente e derrube o barril perto do prédio. Agora volte ao centro da fase e derrube o último.

Skate

- S - Sobre o halfpipe
- K - Está no halfpipe oposto ao anterior
- A - Vá até o outro prédio e pegue a letra perto das escadas
- T - No balcão do prédio
- E - Assim que pegar a letra T, dê um *Grind* no balcão e no cabo, pulando em seguida

Skate Hard

- S - Comece dando *Grind* no cabo para a letra
- K - Agora pule e pegue a letra na rampa
- A - Vá até o centro da fase e com velocidade pule e aperte **■**
- T - Entre no prédio do centro, perto das escadas
- E - A última letra está no balcão do prédio

Over the Water

Use a rampinha e pule. Ainda no ar faça a manobra *Cannonball* (**→ + ●**) segure **■** para girar em 360° graus e desça do outro lado.

Managerial Keys

A primeira está perto do barco. Após pegá-la siga para o final da fase e dê um *Grind* no cabo para pegar a segunda chave. Agora dê *Wallride*, *Walliee Grind* no prédio verde, pulando para pegar a terceira chave. Vá até o balcão e pegue a quarta chave. Depois suba as escadas e pule para a área inferior usando o halfpipe para pular e pegar a última chave.

Combo

Pule para o primeiro local da área secreta e de *Wallride*, *Walliee Grind* no cano para a letra C. Repita a sequência para o cabo acima e pegue a

letra O. Novamente utilize as mesmas manobras para subir no cabo acima e pegar a letra M. Faça essas manobras pela última vez para a letra B. Siga em *Grind* e pule da rampinha para pegar a letra O.

540 spine

Use o half e pule segurando o **■** até girar em 540° graus. Aperte o **■** em seguida para fazer o *Spine Transfer*.

Combo Hard

Pule do halfpipe para o objeto vermelho e dê *Grind* nele pegando a letra C. Quando o cabo acabar, pule para o caminho de madeira em *Grind* e pule para o próximo cabo ainda em *Grind*. Agora dê *Wallride*, *Walliee* e pegue a letra O. Dê *Grind* no próximo cabo e siga pulando de um cabo para outro, em *Grind*, até alcançar o último e pegar a letra M. Desça para o outro cabo e dê *Grind* nele para a letra B. Pule e dê *Grind* no barco e quando estiver próximo ao outro barco, ao lado dele, pule e dê *Grind* para pegar a letra O.

Over the Rafters

O mesmo caminho feito para a missão "Combo", mas desta vez quando for pular de um barco para o outro faça um *Kick Flip* (**← + ■**)

Itens Bônus

Music Track

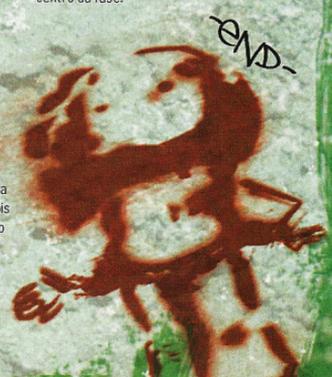
No final da fase próximo ao último barco, Suba na casa e pule dela para pegar o item.

Skateboard

No Segundo grande prédio, Pule e dê um *Grind* no objeto vermelho.

Hidden Tape

No topo do primeiro grande prédio, no centro da fase.



DETONADO

PS2

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

Por Felipe Leiva

Use a força, Nick

Dizem que nós utilizamos apenas uma fração da capacidade total do nosso cérebro. Dizem, também, que Einstein aproveitava apenas 1% a mais de sua massa encefálica do que o resto da humanidade e era um gênio. Então, é difícil não se perguntar o que aconteceria se o nosso "aproveitamento cerebral" fosse maior.

Assim, o homem botou o "pouco" que usa do cérebro para funcionar e bolou histórias nas quais homens e mulheres extraordinários tinham poderes psíquicos provenientes dessa parte misteriosa da massa cinzenta. Uma dessas histórias é Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy, game recém-lançado pela Midway que traz traz um complexo sistema de utilização das várias capacidades mentais de Nick, o protagonista e, é claro, joga centenas de inimigos para servirem de "playground". Afinal de contas, com todo esse poder à sua disposição, você vai descobrir como é fácil sucumbir ao "lado negro da Força", já que esse game despertará o lado mais sádico dos jogadores.

Gráficos: 8,5

Som: 8,0

Jogabilidade: 8,0

Satisfação: 8,5

Nota: 8,5

Produção: Midway

Distribuição: Midway

Plataforma: PS2 e Xbox

Gênero: Ação



PSI-OPS

THE MINDGATE CONSPIRACY

Todas as imagens são recriações



CONTROLES

| | | | |
|---------------------|--------------------|---------------|----|
| Inventário | | Zoom (Sniper) | R3 |
| Pausa/Menu | | Melee | ■ |
| Mudar arma | | Ação / Pular | × |
| Mover jogador | Analogico Esquerdo | Atirar | ■ |
| Mover câmera e mira | Analogico Direito | Travar Mira | ▲ |
| Esgueirar na parede | L3 | Agachar | ● |



TÉCNICAS

TÉCNICAS PSI

São ativadas depois dos treinamentos

| | |
|-------------------|---|
| Pyrokinesis (PK) | ■ |
| Telekinesis (TK) | ■ |
| Mind Control (MC) | ↑ |
| Aura View (AV) | → |
| Remote View (RV) | ← |
| Mind Drain (MD) | ■ |



Prisão e fuga

Depois de da apresentação, o objetivo é sair da cela e encontrar a agente na Supply Room. A ideia é sair sem ser detectado. No início, você possui apenas uma pistola silenciada. Saia com cuidado e elimine o soldado à espreita na esquina seguinte, junto às celas. Use o combate corpo-a-corpo para não fazer muito barulho. Aproveite para pegar a metralhadora. Acabe com o guarda seguinte, junto à enorme comporta de aço com raios laser. Entre na comporta ao lado. Acione o botão vermelho no monitor para desligar os raios.



Em seguida, abra a porta. Veja a animação. Observe da plataforma os soldados. Note que há um guardando os computadores centrais e outros em volta. Desça devagar as escadas, agachado, e elimine-os. Use as caixas como defesa. Utilize os barris explosivos para sua vantagem. Depois, acione

o botão no console central. Entre pela porta aberta. Cuidado com o soldado na ponte de metal. Vá seguindo, passando pelas celas de tortura e entre à esquerda, na comporta do fundo do corredor. Note que a Supply Room é identificada por uma placa na primeira sala à direita. Para entrar, é necessário pegar o Keycard. Vá até a sala de tortura, no final deste corredor, à esquerda. Cuidado: ela é guardada por um soldado. Volte e entre.

Treinamento de Telekineses (Telecinese)

1. O jogo regressa 12 anos atrás, quando Nick estava treinando suas forças psíquicas. Note que uma barra surgiu embaixo da energia. Ela é o medidor de telecinese. Neste modo de treinamento, ela é infinita, mas no combate real, ela terá uma duração mais curta. O primeiro objetivo é usar a telecinese para mover objetos. Aperte e segure I para selecionar e levantar as caixas. Use o direcional direito para movimentá-las. Vá para a próxima sala.

2. Agora, o objetivo passar para o outro lado do muro. Forme uma escada de caixas para que Nick possa subir e pular para dar continuidade ao treinamento usando a técnica de telecinese. Você terá três minutos para cumprir a tarefa. A quantidade de pressão no I determina a altura que o objeto irá ganhar. Passe para o próximo treinamento.

3. Faça as caixas passar em pelas três

aberturas na parede. Use a técnica TK multilift: segure e solte rapidamente I e o objeto ganha altura.

4. A parte mais interessante: o objetivo é movimentar as caixas em direção dos bonecos. Selecione o objeto com o I. Movimente-o com o direcional direito e solte I para jogar a caixa. O objetivo é fazer o boneco ficar desacordado. Não cruze a linha zebrada do chão. O primeiro boneco vai ficar parado. O segundo irá fazer um movimento regular e o terceiro, irregular. Cuidado para não jogar os bonecos acidentalmente. Não boabe muito, ou eles ficarão cansados e vão partir pra porrada.

Agora, jogue o soldado que virá contra a parede. Concluído isto, defone o próximo segurando ele no ar e usando sua arma (■).

A técnica é um pouco difícil para aprender, mas, depois que se pega o jeito, tudo fica mais divertido. Siga pela porta aberta para o próximo treinamento.

5. Agora, uma situação de combate real. Use as técnicas aprendidas para acabar com mais 5 soldados em um tempo de três minutos. Pegue o Assault Rifle com a TK e traga para você mesmo para utilizá-la. Utilize os barris explosivos e use as caixas como proteção. Divirta-se.

Voltando para o futuro, note que a barrinha de energia Psi apareceu. Ela é reposta por pequenas caixinhas azuis chamadas Psi Rejuvenator e Psi Vita. Agora, siga pelo caminho contrário e desça as escadas ao lado da comporta. No fundo, depois de acabar com o soldado, siga pela porta marcada com a placa Generators. Depois do vídeo, o objetivo é abanhar as duas alavancas que se localizam nas duas enormes torres de energia.

DETONADO



Elimine os soldados nas plataformas, desça as escadas e acione as alavancas. Assista à animação. Saia da sala e volte pelo mesmo caminho que veio, subindo novamente as escadas. Siga até o final do corredor da Supply Room e entre na comporta recém-aberta.

Treino de Remote Viewing (Visão à Distância)

11 • Nick volta ao passado para treinar uma das técnicas mais legais: o Remote Viewing ou RV. No primeiro treinamento, o objetivo é achar o botão do terminal. Aperte **←** para ativar o RV. Utilize o direcional esquerdo para se movimentar. Note que a energia Psi desgasta facilmente nesse modo. Depois de completar o objetivo, próximo treinamento.

12 • Aqui é necessário apenas ver como o inimigo se comporta, utilizando o RV. Esconda-se e repita o procedimento do treinamento anterior. Feito isto, utilize o combate corpo-a-corpo **□** quando o boneco estiver de costas para não ser visto.

13 • Utilize o RV para checar o movimento de guarda do boneco da sala em frente. Passe agachado em seguida para não fazer barulho.

14 • Use o RV novamente para checar o movimento dos guardas e depois eliminá-los. Faça o procedimento sem ser detectado.

15 • No último teste é preciso usar a técnica para navegar no labirinto. Antes de entrar, ligue o RV e procure o terminal. Aperte **✕** para destravar a porta. Desligue o RV. O tempo começará a correr assim que você colocar o pé para dentro do labirinto. Encontre a saída e destrua quem tentar impedir sua fuga.

De volta aos tempos atuais, abra a comporta e vá acabando com os soldados no caminho. Chegando a uma comporta protegida por raios laser ao lado de uma cerca de metal, abra a comporta ao seu lado. Passe pela ponte de metal e siga. Chegando ao laboratório, mate o cientista e pegue o **Soldapryor** que ele deixou cair. Utilize-o para recarregar suas barras de energia e psi.



Aperte o botão do monitor. Volte pelo mesmo caminho até a comporta que você acabou de abrir. Agora, bastante cuidado: uma metralhadora irá guardar a sala. Existem duas maneiras de eliminá-la. Uma é jogar um barril explosivo. A outra é movimentar uma caixa na sala para atirá-la, já que ela é sensível à movimentação. Depois, é só se posicionar embaixo e mandar chumbo. Feito isto, pegue o kit médico atrás dos containers. Abra a porta de metal e entre. Mais um vídeo se iniciará.

As instalações

Depois do vídeo, é preciso explorar as instalações da Organização para achar os outros membros da equipe de Nick. Entre na sala à sua frente e assista a outro vídeo.

