

PSWORLD

A REVISTA DO PLAYSTATION • ANÁLISES • DICAS

PSWorld 12
Ano 1 - R\$ 6,90

Detonado DEVASTADOR!

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

- ▶ TODOS os FATALITIES e HARA KIRIS
- ▶ Os segredos do MODO KONQUEST
- ▶ As MELHORES KRIPTAS

Mais uma vez, JOGAMOS PRIMEIRO!

METAL GEAR SOLID 3

- ▶ Veja a opinião implacável de nossa redação

Atendendo a pedidos

PS2 Online

▶ Um guia passo a passo fácil de entender!

Os MELHORES detonados

TONY HAWK'S Underground 2

- ▶ Todas as manobras para você humilhar no modo Story

Outros DETONADOS:

Sly 2

Todos os segredos para tornar-se o maior ladrão do PS2



Blood Will Tell

O caminho para destruir os 48 demônios que profanaram seu corpo



PSone Legend of Mana

Todos os extras do remake clássico da Square que definiu o SNES

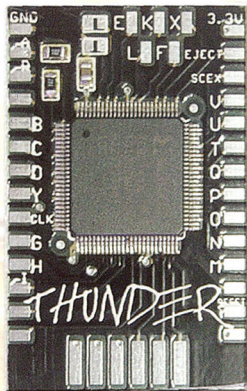


THUNDER

NOVO

COMPATÍVEL COM TODOS OS PS2 USA (V9-V10)

- SEM NECESSIDADE DE BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM DVD9(SEM FALHAS).
- BOOT PELO BROWSER.
- ACOMPANHA FIOS PARA INSTALAÇÃO.
- FUNCIONA NA TENSÃO(VOLTAGEM) CORRETA DO PS2: 3,3V.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM QUALQUER GAMESHARK, REGIONX OU CODEBREAKER.
- NÃO APRESENTA FALHAS NO BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM JOGOS PROTEGIDOS PS2.
- NÃO INTERFERE NO FUNCIONAMENTO DO MEMORY CARD.
- MAIOR COMPATIBILIDADE COM DIFERENTES MÍDIAS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM REPRODUTORES DE MP3 E DIVX.
- NÃO CAUSA SUPERAQUECIMENTO.
- COMPATÍVEL COM SOFTWARE DE DESENVOLVIMENTO "OPEN SOURCE".
- DESENVOLVIMENTO, FABRICAÇÃO E SUPORTE NO BRASIL.
- GARANTIA DE 1 ANO.
- NÃO DANIFICA LA.



Plataforma 2: Mônica, Assessoria, Sbray, Computex, Extratorador, Inc.

- ÚNICO COMPATÍVEL COM FILMES EM DVD PROTEGIDOS REGIÃO 4 BRASIL.
- DESBLOQUEIA TODAS AS REGIÕES PARA DVD DE FILME.
- REPRODUÇÃO DE DVD - CD - ORIGINAIS E IMPORTADOS PS2/PSONE E FILMES.



VTEC - Home-Theater, desbloqueio de DVD players, Desbloqueio de PS2, Equipamentos de segurança sem fio. Soluções Digitais.

Av. dos Andradas 2287/1202 - Floresta - BH/MG - Tel: (31) 3241-3060 - Fax: (31) 3241-4180
VTEC Soluções Digitais LTDA www.vtec.com.br / vtec@vtec.com.br

O Thunder Chip e o logo Thunder Chip são marcas registradas da VTEC© Soluções Digitais LTDA. e o seu uso divulgação, venda ou cópia não autorizados são proibidos. O logo VTEC é marca registrada. Copyright 2004 VTEC Soluções Digitais LTDA. Todos os direitos reservados.

DETONADOS

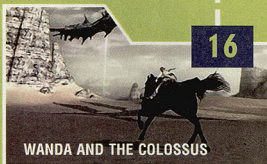
NOTÍCIAS



06

PS2two, DMS 4 PRO, GTA: SAN ANDREAS

PREVIEW / REVIEW



16

WANDA AND THE COLOSSUS

TÁ NA MÃO



24

METAL GEAR SOLID 3:
SNAKE EATER

PS2 ONLINE



10

CONECTE SEU PS2

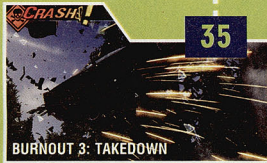
REVIEWS



X-MEN:
LEGENDS

26

TRUQUES E DICAS



35

BURNOUT 3: TAKEDOWN

DETONADO PSONE



44

LEGEND OF MANA



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

52

Manobras incríveis para você detonar o modo Story



SLY 2: BAND OF THIEVES

60

Desvende as novas aventuras do guaxinim larápico



BLOOD WILL TELL

68

Destrua as 48 criaturas e recupere sua humanidade



MORTAL KOMBAT: DECEPTION

76

Os segredos sangrentos do mais novo episódio da série Mortal

PSWORLD
A REVISTA DO PLÁGIO

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor executivo: Jocelyn Auricchio

REDAÇÃO

Editor: Ronaldo Carlini Testa
Reportagem: Allan André, Fernando Wick, Henrique de Breia e Szolnoky, Marcio Dias e Ricardo Farah Pereira
Arte: Adriana Dantas Mastelli (chefe), Elaine Vieira, Paula Colella Ragucci e Viviane Lopes Faria (designers)
Revisão e cheagem: Elisabete B. Pereira, Milena Castro e Sirlene S. Farias

PUBLICIDADE

Diretor comercial: René Cassettari
Executivos de negócios: Tais Vicentini e Edison Arsenio

MARKETING E CIRCULAÇÃO

Marketing: Renata Amaral e Sandra Duarte
Circulação: Pierre Abreu

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornaleros: Ivania Marques
Tel: (11) 3217-2606
Canais de vendas: Helly Campos
Tel: (11) 3217-2600, e-mail: vendas@digirati.com.br,
fax: (11) 3217-2647
Site: www.lojadigirati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP,
Tel: (11) 3217-2619, fax: (11) 3217-2617,
e-mail: games@digirati.com.br
Publicidade: (11) 3217-2721,
e-mail: publicidade.digirati@grupodomom.com.br,
Representante comercial em Salvador: Aura
Representações, Tel: (71) 345-5600, cel: 9129-7792,
Representante comercial nos EUA: USA-Multimedia,
Tel: +1-407-903-50000, Ramal 222,
e-mail: info@multimediausa.com
Marketing: marketing.digirati@grupodomom.com.br,
Circulação: (11) 3217-2719,
e-mail: circulacao.digirati@grupodomom.com.br

DIGERATI
GAMES

PSWORLD (ISSN 1679-5008)
é uma publicação bimestral da editora Digerati.
Distribuidor exclusivo para todo o Brasil, Fernando
Chinaglia Distribuidora S.A. (21) 3879-7766.
Impressão: Oceano Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO


GRUPO
DOMO

Presidente: Alessandro Gerardi

Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luis Alfonso
G. Neira, Alessio Fon Melozo, William Nakamura
e Jocelyn Auricchio

ANER
www.aner.org.br

FATALITIES!



Parece que foi ontem que vi e me impressionei com Mortal Kombat. Os gráficos, todos para os padrões de hoje, me deixaram muito empolgado. Tanto que lembro ter gasto TODO meu pouco dinheiro de estudante jogando essa maravilha com um amigo. O resultado? Tive de andar mais de 12 Km para voltar para casa, pois, espertão, gastei o dinheiro do ônibus na minha fúria jogadora. Algum tempo depois, conectei a maravilha chamada Mortal Kombat II. Esse, sim, era o jogo! Gráficos melhores, personagens animais e muitos, muitos golpes. Para mim, foi o último grande Mortal Kombat, até o lançamento de Mortal Kombat Deadly Alliance. Foi um bom jogo, mas não "o" jogo. Finalmente, surge Mortal Kombat Deception, que conseguiu recuperar a glória dos antecessores. Esse é apenas um dos grandes games detonados nesta edição da PSWorld. Temos ainda o surpreendente Blood Will Tell e o clássico Legend of Mana. E mais uma vez, salmos na frente e jogamos, em primeira mão, o novo Metal Gear Solid. Que jogaço! Bons jogos!

Jocelyn Auricchio
Editor executivo

CARTAS

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

POR CARTA:

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

POR E-MAIL:

psworld@digerati.com.br

▶ Cabo Link no PS2

Olá! Gostaria de jogar com um amigo usando o cabo link do PS2 em LAN, mas tenho algumas dúvidas. Quero saber quais jogos são compatíveis com esse tipo de conexão, se os jogos online (como Burnout3) funcionam nesse esquema e se preciso comprar o Network Adaptor (NA).

Josinaldo Otávio - Por e-mail

Olá, Josinaldo! Não há muitos títulos com suporte para conexão em rede (LAN), mas você pode tentar alguns jogos como Gran Turismo 3, SOCOM 2 e Time Splitters 2. Quanto ao NA, ele só é necessário para quem possui PS2 modelo 50001. Já que não apresenta a opção de I-Link.

Para mais detalhes, consulte uma matéria especial na edição 11 da PSWorld.

▶ Seus saves no PC

Gostei muito da matéria "troca de saves", que ensinava a guardar os arquivos de memory card no PC. Já tenho todos os programas, só falta o cabo USB, que não encontro em nenhum lugar. Vocês poderiam me indicar alguma loja e informar o preço?

Fernando Ferraz - Por e-mail

Caro Fernando, você encontra esse cabo em qualquer loja especializada em produtos de informática. Procure pelo cabo modelo Data Link/ PL-2301. Custa cerca de R\$ 70,00 - vale lembrar que o preço varia de acordo com as lojas.



▶ Dúvidas sobre o PSone

Saudações amigos! Acompanho a PSWorld há alguns meses e gostaria de tirar algumas dúvidas com vocês:
1 - No jogo DragonBall GT: Final Bout, como se faz para dar aquela sequência de golpes infinitos?
2 - Existe algum jogo para o PSone que seja parecido com o game Shellshock Nam 67 do PS2? E há algum game de corrida do PSone que tenha turbo como Need for Speed Underground?
Parabéns pelo trabalho que fazem e peçam para o Ricardo Farah Pereira nunca mudar esse modo bacana de escrever sobre os games.

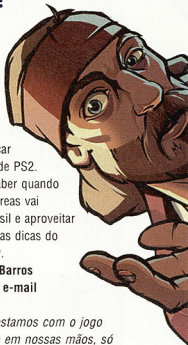
David Alves - Vinhedo - SP

*E aí David, tudo bom? Vamos às suas dúvidas:
1- Na verdade, a sequência de combos não chega a ser infinita, porém, você pode executá-la seis vezes seguidas. São três tipos de combos, os quais devem ser feitos segurando o direcional para frente e o R2: ■ + ▲, ● + ▲ e ✕ + ▲.
2- No caso do ShellShock Nam 67, o game para PSone mais parecido com ele é a própria série Medal of Honor. E quanto ao game de corrida com turbo, o único que vem à nossa memória é o clássico Road Rash que é de moto. Ah, e fique tranqüilo, pois, se depender de leitores como você, o Ricardo nunca deixará de escrever bons textos.*

▶ GTA: San Andreas no Brasil!

Eu adoro a revista e acho que vocês deveriam parar de publicar as dicas de PSone e colocar apenas dicas de PS2. Gostaria de saber quando GTA: San Andreas vai chegar no Brasil e aproveitar para pedir umas dicas do GTA: Vice City.
Lucas Neves Barros Ribeiro - Por e-mail

Caro Lucas, estamos com o jogo apenas mesmo em nossas mãos, só tem um detalhe, a Rockstar Games nos obrigou a não divulgar nada até agora. Provavelmente, quando você estiver lendo esta revista o game poderá ser encontrado nas melhores lojas do ramo. Já anotamos o seu pedido de dicas, confira na próxima edição dicas para todos os GTAs!



▶ Problemas em DRIV3R

Parabéns pela revista, ela é muito boa e os detonados são matadores. Gostei muito do jogo DRIV3R, detonado na edição 09 da PSWorld. O problema é o seguinte: quando chego na França, na fase do quindaste com o container, não consigo completar a missão de jeito nenhum. Gostaria de saber se vocês têm alguma dica que possa me ajudar com esse problema.

Ary Dias - Santos - SP

Obrigado pelos elogios Ary! Para sua sorte, conseguimos algumas dicas espertas que podem ajudá-lo. Os códigos devem ser feitos no menu principal.

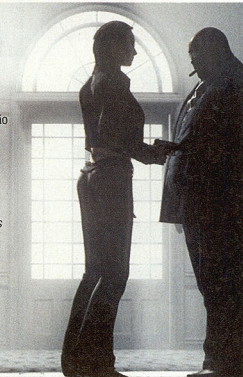
Todas as missões: L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.

Todas as armas: R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2.

Infinita munição: R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■.

Invincibilidade: ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

Obs.: Um som confirma que a dica funcionou!



Enfim: PSTWO



Conforme você conferiu em primeira mão na PSWorld nº 11, o PlayStation 2 seguiu os passos de seu primogênito e ganhou uma versão compacta. O PStwo é praticamente um PS2 "slim". O novo console foi apresentado por Ken Kutaragi, presidente da SCE, durante a TGS 2004.

Provido quase todas as funções do aparelho original, o PStwo apenas não compatível com uma unidade de disco rígido. Resumindo: esqueça Final Fantasy XI e o HD Advance. As entradas de comunicação como rede e telefone já incorporadas no console.

Alguns acessórios também foram remodelados, devido a mudança no hardware: o suporte para uso vertical e o Multitap.



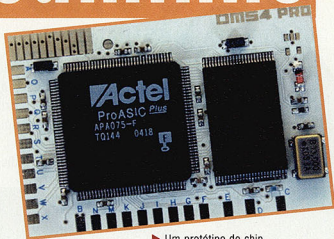
▶ Este é o tamanho real do PStwo! São aproximadamente 23,5 centímetros



DMS4 Pro a caminho

Divulgado pelo DMS Team, o DMS4 Pro, além de trazer todas as funções de seu irmão mais velho, trará algumas novidades de causar inveja a qualquer outro modchip. Suas principais novidades são a autodeteção de qualquer tipo de mídia (PS1, PS2, CD-R, DVD-R, DVD+R, DVD-RW, DVD9 e filmes), a redução dos pontos de solda na placa do PS2 e um novo banco de dados, capaz de armazenar até 2 MB de atualizações.

Sua principal função será a compatibilidade maior com os arquivos ELF no sistema Homebrew, o que possibilitará que futuros programas e sistemas operacionais sejam lançados com maior facilidade e compatibilidade com o HDD (assim como no Xbox).



► Um protótipo do chip DMS4 PRO

CONFRONTO SCORPION X SUB-ZERO

ROUND 1 PRESENÇA MARCANTE

Scorpion: Toda série Mortal Kombat menos MK2

Sub-Zero: Toda série Mortal Kombat e ainda um game extra (mesmo sendo deplorável)

ROUND 2 HABILIDADES ESPECIAIS

Scorpion: O seu clássico arpão e suas habilidades pirotécnicas. Garantindo o churrasco da família

Sub-Zero: Manipulação do gelo em qualquer situação. A palavra calor não faz parte do seu vocabulário

ROUND 3 O VISUAL MAIS "COOL"

Scorpion: Seu típico uniforme amarelo que com o tempo tornou-se uma verdadeira armadura

Sub-Zero: Seu típico uniforme azul que com o tempo ganhou alguns adereços moderninhos

ROUND 4 FRASE MARCANTE

Scorpion: Os seus eternos "Get over here!" e "Come here!"

Sub-Zero: Por ser o guerreiro do gelo, é tão frio que nem possui frase marcante

ROUND 5 O FATALITY MAIS ARRASADOR

Scorpion: O lendário e épico Fatality onde ele literalmente atea fogo no oponente.

Sub-Zero: O maléfico Fatality onde ele arranca a cabeça do oponente levando junto sua espinha dorsal.

VENCEDOR

Empate técnico: Indiscutivelmente ambos guerreiros merecerem sair vitoriosos, pois apesar de inimigos, são lendas vivas em qualquer torneio Mortal Kombat.

► GT4 chega em dezembro

Depois de muita especulação e pouca informação, a Sony finalmente anuncia as datas de lançamento de Gran Turismo 4: dia 3 de dezembro, no Japão, e 14 do mesmo mês nos Estados Unidos.

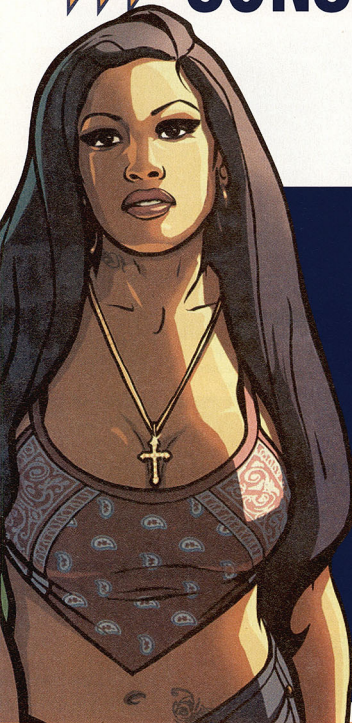
► MK não decepciona

A Midway divulgou a notícia de que vendeu aproximadamente um milhão de unidades de Mortal Kombat: Deception para PS2 e Xbox em sua primeira semana no mercado americano.

► PSP pode chegar em dezembro

A Sony estuda a possibilidade de o PSP ser lançado no Japão em dezembro. A empresa acrescentou que a conexão com a Internet será gratuita, além de o portátil poder conectar-se com PCs.

Os **SONS** que farão **SAN ANDREAS** **BALANÇAR!**



A Rockstar Games divulgou no site oficial de Grand Theft Auto: San Andreas - <http://www.rockstargames.com/sanandreas/> - mais informações sobre a trilha sonora do jogo.

No total, serão dez estações de rádio disponíveis, cada uma com diferentes

estilos musicais. A trilha sonora do jogo será lançada pela Interscope Records, em um Box com dois CDs, e estará disponível depois de 23 de novembro.

Você poderá ouvir algumas delas no site oficial do jogo. Veja, abaixo, todas as rádios disponíveis no jogo:

AS RÁDIOS DE GTA: SAN ANDREAS

1º MASTER SOUNDS

Apresentada por: Johnny Parkinson
O que toca: música clássica
Atração principal: "The Payback" de James Brown

2º PLAYBACK

Apresentada por: Forth Right MC
O que toca: o mais puro hip-hop
Atração principal: "Children's Story" de Slick Rick

3º BOUNCE FM

Apresentada por: DJ The Funkitups
O que toca: todas as essências do funk
Atração principal: "Funky Worm" de Ohio Players

4º K-DST

Apresentada por: Tommy "The Nightmare" Smith
O que toca: rock clássico
Atração principal: "Eddie Money's" de Two Tickets to Paradise

5º K-Jah Radio West

Apresentada por: Marshall Peter e Johnny Lawton
O que toca: dance hall, raga, reggae e dub
Atração principal: "Chase the Devil" de Max Romeo & The Upsetters

6º CSR

Apresentada por: Philip "PM" Michaels
O que toca: soul
Atração principal: "Bel Biv DeVoe's" de Poison

7º RADIO:X

Apresentada por: Sage
O que toca: rock moderno
Atração principal: "Killing in the Name" de Rage Against the Machine

8º K-ROSE

Apresentada por: Marybeth Maybell
O que toca: country
Atração principal: "Crazy", de Willie Nelson

9º RADIO LOS SANTOS

Apresentada por: Julio G
O que toca: hip-hop
Atração principal: "I Don't Give a Fuck" de 2Pac

10º SF-UR

Apresentada por: Hans Oberlander
O que toca: house
Atração principal: "Break 4 Love" de Raze's

▶ THUG2 e Spider-Man no PSP

A Activision anunciou os games Spider-Man 2 e Tony Hawk's Underground 2 para o PSP nos Estados Unidos. Faltou apenas a empresa divulgar as datas dos lançamentos.

▶ Sega Classic Collection

A Sega deve lançar uma coletânea intitulada Sega Classic Collection para PS2. Serão dez títulos de Sega Ages 2500 como Bonanza Bros, Mônica GP, Out Run, Space Harrier, Virtua Racing e outros.

▶ PSP será atualizável

A Sony confirmou que o PSP contará com um sistema de atualização para updates e correção de erros. O aparelho também possuirá um sistema antishock semelhante ao utilizado nos discmans.



Novo MORTAL KOMBAT à vista

Está na capa da revista americana GAME INFORMER: Mortal Kombat: Shaolin Monks será o próximo game da série. O jogo contará a história dos monges shaolins Liu Kang e Kung Lao.



Esqueça as lutas mano a mano, pois Shaolin Monks será um título de ação nos moldes de Devil May Cry.

Alguns detalhes foram revelados, como a narração da história, que será feita por Raiden. O novo jogo está previsto para setembro de 2005, tempo suficiente para que Ed Boon e sua equipe não apresentem nada no estilo de MK: Mythologies ou Special Forces (aquela catástrofe estrelada pelo bombado Jax).

ACE COMBAT 5 vende bem



Ace Combat 5: The Unsung War, da Namco para PS2 atingiu a casa das 500 mil unidades vendidas no Japão em menos de um mês no mercado. Os números não são os melhores mas estão muito bons para o título.

SEGA Private Shows

A Sega realiza sua mostra anual de lançamentos em arcades e títulos para consoles, o Sega Private Shows. O evento exhibe os novos produtos e Tóquio, Osaka e Kyushu durante o mês de novembro.

▶ Preço cai, venda sobe

Segundo a Sony, desde a queda nos preços, as vendas do PSX superam os gravadores de DVD convencionais no Japão. O modelo DESR-5100 (160GB) é o líder de vendas e o DESR-7100 (250GB) está em terceiro colocado.

▶ Magna Cum Laude proibido na Austrália

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, que marcou o ressurgimento de uma das mais famosas franquias da Sierra da década de 80 e 90, foi banido do território da Austrália por apresentar conteúdo impróprio.

▶ Snake sai à caça de macacos fugitivos

Snake, de Metal Gear Solid 3, deve fazer uma participação especial no game Ape Escape 3. O herói fará uma ponta, caçando macacos fugitivos, em um dos cenários de MGS3. O anúncio foi feito por Hideo Kojima, criador de Snake.

NETWORK ADAPTOR CABO A RA

Um guia fácil para jogar PS2 on-line

Por Ricardo Farah Pereira

Quem acompanha a PSWorld desde as primeiras edições pôde conferir uma matéria feita na edição 3 sobre as principais vantagens e diversões que a rede on-line do PS2 proporciona. Também ficou conhecendo na edição 8 um pouco sobre o DNAs da rede on-line e ainda conferiu uma tabela completa com todos os games com o suporte para a jogatina on-line.

Porém, visto em conta os inúmeros e-mails e cartas que recebemos sobre dúvidas quanto ao universo on-line do PS2, preparamos esta matéria completa ensinando você a instalar o Network Adaptor (NA) sem nenhum mistério ou suspense, para que você possa desfrutar dos games on-line e finalmente disputar "uns contras" com os amigos sem causar aquela bagunça na sua casa.

APROFUNDANDO-SE NO MUNDO DA INTERNET

A grande maioria dos usuários de Internet muitas vezes desconhece o quão complexo pode ser uma configuração de rede. São diversos termos que se forem explicados nos mínimos detalhes só farão você ficar com sono enquanto ler esta matéria. Os principais termos que você deve conhecer para extinguir as interrogações em sua mente são:

IP É a sigla que determina uma combinação de números de 0 a 255 para identificar cada usuário, seja ele em um PC ou um PS2

TCP/IP É um padrão mundial de comunicação tanto para redes locais como para a Internet. Ele quem faz a troca de informações entre ambos computadores ou consoles.

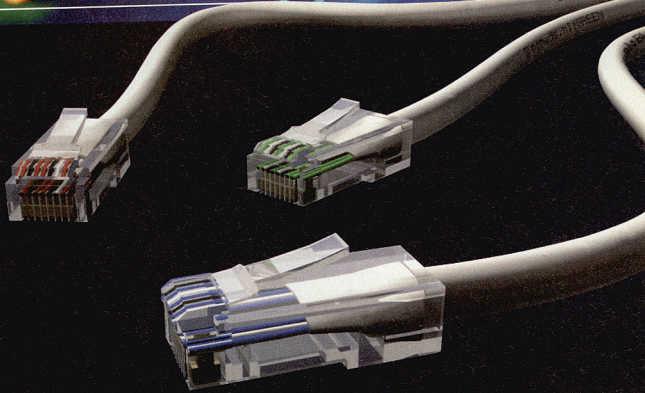
Netmask Sigla internacional para a máscara da sua conexão. Serve para identificar se ambos usuários fazem parte de uma mesma rede.

Gateway Caso o Netmask não reconheça as máquinas em uma mesma rede, ele passa a informação para o Gateway, que nada mais é do que o "repassador" de informações entre as estações em questão. No caso de uma conexão banda-larga, o Gateway seria o modem do seu provedor.

DNS O DNS faz o papel de tradutor da URL em um IP. Ou seja, toda máquina só consegue acessar a URL através do IP de cada uma delas. Por isso que basta você saber o endereço do site a ser navegado, e não o IP do site. Esta tarefa você deixa para o DNS. Não confunda com o destravamento de mesmo nome.

Certo. Com essas explicações, você já não ficará "boitando" em um papo de Internet durante uma conversa com os amigos em um barzinho. Nenhuma dessas infos é vital para você jogar on-line com o seu PS2. No entanto, conhecer pelo menos do que se trata cada item desses vai ajudar muito quando estiver configurando o seu NA.

R DE ABO



ESCOLHA O SEU PLANO

O Network Adaptor para quem não sabe, é um periférico que possui três funções principais: um modem de conexão discada 56Kbps, um adaptador de rede em banda larga e um adaptador para o HDD do PS2. Como nosso interesse é na rede on-line, então devemos verificar o nosso leque de opções para tal. Vamos conhecer um pouco sobre as opções de cada conexão antes de termos para o grande "passo a passo" principal.

Conexão discada: Para este caso, o usuário deve ter um provedor pago ou gratuito, sendo que o Gateway passa a ser o mesmo endereço do IP da máquina. O problema deste tipo de conexão é que atualmente a grande maioria dos provedores usam um sistema com mais de um número de acesso, fora que praticamente todos obrigam você a usar um discador próprio do provedor.

Outro ponto negativo de uma conexão discada fica para os games que estão disponíveis neste tipo de conexão. Ou seja, boa parte dos títulos on-line (praticamente todos os mais recentes) só possuem opção para conexão banda larga. Além disso, jogar em uma conexão discada se torna uma tarefa ninja, uma vez que a velocidade de transmissão é muito fraca.

Conexão Banda-Larga: Este é obviamente a melhor opção para se jogar com uma velocidade considerável. Nesta opção, mais uma vez há a necessidade de um provedor de serviço para o acesso. No caso do PS2, temos dois tipos de opções para configurá-lo com uma banda larga: uma conexão direta e uma compartilhada. Como a conexão é feita através de um modem com saída de rede, temos uma certa variação no sistema dependendo de cada provedor.

Banda larga Direta: Alguns provedores utilizam um sistema de IPs fixos, onde você passa a ficar "amarrado" a um número único de acesso. Neste caso, para se fazer uma conexão direta basta apenas trocar o cabo de rede do seu PC no seu PS2, porém, alguns provedores obrigam uma autenticação de login e senha através de um discador ou uma janela inicial sempre que for conectar.

Outro problema é que em alguns provedores como o Virtua (da Net) o sistema cria um IP dinâmico, porém preso a um Mac Address da placa de rede do seu PC. Neste caso você não pode simplesmente "desplugar" o cabo do PC e colocar no PS2.

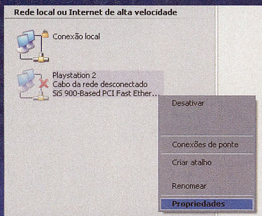
Banda larga Compartilhada: Em uma conexão compartilhada a história é outra, pois você consegue manter em um mesmo sistema on-line o seu PC e o PS2 ligados ao mesmo tempo on-line. Contudo, este tipo de conexão requer um custo maior, pelo fato de ter que ter uma segunda placa de rede no PC, um cabo crossover extra, e em alguns casos até mesmo um Hub para a conexão.

► Essa belidosa chama-se Tanya e você pode encontrá-la em Mortal Kombat Deception

PREPARANDO O BOLSO

Depois de escolher a sua conexão, vamos aos itens necessários:

- 1 PlayStation 2;
- 1 Network Adaptor (NA);
- 1 placa de rede (caso você tenha como opção o compartilhamento de conexão);
- 1 Cabo Crossover modelo RJ45;
- 1 Memory Card com pelo menos 137KB de espaço para salvar suas configurações.

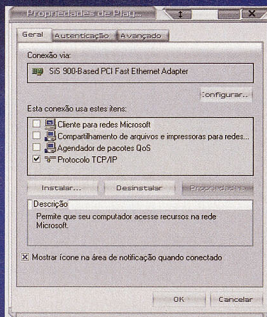


1. Entre no Painel de Controle e clique na opção "Conexões de Rede e Internet". Escolha a opção "Conexões de Rede" e você verá dois ícones correspondentes a suas placas de rede. A conexão da 2ª placa estará com o nome "Conexão Local 2" (ou coisa parecida) e estará com um X vermelho indicando que o cabo está desconectado. Renomeie o nome da conexão para "PlayStation2" apenas para uma identificação melhor. Por fim, clique com o botão direito do mouse sobre a conexão e escolha a opção "Propriedades".

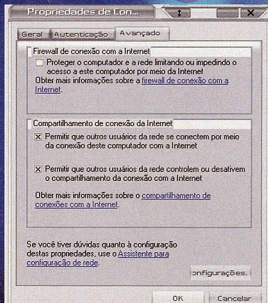
CONFIGURANDO O SISTEMA OPERACIONAL

Em uma conexão compartilhada você pode usar o Windows 98 SE, Windows 2000 ou o Windows XP. Porém, apenas com o Windows XP o suporte ao HeadSet ficará totalmente configurado em qualquer jogo. Nos outros Windows, podem ocorrer alguns problemas como falhas na transmissão de áudio. Por este motivo escolhemos explicar o passo a passo da configuração no Windows XP.