Treino de Mind Drain (Sucção da Mente)

16 • Aprendendo a técnica macabra do Mind Drain, elimine o guarda, aproxime-se do cadáver e sugue sua energia apertando e segurando **□**. Sua barra de energia psi aumentará. Entre na porta que se abriu.

17 • Executando o Mind Drain em soldados vivos. Ela só funciona se o oponente não souber de sua presença. Aproxime-se do inimigo sem ser detectado e repita o procedimento do treinamento anterior. Sala da sala.

18 • Faça a mesma coisa em dois soldados que estão aqui. Cuidado para não ser detectado. Vá para a próxima sala.

19 • Agora é preciso usar o MD em uma situação de combate. Nick começa sem energia Psi. É preciso recuperá-la, utilizando-se da energia dos soldados que você eliminar. Escolha entre sugar a força dos mortos ou dos vivos. Você tem três minutos para realizar essa tarefa. E faça o favor de se manter vivo!

Voltando às instalações, na sala em que você estava, acione o controle da plataforma para movê-la até o outro lado. Elimine os soldados que irão tentar te impedir. Acione o botão do terminal ao lado dos exaustores. Entre pela porta que se abriu. Agora, cuidado: as salas à direita possuem um mecanismo que tranca a sala e solta um gás venenoso.



Utilize os botijões de gás para quebrar as portas de vidro. Pegue o **Keyboard** for the **Implant Ops** na segunda sala e saia pela porta no final do corredor à esquerda. Passe pelos dois corredores e entre para ver mais um vídeo.

Agora, saia da sala e siga pelo corredor, sempre tomando cuidado para não ser visto. Se for detectado, os inimigos irão acionar o alarme. Entre na última porta à direita, a do necrotério. Detone os cientistas e o **Hydopod**. Pegue o **Implant Device** ao lado do cadáver, mate mais soldados e saia da sala. Entre pela porta em frente ao necrotério. Passe reto pela grande sala das oito câmaras criogênicas (**Cryo Storage**) e siga pela porta aberta. Depois de passar dois corredores, um vídeo. Agora o objetivo é obter a senha para a sala do **Mainframe**, à sua direita. Para tanto, é preciso chegar até o escritório de Leonov. Siga até o final da sala, abra a porta e assista ao vídeo. Agora, use o RV na porta e veja a senha no computador de Leonov. Digite-a na porta do **Mainframe**. Entre e siga até o monitor das plantas das instalações, no final da sala. Após vídeo, retire a proteção de metal da saída de ar à esquerda do monitor para abrir o caminho por onde você irá passar. Entre pela passagem, suba na caixa para subir no nível mais alto. Depois de mais um vídeo, siga pelas plataformas de metal e ventiladores. Aperte o botão vermelho na segunda saída entrada à direita para bloquear a ação do ventilador gigante. Siga pelo caminho, mate o restante dos soldados e desça com cuidado o buraco pelas caixas. Chegando ao **Warhead Room**, abra a porta de metal à direita e assista ao vídeo.



Destruição programada

Pegue todos os itens da sala. Note que agora é preciso plantar três bombas para destruir as instalações da Organização. Saia da sala e vá até a ponte, no imenso fosso. Utilize a TK para jogar os soldados no vazio. Cuidado com o atirador de elite na plataforma de cima. Cruze a ponte e abra a porta de metal na outra extremidade. Tome cuidado com o cientista que tentará acionar o alarme. Repare que agora você ligou todas as salas. Volte à sala onde Nick detonou seu amigo. Plante a bomba lá. Agora volte à sala do Mainframe. Coloque-a perto do monitor.



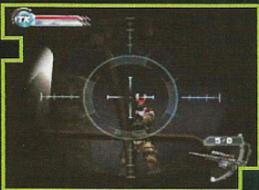
Volte à sala das câmaras criogênicas e plante mais uma lá. Veja mais um vídeo.

Hora de derrotar Lev Leonov. Os soldados sairão como se estivessem em uma linha de produção, saindo das câmaras. Leonov irá escolher vários soldados-bomba para atacá-lo. Jogue os soldados-bonecos (os dominados por laser) nas câmaras para destruí-los. Vá fazendo isto até Leonov pessoalmente descer para atacá-lo. Ele vai jogar raios paralisantes e foguetes para acertá-lo. Use o TK nas caixas e mande chumbo. Agora, você tem três minutos para ir até o Landing Pad. Volte até o fosso central. Aperte o botão verde da plataforma ao lado da porta de metal. Isto fará com que ela suba. Elimine os soldados que estarão nas plataformas à frente. Cuidado com os destroços que desabarão sobre você. Entre no galpão, e suba as escadas à direita. Tire os destroços do caminho usando o TK. Continue seguindo pelos corredores e desça as escadas mais à frente.

A fábrica

No começo desta fase, é necessário encontrar Sara no outro lado da Assembly Hall. Aqui, Nick se vê cercado por duas torres de vigilância com holofotes. Tente passar despercebido por elas, esgueirando-se por entre as caixas e

agachado, de preferência. Se você der bofeira, dezenas de soldados aparecerão para te infernizar a vida. Além do helicóptero existe um container. Vá até ele e encontre um Sniper Rifle. Use-o para eliminar os dois soldados que guardam as torres.



Dois tiros certos nas cabeças resolvem o problema. O alarme irá soar, os soldados irão checar, mas se eles não virem você, eles cansam e vão embora. Movimente-se até o galpão, sem ser detectado pelos holofotes. Entre, pegue os itens na mesa de ferramentas e suba as escadas de metal, ao lado. Siga pelo corredor e entre na porta marcada com o sinal verde. É a sala de conferências. Siga pelo caminho de metal e abra a próxima porta. É Sara. Veja que agora os objetivos mudaram: ir até a Communications Room e contatar a Mindgate.



Pegue o Sniper Rifle ao lado das saídas de ar e elimine os oponentes nos prédios da frente. A seguir, desça as escadas. Vídeo.

Treinamento de Mind Control (Controle da Mente)

1 • O Mind Control (ou MC) serve para controlar a mente de inimigos à distância. No primeiro treinamento, utilize-o para mover o soldado que está à sua frente, no vidro à prova de balas. Selecione-o com a mira e aperte 3. Faça com que ele aperte o botão do terminal. Abra a porta que ele acabou de destravar.

2 • Agora, selecione um dos soldados para matar o outro.

3 • Este teste serve para proteger seu próprio corpo contra ataques inimigos. Escolha um soldado para matar os outros dois, enquanto você se esconde atrás das caixas. Por fim, elimine o soldado que você escolheu atirando no barril.

4 • Aqui, detone todos os soldados na sala apenas usando o MC. Você tem vida limitada. Escolha um soldado que tenha uma arma poderosa. Você tem três minutos para realizar a tarefa.

DETONADO

Voltando ao futuro, depois do vídeo, mova a caixa de madeira para perto do portão. Agora, suba e detone os soldados. Use o MD no guarda que fica no alto do prédio. Aperte o botão das escadas ao lado. Volte ao modo normal e suba as escadas.

Acabe com o guarda. Atire no vidro da clarabóia e entre. Cuidado com o mecânico que está alerta embaixo. Ele vai disparar o alarme se ele o vir. Vá para a próxima sala. Suba as escadas laterais e use o enorme computador ao lado do globo. Sempre tome cuidado com os soldados à espreita. O objetivo agora é encontrar Sara no Edgar Barret's Private Office. Acabe com o soldado que guarda a porta dupla no corredor e pegue o Keycard for Edgar Barret's Private Office. Entre e assista ao vídeo. Agora, o novo objetivo é ir até os Shipping Docks e achar Barret no Factory Office no andar superior. Saia da sala e abra a porta dupla recém-aberta. Ela leva até o local das caixas e containers. Mate o guarda que anda por entre eles. Pegue o Keycard for the Shipping Docks. Use o Keycard na porta de metal restante na área. Vá seguindo procurando por alguns itens médicos na área. Eles estão escondidos atrás dos objetos. Vá até uma espécie de guindaste. Ele tem uma cabine amarela. Use os controles para mover o container e suba pelo espaço que ele deixou. Suba rente ao container para não ser detectado. Elimine os oponentes um a um. Detone o mecânico para que ele não acione o alarme. Suba na torre e ative os controles. Cuidado para não ser seguido. Elimine quem subir na escada.

Empilhe as caixas de modo a fazer uma escada para subir no container que você moveu. Suba até o corredor iluminado e assista à mais uma animação. Pegue o cartão que o soldado deixou cair. Agora volte todo o caminho até a área onde você pousou com o helicóptero. Entre em uma casinha na frente da entrada da Sala de Convenções. Assista ao vídeo.

Confronto com Barret



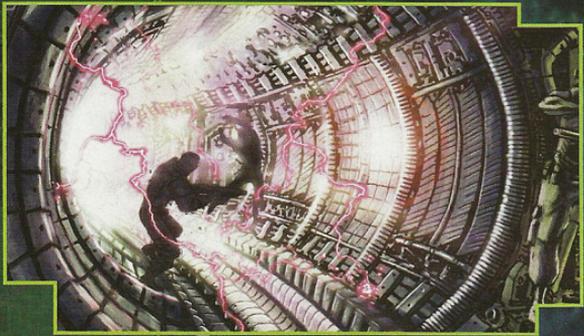
Primeiro, elimine os guardas das torres. Depois, detone os soldados que irão vir entre as caixas e containers. Use os barris explosivos! Mais tarde, acione a alavanca vermelha dos trilhos de trem. Veja o vídeo. Entre pelo buraco aberto. Utilize o MC no atirador de elite à espreita na plataforma e elimine a metralhadora no fundo, à esquerda. Assim você fica à vontade para acabar com o resto dos soldados. Abra a porta embaixo da metralhadora destruída. Siga pelo corredor, abra a porta e mexa nos controles da enorme máquina à sua frente. Mas não sem detonar o mecânico.

Vá para a porta aberta e siga pelo corredor. Na sala das prensas, acione os controles na lateral e desligar as prensas e as esteiras. Uma ideia divertida para acabar com os soldados é usar a TK para jogá-los na esteira e deixar que a prensa faça o resto. Em seguida, siga pelo caminho e suba a escada no final. Mais dois mecânicos que guardam os controles aparecerão. Acabe com todos novamente não deixe que eles acionem o alarme. Destrua os guardas do outro lado da grade, siga e suba na máquina para escalar o topo e passar para o outro lado da grade. Abra a porta com o sinal verde. Suba as escadas e siga pela próxima porta.

Vídeo. Mate os snipers nas chaminés usando o TK e jogando-os para o abismo. Suba até aonde eles estavam e passe para o outro lado, entrando pela porta aberta. Abra as próximas portas. Cuidado com os soldados que entrarão pela porta lateral. Mate-os e siga por onde eles apareceram. Suba as escadas no final do corredor. Abra a próxima porta e assista à animação.

Agora é hora de enfrentar Edgar Barret, o Mestre da Telecinese. Em um primeiro momento, Barret usará os objetos da esteira para jogar em Nick. Desvie deles, e quando ele cansar, utilize-os para jogar no próprio Barret. Em uma determinada hora, ele vai mudar a briga para fora da sala. Aproveite este momento para salvar. Siga o caminho até a porta dupla e encontre-o do lado de fora. Neste momento, perceba-se o verdadeiro poder de Edgar: ele vai jogar um tanque de combustível, containers, etc. Desvie destes elementos: se um deles pegar Nick, é Game Over na certa.

Procure chegar perto para poder acertá-lo com um objeto. Mas cuidado: não se aproxime muito, o gordão solta uma onda de choque que acaba com Nick na hora. Ele é mais



Todas as imagens são reproduções.