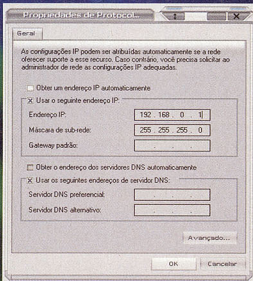
Lembrando que antes de começar a configuração você deve ter instalado a sua segunda placa de rede no PC em alguma entrada PCI disponível em sua Placa-Mãe.



2. Na aba Geral, deixe assinalado apenas o "Protocolo TCP/IP". Você pode também deixar assinalado a opção "Mostrar ícone na área de notificação quando conectado".



3. Depois de clicar em OK, volte para a tela de Conexões de Rede e clique com o botão direito do mouse no ícone de sua rede on-line atual do PC. Dentro das propriedades clique na aba "Avançado" e deixe ligada as mesmas opções como na foto.



4. Clique em OK e volte para as propriedades da conexão "PlayStation2". Dê um duplo clique no "Protocolo TCP/IP para abrir uma nova janela. Sendo uma conexão com IP dinâmico, anote os números "Endereço IP" e "Máscara de sub-rede". Clique em OK e sua configuração no PC já estará perfeita.

INSTALAÇÃO DO NA

Antes de começarmos as diversas configurações, fica o alerta que nesta matéria foi usada a versão 1.0 do disco de instalação. Neste caso, o disco não passa pela checagem do DNAs durante sua configuração. Quem utilizar o disco a partir da versão 2.0, perceberá a diferença não apenas no design do sistema, mas também na checagem da trava.

Se durante a checagem do DNAs ele acusar algum erro que não seja o 402 (referente ao console modificado) você deve voltar e verificar todo processo de configuração novamente.

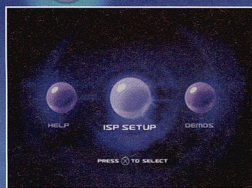
Vale lembrar também que para jogadores com consoles destravados, apenas os modchips com sleep mode automático ou que possuem o stealth mode poderão ser usados para configurar o NA que estiver usando o disco a partir da versão 2.0. Destravamentos como Matrix Infinity, DMS3, Thunder Chip e Messiah 2 conseguem passar por essa trava tranquilamente.



1. Remova a tampa do Expansion Bay do seu PS2

CONFIGURAÇÃO DE UMA CONEXÃO DISCADA

Coloque o DVD de instalação do Network Adaptor e siga as instruções abaixo para configurá-lo:



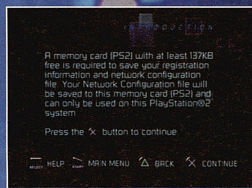
1. Escolha a opção ISP Setup para começar a configuração



3. Confirmando as duas telas seguintes, o próximo passo será cadastrar o seu nome, data de nascimento e e-mail.



5. Clique em YES para aceitar o serviço ISP e em seguida escolha "Dial-up Connection (Modem)" como o tipo de conexão.



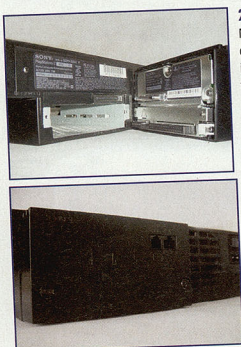
2. Depois de reconhecer o NA o programa lhe informará sobre o espaço a ser usado em seu Memory Card.



4. Depois de salvar no Memory Card, você terá que colocar um nome para identificar o tipo de conexão que está sendo feita. Discada nesse caso.

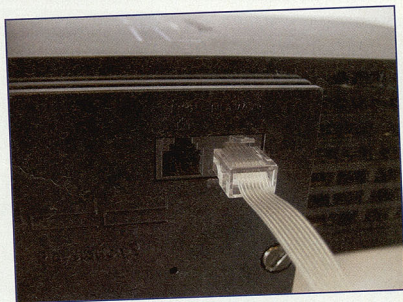


6. Nesta tela, você poderá escolher algum tipo de provedor de acesso discada. Como todos são provedores internacionais, nenhum desses nos interessa. Portanto, coloque em "Other" para escolher outro sistema.

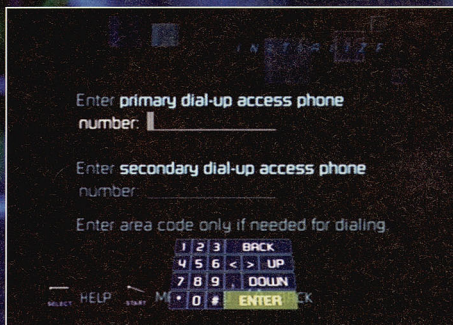


2. Encaixe o NA de forma que ele fique igual na figura.

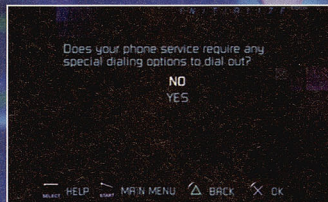
3. Parafuse o NA com a ajuda de uma moeda



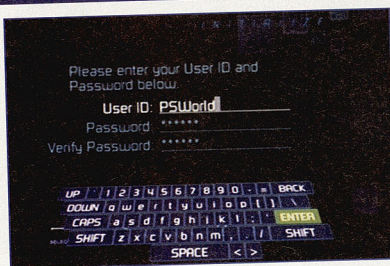
4. Plugue no NA o cabo de rede que vem diretamente do modem (caso a conexão seja direta) ou diretamente da segunda placa de rede (caso a conexão seja compartilhada)



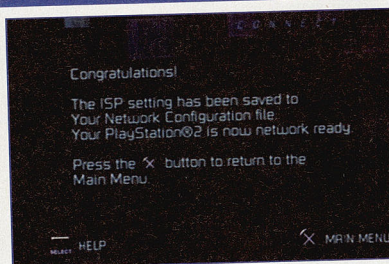
7. Coloque em "Enter primary dial-up access phone number" o número de acesso do seu provedor, e em "Enter secondary dial-up access phone number" um outro número de acesso ao provedor para uma rediscagem.



8. Na próxima tela coloque NO para informar que não precisa de uma configuração especial de discagem.

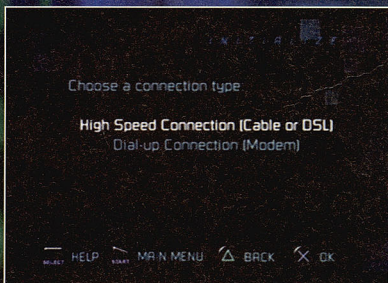


9. Por fim, coloque o seu login e senha do provedor de acesso a Internet.

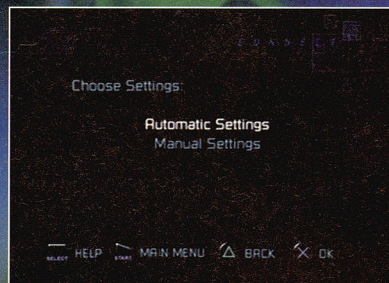


10. Espere o servidor testar a conexão e salvar as configurações no Memory Card.

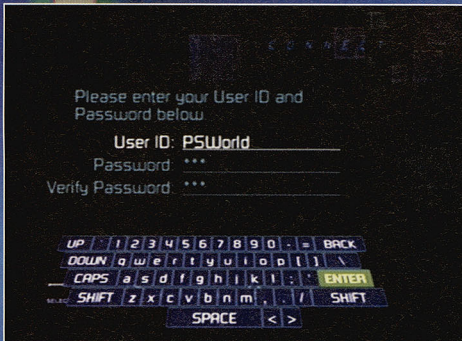
CONFIGURAÇÃO DE UMA CONEXÃO BANDA LARGA – DIRETA (AUTOMÁTICA)



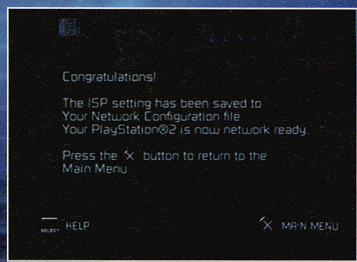
1. Siga os quatro primeiros passos da conexão discada e quando aparecer a seguinte tela de escolha de conexão coloque em "High Speed Connection (Cable or DSL)";



2. Na tela seguinte escolha a opção "Automatic Settings"; Em seguida, coloque YES para confirmar que sua conexão ISP necessita de um login;

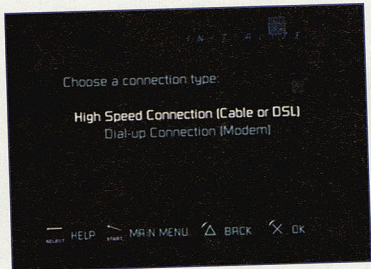


3. Em "User ID" coloque o login que você usa para conectar à Internet. Coloque também a senha da sua conexão nos dois campos abaixo;

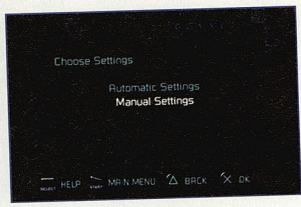


4. Aguarde o browser testar a conexão e salvar no Memory Card.

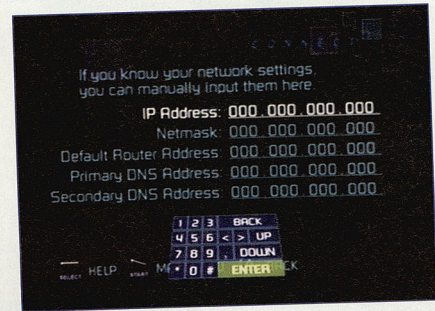
CONFIGURAÇÃO DE UMA CONEXÃO BANDA LARGA – COMPARTILHADA (MANUAL)



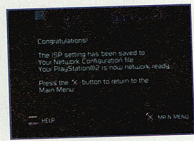
1. Siga os quatro primeiros passos da conexão discada e quando aparecer a seguinte tela de escolha de conexão coloque em "High Speed Connection (Cable or DSL)";



2. Na tela seguinte escolha a opção "Manual Settings";



3. Na tela seguinte você deve colocar os dados usados na sua configuração da placa de rede em que o PS2 está ligado:
IP Address - Coloque o IP do PC somado 1 no número final. Por exemplo, se o seu IP for 192.168.0.2, deverá ficar 192.168.0.3.
Netmask - Digite o número da "Máscara de sub-rede" do PC.
Default Router Address e Primary DNS Address - Digite o mesmo número do IP de seu PC.
Secondary DNS Address - Coloque um número secundário de IP caso possua.



4. Aguarde o browser testar a conexão e salvar no Memory Card.

PREVIEW ESPECIAL

O mundo não estava pronto para Ico. A abordagem madura e o ritmo diferenciado fizeram das aventuras do menino de chifres um fracasso comercial, mesmo que a crítica o tenha aclamado como uma das maiores obras criadas no universo dos videogames. Assim que o game foi lançado no mercado japonês, o diretor Fumito Ueda e o produtor Kenji Kaido decidiram dar continuidade ao conceito mais "artístico" de Ico, porém, aumentando o apelo ao público. Uma continuação foi logo descartada, pois, na opinião deles, o universo de Ico e Yorda havia chegado a uma conclusão satisfatória. Então, do projeto inicial que tinha o codinome NICO, e que era uma provável sequência de Ico, eles partiram para algo totalmente novo. Assim surgiu Wanda and the Colossus.

Wanda and the Colossus



Por Henrique de Brea e Szolnoky

Duelo de gigantes

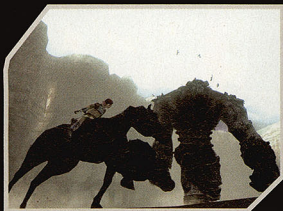
Assim como em Ico, o roteiro de Wanda não traz uma história "mastigada", mas apresenta alguns "pedaços" do enredo. No começo do game, o protagonista leva uma menina, no lombo de seu cavalo, até um altar. Lá, uma voz misteriosa diz que, para recuperar a alma perdida da garota, ele precisará derrotar os Colossos, criaturas gigantescas que habitam a região. É nesse ponto que nosso herói parte pelo território desolado em busca das tais monstruosidades.

Sempre acompanhado por seu fiel cavalo (mesmo quando não está montado nele), o herói precisa não apenas encontrar os colossos, mas escalá-los e acertar seus pontos fracos. Isso, obviamente, não será uma tarefa fácil.

▶ Para subir no colosso voador, você precisará se jogar de um precipício

Produção: SCEI
Distribuição: SCEI
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Site: www.playstation.jp/scei/

Lançamento: 2005
Expectativa: 9,0



Fases "vivas"

Subir nas criaturas é apenas o início do confronto. Você precisa escalar os monumentais corpos dos bichos até encontrar os pontos fracos para poder derrubá-los ou acessar novos pontos escaláveis. No entanto, eles não facilitarão seu trabalho, se sacudindo e se mexendo ao máximo para que você caia, além de, obviamente, atacá-lo diretamente. O personagem mantém-se agarrado ao corpo dos colossos pelo botão R1 e, conforme escala, deve acertar pontos sensíveis das criaturas para, por exemplo, fazer com que elas se inclinem e você possa subir mais. Cada um dos gigantes é como uma fase, a qual inclui momentos de ação e a resolução de quebra-cabeças. O impressionante é que tudo isso acontece em uma criatura viva, que se mexe e reage ao comportamento do jogador.

Técnica impecável

O inconfundível estilo visual da equipe traz algumas mudanças. Os tons pastéis estão de volta, mas, desta vez, os cenários são muito mais vastos. Segundo os criadores, não há nenhuma criatura viva no universo do game, a não ser a menina, o protagonista, seu cavalo e os colossos (mesmo que, nas telas liberadas, existam pássaros). Os cenários serão desolados, porém belíssimos, com a cuidadosa direção de arte de sempre, e os gigantes passarão uma sensação de magnitude impressionante.

A fantástica animação de Ico voltará ainda melhor, dando vida aos monstros de acordo com os movimentos que fazem para se livrarem do herói, que se segura firmemente em sua carcaça.

A intenção dos produtores é criar um game que seja gostoso de se jogar, que siga o mesmo estilo de Ico, mas que, ao mesmo tempo, acrescente a tensão e o medo de se enfrentar as imensas criaturas, de maneira que o jogo fique mais emocionante e com ritmo mais ágil.

Para começar, há diferentes tipos de gigantes. Além dos "convencionais" (que andam por terra com espadas de dez metros), alguns colossos voam e outros nadam, e cada um tem habilidades diferentes, como força, velocidade e outras características variadas, o que exige diferentes táticas para abordá-los. É aí que seu cavalo entra em ação. Sua inteligência artificial está sendo planejada para que ele seja um parceiro, e não apenas meio de transporte. Enquanto você se preocupa com maneiras de subir e enfrentar os gigantes, o cavalo desviará de árvores, evitará cair em precipícios e outras coisas do tipo.

Uma nova experiência

Indo contra a vertente "convencional" de games, Wanda and the Colossus promete ser uma experiência única, um jogo que emocionará de uma forma diferente, assim como Ico, que vai contra a reciclagem de ideias que domina o mercado. O jeito é torcer para que o jogo não seja tão diferente a ponto de espantar o público, como ocorre com outras formas de arte, e como aconteceu com o próprio Ico.



PREVIEW

PSYCHONAUTS

Abra sua mente *Por Henrique de Breia e Szolnoky*

Não é novidade explorar o lado obscuro da mente humana para fazer um game; jogos como Silent Hill têm feito isso há anos. Mas Psychonauts pretende mostrar o subconsciente de forma nunca vista. Nesse game, você controla Raz, um garoto com poderes psíquicos que entra em um programa de treinamento para meninos desenvolverem seus poderes. Quando alguns deles desaparecem, Raz se vê envolvido no mistério.



Para descobrir o que aconteceu, ele precisa "entrar" na mente das pessoas e desvendar o inconsciente delas, utilizando poderes como levitação, pirocinese etc. As fases do game são compostas por manifestações físicas das lembranças, sentimentos e medos dos personagens que Raz está explorando. Desse modo, na cabeça do professor vidrado em guerra você encontrará tanques de

batalha, conflitos e tudo referente a combates; outro personagem mais, digamos, festivo viverá em uma constante discoteca dos anos 70; um pintor verá quadros e pinturas ambulantes e assim por diante.

Por misturar construção de fases inteligente, história intrigante, gráficos bem-feitos e muita originalidade, Psychonauts promete se destacar no saturado gênero de plataforma.

► Raz, um garoto comum. Tirando que ele pode ler sua mente

KING ARTHUR

A espada era a Lei

Por Henrique de Breia e Szolnoky

Os games baseados em *O Senhor dos Anéis* provaram que é possível fazer bom uso de uma grande licença, mas a maldição das adaptações ainda nos aflije – vide *Catwoman*, *Bad Boys II* e outras bombas.

King Arthur será baseado no filme de mesmo nome, que, teoricamente, conta a história real do lendário Rei Arthur e será estilo ação hack'n'slash.

O game incluirá trechos do filme e você poderá escolher entre Arthur, Guinevere, Lancelot, Tristram e Bors para jogar em cada fase. Os personagens terão diferentes ataques e técnicas de luta, como golpes leves, médios e pesados, arco-e-flecha, um movimento finalizador e até um modo "fúria", que aumentará seu poder conforme vence inimigos. Com os combates, você ganhará experiência e poderá melhorar seus atributos. Haverá, também, lutas sobre cavalos, e os animais poderão dar coices e patadas em inimigos.

Os gráficos reproduzirão fielmente os cenários dos filmes e incluirão um complexo sistema de física. Para concluir, o game terá modo cooperativo para dois jogadores. Será que King Arthur vencerá a maldição das adaptações?



► Ei, cadê a gracinha da Guinevere?



Produção: Krome Studios
Distribuição: Konami
Plataformas: PS2, Xbox e GameCube
Gênero: Ação
Jogadores: 2
Site: www.kromestudios.com

Lançamento: Novembro de 2004
Expectativa: 6,5



METAL SLUG 3D

Uma nova guerra para Marco e seus Slugs

Por Ricardo Farah Pereira

Metal Slug é uma série de sucesso tanto nos arcades da SNK como nos consoles de várias gerações. Finalmente os heróis Marco, Fio, Eri e Tarma estarão em uma nova guerra, totalmente 3D. Com os Slugs (veículos de guerra que são marca registrada da série), os personagens passarão por cenários urbanos e planícies repletas de inimigos e desafios.

Produção: SNK Playmore
Distribuição: SNK Playmore
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Site: www.snkplaymore.co.jp

Lançamento: Final de 2005
Expectativa: 7,0



Uma conversão desse tipo pode ser tão amigável e original, como The King of Fighters: Maximum Impact, ou se tornar uma bomba catastrófica, como aconteceu com a série Street Fighter. Mais detalhes só serão revelados em data próxima ao seu lançamento, marcado para o final de 2005. Vamos torcer para que o game seja tão contagiante e viciante quanto todos os jogos da série.



Os gráficos aparentemente estão ficando muito bons, comparáveis até com a qualidade de Maximo: Ghosts of Glory. A ambientação do jogo promete empolgar com toda a agilidade e diversão que a série sempre teve.



OKAMI

A força do lobo oriental

Por Allan André

Depois de a Capcom inovar com o visual Cel-Shading em Viewtiful Joe, a empresa apresenta um novo título: Okami. O game é baseado em antigas histórias e lendas japonesas, o que faz com que seu gráfico tenha muitas influências da cultura e da mitologia do país.

Okami narra a saga de uma deusa que se transforma em loba. Ela luta contra forças malignas sobrenaturais para devolver as cores e a vida do seu local de origem.



Com movimentos rápidos e ação a todo vapor, Okami é sucesso garantido, ao menos nas bandas do Oriente. Games como esse costumam não vingar na Europa e nos Estados Unidos, mas nós, brasileiros, somos diferentes e sabemos apreciar diversas culturas. O jogo deve ser uma boa pedida para os amantes de mangás e animês.

Produção: Clover Studio
Distribuição: Capcom
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Site: www.capcom.com

Lançamento: Sem previsão
Expectativa: 7,0



► Okami buscou inspiração na mitologia japonesa



PREVIEW

WILD ARMS: THE 4th DETONATOR

RPG no velho-oeste

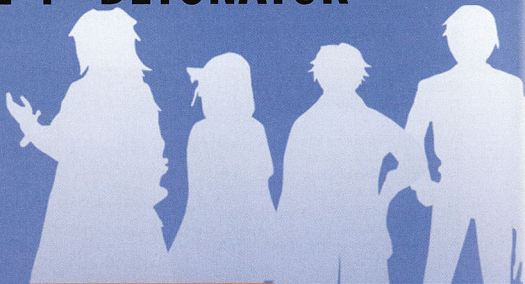
Por Henrique de Breia e Szolnoky

Com sua curiosa ambientação estilo velho-oeste, a série Wild Arms, embora não seja uma das gigantes do RPG, conquistou milhares de fãs ao redor do mundo. Por isso, a Sony anunciou dois novos games com o nome. Um deles, Wild Arms Alter Code: F, é um remake do primeiro, e o outro é o quarto episódio, antes chamado Another Code: F, agora batizado de The 4th Detonator.

A produtora promete mudanças na jogabilidade da série, mas com a mesma essência dos anteriores. Para começar, os cenários serão mais interativos. Os quatro personagens principais, Jude, Raquel, Yulie e Arnaud, poderão pegar objetos, dar pulos duplos, agachar-se, escorregar e até diminuir a velocidade do ambiente para se movimentar mais rápido. Assim, a exploração das áreas será mais profunda que nos anteriores.

O sistema de batalhas também mudou. Os campos de batalha serão divididos em seis hexágonos, e os ataques, magias e até itens farão efeito na área selecionada. Ou seja, se você tiver dois personagens em um hexágono, poderá cura-los de uma vez. Em compensação, ambos perderão energia caso algum ataque a área.

Ainda sem data de lançamento definitiva, o jogo chega em 2005.



Produção: SCEI
Distribuição: SCEI
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 01
Site: www.playstation.jp/scei/title/wa4/

Lançamento: 2005
Expectativa: 7,5

KESSEN 3

Exército em uma guerra épica

Por Ricardo Farah Pereira

▶ Esse bigodinho não engana ninguém, amigo...

Existem séries de jogos que apesar de serem excelentes acabam entrando no baú do esquecimento. E Kessen é um dos títulos que acabou fazendo parte deste baú em suas duas versões lançadas.

Kessen 3 mais uma vez coloca os jogadores em guerras épicas repletas de estratégia e combates arrasadores. Nesta terceira edição, o enredo principal foi tirado diretamente da guerra civil japonesa, com enfoque principal em alguns guerreiros históricos como Nobunaga Oda. Os jogadores conhecerão a trajetória de ascensão e queda de todo o império de Nobunaga.

O problema que a série sempre sofreu foi sem dúvida com seus infinitos slowdowns e sua jogabilidade crítica, porém, para alegria dos jogadores, a KOEI parece ter tido umas boas aulinhas com sua série Dynasty Warriors. O sistema de controle apesar de manter o sistema de gerenciamento de tropas inteiras nas batalhas, trará

a possibilidade de controlar um guerreiro específico como em um jogo de ação.

Além disso, teremos o dobro de batalhas que na versão anterior, bem como a necessidade de treinar suas tropas e muitos extras para o combate. Parece que finalmente teremos as falhas da série resolvida e muitas novidades.



Produção: KOEI
Distribuição: KOEI
Plataforma: PS2
Gênero: Estratégia
Jogadores: 01
Site: www.koei.com

Lançamento: 2^o semestre de 2005
Expectativa: 7,0



SEGA RALLY 2005

"O Retorno do Rei" dos ralis

Por Allan André

Uma década depois do lançamento do primeiro jogo da série, Sega Rally 2005 deve mostrar que os anos dourados da empresa ainda podem render bons frutos. Exclusivo para PS2, o game provavelmente causará euforia entre os admiradores do gênero.

A grande novidade está por conta de um sistema aleatório de criação de pistas, que as altera constantemente, o que faz com que nunca se repitam. A única maneira de jogar com uma pista repetida é salvando-a.

Uma demo do jogo foi exibida na TGS 2004 e o visual agradou muito a crítica internacional. A empresa esteve ofuscada durante os últimos anos e não é apenas um game que vai devolver-lhe a glória, mas Sega Rally 2005 pode trazer de volta a mesma emoção de Daytona USA e outros clássicos de corrida.



▶ Um dos maiores clássicos do fliperama vai levantar poeira no PS2



Produção: Sega
Distribuição: Sega
Plataforma: PS2
Gênero: Corrida
Jogadores: 2
Site: www.sega.com

Lançamento: Sem previsão
Expectativa: 8,0

TENCHU FATAL SHADOWS

As Kunoichis à procura de Rikimaru

Por: Ricardo Farah Pereira

Tenchu: Fatal Shadows é o nome americano de Tenchu: Kurenai, versão japonesa lançada recentemente. Os acontecimentos do jogo se passam entre os eventos de Tenchu 2 e Tenchu 3. Nessa época, o herói principal Rikimaru está misteriosamente desaparecido, portanto, você jogará Fatal Shadows com Ayame e Rin, duas kunoichis.

Cada garota possui uma técnica de luta chamada Ninsatsu Ranbu, com a qual ambas podem matar dois inimigos ao mesmo tempo. O sistema de combate será mais bem ajustado

e a "sealth" da série, mais trabalhada. As missões e seus objetivos farão com que o enredo fique cada vez mais empolgante. Os gráficos prometem uma qualidade muito superior em relação a Tenchu 3: Wrath of Heaven.

Jogar com o Rikimaru sempre foi muito interessante e desafiador, porém com Ayame e sua nova parceira Rin será, sem dúvida, muito mais atraente. Resta saber se o enredo do game complementará a série com qualidade ou apenas nos deixará com mais interrogações na mente.

▶ Kunoichi é denominação correta para mulheres ninjas



Produção: Sega
Distribuição: FromSoftware
Plataforma: PS2
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Site: www.fromsoftware.jp/

Lançamento: Fevereiro de 2005
Expectativa: 7,5

RESIDENT EVIL: APOCALYPSE

Por Henrique de Braia e Szolnoky

O segundo jogo, um clássico. E o segundo filme?

Toda vez que um filme baseado em um game é anunciado, os jogadores ficam divididos entre a satisfação pelo reconhecimento dos jogos como uma forma válida de entretenimento e o receio de que o filme será uma porcaria.

Foi o que aconteceu com *Resident Evil: O Hóspede Maldito*, de Paul S. W. Anderson, o mesmo diretor de *Mortal Kombat: O Filme* e *Alien vs. Predador*. Ao ser anunciado, criou expectativa entre os gamers, mas, quando foi lançado, em 2002, decepcionou pela história vazia e pelos poucos elementos em comum com os jogos. Mas o filme pagou seu custo, o que, em Hollywood, só quer dizer uma coisa: continuação.

No final do primeiro filme, Alice, papel da carismática Milla Jovovich, acorda em uma Raccoon City devastada. *Resident Evil: Apocalypse* começa um pouco antes disso, mostrando como o vírus vazou do complexo "Coiméia" (palco dos acontecimentos do primeiro filme) e contaminou os habitantes da pacata cidade. O famoso time S.T.A.R.S. tenta ajudar a população local, mas a maléfica corporação Umbrella tem outros planos para a cidade. Enquanto isso, Alice acorda dos experimentos que fizeram nela e "o circo está armado".

Mas e aí? O filme é bom?

Existem mais conexões entre RE: *Apocalypse* e os games da série do que com o filme anterior. Há, por exemplo, a presença dos S.T.A.R.S. e da illustre Jill Valentine, referências à família Ashford e, é claro, Nemesis, que atormentou Jill em RE3. Algumas cenas foram retiradas diretamente dos games, especialmente de RE3 e de RE Code: Veronica.

Mas isso não faz o filme ficar bom. A versão cinematográfica de Jill, por exemplo, é uma grande decepção. Além de não ser fisicamente parecida com a personagem do jogo (tire da atriz Sienna Guillory o figurino de RE3 e você verá uma mulher qualquer), sua caracterização está exagerada e agressiva demais. Ela fuma, fala palavrões e é toda "durena", diferente daquela que vimos nos games. É uma mistura bizarra – e sem graça – da inesquecível Sarah Connor, papel de Linda Hamilton em *O Exterminador do Futuro 2*, com a ex-Spice Girl Victoria Beckham.



Poucos acertos, muitos erros

Mesmo que as referências diretas estejam um pouco relaxadas, o segundo filme capta melhor o clima dos jogos. Os cenários das ruas e dos prédios lembram a série, especialmente Resident Evil 2 e 3.

As cenas de ação, por outro lado, não seguem a mesma linha. A maioria é forçada e um tanto boba. Os experimentos realizados em Alice garantiram "poderes especiais" a ela, o que é apenas desculpa para lutas acrobáticas, tanto que os zumbis são muito mais rápidos do que nos games e lembram mais The House of the Dead do que Resident Evil. Tudo isso foi pretexto para cenas de ação gratuitas e, é claro, sustos baratos.

Outras adaptações de games que estão em produção

- Alone in the Dark
- American McGee's Alice
- Area 51
- Bloodrayne
- Crazy Taxi
- Deus Ex
- Devil May Cry
- Driver
- Doom
- Eternal Darkness
- FarCry
- Fatal Frame
- Fear Effect
- Half-Life
- Metroid
- Onimusha
- Prince of Persia
- Psi-Ops
- Resident Evil: Afterlife
- Silent Hill
- Soul Calibur
- Spy Hunter
- Tekken

▶ Alone in the Dark IV: The New Nightmare, para PSone

O pior de tudo

O grande problema de RE: Apocalypse são os personagens. Eles são tão vazios, tão bastos, que, se tivessem feito um filme do minigame "Tofu", de RE2 (no qual você controla um... tofu!), teria dado na mesma. Afinal, como se emocionar com uma película em que você não liga se tal personagem morre ou não? Falta drama, emoção e humanidade nos personagens. Humanidade não no sentido de que Alice não deveria ser durona – mas no lado poético da palavra, como nos filmes dos X-Men, em que todos têm superpoderes mas são vulneráveis, têm medos e dúvidas. Em Resident Evil: Apocalypse, tudo é uma luta para exibição, e não para emoção.