As duas torres

O objetivo inicial é explorar a Torre Norte e fazer contato com o cientista. Passe pelo helicóptero e pelo avião, detonando os soldados de plantão. Abra a próxima porta. Tome cuidado com a metralhadora à direita.

Use o MD em algum soldado ou então elimine-a "manualmente". Vire à esquerda e pegue alguns itens. Siga pelo corredor e entre pela porta embaixo da metralhadora. Assista ao vídeo. Novo objetivo: acessar o Data Vault. Volte pelo corredor anterior. Ao lado de onde encontrou os itens, junto aos dois leões de pedra, entre na porta com o sinal verde. Nesta sala, você tem que abrir a trava da comporta. Para tanto, é preciso sincronizar as duas travas dos laboratórios ao lado.

Primeiro, acabe com os guardas. Depois, com os cientistas. Volte para o saguão inicial. Um cientista aparecerá na porta do meio. Escolha uma sala para chegar o botão. Fique perto do console, mas ao mesmo tempo, tenha mira para realizar o MC no contato do cientista. Faça isto e destrave a primeira chave com o cientista, desligue o MC e destrave a outra com Nick. Você tem cinco segundos para realizar a tarefa. Entre na comporta aberta. Acione o botão do console central. Veja o vídeo. Saia da sala.

Treinamento de Pyrokinesis (Pirocinese)

1. A pirocinese (ou PK) é a capacidade de Nick de produzir fogo com a mente. Neste primeiro nível, use **■** para produzir fogo nos três barris à sua frente.

2. Agora, o teste de reação em cadeia. Use a PK nas caixas de madeira para matar o boneco do outro lado do vidro. Não cruze a linha.

3. A parte mais legal: use a pirocinese nos soldados. Não cruze a linha zebraada.

4. Agora utilize a pirocinese em situação de combate real. Você pode utilizar suas armas, se necessário. Três minutos para completar o treinamento.

Voltando à Torre Norte, movimente-se e veja mais um vídeo. Saia da sala. Um supersoldado surgirá. Ele é bem mais resistente que os outros. Use a PK e acabe com ele. Siga até o corredor dos leões de pedra. Mate o guarda e pegue o Elevator Keycard. Ele dá acesso ao Marble Atrium. Entre no elevador à frente da porta dos leões. Agora, acabe

com os soldados que estão no saguão. Não deixe que apertem o botão do alarme. Em seguida, use as bolas de pedra para quebrar a porta dupla de madeira à frente do elevador. Abra a porta. Siga pelo corredor e entre no labirinto de ilusões dos escritórios.



As fantasias parecem inocentes, mas se transformam em soldados em alguns segundos. Algumas salas estão abertas, mas elas contêm armadilhas. Nelas você encontra clones de personagens do jogo que se transformam em itens ou em bombas. Não vacile! Siga o caminho da esquerda até achar uma porta com o sinal verde. Nela se encontra a menina japonesa que ajudou Nick no começo da fase. Ela se transforma em um soldado em chamas. Mate-o e prossiga. Agora, um clone de Sara. Repita o procedimento. À esquerda novamente. Encontre Barret no final do corredor. Cuidado: ele se transforma em uma mina explosiva se chega muito perto.



Aproxime-se apenas para ver a transformação e saia. Deixe a mina explodir sozinha. Siga pela porta aberta. Veja Nick correndo pelas paredes, vá até a próxima porta. Veja que ela desaparece. Volte até onde encontrou o clone de Barret. Entre na porta à esquerda. Wei Lu surgirá. A seguir, veja uma porta que havia desaparecido. Entre. Veja Leonov se transformando em dois soldados sem cabeça. Derrote-os. Siga pelo corredor à esquerda. Derrote o esqueleto que se transforma em super soldado.

Mais à frente, o general se transforma em supersoldado flamejante: Elimine-o. Volte um pouco, abra algumas portas. Volte aonde Nick encontrou o primeiro supersoldado. A parede se transformou em uma passagem. Siga por ela.

perigoso do que difícil de matar.

Jogue caixas com a TK para retirar energia quando Edgar parar de jogar objetos. Fique sempre se movimentando em volta dele, mantendo uma distância segura. Vá repetindo o procedimento até assistir o vídeo novamente.



DETONADO

Depois disso, a tarefa é eliminar os esqueletos dos soldados que voltaram dos mortos para assombrar Nick. Utilize o MD para sugar a energia e liberar as almas dos mortos de uma vez por todas. É a única maneira de eliminá-los. Use os túneis grandes como refúgio. Eles contêm também alguns kits médicos. Utilize com frequência o TK para jogar ao longe os mortos-vivos. Concentre-se em um de cada vez.

Enfrentando Wei Lu

Seus objetivos são: pegar o Elevator Keycard e confrontar Wei Lu. Neste grande hall, entre na porta à frente. Ela é a entrada da sala de comando vermelha. Derrote os soldados que guardam esta sala e pegue o Elevator Keycard que dá acesso ao Great Hall. Saia da sala pela próxima porta e veja que os ambientes agora estão interligados. Vá até o elevador e desça até o 97º andar. Agora, destrua as câmeras que vigiam o salão. Se elas o detectarem, a metralhadora entrará em ação. Depois de neutralizadas, suba as escadas que estão ao lado da porta do elevador (levaguar!) e destrua a metralhadora. Acione o botão do console central na frente da metralhadora destruída. Entre pela porta dupla recém-aberta. Animação. Continue pelo jardim e abra a próxima porta dupla. Entre e veja mais um vídeo.



Enfrentando Wei Lu. No primeiro estágio, derrote as estátuas samurais de pedra. É bastante simples. Use a PK neles. Note que os samurais ficam vermelhos. Agora, jogue um vaso e eles vão se despedaçar. Faça a mesma coisa com todos os outros. Cuidado com a espada. Ela é letal. No segundo momento, Wei Lu se transforma em (literalmente) um bicho de quatro cabeças. Uma espécie de alienígena. Use o TK para jogar vasos na cabeça. Quando o monstro começar a andar, ele derruba as colunas, sobrando alguns destroços. Aproveite para jogá-los em sua cabeça. Cuidado com o espirito ácido do monstro. Vá jogando

os objetos até matá-lo. Veja a animação. Agora, é preciso pegar o Skybridge para chegar até a Fusion Tower. Volte até o saguão deste mesmo andar. Entre pela porta embaixo das escadas.

Parando a fusão

Carregue uma plataforma de concreto em cima do buraco causado pela explosão. Não esqueça dos itens ao seu lado. Passe pela plataforma. Em seguida, mate os inimigos no túnel e saia no final. Pegue os itens no armário atrás da grade. Depois, desça um lance de escadas. Note que, ao fundo existe um caminho eletrificado. Existem duas maneiras de passar por ele.

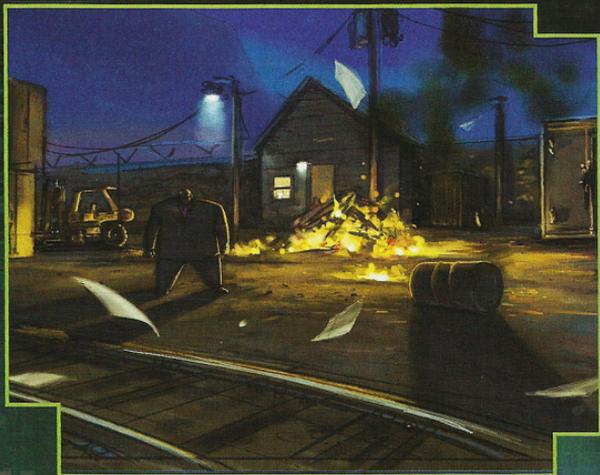
Uma, é colocar placas de madeira em cima. A outra, é jogar alguns soldados. Isso fará com que o sistema sobrecarregue. Passando pela saída ao fundo, desça as escadas para pegar alguns itens na água. Agora suba até o topo. Entre na porta com o sinal verde. Vídeo. Nesta sala, depois de neutralizar os oponentes, é necessário acionar uma alavanca. Abra a porta e veja que há uma corrente de energia passando pelo túnel. É necessário acionar todas as quatro alavancas das salas (K1, K4, K3, K2: nessa ordem).

Toda vez que se aciona uma, a velocidade da

corrente aumenta. Entre uma sala e outra, há um espaço para os cientistas mexerem nos controles. Use-os para recuperar o fôlego. Não é preciso explicar que se você encostar no raio, adegus: você vira torrada.

Cuidado com os soldados escondidos em cada sala. Depois do vídeo, entre na sala K3. A porta estará aberta no fundo. Suba as escadas de ferro. Entre pela porta ao lado. Primeiro de tudo: detone o cientista. Como sempre, ele é o responsável por acionar o alarme. Depois, acione o botão na cabine das plataformas de ferro. Depois, entre na sala da piscina ácida. Jogue os soldados na água para matá-los. Pule em cima do mecanismo que fica em cima d'água. Em seguida, use o MC no cientista dentro da cabine. Acione a primeira e a terceira alavancas. Quando o braço se movimentar, pule para o outro lado da piscina. Depois, invada a cabine. Abra a porta atrás dos controles e siga pelo corredor. Veja o vídeo. Agora, bastante cuidado: alguns soldados irão invadir a sala. Use o TK nos botijões para eliminá-los. Pegue o Keycard for the Armory e os itens em cima da pia. Saia da sala e prossiga até a próxima porta. Acabe com os soldados incendiários, depois siga por onde eles vieram. Com cuidado, neutralize a câmera em cima da janela. Volte, e no fim do corredor, cuidado uma metralhadora.

Use os botijões de gás para destruí-la. Destrua os supersoldados e use o Keycard para abrir a última porta. Pegue o Keycard for the Communication





Center. Volte e abra a porta da câmera. Detone o guarda e pegue o Elevator Keycard. Ele dá acesso ao último andar da Fusion Tower. Saia da sala e vá até o elevador, neste mesmo corredor. Aperte o botão do 99º andar. Siga em frente pela porta dupla de metal e assista à animação.



A tarefa é matar Marlena Kessler. Os raios de energia irão pipocar em toda a sala. Proteja-se perto da grade, embaixo de Marlena. Use a TK nos botijões de gás e jogue-os contra a fonte do raio. Em determinada hora, Kessler inicia um processo mortal que lança milhares de raios ao mesmo tempo. Quando isto acontecer, procure refúgio atrás de telas vermelhas que irão sair do chão. Movimente-se sempre. Vá repetindo o procedimento até destruir o equipamento. Agora, Marlena irá jogar uma chuva de fogo em você. Faça um zigue-zague, sempre correndo irregularmente para escapar dela. Corra em volta dela, mantendo distância. Ela irá liberar um clone incendiário: não deixe que ele chegue perto, ou você virá assado. Jogue os botijões no clone para apagá-lo. Cuidado também com a onda de choque. Ela tira bastante energia. O segredo para Acabar com a condenada é mirar bem nos botijões. Assista a mais uma animação.

Templo

Depois do vídeo, é necessário explorar o templo para libertar Sara da prisão. Ande até a porta do templo e veja o vídeo.

Treinamento de Aura View (Visão da aura)

- 1 O Aura View (ou AV) serve para ver detalhes que não podem ser percebidos no mundo real. O primeiro o treinamento pede para que você enxergue as diferenças nas caixas usando o botão **ESC**.
- 2 Agora use o AV para enxergar falhas no muro. Atire ou use o melee para quebrar a falha.
- 3 Utilize a técnica para ver informações nos painéis.
- 4 Procure minas explosivas com a

Aura View. Você tem três minutos para completar o objetivo.

- 1 Pela última vez, use o AV para ver formas de vida (do além!) através do vidro.

Você completa aqui todos os treinamentos.

De volta ao templo, abra a porta principal. Siga pelo corredor e, chegando à ponte, fique esperto. Novas criaturas, chamadas Aura Beasts, estarão lá para infernizar sua vida. São bastante chatas e rápidas. Elas são invisíveis no início, então use o AV para a vê-las e se esconder. Se elas te descobrirem, chumbo nelas. Você pode usar a TK para matá-las também. Passe a ponte, elimine todas



DETONADO

que estiverem no caminho. Vire na primeira porta à esquerda. Entre na prisão e assista ao vídeo. Agora o objetivo é fugir da prisão.

Detone a Aura Beast e assuma o controle do guard da usando o MC. Agora, aperte o botão do console. Assista à animação. Agora, é preciso explorar o Templo e localizar a Tower (Torre). Saia da prisão, entre pela próxima porta dupla. Agora use o AV para ver as duas Aura Beasts que rondam o local. Passe despercebido por elas, entrando na porta lateral esquerda para pegar alguns itens. Em seguida, ainda com o AV veja uma mesinha vermelha. Ela será necessária mais tarde. Saia e vá até a próxima porta dupla. Neste grande salão, use o AV novamente para seguir as pegadas e identificar a falha na parede. Quebre-a e entre pela passagem. Pegue alguns itens nesta sala. Agora, veja pelo AV a estátua rosa. Coloque-a em cima do altar e abra a passagem. Entre e veja o vídeo. Veja que o objetivo agora mudou: Encontre Sara no Temple Terrace.



Siga pela próxima porta. Se você entrar na Torre (porta seguinte), enormes Aura Beasts irão surgir. Elas são infinitas e bastante incômodas. Veja a pequena pirâmide nesta salinha. Traga ela até a sala onde você passou escondido pelas Beasts. Coloque-a em cima da mesinha vermelha e abra a porta. Suba as escadas. Abra a próxima porta. No corredor, abra a primeira porta dupla à esquerda e assista ao vídeo.

Satellite uplink

Depois da cena, é necessário achar a passagem secreta no Templo até a Satellite Uplink Station. Mate os inimigos que subiram a escada frontal. Em seguida, use o AV para ver uma falha no chão. Pegue os itens e a pirâmide. Saia pela porta frontal. Use-a na mesinha da esquerda da próxima porta dupla.

Desça as escadas e pegue a primeira pirâmide que você usou. Refaça o caminho e coloque em cima

da outra mesinha. Abra a porta. Use o AV. Repare que há quatro pratos de cores diferentes na construção central: vermelho, azul, branco e amarelo. Nos quatro cantos da sala existem quatro bolas das mesmas cores. Coloque as bolas nos pratos correspondentes sem ser visto pelas Aura Beasts. Veja a animação. Aperte o botão do console energético e veja o vídeo. Detone os inimigos, abra a próxima porta dupla e veja novamente um vídeo. Siga pelo caminho aberto. Jogue uma pedra bem grande nos três camaradas no fim do caminho. Cuidado com o atirador de elite. Suba as escadas depois da ponte de pedra e acabe com ele para pegar alguns itens. Desça e continue pela estrada de terra.

Você já consegue ver a antena de perto.



Jogue o atirador com o TK ao longe e suba as escadarias. Agora, acabe com os supersoldados de guarda. Continue seguindo lateralmente à antena. Agora suba nas escadas novamente. Mate os snipers nas torres. Vá seguindo até achar um pogo de elevador marcado com uma luz vermelha. Suba as escadas e pronto: você chegou na torre de controle da antena. Veja o vídeo. Agora você pode voltar ao Templo e ir à Torre antes infestada de Beasts. Volte todo o caminho até o Templo. Corra bastante porque ele estará cheio de soldados. Volte até a Torre onde você encontrou a primeira pirâmide. No caminho, você vai encontrar todo tipo de inimigo. Não deixe eles te barrarem nas escadas. Chegando ao salão do sino, não pare de jeito nenhum. Vá correndo até chegar na porta ao fundo. Chegando na Torre, suba as escadas e entre na porta no topo.



Laboratórios

Siga pelo corredor e entre na sala dos tubos vermelhos. A seguir, saia pela próxima porta e encontre o corredor. Vire à esquerda na sala Beta Lab e use o AV para ver o código escrito em uma delas. Volte para o corredor. Entre na sala Psi Regen. Veja o vídeo. Agora saia e vá até a primeira porta à esquerda. Esta sala está infestada de Aura Beasts. Siga pelo corredor, virando na primeira esquina à esquerda. Entre pela próxima porta.

Use o código no enorme terminal. Agora você tem um tempo livre de quatro minutos sem as criaturas. Agora, é preciso encontrar Sara no Map Room. Saia do recinto, volte para o corredor das criaturas, e abra a única porta ativa da área. Depois do vídeo, volte para o corredor de antes. Ao lado das portas vermelhas, existe um vidro. Use para enxergar o soldado e usar o MC nele. Abra a trava da porta. Repita o procedimento no vidro de dentro. Siga pela porta destravada. Veja o vídeo. Para derrotar Wrightson, é preciso destruir todas as suas telas. Elas soltam energia toda vez que abertas. Utilize uma metralhadora para eliminá-las uma a uma. Se preferir, use a TK com a caixa ou com os botijões de gás. Cuidado com as Aura Beasts. Deixe que os raios as eliminem.



Corra para todos os lados. Destruindo todas as telas. Siga pela porta em frente para entrar nos túneis de escavação. Use o MC nos supersoldados para detonar quantos forem possíveis. Entre no local. Veja com a AV as minas explosivas nas saídas laterais e central. Desça pela central, pelas pedras, sem encostar nas minas. Vire à esquerda. Um monolito gigante aparecerá. Jogue a PK nele para desbloquear a passagem. Siga pelo corredor e abra a porta ao fundo. Entre pelo caminho repleto de minas, usando a AV novamente. Movimente as pedras de modo a dar passagem. Jogue as pedras contra os supersoldados que aparecerão. As maiores, utilize o de escudo contra balas e lançamísseis. No final do corredor,



entre à esquerda. Vá andando pela plataforma de metal. Existem mais minas aqui. No final, mais um vídeo.

Suba na plataforma amarela e assista de novo a um vídeo. **Chefão: General.** Primeiro, jogue a PK duas vezes em cada tentáculo da máquina. Elas irão soltar as Spheres of Power.



Pegue todas que achar. O General vai usar muitos tipos diferentes de raios e explosões para atingi-lo. Utilize as Spheres of Power para jogar nele. Você pode recarregá-las no centro da máquina. Demora alguns segundos para Nick poder carregá-las. Jogue as esferas no General para tirar sua energia. Derrote-o, e curta a animação final.

EXTRAS

Códigos para Extras

Para acessar o conteúdo extra, faça o seguinte: no menu principal, deixe o cursor luminoso em "Extra Content", aperte **□** para aparecer o teclado e digite os números:

Trapaças

456456 • Super PSI
537893 • All Powers From Start
548975 • Bulletproof
548975 • Unlimited Ammo x
987978 • No Head

Missões Extras

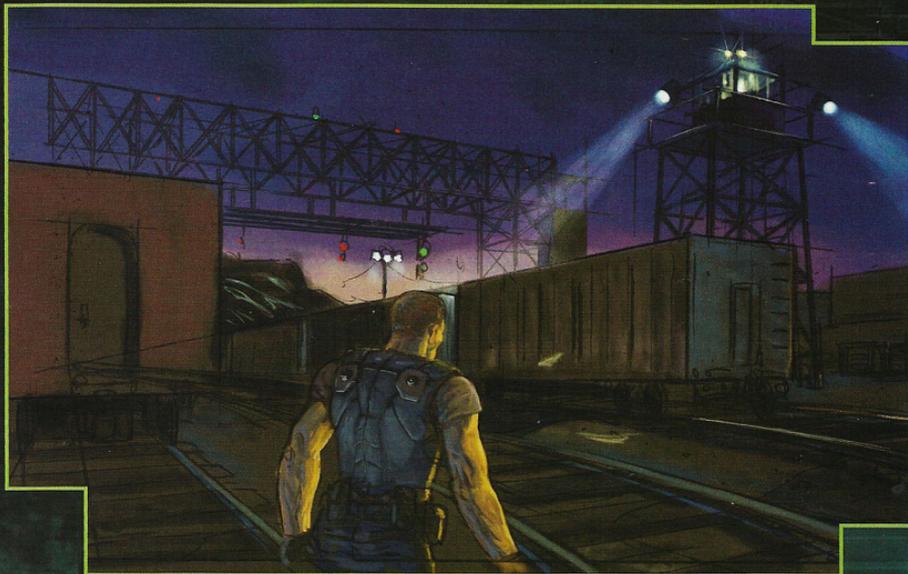
020615 • Up And Over
05120926 • Pitfall
090702 • TK Alley
154684 • Gear Gauntlet
154897 • Bottomless Pit
565485 • Psi Pool
568789 • Bouncy Bouncy
659785 • Aura Pool
76635766 • Panic Room
9442662 • Gasoline

Modos Extras

05051979 • Arcade Mode
07041979 • Coop Mode
465486 • Dark Mode
7734206 • Survival Mode

Personagens Secretos

135454 • Bikini Mariena
135488 • Sara
136876 • Tonya
196001 • Training BarretU
196004 • Training Barret4
196005 • Training Barret5
196006 • Training Barret6
231324 • Wei Lu



todas as imagens são reproduções

DETONADO

PS2

DRIV3R

Por Ricardo Farah Pereira

Se essa rua fosse minha...

Tanner é o criminoso com as habilidades que qualquer gangue ou máfia adorariam ter como parceiro. No terceiro episódio da série Driver, o "anti-herói" continua com seu estigma de bandido perfeito. Prepare-se para encarar missões das mais variadas entre três cidades muito disputadas pelas máfias e criminosos. Habilidade, destreza, inteligência, perícia e muita frieza são alguns dos requisitos básicos para você literalmente entrar na pele do personagem.

Lista de COMANDOS:

No carro:

- /Direcional – Movimentação
- ↑ - Acelera / Freia
- * - Acelera
- - Freio / Ré
- ▲ - Freio de mão
- - Acelerador de emergência
- ↔ - Entrar / Sair dos veículos
- ↔ - Buzina / Atirar
- ↔ - Visão lateral esquerda
- ↔ - Visão lateral direita
- ↔ + ○ - Câmera
- Cinematográfica
- ↔ + ○ - Visão traseira
- - Escolher visão

A pé:

- /Direcional – Movimentação
- - Câmera
- * - Pulo
- - Trocar arma
- ▲ - Acionar/Guardar arma
- - Recarregar arma
- ↔ - Entrar/Sair dos veículos
- ↔ - Tiro
- ↔ - Agachar/Cambalhota
- - Escolher visão



Produção: Reflections

Distribuição: Atari

Plataforma: PS2

Gênero: Ação

Gráficos: 7,5

Som: 8,0

Jogabilidade: 7,0

Satisfação: 7,0

Nota: 7,0



Miami - Florida



Quando puder controlar Tanner, saia de sua casa e entre no carro que está na sua garagem para seguir pelo caminho indicado pelo mapa. Você chegará a um prédio onde está o seu primeiro objetivo. Converse com o guarda da entrada e vá pela saída que está atrás dele para entrar na porta da esquerda. Sua missão será seguir pelo caminho, atirando nos guardas de papelão que surgirem. Seja rápido e destrua todos o mais rápido possível.