É como se um produtor de Hollywood tivesse pensado: "Do que os jogadores gostam? De armas, zumbis e seios de fora!". É exatamente o que você encontra, até mesmo zumbis com seios de fora. Se pensarmos bem, isso é triste – mostra o preconceito que os "não jogadores" têm de quem joga – o "nerd" necessitado e abalado, que engole qualquer coisa sangrenta com rock pauleira.

A conclusão

Por ser uma melhor adaptação que o primeiro, pois consegue captar o clima dos jogos com mais eficiência, é mais interessante. É divertido "caçar" as referências aos games. Mas, como filme, é muito ruim, uma produção que esvazia a mente de quem está assistindo e confirma o preconceito em relação aos videogames e a quem os joga.

NOTA:
3,5



TÁ NA MÃO!

Nesta seção, nossa redação seleciona um game e avalia vários quesitos, para que você tenha opiniões diferentes. No "Tá na mão", nossos redatores mostram o porquê de suas notas e até trocam farpas, dependendo do impacto que o jogo causa aqui na redação.

O comedor de cobras

No bom sentido, é claro!

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Metal Gear Solid 3 é o título mais esperado do ano por pelo menos 99% dos donos de um PS2. E se você faz parte desse 1% restante, fique sabendo que depois de jogar o game, o seu preconceito inicial será uma mera lembrança do passado.

Os poucos 20 minutos totais da versão que pintou aqui na redação, foram suficientes para voltarmos todas as atenções no game e confirmar que a Konami prova ser a melhor e mais bem preparada empresa para produzir games para o PS2.

A abertura explica a principal missão do espião conhecido como Snake Eater. Infiltrar-se pela floresta para chegar na base inimiga russa e resgatar Sokolov, o cientista criador do projeto Metal Gear. Para este feito, o personagem principal só pode chegar à floresta através de um salto de pára-queidas usando o método HALO (High Altitude Low Opening), um salto perigosíssimo.



Toda animação de introdução acontece em tempo real, ou seja, nada de CG rolando durante o game. As armas e as poucas camuflagens disponíveis já serviram de um bom exemplo para entender o verdadeiro significado da "stealth" do game. Passar pelos cenários sem ser visto pelos soldados inimigos não será apenas uma tarefa ninja, e sim, um verdadeiro desafio para o mais hábil jogador. Com certeza, depois que o game for oficialmente lançado teremos duas fases para todos os games do gênero: Os lançados antes de MGS3, e os lançados após MGS3.

O jogo estará disponível exatamente dia 17 de novembro, porém, depois desse aperitivo, os dias que faltam para o seu lançamento final passaram a parecer meses para todos aqui.

► Como sempre, a Konami esbanjando talento na qualidade gráfica

Produção: Konami
Distribuição: Konami
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 01
Site: www.konami.com



Player 1

GET
READY

NOTA
9,0

Henrique Szolnoky

▶ GRÁFICOS 9,5

Simplesmente maravilhosos. As texturas são de alta resolução, os personagens são absurdamente detalhados, a animação é perfeita e os cenários transbordam realismo e beleza. A prova de que um hardware bem aproveitado é mais importante que a capacidade de um videogame. Possivelmente os melhores gráficos do PS2 até hoje.

▶ SOM 9,5

Assim como os gráficos, os sons são absolutamente impecáveis. Os ruídos da floresta trazem o ambiente à vida e a dublagem faz a mesma coisa com os personagens. A trilha, novamente composta por Harry Gregson-Williams, não mudou muito, mas continua excelente.

▶ JOGABILIDADE 8,0

Um pouco complicada de início, por causa de sua complexidade. A tão esperada camuflagem funciona de forma surpreendentemente simples, mas ter que mudar de roupa a cada passo que você dá é irreal e cansativo. Além disso, a mira é imprecisa, mas o restante é bem planejado e flui bem.

▶ VEREDICTO 9,0

Os outros jogos irão tentar, mas poucos conseguirão ser tão envolventes quanto MGS3. Logo nos primeiros minutos, você é "sugado" para dentro do game de um jeito único, e olha que estamos falando apenas da demo. O conjunto técnico é perfeito (mesmo que a jogabilidade precise de alguns ajustes) e é impossível não se empolgar com o sofisticado estilo cinematográfico de Hideo Kojima. O meu medo é que o game sucumba à própria pretensão, como aconteceu com MGS2. Porque, pelo pouco que deu para perceber, podemos estar diante de um jogo que vai entrar para a história dos videogames.

Player 2

GET
READY

NOTA
9,5

Ricardo Farah

▶ GRÁFICOS 9,5

Minha teoria de que não existem jogos graficamente feios, e sim, games mal programados, finalmente pôde ser comprovada com MGS3. A qualidade gráfica ficou arrasadora. Os efeitos de luz e sombra, a variação das texturas que definem bem objetos orgânicos de inorgânicos, as expressões faciais, enfim, toda composição visual faz com que você mergulhe no clima do game, que se torna, a cada segundo, mais fantástico.

▶ SOM 9,0

Empolgante, arrasadora e fiel a toda série, definem muito bem este quesito que na minha opinião é indispensável para qualquer jogo. Ah, se todos os games de espionagem e furtividade tivessem uma trilha sonora como essa...

▶ JOGABILIDADE 8,5

Diferente da opinião do meu amigo Henrique, minhas impressões quanto a jogabilidade foram muito boas. Quem já domina bem os comandos dos games anteriores, não terá nenhuma dificuldade em se adaptar com o game.

Porém, o que definitivamente me causou uma certa frustração foi quanto ao acesso do menu de camuflagens. São cerca de 4 telas que devem ser acessadas até finalmente chegar na escolha da camuflagem. Como a proposta principal do game é essa, o acesso repetitivo durante o jogo pode atrapalhar muito.

▶ VEREDICTO 9,5

MGS3 é prova viva de que a Konami é a empresa mais bem preparada para programar para o PS2. Indiscutivelmente o game tem tudo para ser o melhor título do ano e se tornar facilmente um dos "estrelinhas" do PS2. É o típico jogo que você com certeza causará inveja aos amigos que não possuem o PS2...hehehe

Player 3

GET
READY

NOTA
9,5

Allan André

▶ GRÁFICOS 9,0

Me impressionaram muito! Confesso que, às vezes, me sinto desanimado com o PS2. Mas, quando vejo um qualidade gráfica igual a essa, tenho orgulho de meu console. O forte dos gráficos é os efeitos de luzes, que misturam raios de sol e sombras. Magníficos! Se você prestar atenção, perceberá alguns serrilhados, mas nada que prejudique o visual.

▶ SOM 9,0

É um elemento muito forte, desde o PSone. MGS sempre contou com trilhas muito bem produzidas e, em sua terceira versão, a tradição foi mantida. Os efeitos sonoros também estão caprichados. Alguns deles, como o do menu e da famosa adaptação sobre a cabeça dos inimigos, você reconhecerá na hora.

▶ JOGABILIDADE 8,5

Entrando na discussão alheia: o menu de troca de camuflagens é bem completo e me agradou muito. Não é tão complicado. Concordo com o Farah a respeito dos comandos, pois a adaptação é rápida, mas o Szolnoky está coberto de razão em relação à mira. Foi o que estragou. No geral, agrada.

▶ VEREDICTO 9,5

Se, numa manhã de domingo, você encontrar um cara chamado Hideo Kojima na rua, bata continência para este cidadão. O cara é um gênio. Não posso me arriscar a dizer que o enredo é genial. Terei que chegar ao final do game para comprovar mas, até agora, pelo que pude conferir, MGS3 é uma obra-prima. Algumas continuações decepcionam, mas esse não é o caso. Devo admitir que meu nobre colega Henrique tem razão ao afirmar que a pretensão talvez queime o jogo. Acho difícil. Por enquanto, o que posso adiantar é que, provavelmente não terei tempo para o San Andreas.

REVIEW ESPECIAL

X-MEN LEGENDS

Por Ricardo Farah Pereira

Os filhos do átomo juntos em mais uma saga

X-Men é, sem dúvida, o nome que mais ecoa na mente de qualquer fã e leitor de HQs. Os heróis criados por Stan Lee foram alvos de histórias e reviravoltas durante décadas. Tantas sagas e formações de que o time dos mutantes participou tornaram praticamente impossível descrever completamente esse universo magnífico.

No mundo dos jogos, eles já receberam inúmeros títulos desde a geração 16 bits e, definitivamente, X-Men Legends pode ser considerado o game mais fiel e com maior qualidade, para que os jogadores mergulhem no mundo dos mutantes.

Visualmente falando...

X-Men Legends chama a atenção pelos gráficos coloridos e efeitos especiais cativantes. A escolha do Cel-Shading não foi apenas sereata, mas também fundamental para recriar o universo dos XOs com a maior fidelidade possível. Os cenários são repletos de objetos e variações de texturas e seu principal atrativo é a possibilidade de destruir praticamente tudo o que estiver em sua frente: paredes, caixas, árvores e inimigos.

Os modelos criados para os personagens ficaram muito bons, quando levamos em consideração o uniforme utilizado por eles. Porém, o nível de expressão facial é nulo, o que pode frustrar alguns jogadores da panela "gráficos são tudo". De volta aos uniformes, temos os principais da saga Ultimate, como extra do jogo, há os clássicos uniformes da primeira e da segunda geração dos mutantes.

Além disso, as cenas em CGs não precedem cada missão conseguindo dar aquele toque de empolgação e mistério.

▶ A prova de que eletricidade em excesso é péssima para os cabelos





Uma atuação mais que perfeita

O enredo de X-Men Legends poderia ser o algoz do jogo para qualquer fã, mas brilhantemente foi digno de respeito e qualidade. Por focar principalmente a saga "Ultimate X-Men" das HQs, os jogadores podem não gostar muito do visual cáótico e da falta de participação de alguns personagens, como o Arcanjo.

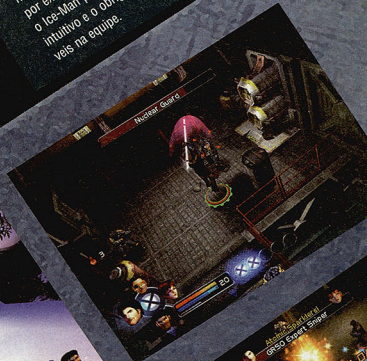
No entanto, você joga boa parte da trama com a mutante Allison, mais conhecida como Magma. À primeira vista, isso pode tornar o enredo chato, mas na verdade auxilia muito, uma vez que Magma — por ser uma nova integrante dos X-Men — passa a conhecer mais sobre cada membro da equipe. A convivência acaba sendo basicamente na mansão dos mutantes e, em determinados momentos, você acaba participando de "flashbacks" de alguns personagens, como quando Wolverine conta como se tornou a Arma-X. Nesses moldes, você participa de momentos nos quais a primeira formação enfrenta Juggernaut ou a equipe atual luta contra os Sentinelas.

Na trama principal do jogo, os heróis enfrentam, durante muitos capítulos, os conflitos que sempre aconteceram entre humanos e mutantes. Mas o grande inimigo destes fica para a "Irmãndade dos Mutantes", comandada por Magneto e com a participação de algumas figurinhas carimbadas, como Dentes-de-Sabre, Mística, Pyro e muitos, muitos Sentinelas. Outro grupo que deixa sua marca no game são os Morlocks, comandados por Marrow. Enfim, é um enredo fabuloso e que não decepciona nenhum fã dos filhos do átomo.

Multplayer para um single player

A concepção principal do game é semelhante à de jogos atuais, como Baldur's Gate e Champions of Norrath. Ou seja, trata-se de um jogo de ação com elementos de RPG, com o ganho de experiência durante as lutas para conseguir níveis e novas habilidades mutantes. Porém, a grande novidade é poder controlar quatro heróis ao mesmo tempo durante uma missão. Com apenas um toque no direcional, você troca de personagem. Com isso, as possibilidades de combates e estratégias em equipe dão um toque especial à jogabilidade, que ficou muito boa. Por exemplo, é possível fazer com que Jean Grey utilize seus poderes para levar o oponente arroucho você acerta um rano óptico de Cyclops no inimigo.

Outro destaque fica para a utilidade específica de poderes mutantes em alguns pontos dos cenários. Em determinado local, por exemplo, você é obrigado a criar uma ponte de gelo com o Ice-Man para seguir com seu grupo. Isso dá o game mais intuitivo e o obriga a utilizar a maioria dos 15 mutantes disponíveis na equipe.



Produção: Activision
Distribuição: Raven Software
Plataformas: PS2, Xbox e Game Cube
Gênero: Aventura/RPG
Jogadores: 4
Site: www.xmenlegends.com

PRÓS: Enredo fiel às HQs, jogabilidade excelente, multiplayer para 4 jogadores

CONTRAS: Grande número de loadings desnecessários, falta de opção online

GRÁFICOS: 8,5
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 9,5

NOTA
9,0

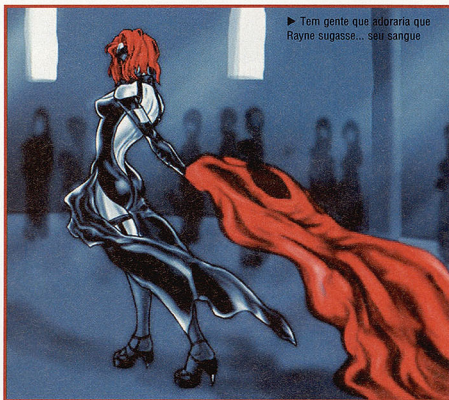
REVIEW

BLOODRAYNE 2

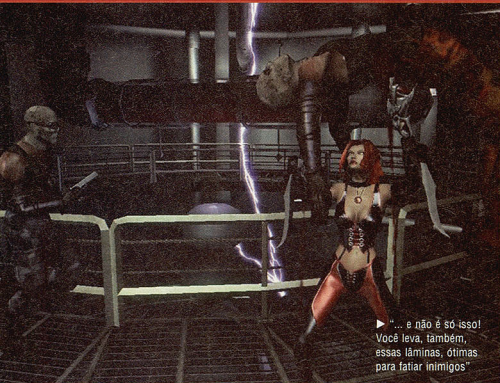
A dança da vampira

Por Henrique de Breia e Szolnoky

'Na natureza, nada se cria e nada se destrói; tudo se transforma': uma das regras fundamentais da ciência pode ser aplicada ao universo dos games. Um bom exemplo é Bloodrayne, produzido pela Majesco em 2002. A empresa transformou o Blade dos cinemas em uma vampira ruiva que enfrentava hordas de nazistas em seus saltos altos. Mesmo que pouco refinado, o jogo trouxe um personagem sólido e uma jogabilidade promissora. Portanto, sua continuação, Bloodrayne 2, tinha uma certa responsabilidade.