Assim que você sair da delegacia, entre no carro que está à sua frente e siga os outros dois carros da polícia pela cidade para se acostumar com os comandos. Saíndo do carro, siga pela rua à esquerda para entrar pelos fundos do cativeiro dos bandidos. Acabe com os dois inimigos da porta e entre para eliminar mais dois no jardim. O líder fugirá com o carro e você deverá segui-lo. Seja rápido para não perdê-lo de vista e completar a missão.

Siga pela cidade até chegar a um hotel. Suba as escadas de emergência para entrar. No segundo andar, haverá um inimigo à sua frente. Neste mesmo andar, você encontrará mais dois caras dentro de um quarto. Depois de acabar com eles, pegue a metralhadora na cama e continue subindo as escadas até chegar ao terraço. Acabe com os três inimigos e desça no outro terraço para abater mais dois. Depois, suba as outras escadas para acabar



com mais quatro manês. Entrando na porta seguinte, você descerá pelo elevador que leva ao estacionamento.

Acabe com os inimigos que estão na sua frente e, depois de matar o outro que está na cabine, acione o interruptor amarelo para abrir a porta do estacionamento. Acabe com os outros bandidos e pegue o carro da gangue (marcado com uma seta). Você deve levar o carro intacto ao ponto indicado no mapa. Tome cuidado com o carro do inimigo e com obstáculos no caminho para chegar ileso ao seu destino e completar a missão.



Pegue a lanterna que está na entrada da casa e siga para o ponto indicado no mapa. Conversando com o homem, ele irá testar as suas habilidades no volante. Você tem um minuto e meio para passar por todos os pontos indicados no mapa sem deixar o carro capotar. Depois da tarefa, vá para onde você encontrou o homem e sua próxima missão terá início.

Leve o cara até o bar localizado no mapa. Você deve entrar e acabar com quatro capangas, para depois destruir completamente o estabelecimento. Fique de olho no tempo e na barra que estiver abaixo dele. Assim que essa barra se completar, sua tarefa estará completa.

Sua próxima missão será explodir um barco. Com sua lanterna, siga para o local à sua frente (marcado no mapa). Derrote os inimigos na plataforma e pegue as três bombas C-4. Volte para o barco e siga para o outro ponto indicado, que leva



ao barco inimigo. Acabe com os três bandidos do início e suba no barco para começar a plantar as bombas. A primeira deve ser plantada dentro da sala do lado direito (no local indicado). Plante a outra C-4 na cabine do capitão. Volte para o início do barco e siga pela porta da esquerda para plantar a última C-4 no canto das máquinas. Fuja o mais rápido possível do local para a completar a missão.



Agora, você deve fugir da polícia dentro do shopping. Tente não bater muito para não danificar o carro e comprometer a missão. Saíndo do shopping, continue pelas ruas, pegando o caminho da rodovia à esquerda. Despiste os policiais para chegar ao seu destino sem ser visto. Depois, a tarefa será dar um sumiço ao carro. Para isso, você deve jogá-lo no mar. Siga o caminho indicado e, assim que se aproximar do local, você verá uma rampa para subir e se jogar com o carro no mar, completando a missão.



DETONADO

Siga até o esconderijo de The Gator (localizado no mapa). Depois da conversa, você deve fugir do local. Pegue o carro e saia em linha reta, tomando cuidado com o contêiner que irá cair. Suba as escadas a pé e siga, matando os inimigos. Pegue o primeiro carro que conseguir e continue fugindo. Você será bloqueado por um caminhão. Siga pela esquerda, contornando o local. Quando você chegar ao ponto indicado, a ponte irá subir e você será obrigado a seguir por outro caminho. Siga em direção ao navio na costa e pule no mar para seguir nadando até o outro lado. Você deve ser rápido para não morrer afogado. Do outro lado, siga para o local indicado para completar a missão.



Você deverá perseguir o carro de The Gator. Acabe com o carro que está dando cobertura ao inimigo para facilitar a perseguição. Cada vez que você falhar, ele seguirá por um caminho diferente, porém o destino final será um galpão. Lá, você deverá acabar com os bandidos no tiroteio. Continue, passando pelos quartos, até chegar à outra saída. Suba no barco para perseguir o inimigo. Seja rápido para não perdê-lo de vista.

Você chegará a uma plataforma com alguns inimigos na porta. Entrando na casa, tome cuidado com os dois caras da porta e acabe com mais dois dentro dos quartos. O seu alvo estará dentro do barco, do lado de fora da casa. Fique escondido na porta para que ele não o atinja e descarregue toda sua munição nele para completar a missão.



Enquanto Calita dirige a Kombi, você ficará na parte de trás atirando em todos os carros que irão persegui-los. A dica é tentar mirar na cabeça dos motoristas para dar fim a cada carro. Não deixe eles baterem em você, pois a Kombi não pode ser destruída.



Sua missão será roubar três carros e colocá-los dentro do caminhão-cegonha que estará em movimento. Siga com a moto para o primeiro carro, que estará dentro de um estacionamento, e rapidamente coloque-o dentro do caminhão, quando ele passar. Pegue uma moto ou carro para seguir para o outro local indicado no mapa (que fica numa mansão), onde você encontrará o segundo carro. Em seguida, vá até o terceiro ponto para encontrar uma loja de automóveis. Destrua o vidro para roubar o último veículo e siga para o caminhão o mais rápido possível para guardá-lo e completar a missão.



Siga com seu carro até a costa do mar (no ponto indicado). Quebre os portões e acabe com os inimigos. Quando todos estiverem eliminados, entre e suba na plataforma indicada para ativar os comandos do guindaste. Você deve pegar o contêiner azul que está no centro. Tire o contêiner que estiver em cima do azul, colocando-o no canto da esquerda. Pegue o azul e coloque-o em cima do suporte do caminhão que está no canto esquerdo. Saia da plataforma e pegue o caminhão que está dentro do armazém para encaixá-lo no suporte onde você deixou o contêiner azul. Saia do local, subando pela rua. Para terminar a missão, você deve levar o caminhão até o ponto indicado no mapa. Tome cuidado com os policiais que estarão por todo o caminho.



Logo no início da missão, você deve seguir um pequeno caminhão até um esconderijo. Tome cuidado para não perdê-lo de vista e, assim que ele entrar no local indicado, desça do carro e acabe com todos os bandidos. Atire também no inimigo que estará no alto da caixa d'água e, em seguida, pegue o carro conversível. Você deve levá-lo para o local indicado no mapa. Siga pelo caminho do alto para não ser interceptado e você chegará facilmente ao local, completando sua missão.

Siga para o ponto indicado no mapa antes que o tempo acabe. Depois da animação, desça do carro e entre no shopping, passando por dentro de uma loja para chegar ao esconderijo da gangue inimiga. Acabe com todos do local e entre no carro



Nice - France

Saia e pegue o carro que está na sua porta para seguir até o ponto indicado no mapa. Você deve ajudar Calita no tiroteio. Seja rápido para chegar ao local onde a garota se encontra e dê cobertura, acabando com os inimigos, até chegar na Kombi.



indicado pela seta. Você estará com uma bomba dentro de um caixote na caçamba do carro que explode em dois minutos e meio. O problema é que a cada curva que você faz o caixote balança e, se a barra que está localizada abaixo do cronômetro se encher, o caixote explodirá. Por isso, seja rápido para chegar ao destino e, ao mesmo tempo, cauteloso para não explodir o caixote.



Esta missão será no estilo Velocidade Máxima. Você deve manter a velocidade acima de 80 km/h. Caso você diminua, uma barra começará a encher. Se ela completar, o carro explode. A dica é não usar muito o freio e tentar manter uma velocidade entre 90 e 100 km/h para não ativar a bomba e nem perder o controle do carro. Não tente cortar caminhos, pois isso só fará a sua velocidade diminuir. Mantenha-se nas vias expressas desviando dos carros até chegar à costa do mar. Você avistará um carro com uma seta. Fique ao lado esquerdo dele e aperte o **Q** para Lomaz pular no carro. Para completar a missão, você deve levar o carro ao local indicado no mapa, porém ainda terá que respeitar a velocidade mínima de 80 km/h. Por isso, corte os caminhos usando as ruas mais largas para completar a missão.

Você deve seguir até o ponto indicado para salvar Calita da gangue inimiga. Durante o percurso, você encontrará uma caminhonete que estará pronta para acabar com você. Use o **Q** para Lomaz atirar nos dois caras da caminhonete, tomando cuidado para não danificar o carro. Quando chegar



ao local, saia do carro e acabe com os bandidos, subindo as escadas. Acabe com todos os inimigos. Com isso, Fabienne escapará e a sua segunda tarefa da missão será persegui-la pelas ruas. Seja rápido para não perdê-la de vista e, no final, acabe com a garota.



Siga para o restaurante indicado no mapa. Acabe com todos, invadindo o local. Entrando por uma das portas, você se encontrará com Dubois. A segunda parte da missão exigirá sua habilidade tanto no tiro quanto no volante. Você deve perseguir o carro inimigo e atirar nele ao mesmo tempo. Seja rápido para não perdê-lo de vista e atire nos pneus e na janela do motorista para realizar a missão com mais rapidez.



Inicialmente, use a lancha para atravessar o braço do mar que leva até o ponto indicado. Depois da animação, você deverá fugir do local o mais rápido possível antes que destruam a porta de aço.



DETONADO

Pegue o carrinho de carga e, com o ●, pegue uma das caixas de madeira e posicione-a no meio das duas plataformas para ter acesso. Saia do carrinho e suba as escadas da esquerda para chegar à plataforma. Pule sob a caixa de madeira que você posicionou e, em seguida, na outra plataforma. Desça as escadas e entre na lancha para escapar do local o mais rápido possível.

Na costa mais próxima, desça da lancha para prosseguir a pé até chegar à estrada e poder roubar um carro qualquer. Você deve chegar até o ponto no mapa para completar a missão. Conforme você estiver se aproximando, verá que o local está localizado em um morro rodeado de casas. Caso o carro que você estiver dirigindo não consiga passar por algum canto, você terá que seguir o caminho a pé. Tome cuidado com alguns inimigos que estarão próximos ao local indicado e você chegará ao local mais alto, completando sua missão.

Istanbul - Turkey



Você deverá perseguir um carro inimigo. Mas ele não pode perceber que está sendo seguido. Para isso, tente manter uma distância considerável, de forma

que a barra que mede essa distância não se encha e nem diminua por completo. Chegando ao local, você terá que invadir a construção pela porta dos fundos. Contorne o quarteirão, saia do carro e desça a escada próxima ao muro de tijolos para entrar pela porta.

Você deve invadir cada andar do prédio sem soar o alarme. Para isso, suba lentamente as escadas e mate o primeiro bandido com sua arma silenciada. Mate os inimigos do outro andar usando a mesma tática e, no final, você chegará ao destino. Depois da animação, acabe com todos do local, saindo pelas escadas que levam para um andar superior. Vá seguindo pela construção, acabando com os inimigos e descendo as escadas até chegar ao térreo.

Acabe com os inimigos que estarão nos carros da rua e entre em um deles para fugir. Você deve seguir para o ponto indicado no mapa (seu esconderijo). Tome cuidado para não chamar a atenção da polícia local e você facilmente completará a missão.



Você deve ficar atirando do lado de trás do caminhão enquanto seu parceiro dirige o veículo. Seus inimigos serão a polícia de Istanbul. Acabe com os veículos atirando nos pneus e no vidro do motorista. No final, você chegará à costa do mar e pegará o barco. Siga por toda a costa até encontrar outro local para atracá-lo e chegar em terra firme. Roube o primeiro carro que puder para seguir o caminho até o ponto indicado no mapa, onde está o seu esconderijo. Tome cuidado para não ser visto pela polícia. Caso seja, você deve despistá-los para poder entrar e completar a missão.





Siga o carro inimigo pela cidade. Seja rápido para não perdê-lo de vista e nem bater nos outros veículos. Chegando ao esconderijo, desça do carro e mate o inimigo da porta. Entre no local e vá passando por cada corredor, acabando com os bandidos. Tome cuidado com alguns inimigos que estarão nos cantos escuros dos corredores e continue seguindo até encontrar o terrorista que lhe dará as informações necessárias. Você completará a missão.



Siga o carro dos bandidos até chegar ao seu esconderijo. Tome cuidado, pois durante o percurso, você passará por ruas estreitas (você pode bater o carro facilmente e perder o inimigo de vista). Você chegará em uma rua onde dois caminhões fecharão o local para tentar pegá-lo. Desça do carro e acabe com os inimigos da rua. Entre no prédio marcado com a seta e prepare-se para enfrentar dois bandidos logo de cara.

Chegando ao centro do prédio, acabe com os atiradores do alto e entre na porta da direita, acabando com mais alguns inimigos. Suba as escadas e continue pelo caminho, eliminando todos os bandidos que surgirem. Quando chegar ao térreo do prédio, acabe com os inimigos e pegue o carro indicado. Saia pelo canto esquerdo para chegar à rua. Você deve levar o carro até o ponto indicado no mapa, que fica do outro lado da cidade. Mais uma vez, tome cuidado para não ser visto pela polícia e você facilmente completará a missão.



Nesta missão, sua tarefa será seguir o carro de Calita. Mas você terá que ter muita habilidade, treino e paciência para completar essa missão, com certeza, é a que mais exigirá suas habilidades no volante. Lembre-se de que Calita não pode ser morto, por isso não bata no carro da garota. Treine o percurso que ela faz e, com um pouco de prática, você completará a missão.



Você deverá perseguir o caminhão enquanto atira nele. A dificuldade aqui é que ele ficará constantemente atirando barris explosivos na pista e, quando eles explodem, você perde o controle do carro. Seja rápido para manter-se o mais próximo possível e atire constantemente no caminhão para destruí-lo e completar a missão.



Na última missão, você deve perseguir o trem em movimento. Mantenha-se à esquerda dele e acelere o máximo que conseguir para ficar na frente. Mantenha-se todo o caminho na frente para, no final, conseguir passar pela ponte antes do trem.

A seguir, você terá de seguir o chefe da gangue no meio do tiroteio. Não fique perto dele pois você será morto. Além disso, você terá mais dois parceiros para acabar com todos os bandidos. Porém, terá que ficar de olho para nenhum deles morrer. Vá seguindo pelo caminho do tiroteio, acabando com todos e lembrando de pegar alguns itens de cura (próximos a alguns carros). No final, você terá que destruir com o chefe. Mantenha-se atrás da caixa de entulho e atire infinitamente nele para acabar de vez com o cidadão e terminar o jogo.

DETONADO



SILENT HILL 4 – THE ROOM

Por Rodrigo Vieira e Renata Siqueira

O quarto do pânico

South Ashfield Heights, apartamento 302. Um recém nascido é levado de lá para o orfanato Wish House, onde é criado em meio a uma estranha seita na se qual espera manifestar um poder supremo, o qual eles acreditam ser divino: os "21 Sacramentos do Descendente da Mãe Sagrada". Porém, este bebê é a manifestação do demônio e de um mundo pervertido. Passados alguns anos, após uma estranha cadeia de assassinatos cometidos por um psicopata conhecido como Walter Sullivan, ele sente uma "estranha" ligação com o apartamento 302, o qual acaba de receber um novo morador: Henry Townshend (você). Certo dia, você acorda misteriosamente trancado dentro de seu apartamento. Em seguida encontra um enigmático buraco. Sua única saída é entrar e descobrir o que há por trás do game mais assustador do ano que, além disso, possui um roteiro inteligente e um clima de suspense que envolve o jogador do começo ao fim.

Produção: Konami

Distribuição: Konami

Plataforma: PS2, Xbox
e PC

Gênero: Survival-horror

Gráficos: 9,0

Som: 8,5

Jogabilidade: 9,5

Satisfação: 9,5

Nota: 9,5

SILENT HILL 4 THE ROOM™



Lista de COMANDOS:

- : Utilizar itens do arsenal, equipar armas
- ▲: Acesso ao mapa e ao Storybooks
- ✖: Cancelar comandos
- : Ação, pegar itens
- ➡: Movimentação para a direita (modo 1ª pessoa)
- ⬅: Movimentação para a esquerda (modo 1ª pessoa)

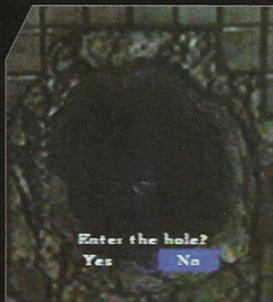
- 📷: Muda o ângulo de câmera (modo 3ª pessoa)
- 👁: Posição de ataque
- ⬅: Analógico esquerdo: Movimentação do jogador
- ➡: Analógico direito: Analógico direito: Movimento ao redor (nos dois modos)
- ⏸: Pausa o game, opções
- 📦: Explicação do itens do arsenal

Room 302



Você está no quarto do seu apartamento, siga para a sala, dê uma olhada ao redor e vá para a cozinha. O jogo vai começar agora, veja a apresentação. O que aconteceu foi um pesadelo, você vai acordar novamente no quarto.

Atenda ao telefone, vá para o corredor e até a porta principal, ela estará totalmente trancada. Há um bilhete em baixo da porta, pegue-o. Após isso vá para a cozinha, pegue o Chocolate Milk (achocolatado), o Wine Bottle (vinho) e agora vá para a janela da sala. Você vai notar que uma moça estará descendo para o metrô. Seguindo para o banheiro, você perceberá que apareceu um enorme buraco na parede ao lado da pia. Pegue o Steel Pipe (cano, usado como arma) e entre pelo buraco. Toda vez que você voltar para seu quarto, a visão do jogo será em primeira pessoa.



Subway WORLD

Siga pelo corredor até encontrar Cynthia (a garota que estava entrando no metrô). Você terá um agradável diálogo. Continue seguindo pelo corredor até o banheiro feminino, Cynthia virá falar novamente com você e, após a apresentação, mate as criaturas, entre pelo banheiro feminino e volte para seu quarto (pelo buraco na parede). **Nota: todos os buracos que aparecem no jogo são um atalho para seu quarto.**

No quarto, vá até a sala e empurre a cômoda à esquerda, pegue a Pistol (arma automática) e olhe pelo buraco que você acabou de descobrir (você verá o quarto de sua vizinha do ap. 303 de Eileen).



Pegue o bilhete embaixo da porta principal. A campanha irá tocar, então, olhe pelo olho mágico na porta acorrentada, vá para o banheiro e entre novamente no buraco.

Saindo dele, haverá um manequim ensanguentado com algumas moedas na mão. Colete o Lynch Street Coins (fichas para o metrô) e saia do banheiro, seguindo para a esquerda. Elimine as criaturas e entre na roleta da direita usando as fichas. Desça as escadas, estragaite mais criaturas e continue descendo. Cynthia vai estar presa em um dos vagões do metrô. Vá até o último vagão, entre na cabine de comando e aperte o botão vermelho para que as portas dos vagões se abram, liberando Cynthia.

Entre no vagão em que ela estava, atravesse para o outro trem e siga pela porta à frente. Continue seguindo até a próxima porta aberta. Vá para a direita e desça até a última porta. Você sairá do outro lado da estação. Andando pelo corredor até a porta ao fundo, entre e desça as escadas.



Nesta nova plataforma, vá para a direita e desça as escadas, passando pela próxima porta.

Agora você está na plataforma de embarque. Suba pela escada rolante e tome cuidado com as criaturas que aparecerão pela parede. Você pode, simplesmente, desviar delas, ou então, destruí-las para evitar a perda de energia. Nessa nova plataforma, suba pelas escadas e na porta à direita, pegue a placa e entre.

Você encontrará Cynthia toda ensanguentada agonizando. Veja a apresentação e preste atenção no número que está marcado em suas costas. Depois disso você acordará novamente no seu quarto. Observe as ambulâncias em torno da estação do metrô, vá para o banheiro e entre novamente pelo buraco.

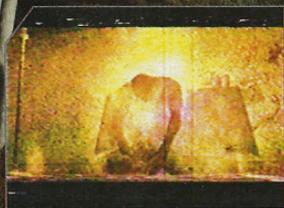
Forest WORLD



Siga pelo direito, passe pela porta. Depois vá em frente e entre pela próxima porta no corredor, siga para a direita, extermine as criaturas, colete as munições para a automática que estão no caminho.

Photo by: libbers - foto.gettyimages.com

DETONADO



Pela próxima porta, desça a rampa eliminando os espíritos. Siga pela direita e passe por mais uma porta. Pegue o bilhete no carro em frente e siga para a porta seguinte. Você falará com um "gaguinho" (Jasper, o dono do carro). Ele vai lhe indicar a direção de um local onde ocorre um culto. Vá em frente por mais um portão, tomando cuidado com as criaturas e com uma armadilha instalada no meio da trilha. Passe pelo portão à sua frente, desça e entre no orfanato. Na porta à esquerda, suba e passe por mais um portão. Entre pelo buraco.

No apartamento, a campainha irá tocar. Corra para porta olhe pelo olho mágico e, novamente, veja a animação e volte para o buraco. Você voltará para o mistério. Faça o caminho de volta até o pátio do orfanato e siga para a porta à direita. Suba e entre na porta seguinte, vasculhe a caverna, colete mais munição para a automática e volte para o pátio.

Entre pelo portão à esquerda e prossiga pela trilha. Na próxima porta você encontrará um "garotinho" e Jasper (veja a apresentação). Volte ao pátio e o gago vai estar na porta principal. Dê a ele o achocolatado. Em troca você receberá a chave do pedreiro com algumas coisas escritas. Dica: Toda vez que você quiser recarregar sua energia volte para o apartamento e dê um tempo por lá.

No pátio, vá para o portão que está abaixo à direita (no mapa). Na próxima trilha, use a pá que Jasper lhe deu na mão que está enterrada no chão. Você pegará a chave da porta principal do orfanato, mas há um problema: o portador dessa chave vagará pela eternidade. Para se safar disso, volte pelo buraco de trás, indo para o seu apartamento.

Vá até o baú na sala, guarde a chave e volte pelo buraco. Faça todo caminho de volta até o pátio e entre pelo buraco, usando-o como atalho. Pegue a chave novamente no baú e volte pelo buraco. Pronto! Agora você já poderá entrar no orfanato.

Lá dentro, pegue as páginas do livro que está à esquerda da sala. Você perceberá um barulho estranho, então, pegue a placa que está na porta à direita. Entre

pela mesma. Jasper estará em chamas, veja a animação e preste atenção nos números marcados em seu corpo.

Water prison WORLD

A campainha tocará novamente. Dessa vez é o síndico que tenta abrir a porta e não consegue. Vá para o buraco. Na porta da cela, onde há um homem preso, preste atenção no que ele dirá. O homem ficará pedindo para ser libertado, dizendo que precisa fugir de Walter Sullivan. Por enquanto, você não pode fazer nada por ele, por isso entre na única porta à esquerda da plataforma e vire à direita para entrar na porta pequena.

Siga em frente e entre pela porta. Colete a chave pendurada em uma placa que está em frente à fonte. De volta ao corredor, suba as escadas chegando ao fim. Use a chave que acabou de pegar na porta de saída e suba até o topo da torre, utilizando as passarelas. Dica: você pode cortar caminho pelas escadinhas vermelhas. Na outra fonte d'água, gire a manivela na parte de trás da plataforma para liberar a passagem da água para a fonte onde você pegou a chave. Isso fará o gerador de energia do terceiro andar da torre funcionar.