► Tem gente que adoraria que Rayne sugasse... seu sangue



► ... e não é só isso! Você leva, também, essas lâminas, ótimas para fatar inimigos*

A história começa com Rayne, a sexy protagonista da série, tentando solucionar os nefastos feitos de seu "pai", 70 anos depois do primeiro game. A bela moça está com mais atitude do que antes e suas frases de efeito, misturadas à boa dublagem, fazem dela um personagem carismático.

Agora, além das lâminas em seus braços e de suas habilidades acrobáticas, a personagem tem armas chamadas Carpathian Dragons, que utilizam sangue como munição. Caso você não as alimente de vítimas, o sangue da própria vampira será drenado. Além disso, Rayne conta com uma corrente que serve como chicote, nos moldes de Jacques, de Onimusha 3. Com essa nova arma, você pode jogar os inimigos contra tanques de propano, lanças e até objetos que bloqueiam seu caminho.

Outra adição é a capacidade de se equilibrar e escorregar por canos, com a possibilidade de até mesmo "picotar" alguns inimigos enquanto isso.

A combinação dessas habilidades dá mais estilo às lutas, mas o jogo acaba ficando fácil demais. Apenas alguns chefes dão mais trabalho — nada que não possa ser resolvido pelo fator Rage, que aumenta a força e a agilidade de Rayne. Outros poderes complementam a jogabilidade, como olhar através de paredes ou movimentar-se mais rápido que os inimigos.

Mesmo que conte com gráficos superiores, maior variedade de luta e mais atitude, o game sofre do mesmo problema do primeiro: repetição. As novidades não impedem o jogo de parecer um pouco superficial e até ultrapassado. Mas pelo menos a produção não tem a pretensão de ser mais que isso, o que é ótimo. No final das contas, Bloodrayne 2 consegue proporcionar o tipo de diversão desencanaada que promete.



NOTA
8,0

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 8,0

PRÓS: visual e personagens estilosos, belos gráficos, mais variedade que o primeiro

CONTRAS: muita repetição, mudanças apenas superficiais, desafios fáceis demais

Produção: Terminal Reality
Distribuição: Majesco
Plataformas: PS2, Xbox e PC
Gênero: Ação
Jogadores: 1
Site: www.bloodrayne2.com



SHADOW HEARTS: COVENANT

A continuação perfeita

Por Henrique de Breia e Szolnoky

A série Final Fantasy é tão famosa e valorizada pelo público que outros bons RPGs acabam não recebendo a atenção que merecem. É o caso de Shadow Hearts, de 2001, que trouxe um inventivo sistema de batalhas, uma fantástica trilha sonora e uma boa história.

Covenant é uma continuação direta de Shadow Hearts. O jogo começa em 1915, na Primeira Guerra Mundial. Yuri, o protagonista do primeiro game, está de volta e se une a novos personagens, como Karin e Joachim, para enfrentar uma sociedade secreta com objetivos maliciosos. De lambuja, o grupo precisa curar uma maldição que assola Yuri e consome seus poderes especiais.

O game se passa em uma realidade alternativa do nosso mundo, repleta de misticismo e criaturas bizarras, um universo convincente devido ao impecável conjunto técnico.

Para começar, os gráficos são de qualidade. Não se comparam a Final Fantasy X (até agora, nenhum RPG conseguiu), mas os personagens são detalhados e têm animação fluida. Os cenários são bem construídos e estimulam a exploração, mesmo que tragam texturas meio borradas e os infames serrilhados do PS2. Nas batalhas, os belos efeitos especiais fazem tudo ficar mais emocionante. A trilha sonora, mesmo não sendo tão boa quanto antes, é ótima e condiz com a excelente dublagem.

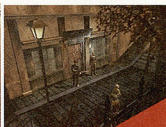
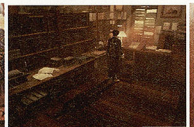


► Mas, peraí, já existia silicone em 1915?



A jogabilidade traz um curioso sistema de batalhas. Cada personagem tem um Judgment Ring, um tipo de disco de habilidade. Nele, há "fatias" coloridas e uma espécie de ponteiro que gira. Você deve apertar X quando o ponteiro passar pelas "fatias" para executar cada tarefa, o que adiciona ao sistema em turnos uma boa porção de timing e reflexos. Além disso, pode-se executar combos em grupo e, também, personalizar o seu Judgment Ring, o que dá mais profundidade às batalhas.

A mistura de um ótimo conjunto técnico com uma inovadora jogabilidade, uma história intrigante, personagens memoráveis e um bizarro senso de humor resultou em Shadow Hearts: Covenant, uma boa surpresa no universo do RPG, que consegue fugir da fórmula de Final Fantasy e superar, de longe, seu antecessor.



Produção: Nautilus
Distribuição: Midvay
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Site: www.shadowhearts covenant.com

PRÓS: enredo intrigante, personagens carismáticos, ótimo sistema de batalhas

CONTRAS: os mais exigentes podem reclamar do serrilhado e de alguns diálogos em texto

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 9,0
DIVERSÃO: 8,5

NOTA
8,5

REVIEW

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

O solteirão Larry se aposentou, mas seu sobrinho não...

Por Ronaldo Carlini Testa

Depois de anos, sem sucesso, tentando encontrar sua cara metade, o solteirão desastrado Larry Laffer decidiu abandonar a vida boêmia. Agora, chegou a vez de Larry Lovage - seu sobrinho - tentar se dar bem com as garotas.

Ele acaba de ingressar em uma universidade e só pensa em diversão. Sua única preocupação é conhecer colegas peitudas e com coxas bem torneadas que possam "esquentar" um pouco mais o seu, digamos, coração. Ganhar as garotas não vai ser uma tarefa fácil. Para concretizar seu principal objetivo - despir as belas moças - será preciso ter muita lábia e trabalho duro.

Para alcançar seus objetivos, Lovagne terá de completar algumas provas, como pular em cama elástica e fazer micagens, trabalhar como balconista, dançar música country e até chicotear algumas mocinhas cheias de desejo.



► Será que desta vez Larry vai desencharcar?



NOTA
7,5

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,0
DIVERSÃO: 8,0

PRÓS: muitas piadas, garotas seminuas e boa dublagem

CONTRAS: desafios pouco inteligentes, pouca interatividade

Produção: VU Games
Distribuição: High Voltage Soft
Plataforma: PC, Xbox, PS2
Gênero: Adventure
Jogadores: 01
Site: www.leisuresuitlarry.com

SEGA SUPERSTARS

Encontro de feras no EyeToy

Por Allan André

► Diversão garantida no EyeToy como os personagens da Sega



Em Nights, você simula os movimentos de voo, ou seja, cada game é controlado de maneiras diferentes.

Sega SuperStars não é um crossover que mistura personagens num jogo só, é um apanhado com os melhores títulos, sem que se misturem.

O jogo não impressiona, mas quem duvidava do EyeToy, pode queimar a língua pois, aos poucos, o acessório progride e tenta a melhorar. Que o progresso continue!

Desta vez, a Sega resolveu juntar todos os seus maiores títulos e atacar com o EyeToy, a câmera do PS2. São diversos jogos, como Sonic, Space Channel 5, Nights, Crazy Taxi, Samba de Amigo e outros, cada um controlado de maneira diferente.

Em House of the Dead, por exemplo, você deve atacar os monstros pelas costas. Em Virtua Fighter, você fica de lado e troca chutes e socos com seu adversário.



NOTA
6,5

GRÁFICOS: 7,0
SOM: 7,5
JOGABILIDADE: 6,0
DIVERSÃO: 6,0

PRÓS: Melhora no aproveitamento do EyeToy, Grandes títulos reunidos

CONTRAS: Não diverte por muito tempo

Produção: Sonic Team
Distribuição: Sega
Plataforma: PS2
Gênero: Variação
Jogadores: 02
Site: www.sega.com



SHIN MEGAMI TENSEI: NOCTURNE

Você e seus demônios salvando o mundo

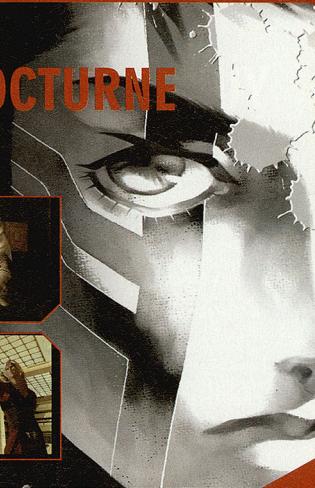
Por Ricardo Farah Pereira

Lançado no Japão há algum tempo, a versão americana de SMT: Nocturne traz atrativos que a versão japonesa não teve. Neste RPG da Atlus, a história enfoca uma Tokyo futurista que foi totalmente destruída e sua população, praticamente dizimada, após uma guerra que durou anos.

Você joga com um garoto que tem a importante missão de aniquilar todos os demônios que infestam o planeta. Durante sua jornada, ele cria novos elos de fraternidade e algumas "parcerias" demoníacas.

Como um RPG de turnos, o game possui um sistema de luta muito interessante. Você pode controlar até quatro personagens ao mesmo tempo, sendo que existe a possibilidade de invocar demônios para combaterem junto a você. Com gráficos em Cel-Shading (no estilo anime), a presença ilustre de Dante (Devil May Cry), e de pelo menos 60 horas de jogo, definitivamente tornam SMT: Nocturne um RPG que vale a pena ser jogado por qualquer jogador, seja ele fã do gênero ou não.

► Os gráficos em Cel-Shading se encaixaram perfeitamente ao tema



Produção: Atlus Software
Distribuição: Atlus Software
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 01
Site: www.atlus.com/smt/

PRÓS: O sistema de criaturas que podem ser usadas nos combates

CONTRAS: As músicas são pouco emocionantes e nada marcantes

GRÁFICOS: 7,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,0

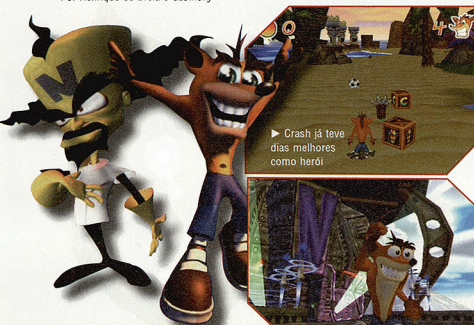
NOTA

7,0

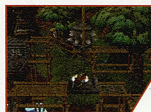
CRASH TWINSANITY

Dr. Cortex: mil e uma utilidades

Por Henrique de Breia e Szolnoky



► Crash já teve dias melhores como herói



Muitos games foram lançados com Crash, um dos personagens mais conhecidos do PlayStation, mas nenhum conseguiu captar o divertido espírito dos primeiros da série. O personagem foi cansando e a franquia parecia condenada, até chegar Twinsanity.

Galera, o bom humor está de volta. Esqueça as piadas sem graça de antes: os diálogos estão entre os mais hilários dos videogames. No jogo, Crash e Cortex precisam unir forças para recuperar o Power Crystal, mas a relação entre eles não é das mais saudáveis, já que são arquiinimigos. Crash pode usar Cortex como snowboard e martelo, jogá-lo contra botões e muito mais. Ele tem diversas "utilidades", uma mais bizarra que a outra.

Esse sadomasoquismo inusitado é um dos aspectos mais divertidos do game que, complementado pela excelente dublagem (especialmente a de Cortex), vai fazer você dar boas risadas.

No restante, o jogo não traz tantas novidades. Os desafios são mais ou menos os mesmos que antes, assim como o visual e a trilha sonora. O que salva mesmo é a história louca, que rende momentos engraçados. Quem é fã vai adorar.

Produção: Traveller's Tales
Distribuição: VU Games
Plataforma: PS2 e Xbox
Gênero: Plataforma
Jogadores: 01
Site: www.crashbandicoot.com

PRÓS: Delicioso senso de humor, a diversão de fazer Cortex sofrer

CONTRAS: Não evoluem os conceitos da série (já estão ficando esgotados)

GRÁFICOS: 6,5
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 7,5
DIVERSÃO: 7,5

NOTA

7,0

REVIEW

YUYU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT

O time Urameshi nunca esteve em pior situação

Por Ricardo Farah Pereira

Depois de muito tempo, a série Yuyu Hakusho ganhou um jogo para os novos videogames. Em Dark Tournament, os jogadores têm a possibilidade de jogar com até 25 personagens da série. O legal é que cada luta tem uma animação do próprio desenho, contando a história do anime. Os gráficos do jogo provam que a engine do Cel-Shaded se encaixa perfeitamente nos títulos que são baseados em séries animadas. No entanto, o game parece que foi feito às pressas ou falta de qualidade da equipe de produção. Os personagens estão longe de serem bem acabados



com texturas e efeitos de iluminação medíocres. Os cenários são simples e não apresentam nenhuma qualidade digna da série animada.

Porém, o maior problema do game é, sem dúvida, os controles. Os personagens são lentos, com pouca variação de golpes. Mesmo com algumas magias bacanas e até fiéis ao desenho, a jogabilidade não consegue ser amigável em nenhuma situação. Vale a pena ser jogado, caso você realmente seja fã da série. Caso contrário, fuja desta bomba, pois existem muitos outros títulos de melhor qualidade.



► O sujeito aí ao fundo, não engana MESMO...

NOTA
5,5

GRÁFICOS: 5,5
SOM: 6,5
JOGABILIDADE: 4,0
DIVERSÃO: 6,0

PRÓS: As animações do próprio desenho que rola no Story Mode.

CONTRAS: Gráficos fracos e com poucas variações de cores; jogabilidade péssima com lentidão e falhas insuportáveis.

Produção: Atari
Distribuição: Digital Fiction
Plataforma: PS2
Gênero: Luta
Jogadores: 02
Site: www.atari.com

NARUTO: NARUTIMATE HERO 2

Simplesmente sensacional

Por Ricardo Farah Pereira

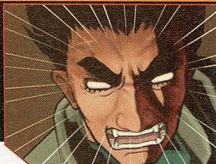


Naruto, para os poucos familiarizados, é uma série animada transmitida, atualmente, nas TVs nipônicas, além de ser um mangá de sucesso. E Naruto: Narutimate Hero 2, o segundo game do PS2, consegue ser melhor que seu predecessor.

No total, são 33 personagens da série (contra 12 da versão anterior) que disputam combates em cenários característicos do anime. A grande novidade fica por conta do Story Mode que agora é, na verdade, um modo RPG que apresenta o mesmo enredo que rola na série. O jogo também possui uma história extra totalmente nova.

A jogabilidade do game continua formidavelmente intuitiva, mantendo o aspecto de luta Smash Bros + PowerStone. Porém, vale ressaltar a novidade dos especiais que antes eram executados com uma sequência de botões e agora são apenas uma disputa de velocidade nos controles (como os jogos de Olimpíadas). Isso, por um lado, é bom já que facilita a curva de aprendizado do game, entretanto, é frustrante ser jogado entre amigos "metralha controle".

Para resumir, pode-se dizer que o jogo continua excelente e ainda traz novidades estonteantes. No entanto, mais uma vez, o game só foi lançado no Japão.



NOTA
8,5

GRÁFICOS: 9,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 8,5
DIVERSÃO: 8,0

PRÓS: gráficos em Cel-Shading de primeira qualidade; 33 personagens jogáveis; modo RPG.

CONTRAS: apesar da jogabilidade excelente, mudar o sistema dos especiais não ficou muito atraente; título totalmente japonês.

Produção: Bandai
Distribuição: CyberConnect2
Plataforma: PS2
Gênero: Luta
Jogadores: 2
Site: www.bandai.co.jp



STAR WARS BATTLEFRONT

Guerra nos planetas

Por Felipe Leiva

Se você já está cansado de jogar as mesmas histórias dos filmes da série Star Wars, Battlefront surge para inovar. O game apresenta algumas similaridades com o conhecido jogo multiplayer Battlefield 1942, no entanto, oferece maior diversidade de armas, veículos e soldados.

A parte boa é que o jogo traz cenários gigantescos e, além de recriar as manjadas batalhas dos filmes, inclui alguns dos mais empolgantes conflitos da nova trilogia.

É claro que o jogo é voltado ao modo multiplayer, mas o jogador solitário não sairá decepcionado, pois pode controlar soldados de quatro facções diferentes: Rebeldes, Império, Soldados Clones e CIS (separatistas). No começo, você pode optar por recriar as batalhas do modo Clone Wars, que são algumas missões situadas na era pré-Darth Vader. Já o modo Galactic Civil War dá a oportunidade de derrotar o Império nas areias de Tatooine ou no planeta gelado Hoth.

Em Galactic Conquest, você luta nos mesmos planetas das missões acima, mas pode jogar com facções diferentes e habilitar truques que fazem com que seu time melhore o desempenho ou sabote o inimigo.

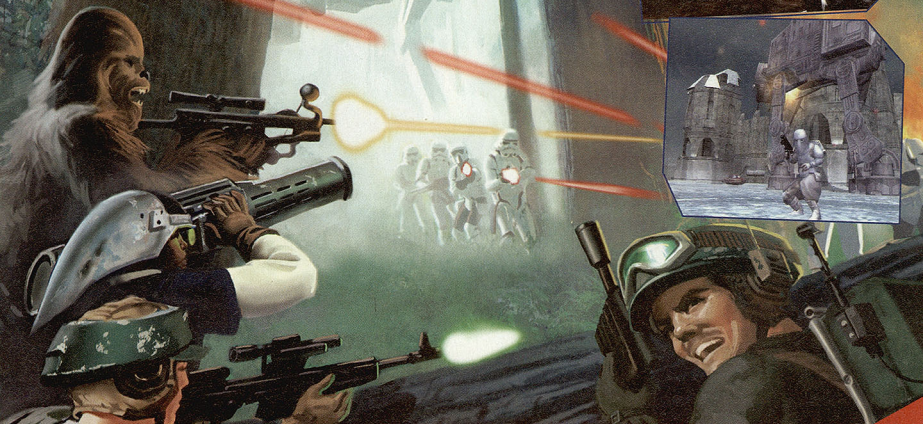
Os soldados têm certas características de especialização. Alguns carregam rifles snipers para tiros de precisão, outros são granadeiros e levam lança-foguetes para o campo de batalha.

As músicas de fundo dos menus são um pouco repetitivas, apesar de variarem de acordo com a missão. A parte realmente divertida é ter acesso aos X-Wings, Tie Fighters, as speeder bikes (as motos de O Retorno de Jedi). Mas se você espera combates espaciais, esqueça, pois Battlefront é jogado em cenários terrestres. O objetivo é ganhar batalhas e controlar um planeta inteiro.

Em determinadas missões é possível ter a ajuda de um herói como Luke Skywalker ou o Conde Dookan, que auxiliam em fases extremamente difíceis. Eles são os elementos-chave que podem fazer seu time ganhar ou perder em um momento decisivo.

Battlefront não é um jogo espetacular, mas diverte, mesmo no modo single player.

► Você vai mandar para a vala o tal do Jar-Jar!



Produção: LucasArts
Distribuição: Pandemic Studios
Plataforma: PS2, Xbox e PC
Gênero: Ação
Jogadores: 2 (16 online)
Site: www.lucasarts.com/

PRÓS: Bom uso da clássica licença, batalhas épicas

CONTRAS: IA instável, single player poderia ser melhor

GRÁFICOS: 7,5
SOM: 9,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 8,0

NOTA
8,0



A PROMOÇÃO FOI UM SUCESSO!

Recebemos milhares de cartas que confirmaram o sucesso da nossa promoção.

O nome do ganhador de todos estes prêmios será divulgado na próxima edição.

Não perca pois o ganhador pode ser você.





TRUQUES E DICAS



▶ Def Jam: Fight for NY



▶ Tony Hawk's Pro Skater 2



▶ Nightmare Creatures



▶ X-Men: Legends

Este caderno foi feito especialmente para você que quer debulhar os 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!



▶ MTV Sports: Skateboarding



▶ The Guy Game

PS2

PlayStation

> BlowOut.....	38
> Burnout 3: Takedown.....	39
> Crimson Sea 2.....	38
> Def Jam: Fight For NY.....	41
> DRIV3R.....	41
> Mister Mosquito.....	38
> Rez.....	38
> The Guy Game.....	41
> X-Men Legends.....	40



▶ Syphon Filter



▶ Tony Hawk's Pro Skater 2

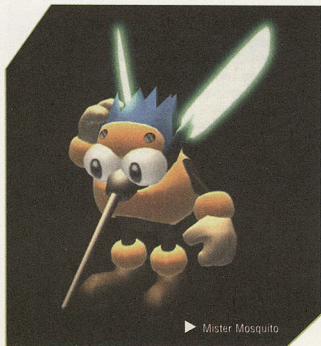


▶ MTV Music Generator



▶ DRIV3R

> Blade.....	37
> Chicken Run.....	36
> Colony Wars 3: Red Sun.....	36
> Driver: You are the Wheelman.....	37
> Excalibur 2555 A.D.....	36
> Hybrid.....	37
> MTV Sports: Skateboarding.....	36
> MTV Music Generator.....	36
> Nightmare Creatures.....	37
> Syphon Filter.....	37
> Tony Hawk's Pro Skater 2.....	36



▶ Mister Mosquito



▶ Chicken Run



> Syphon Filter

Desligar AI dos inimigos:

Já durante o jogo, pause o jogo e coloque o cursor em map, depois disso, segure → + * + L2 + R1

Habilitar todas as armas com munição infinita:

Já durante o jogo, pause o jogo e coloque o cursor em weapons, depois disso, segure ← + ● + * + ■ + L2 + R2

Selecionar fases:

Já durante o jogo, pause o jogo e coloque o cursor em options, depois disso, coloque o cursor em

select mission e segure ← + * + ■ + L1 + R1 + ■

Destruir e ser destruído com um tiro:

Já durante o jogo, pause o jogo e coloque o cursor em weapons, depois disso, coloque o cursor em silenced 9mm e segure ← + * + ■ + L1 + R2 + ■



> Blade

Na tela com o menu principal, aperte:

Energia infinita: ←, ←, →, L2, L1, R2, R1

Munição infinita: ↓, →, ↑, ←, L2, L1, R2, R1

Habilitar todos os itens: →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2

Obs.: pause o jogo e ative o código na opção Cheat

> Driver: You are the Wheelman

Habilitar menu de truques:

No menu principal: coloque o cursor em Undercover e entre com os truques a seguir. Depois de fazer o truque, vá até a opção cheats para ativá-lo.

Invincibilidade: L2, L2, R2, R2, L2, R2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Imunidade com a polícia: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2

Controlar as rodas de trás: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, R2, R1, L2, L1

Veículo miniatura: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2

Suspensão gigante: R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L1, R2, R1

Tela de cabeça para baixo: R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, R2, L1

Ver os créditos: L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

> Hybrid

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Seleção de fases: #W@N@W@RP6969696969

Infinitas armas: #W@NN@CH#@T69696969*

Mostra todo mapa: B#RTH*W@RK*S*X*D#@TH

> Nightmare Creatures

Na tela de passwords, escreva:

Modo Cheat: ←, ↓, ▲, ↓, ▲, ▲, ▲, ↑

Modo Debug: L1, L1, L1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ■

Destruir com um acerto: L1, R1, L2, R2, ■

Inimigos pequenos: L2, L2, R1, R1, L1, R2, ■

Selecionar música: L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, ■

Selecionar fase: L1, L1, L2, R1, R1, R2, ■

Habilitar fases Ignatius

Fase 02: ▲, ●, ▲, ←, ▲, ▲, ■, ■, ■

Fase 03: ▲, ■, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑

Fase 04: ▲, ■, ▲, ▲, ←, ▲, ↓, ■

Fase 05: ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ←, ■

Fase 06: ▲, ↓, ▲, ■, ▲, ↓, ←, ●

Fase 07: ▲, ←, ▲, ■, ▲, ←, ▲, ●

Fase 08: ▲, →, ▲, ■, ▲, ▲, ●, ●

Fase 09: ●, ▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ■

Fase 10: ●, ●, ●, →, ▲, ↑, ↓, ↓

Fase 11: ●, ■, ▲, →, ▲, ↓, ←, ↓

Fase 12: ●, ■, ▲, ▲, ▲, ↑, ▲, ■

Fase 13: ●, ↑, ▲, ▲, ▲, ↓, ■, ↑

Fase 14: ●, ↓, ▲, →, ▲, ●, ■, ↓

Fase 15: ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ■

Fase 16: ●, →, ▲, ▲, ▲, ●, ↑, ■

Fase 17: ■, ▲, ■, ■, ■, ▲, ↓, ↑

Fase 18: ■, ●, ■, ■, ▲, ↑, ←, ↓

Fase 19: ■, ■, ■, ■, ●, ↓, ↓

Fase 20: ■, ■, ■, ■, ●, ←, ■, ↓

Habilitar fases Nadia

Fase 02: ↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, ■, ■

Fase 03: ↑, ■, ▲, ↑, ▲, ■, ■, ■

Fase 04: ↑, ■, ▲, ↑, ▲, ↑, ■, ■

Fase 05: ↑, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ■

Fase 06: ↑, ↓, ▲, ↑, ▲, ←, ■, ■

Fase 07: ↑, ←, ▲, ↑, ▲, ▲, ■, ■

Fase 08: ↑, →, ▲, ↑, ▲, ▲, ●, ●

Fase 09: ↓, ▲, ■, ■, ■, ■, ■, ■

Fase 10: ↓, ●, ■, ■, ■, ▲, ↓, ↑

Fase 11: ↓, ■, ■, ■, ▲, ↑, ←, ↑

Fase 12: ↓, ■, ■, ■, ▲, ←, ↑, ↑

Fase 13: ↓, ↑, ↑, ■, ▲, ←, ●, ↑

Fase 14: ↓, ↓, ■, ■, ▲, ■, ■, ↑

Fase 15: ↓, ←, ■, ■, ■, ■, ■, ↑

Fase 16: ↓, →, ■, ■, ■, ▲, ↑, ↑

Fase 17: ←, ▲, ■, ■, ▲, ▲, ■, ↑

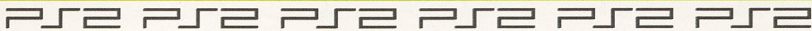
Fase 18: ←, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, →, ↑

Fase 19: ←, ■, ■, ■, ●, ↓, ↓, ↓

Fase 20: ←, ■, ■, ■, ■, ●, ↓, ↓, ↓



TRUQUES E DICAS



> BlowOut

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:
Alivar fator de tempo: CHARLIEALPHANOVEBERECHO.
Aumentar level (arma): FRIENDLIESTGODINGALAXY.
Infinita munição: FISHINABARREL.
Inimigos congelados: CHARLIEOSCARLIMADELTA.
Invencibilidade: NIOPAINNOCANE.
Personagem com cabeça grande: BUTTCHEATGANSURPRISE.
Personagem com pé grande: DEADREOPARTYSHOES.
Pular de fase: YESTERDAYYOURZEBRADIE.
Recarregar energia: CANEREADYTOROCK.
Seleção de fases: COOLLEVELCHEATCODE.
Todas as armas: CHARLIEHUSTLEOVERDRESSEDROMEO.
Todas as portas destrancadas: ANYANDALLCODE.
Obs.: uma mensagem indica que a dica funcionou.

> Rez

Visão aproximada:
Consiga o primeiro lugar em duas Areas no modo Score Attack.

Visão distante:
Consiga o primeiro lugar em três Areas no modo Score Attack.

Visão dinâmica:
Consiga o primeiro lugar em quatro Areas no modo Score Attack.

Visão em primeira pessoa:
Consiga o primeiro lugar em cinco Areas no modo Score Attack.

Habilitar formas do personagem (zero e segunda):
Consiga o ranking de 100% em qualquer Area.

Habilitar formas do personagem (terceira):
Consiga o ranking de 100% em duas Areas ou acumule um total de seis horas de jogo.

Habilitar formas do personagem (quarta):
Consiga o ranking de 100% em três Areas ou acumule um total de sete horas de jogo.

Habilitar formas do personagem (quinta):
Consiga o ranking de 100% em quatro Areas ou acumule um total de oito horas de jogo.

Habilitar formas do personagem (final):
Consiga o ranking de 100% em cinco Areas ou acumule um total de nove horas de jogo.

> Crimson Sea 2

Habilitar Bow Rahn (modo multiplayer):

Complete a missão Original Menace conseguindo rank "S".

Habilitar Diez (modo multiplayer):

Complete a missão Diez, Woman Warrior conseguindo rank "S".

Habilitar Shami (modo multiplayer):

Complete a missão Princess Shami conseguindo rank "S".

Fashion Ring:

Complete o jogo pelo menos uma vez.

B Ability:

Complete a missão A Town In Panic conseguindo rank "S".

G Ability:

Complete a missão Operation Network conseguindo rank "S".

HP Booster 2:

Complete a missão Successfully complete The Deadly Energy conseguindo rank "S".

NP Ability:

Complete a missão Successfully complete The Remnants Of Times Past conseguindo rank "S".

NP Booster 2:

Complete a missão Successfully complete The Rescue Daisy conseguindo rank "S".

NP Converter 1:

Complete a missão Successfully complete The Poisoned Una conseguindo rank "S".

NP Converter 2:

Complete a missão Successfully complete The Fiery Segundo Base conseguindo rank "S".

Replicator:

Complete a missão Successfully complete The Crimson Sea conseguindo rank "S".

Reserve 2:

Complete a missão Successfully complete The Soul Of Semplice conseguindo rank "S".

Siphon 1:

Complete a missão Successfully complete The Stolen IAG Badge conseguindo rank "S".

Siphon 2:

Complete a missão Successfully complete The A New Menace conseguindo rank "S".

Surge 1:

Complete a missão Successfully complete The Prototype conseguindo rank "S".

Surge 2:

Complete a missão The Menace Hordes conseguindo rank "S".

Trainer 1:

Complete a missão The Prestits in Darkness conseguindo rank "S".

Trainer 2:

Complete a missão The Valley Stalker conseguindo rank "S".

Vipa Suit 2:

Complete a missão The Lab at Movindo conseguindo rank "S".

Vitalizer 1:

Complete a missão The Crafty Menace conseguindo rank "S".

Vitalizer 2:

Complete a missão The Battle Of The Minefield conseguindo rank "S".



> Mister Mosquito

Habilitar Mother Mosquito:

Na tela de seleção de personagens, segure L1 e aperte ↑, →, ←, ↓, ■, ■, R1, R1, R1.

Habilitar Father Mosquito:

Depois de habilitar Mother Mosquito, na tela de seleção de personagens, segure L2 e aperte ↑, →, ←, ↓, ■, ■, R2, R2, R2.

Habilitar mini-game:

Segure = + = no controle 2 e ligue o PlayStation 2. Aperte quadrado para se movimentar para frente, ✎ para pular e ▲ para atacar. Obs.: um som confirma que as dicas funcionaram.



PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

> Burnout 3: Takedown

Selecionar música:

Durante a corrida, segure L2 + R2.

Habilitar veículos

Assassin Compact Car:

Consiga 15 takedowns.

Assassin Muscle Car:

Consiga 30 takedowns.

Assassin Coupe Car:

Consiga 60 takedowns.

Assassin Sports Car:

Consiga 100 takedowns.

Assassin Super Car:

Consiga 150 takedowns.

Hetrod clássico:

Consiga medalha de ouro em todos os "special events".

Custom Compact Car:

Consiga 10,000 Burnout points.

Custom Coupe Car:

Consiga 50,000 Burnout points.

Custom Muscle Car:

Consiga 25,000 Burnout points.

Custom Sports Car:

Consiga 100,000 Burnout points.

Custom Super Car:

Consiga 200,000 Burnout points.

Compact DX Car:

Consiga quatro medalhas de ouro.

Muscle DX Car:

Consiga dez medalhas de ouro.

Coupe DX Car:

Consiga 18 medalhas de ouro.

Sports DX Car:

Consiga 25 medalhas de ouro.

Super DX Car:

Consiga 32 medalhas de ouro.

Muscle Types 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Silver Lake

Compact Grand Prix.

Coupe Types 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront

Muscle Grand Prix.

Sports Types 1, 2 e 3:

Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard

Coupe Grand Prix.

Tuned Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Downtown

Race 1.

Tuned Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Vineyard

Face-Off.

Tuned Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Race.

Tuned Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Race 2.

Tuned Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Island Paradise Face-Off.

Modified Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Waterfront Face-Off.

Modified Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 1.

Modified Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Race.

Modified Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 2.

Modified Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Golden City Face-Off.

Compact Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 1.

Muscle Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Mountain Parkway Face-Off 2.

Coupe Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Continental Run Face-Off 1.

Sports Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 2.

Super Prototype:

Consiga medalha de ouro na corrida Gold Medal GP.

Dominator Compact:

Consiga medalha de ouro na corrida Kings Of The Road Face-Off.

Dominator Muscle:

Consiga medalha de ouro na corrida Lakeside Getaway Face-Off 2.

Dominator Coupe:

Consiga medalha de ouro na corrida Frozen Peak Face-Off 1.

Dominator Sports:

Consiga medalha de ouro na corrida Alpine Face-Off.

Dominator Super:

Consiga medalha de ouro na corrida Dockside Face-Off.

Heavy Pickup:

Acumule 1 milhão em dinheiro.

4WD Racer:

Acumule 2 milhões em dinheiro.

SUV Deluxe:

Acumule 5 milhões em dinheiro.

4WD Heavy Duty:

Acumule 10 milhões em dinheiro.

B-Team Van:

Acumule 15 milhões em dinheiro.

INT Express Delivery Truck:

Acumule 20 milhões em dinheiro.

Tractor Cab:

Acumule 30 milhões em dinheiro.

Longnose Cab:

Acumule 50 milhões em dinheiro.

City Bus:

Acumule 70 milhões em dinheiro.

Trash Truck:

Acumule 90 milhões em dinheiro.

Fire Truck:

Habilite todas as crash headlines.

Custom Coupe Ultimate:

Consiga medalha de ouro em todos os crash events.

Signature Takedowns

Avalanche!: consiga um takedown na lateral da ponte no circuito Alpine.

Berth Trauma: consiga um takedown na

marina no circuito Riviera.

Catch the Tour Bus: consiga um takedown

nos ônibus estacionados no circuito Island

Paradise.

Euro Tram Ram: consiga um takedown no

bondê no circuito Winter City.

Gate Crasher: consiga um takedown nas

paredes do portão no circuito Vineyard's.

Gone Fishin': consiga um takedown jogando

seu oponente para fora da pista pouco

depois do trailer estacionado no circuito

Silver Lake.

Grapes of Wrath: consiga um takedown no

caminhão de vinho.

Hit the Split: consiga um takedown na

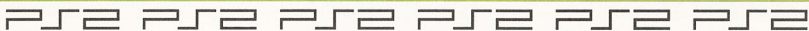
parede da entrada do túnel no circuito

Downtown.

Home Wrecker: consiga um takedown na

ruína do motor home.

TRUQUES E DICAS



>X-Men Legends

O Trivia Game (Quiz de perguntas) fica disponível no andar dos dormitórios da mansão dos X-Men. Basta encontrar a sala com a televisão Widescreen e acessá-la para iniciar o jogo de perguntas.

A cada resposta correta você ganha 6XP, podendo se tornar 600XP caso você acerte todas as perguntas. Confira a resposta correta para cada uma delas:

Pergunta 1

Rogue had once been romantically involved with which evil mutant?

Resposta: Magneto

Pergunta 2

The address for the X-Mansion is:

Resposta: 1407 Graymalkin Lane

Pergunta 3

Of these characters, which was the first X-MAN:

Resposta: Cyclops

Pergunta 4

Who isn't a member of the Brotherhood?

Resposta: Gateway

Pergunta 5

Name the machine Xavier uses to augment his psychic powers.

Resposta: Cerebro

Pergunta 6

Why can't Cyclops control his optic blast?

Resposta: Head trauma suffered as a child.

Pergunta 7

Gambit's father trained him to be a:

Resposta: Thief

Pergunta 8

Nightcrawler is originally from:

Resposta: Germany

Pergunta 9

When Jean Grey is overwhelmed by her powers she becomes:

Resposta: The Phoenix

Pergunta 10

Who is Cyclops's brother?

Resposta: Havok

Pergunta 11

Moirá MacTaggart runs what facility?

Resposta: Mutant Research on Muir Island

Pergunta 12

Who is not truly a mutant?

Resposta: Juggernaut

Pergunta 13

Wolverine was forced to slay the father of the woman he loved. What was the father's name?

Resposta: Shingen

Pergunta 14

Cyclops's father was the leader of which group?

Resposta: The Starjammers

Pergunta 15

Who Developed Sentinels as a deterrent to mutants?

Resposta: Bolivar Trask

Pergunta 16

The original X-MEN went to the Coffee A-Go-Go to listen to a beatnik known as:

Resposta: Bernard the Poet

Pergunta 17

Magneto's outer space base, Asteroid M, has also been referred to as:

Resposta: Avalon

Pergunta 18

Who wears a helmet to protect against psionic attacks?

Resposta: Juggernaut

Pergunta 19

The metal bonded to Wolverine's bones is:

Resposta: Adamantium

Pergunta 20

Which is a codename for Kitty Pryde?

Resposta: Sprite

Pergunta 21

Toad's real name is:

Resposta: Mortimer Toynbee

Pergunta 22

Aside from being a powerful telepath, Emma Frost can also:

Resposta: Change to diamond hard substance

Pergunta 23

Moirá's son, Kevin MacTaggart, was also known as:

Resposta: Proteus

Pergunta 24

For a short time, Jean Grey was a member of:

Resposta: The Hellfire Club

Pergunta 25

Which X-MAN is immune to Rogue's power?

Resposta: Colossus

Pergunta 26

Storm's biggest fear is:

Resposta: Enclosed spaces

Pergunta 27

Who in this group is a mutant?

Resposta: Bobby Drake

Pergunta 28

What is the Xavier Protocol?

Resposta: Files listing the secret identities of all known mutants

Pergunta 29

Professor Xavier built Cerebro with the aid of:

Resposta: Magneto

Pergunta 30

Forge is a member of which Native American tribe?

Resposta: Cheyenne

Pergunta 31

The comic book X-MEN #1 featuring the X-MEN and Magneto appeared in:

Resposta: September 1963

Pergunta 32

Who is next in line to lead the X-MEN if Cyclops is unable to?

Resposta: Storm

Pergunta 33

Psylocke is from:

Resposta: England

Pergunta 34

Where did Jubilee live for a short time?

Resposta: Hollywood shopping mall

Pergunta 35

Cyclops derives the energy for his optic blast from:

Resposta: Solar energy

Pergunta 36

When Shadow King first met Professor Xavier he was known as:

Resposta: Amahl Farouk

Pergunta 37

The Morlock took their name from:

Resposta: The underground race in H.G. Wells' novel "The Time Machine"

Pergunta 38

Gambit's power is the ability to:

Resposta: Charge objects with kinetic energy

Pergunta 39

Jubilee is the unofficial side kick of which X-MAN?

Resposta: Wolverine



>The Guy Game

Itens extras

Habilite o modo SuperStiff em cada fase para habilitar os seguintes itens:

Videos:

Back Stage: Level 11
Game Over!: Level 20
Hey, Ladies!: Level 4
Meet Matt: Level 15
Mind Fuck: Level 7
Night At Padre: Level 19
The Babes: Level 18

Garotas:

Mandy & Mandi: Level 14
Monique: Level 6
Nikki: Level 2
Simone: Level 10

Fotos:

Behind the Scenes: Level 1
Boobs, Babes and Boobs: Level 20
Eye Candy: Level 9
Got Titty: Level 13
The Fruits of Our Labor: Level 17
The Girls of Summer: Level 5

Pergunta 40

Against her will, Psylocke's mind was transferred into the body of:

Resposta: A ninja

Pergunta 41

Juggernaut received his fantastic powers from:

Resposta: A gem of Cyttorak

Pergunta 42

A nickname for Cyclops is:

Resposta: Slim

Pergunta 43

Sabretooth and Wolverine worked together doing covert operations for:

Resposta: The CIA and Weapon X

Pergunta 44

Kitty Pryde has a pet dragon named:

Resposta: Lockheed

Pergunta 45

One name Mystique goes by is:

Resposta: Raven Darkholme

Pergunta 46

One of Storm's favorite hobbies is:

Resposta: Gardening

Pergunta 47

In addition to Wolverine, who has been an experiment of the Weapon X program?

Resposta: Sabretooth

Pergunta 48

When did Colossus first turn into his metal form?

Resposta: Stopping a runaway tractor

Pergunta 49

The first five members of the X-MEN were:

Resposta: Cyclops, Iceman, Angel, Beast and Jean Grey

Pergunta 50

When do a mutant's powers normally first activate?

Resposta: During the teenage years



>DRIV3R



No menu principal, entre com um dos códigos a seguir. Um som confirma a dica.

Imunidade: ●, ●, L1, L2, R1, R2, ■
Invencibilidade: ■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

Munição infinita: R1, R2, R1, R2, ■, ●, ■

Todas as armas: R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2.

Todas as missões: L1, R1, L1, L2, quadrado, quadrado, ●

Todos os veículos: L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.

>Def Jam: Fight For NY

Modo Cheat:

Entre no menu "Extras" e selecione a opção "Cheats". Agora, entre com um dos códigos a seguir:

Pontos de recompensa (100): Crooklyn, GetStuff, Duckets, TheSource ou NewJack. Cada código só pode ser usado vez.

Música Afterhours: Loyalty.

Música Anything Goes: Militain.

Música Bust: BigBoi.

Música Chopshop: Chopper.

Música Comp: Chococity.

Música Dragon House: Akira.

Música Get it Now: Platinumb.

Música Koto: GhostShell.

Música Lil' Bro: GonBeTrubl.

Música Man Up: KirkJones.

Música Move: Respect.

Música Original Gangster: Power.

Música Poppa Large: Ultramag.

Música Seize The Day: Slez.

Música Take A Look At My Life: Cartagena.

Música Walk With Me: Pump.



GAME SHARK

GameShark

Para usar os códigos abaixo, você precisará de um acessório chamado GameShark.

É nele que você deve inserir os códigos para conseguir jogar com os truques. Quando a interface do GameShark carregar, selecione o jogo e os códigos e comece a jogar. Lembramos que todos os códigos-mestre devem ser ativados para que os demais códigos funcionem.



Os códigos para GameShark@2
Version 4 não são compatíveis com as versões anteriores de GameShark@2 para PlayStation@2.



BLOOD WILL TELL

Código mestre	760c527000000000
7604a23000000000	09f311730ca57a4f
Máximo de MET	760345e000000000
980e857478a369fb	09f311080ca57a4f
HP infinito	76034e9000000000
29f31fe6b1f47165	Máximo de Muscular system
7607421000000000	29f31fe6b1f47165
Máximo de Arm	7607421000000000
760d3bf000000000	29f31fe6b1f47165
09f31fae0ca57a4f	Máximo de REG
Máximo de Arm	76087a3000000000
Canon	09f311690ca57a4f
7603673000000000	Máximo de Respiratory system
09f31f00ca57a4f	760725a000000000
Máximo de Body parts	19f31f870ca5ac56
7609277000000000	Máximo de Right sword arm
09f31f420ca57a40	760dd7c000000000
Máximo de Digestive system	09f311960ca57a4f
760c005000000000	Máximo de Skeletal system
19f31fb30ca5ac56	760da07800000000
29f31f90296ac56	29f31f860296ac56
Máximo de End	Máximo de SPD
76092e1000000000	7603d6d000000000
09f31f390ca57a4f	09f31fad0ca57a4f
Máximo de HP	Máximo de Spirit
760c786000000000	760da03000000000
29f31f57b1f47165	29f31f51b1f47165
Máximo de Immune system	Máximo de STB
760ced0000000000	760baa8000000000
19f31f2e0296ac56	09f31f910ca57a4f
Máximo de LCK	Spirit infinito
7609025000000000	7607d38000000000
09f31f00ca57a4f	29f31f93b1f47165
Máximo de Left sword arm	



BAD BOYS: MIAMI TAKEDOWN

Código mestre	760f162000000000
9836ed7cbb34162f	Máximo de MET
760345e000000000	760345e000000000
Armadura infinita	09f311080ca57a4f
7606b10000000000	HP infinito
2838a8d86887ae1	76034e9000000000
Baixo efeito colateral no dano	29f31fe6b1f47165
7601ee0000000000	Máximo de REG
285fe3540ca57a65	76087a3000000000
Energia infinita	09f311690ca57a4f
76034c0000000000	Máximo de Respiratory system
2838428c688b7aaf	760725a000000000
Granadas infinitas	19f31f870ca5ac56
7605a33000000000	Máximo de Right sword arm
2816ed40619e7ad3	760dd7c000000000
2816edd8546fa76	09f311960ca57a4f
2816edd8f8aa7af1	Máximo de Skeletal system
2816edd08315649e	760da07800000000
2838427c78426965	29f31f860296ac56
Habilitar truque Decapitation	