Vá para o terceiro andar, na segunda porta (sentido horário) e pule por todos os buracos que você encontrar. Tome cuidado com as criaturas. Entre pela porta, suba pelas escadas e pegue o livro sobre a mesa do 1F (sala de vigilância). Continue subindo e, no 2F, pegue outro livro sobre a mesa. Gire a manivela uma vez para a esquerda e suba para o 3F, onde você deve anotar o número 0302 e girar a manivela mais uma vez para a esquerda. A cela de Andrew (o homem preso no primeiro andar) vai se abrir.

Desça as escadas até o fim e assista ao vídeo. Suba as escadas novamente até o 3F e alinhe os buracos do 3F e 2F na direção da segunda sala (sentido anti-horário) do 1F. Saia das salas de vigilância, vá novamente para o terceiro andar (pelas passarelas externas) e entre na segunda sala

no sentido anti-horário. Desça por todos os buracos e elimine as criaturas para poder passar para a próxima sala.

O dilema agora é: você terá que alinhar os andares para que a cozinha (onde você está agora) se ilumine. Digite o código e abra a próxima porta.



Dica: essa fase é um pouco confusa, guie-se sempre pelo mapa e, para alinhar os buracos, preste atenção, pois sempre serão as celas com as camas ensanguentadas.

Depois de fazer isso, desça para a cozinha e digite a senha (aquela que você pegou no bilhete do 3F — 0302). Pegue a placa na porta e entre. O corpo de Andrew estará ensanguentado e boiando na água. Veja a animação e preste atenção no número marcado em seu corpo.

Building WORLD



1'm Richard Bramtree, from 207.

No apartamento, entre novamente pelo buraco. Siga pelo corredor até ver um carro. Desça pelas escadas, acabe com as criaturas e continue descendo até ver um novo vídeo. Extermine mais duas criaturas e entre pela porta ao lado do carro. As duas portas do corredor estarão com a fechadura quebrada, por isso siga para a cozinha e pegue a "Ghost Key" (chave) e logo depois a Sword of Obedience (espada), que está fincada em um morto no chão. Durante o jogo, você coletará cinco espadas - elas servem





para manter quietos os fantasmas que se recusam a morrer.

Depois disso, ele vai se levantar. Encha-o de porrada e abra a próxima porta usando a Ghost Key. Nessa plataforma, detone as lésmas nas grades e desça pelas escadas, para depois entrar pela porta à frente. No próximo corredor pela porta à direita, colete mais munição para a automática e entre na porta à direita. Na próxima sala há duas portas. A situada à esquerda estará fechada, então entre pela da frente e desça os três lances de escada, para depois entrar pela porta ao final do corredor.

Você está em um Pet Shop. Elimine as criaturas e pegue a chave "Albert's Sports Key" na gondola do meio, depois volte para a loja de esportes e abra a porta que estava trancada. Lembra-se? Desça as escadas acabando com as criaturas e, lá embaixo, siga pela passarela à direita e entre no elevador também à direita. Veja a animação.

Desça pela escada encostada na parede, siga até o final da sala e entre no corredor à esquerda. Subindo por outra escada na parede, vá pelo novo corredor (até o final) e entre pela porta à esquerda. Desça um lance de escada e entre pela porta à frente. Continue descendo por mais lances de escadas e então siga em frente, entrando pela porta. Pegue o "Rusted Axe" (machado) na mesinha e o bilhete no balcão, entre pelo buraco na parede do bar, olhe pela janela do quarto e repare que há um outdoor à



esquerda (de seu ângulo de visão) com um número. Anote os quatro últimos dígitos e volte pelo buraco para chegar ao bar. Em seguida use o número na porta para que ela se abra. Passando por ela, suba as escadas até o topo e, na próxima porta, pegue a placa e entre. A nova vítima é um morador do 207, Richard, que está em uma cadeia elétrica. Assista ao vídeo e preste atenção no número marcado em seu corpo.

Apartment WORLD



No apartamento, entre pelo buraco no banheiro. No apartamento 301, pegue o bilhete e o "Red Paper" em cima da mesa (ele explica o Wish House e seus cultos satânicos), em seguida, as duas chaves (nos pôsteres vermelhos na parede). Saia do 301 e siga pelo corredor até o final, passe pela porta e fale com a "pessoa" sentada na escada, ela vai lhe entregar uma shabby doll (boneca). Desça as escadas até o hall do primeiro andar e entre pela porta à esquerda, que lhe dará acesso ao corredor de alguns apartamentos do mesmo andar.

Siga até o apartamento 105 e, dentro dele, pegue o livro no quarto, as "Apartment Keys" (molho de chaves de todo o prédio) na sala mais dois "Red Paper" e dois "Torn Red Paper". Vá para o 106, ligue o telefone no quarto e saia. Caminhe até o 102 e pegue o "Torn Red Paper" na geladeira, para depois seguir até o 101.

Mexa no estante para encontrar um bilhete que indicará a você de ir ao quarto 207 e pegar a arma de Richard (a última vítima que você encontrou). Depois de coletar a arma, vá para o 205 e pegue o item "Mike Skinned" (fita cassete) que está sobre a mesa da sala.

Você terá que ouvir a fita no som do seu apartamento.

Vá até a porta do 302 e



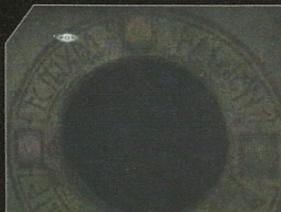
DETONADO

passar todos os "red paper" e "torn red paper" por debaixo dela. Em seguida, vá para o 301 e passe pelo buraco. Já dentro do 302, ouça a fita e pegue os bilhetes na porta. Eles indicam onde você achará a chave do 303 (ao lado direito da sua cama). Pegue-a e vá para o quarto 303. Eileen estará no chão ensanguentada conversando com um garotinho; preste atenção no número marcado em suas costas.

Hospital WORLD



Você está preso no apartamento, pois o buraco no banheiro está lacrado. Vá até a porta de entrada e pegue o "Succubus Talisman" (Amuleto), deixado embaixo dela. Vá para a lavanderia e use-o na mancha preta na parede. Aparecerá uma mensagem e quatro encaixes onde você deve colocar os quatro "Placards" (Placas), que você já coletou, e um novo buraco se abrirá. Entre nele e veja a animação. Você aparecerá em uma sala de emergência; saia dela e elimine as criaturas. Entre pela primeira porta do corredor, a "Reception" (recepção), pegue o "Nurse Memo" e a foto de Eileen. Entre no "Office" (escritório) e pegue o "Paper Cut Knife" (estilete) em cima da mesa e saia para o corredor.



Siga em frente e pegue no chão a "Eileen's Handbag" (bolsa, arma para Eileen). Entre no "Doctor's Lounge" (sala de descanso), pegue o "Medical Kit" e saia. Vá para o "Supply Room" (Almoxarifado), pegue a "Ampoule", saia da sala, vá para "Emergency Room" (Sala de Emergência) e pegue "Nutrition Drink". Esses três últimos itens coletados são para recuperar sua energia. Vá para a porta da escadaria (ao lado do elevador) e suba.

No segundo andar, entre pela primeira porta à direita e pegue o "Saint Medallion" (amuleto de



proteção contra espíritos). Na quarta porta à direita pegue a "Hospital Room Key" que você usará para abrir a quinta porta à esquerda. Entre e veja a animação, Eileen, a partir de agora seguirá você. Volte pelo buraco junto com ela.

Novamente no apartamento, pegue os "Red Diary" (diários vermelhos) na sala, volte pelo buraco e assista ao vídeo. Eileen não atravessa os buracos, para ela, é como se você tivesse desaparecido. Depois de tudo isso, colete a "Small Key" debaixo da porta principal e volte pelo buraco. Vá novamente para o segundo andar e chame o elevador no começo do corredor. Desça novamente para o primeiro andar, usando as escadas (não entre no elevador!). O poço do elevador estará dando acesso a uma nova porta que você abrirá com a "Small Key". Desça pelas escadas aniquilando as estátuas gigantes, entre pela próxima porta e desça pela espiral até aparecer uma porta à direita. Entre por ela e siga pela passarela iniciando a próxima fase.



Subway WORLD 2^o time

Passando pela porta, continue a esquerda pelo corredor do metrô, destrua a criatura, entre pelo buraco e, de volta ao apartamento, pegue o "Red Diary", a "Kid's Letter" (bilhete) e a "Toy Key" debaixo da porta. Volte pelo buraco. De volta ao metrô, passe pela catraca usando as "Lynch Street Coins" (as fichas da primeira vez que você passou pelo metrô, tá lembrado?). Na plataforma entre no primeiro vagão aberto, passe por ele, siga em frente e entre no vagão aberto à esquerda para abrir a caixa de brinquedo que está no banco esquerdo usando a "Toy Key". Você coletará a "Filtrity Coin" (moeda).

Volte ao apartamento e lave a na pia da cozinha, depois disso, retorne ao metrô e insira a na máquina de refrigerantes que está na primeira plataforma para



coletar a "Murder Scene Key". Faça o mesmo caminho até a caixa de brinquedo e, passe por duas portas à frente, vire à direita e à direita novamente. Desça e entre à esquerda. Continue descendo e entre à direita. Desça mais, passe por uma porta e vire à direita.

Na outra plataforma do metrô, siga até a porta do fundo, passe por ela e desça as escadas virando à direita. Mais à frente, desça mais um lance de escadas e entre pela porta. Siga para o local onde Cynthia morreu e pegue o "Cynthia's Commuter Ticket" (cartão para usar na outra catraca do metrô). Na cena do crime pegue a "Train Handle" (alavanca de controle do metrô). Use o Ticket na catraca para sair. Agora volte para pegar Eileen. Retorne com ela para a cabine do metrô da ala



norte. Na cabine utilize a Train Handle para movimentar o trem. Volte e entre pela nova passagem à esquerda. Pegue a "Sword of Obedience" no canto da parede e siga para a próxima porta. Passando-a desça pela espiral até uma porta a direita.



Forest WORLD 2^o time

Você está novamente no cemitério. Entre pela porta dupla de metal (à frente) e continue seguindo pela trilha até chegar ao pátio do orfanato que está completamente destruído. Colete os dois bilhetes existentes no local, um no meio das madeiras e outro na cadeira de rodas. O bilhete diz para você encontrar as cinco partes que faltam do boneco que está na cadeira. Siga para o portão no canto direito superior e vá pela nova trilha. Se você quiser entender melhor a história, deixe Eileen se aproximar das inscrições, e ela as lerá para você.

Colete os itens no local e volte para o pátio do orfanato. Pegue a "Chain" (corrente) no brinquedo encostado ao muro de madeira e depois entre na porta (no canto esquerdo superior). Siga pela trilha até o último portão. O inimigo não morre, portanto use o "Sword of Obedience".

Suba as plataformas até o portão duplo de aço. Siga pela trilha, entre pelo portão, leia as mensagens no toco de árvore e nas pedras. Desça novamente ao pátio do orfanato e, chegando lá, entre pela porta esquerda inferior. Vá pela nova trilha. Na caverna pegue a "Pickaxe" (picareta). Ela é pesada e demora para carregar porém mata os inimigos mais rápido.

Saindo da caverna, siga à esquerda e veja a animação. Pegue o "Medallion Crested" (medalhão) em cima do túmulo e depois vá para o cemitério. Pegue a "Torch" (tocha) onde está a "Holy Flame" (Chama Sagrada). Acenda a tocha e investigue os cinco poços para pegar os cinco pedaços do corpo do boneco da cadeira de rodas. Perto de cada poço há uma "Holy Flame"; se a sua tocha se apagar

acenda em uma delas.

Depois de coletar todos os pedaços, volte para o cemitério e coloque-os no boneco. Veja a animação. Entre pelo buraco abaixo. Pegue o livro no altar e use o medalhão para abrir a porta à esquerda. Passando por ela, desça pela espiral, entre pela porta à direita e depois entre pelo alçapão. Assista a mais um vídeo.



Water Prison WORLD 2^o time

Passando pela porta, você chegará ao topo da torre. Passe pelo portão e desça. Vá para o 3º andar, entre pela quarta porta (sentido anti-horário) e desça pelos três buracos até chegar à cozinha, em seguida, vá pela porta à esquerda para coletar a "Prisoner Shirt" (camisa de presidiário). Volte para o apartamento e molhe a "Prisoner Shirt" na banheira. Passando pelo buraco, pegue mais uma "Sword of Obedience" embaixo da cama da primeira cela (sentido anti-horário) do 2º andar.

Vá para o Hall do 1º andar e entre pela porta pequena (à esquerda). Veja a animação. Desça a porra da no fantasma e depois ataque-o com a "Sword of Obedience". Você adquirirá a "Water Prison Generator Room Key". Desça para o B2 e use a chave na porta à esquerda. Elimine as seis criaturas que virão. Dica: Para ficar mais fácil, equipe a Pistol e mande fogo nelas. Passe pela próxima porta (não se esqueça de trazer Eileen junto com você).



DETONADO



Building WORLD 2ND time



Desça pela espiral até a próxima porta. No estacionamento, pegue o "Red Diary" e entre no elevador à direita. Dentro dele, aperte o botão "Bottom Button". Saindo do elevador pegue a "Holly Candle" (vela para afugentar espirritos) e entre no elevador ao lado do qual você saiu. Descendo as escadas, prossiga e vire à direita. Cuidado com os vermes! Pegue a "Billiard Ball" (bola de bilhar) e suba as escadas. Seguindo em frente você verá uma animação.

Continue em frente, entre pela porta à esquerda e, depois, desça as escadas, tomando muito cuidado com as cadeiras de rodas. Entre pela porta ao fundo da sala à esquerda e desça mais escadas. Na próxima plataforma, pegue o "Bartender Later Memo" (bilhete) no balcão e coloque a bola na mesa de bilhar.

Volte para o elevador e aperte o "Top Button".

Siga pela passarela e suba as escadas, entrando pela porta à direita.

Pegue no balcão a "Cake Candles" (velinhas para bolo). Vá pela porta ao lado do buraco e depois por mais

uma porta, descendo o corredor, para depois entrar na porta à esquerda. Suba as escadas e entre por outra porta à esquerda. Dê um fim no fantasma, pegue o "Stuffed Cat" (gato empalhado), entre na porta e siga pelo corredor até a porta em frente.

Suba mais escadas e siga pelo corredor à direita. Pegue o "Golf Driver" (taco de golfe). Volte para o lugar onde você pegou o gato e coloque as velinhas no bolo que está sobre a mesa. Volte para o elevador e atravesse-o para o outro lado. Depois, siga pela plataforma até o final, descendo porrada nas criaturas e coletando os itens: "Spade" (pá) e mais uma "Sword of Obedience".

Retorne pelo elevador, atravessando-o novamente. Meta porrada no fantasma e use a "Sword of Obedience". Pegue a bola de vôlei e use-a na loja de



esportes. Depois, entre pela porta à direita e desça até o Pet Shop. No balcão, há uma gaiola vazia. Coloque o gato nela. Um som de relógio começará a tocar, então, vá para o fundo da loja, passe pela porta e entre pela porta onde está o relógio. A porta se abrirá.

Desça por todas as escadas e entre pela porta à porta à esquerda. Desça mais escadas até a porta que está à direita. Você irá para o bar. Siga pela plataforma e entre pela porta à esquerda. Desça as escadas e entre pela porta. Depois siga pela porta à frente. No bar, entre no buraco.

No seu quarto, use o telefone e disque o número 555-3750. Você ouvirá um recado dando um novo número. Anote-o. Você usará os quatro últimos dígitos para passar pela porta do bar. Entre pelo buraco. De volta ao bar, digite a senha (4990). Entre pela porta, desça os oito lances de escadas e entre pela porta à esquerda, veja a apresentação.





Apartment WORLD 2ND Time

Mais criaturas aparecerão. Elimine-as, assim você poderá abrir a porta. Desça a espiral, pegue o "Red Diary" no chão e entre pela porta à direita. Você chegará ao seu apartamento. Entre no quarto, pegue todos os "Red Papers" espalhados e os livros na mesa da sala. Veja a mais uma animação. No corredor, use a "Pickaxe of Hope" (picareta) fixada na parede e vá para o banheiro. Entre no buraco para retornar ao seu apartamento (desta vez em outra dimensão). Vá até a porta de entrada (aquela cheia de correntes). Pegue o bilhete que está embaixo da porta e vá para a lavanderia pegar o pedaço de papel que está em cima da caixa.

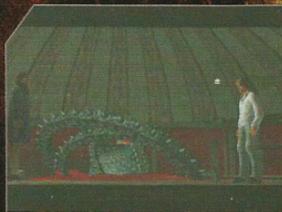
Siga para o corredor e meta a picareta na parede entre as duas portas. Entre no buraco e assista a um vídeo. No corpo crucificado, pegue a "Keys of Liberation". Saia do buraco e, com ela, abra a porta que estava acorrentada. Veja a animação. Pegue a "Sword of Obedience", no apartamento 202 e vá para o 203 pegar o "Bug Spray" (inseticida). Alguns apartamentos, dessa fase você só terá acesso por paredes quebradas de

apartamentos vizinhos.

Vá para o 1º andar e veja a animação. O apartamento 105 estará aberto. Entre e pegue o "Umbilical Cord" na caixa vermelha da estante, do lado esquerdo da sala. Saia e veja a outra animação. Volte para o 302 e entre no buraco onde estava o corpo de Walter (o corpo não estará mais lá).

Olhe para o buraco espelhado (exatamente debaixo da cruz) e desça por ele. Você sairá em uma sala vermelha com algumas vítimas de Walter fixadas na parede. No centro dessa sala haverá um enorme buraco, desça por ele. Assista ao vídeo. Agora você enfrentará Walter em pessoa. Para derrotá-lo, você deverá usar o "Umbilical Cord" na criatura gigante que está na direção oposta de Eileen.

Agora, vá até as estátuas e retire todas as lanças. Volte e espete todas na "tal" aberração gigante. A cada golpe de lança no bicho, Walter despencará no chão, ou seja, ficará atordoado por alguns segundos. Depois de transformar a criatura em um boneco de vodu, pegue a automática e descarregue em Walter. Depois pegue sua pá e acabe de vez com a raça dele. Essa é a maneira mais fácil de destruí-lo. Agora que você o despachou de vez para o outro mundo, relaxe e assista ao fim da história.





RIBBITKING

Maldade com os batráquios! Por Allan André



Talvez, nem em seu sonho mais maluco, você tenha participado de uma partida de golfe usando sapos ao invés de bolinhas. Se chegou a tal ponto, tome cuidado! Você pode ser tão doido quanto o pessoal da Media Factory, que implementou essa idéia, digamos, "diferente" em RibbitKing.

Tá certo, é um jogo para crianças e é normal que o enredo seja totalmente descompromissado com a realidade, mas, o ponto em que os produtores alcançaram chega a ser um devaneio exagerado.

A troca da bolinha por um sapo, por mais maluca que seja, é aceitável, mas a sanidade passa a ser uma coisa inexistente a partir do momento em que, no jogo, seu melhor amigo é uma cesta de piquenique falante.

A história gira em torno de Scooter, um RibbitKing que deve entrar no torneio de "frol" (trocadilho de frog com golf, esporte que nunca praticou, para salvar Hippitron (seu planeta) da extinção, ou seja, o destino da população está num campeonato pra lá de maluco. Você deve estar se perguntando: como assim? É simples. O prêmio para quem vencer o torneio é Ribbinit, fonte de energia que está se esgotando no planeta Hippitron.

É tudo muito doido mas, na hora de jogar, a história é diferente. RibbitKing agrada a todas as idades, dos oito aos oitenta, e não ser que você seja do tipo "metido a machão" e ache que o game é coisa de criança. Vale a pena dar uma conferida e descobrir que o jogo não é tão complicado quanto o roteiro.

RibbitKing

Produção: Media Factory

Distribuição: Banda

Plataforma: PS2 e GameCube

Gênero: Esporte

DESCUBRA **QUE O MUNDO** **CABE EM UMA REVISTA**

LEN.COM.BR



Chegou Discovery Magazine.

A revista que expande os horizontes do conhecimento e traz reportagens que são verdadeiros flagrantes da vida real. Jornalismo investigativo inovador, com imagens incríveis. Discovery Magazine coloca o mundo em uma revista para satisfazer a eterna curiosidade humana. Um novo ponto de vista sobre ciência, tecnologia, natureza, expedições e história em uma linguagem moderna e atraente. Descubra nas bancas.

RS 890
7

Discovery

MAGAZINE



uma empresa do GRUPO BOLD

© 2004 DCI

STAR CRAFT GHOST

O mais famoso jogo de estratégia como você nunca viu

MATRIX

Conheça o modchip que promete ser o destravamento definitivo



DETONADOS

Completos na revista

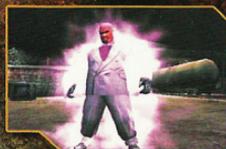


Silent Hill 4: The Room

Solução completa do game que fará você dormir de luz acesa

Driv3r

Infiltre-se no submundo do crime na pele do policial mais durão dos consoles



Psi-ops: The Mindgate Conspiracy

Todos os SEGREDOS e EXTRAS do jogo mais comentado do momento

Tony Hawk's Pro Skater 4

As manobras radicais e as manhas do melhor jogo da série para o PSone



HD LOADER

Armazene jogos em seu PS2 e evite que o canhão ótico estrague

1.439

TRUQUES E DICAS

DICAS 100% APROVADAS

- >1 On 1
- >2002 FIFA World Cup
- >2Xtreme
- >3Xtreme
- >40 Winks
- >70's Robot Anime Geppy-X
- >Apocalypse
- >Assault Rigs
- >Auto Destruct
- >Black Dawn
- >Bomberman World
- >Bubby 3D
- >College Slam
- >Colony Wars
- >Colony Wars: Vengeance
- >Colony Wars 3: Red Sun
- >Courier Crisis
- >Contra: Legacy Of War
- >Criticom
- >Cyberia
- >Cyberspeed
- >Disruptor
- >The Adventures Of Lomax
 - In Lemming Land
 - The Crow: City Of Angels
 - The Simpsons: Wrestling
 - TOCA Touring Car Championship 2
 - Twisted Metal 2

PlayStation



PS2



- >Conflict: Desert Storm
- >Conflict: Desert Storm 2
 - Back To Baghdad
- >Dragon Ball Z: Budokai 2
- >Goblin Commander: Unleash The Horde
- >Grand Theft Auto: Vice City
- >Legacy Of Kain: Defiance
- >MLB 2005
- >Mortal Kombat: Deadly Alliance
- >NBA Live 2004
- >Psi-ops: The Mindgate Conspiracy
- >Spawn: Armageddon
- >SSX 3
- >Terminator 3: Rise Of The Machines
- >Tony Hawk's Pro Skater 4

Ano 1 - Número 09 - R\$ 6,90

RETRO AVENGERS



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *anderbass*

Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

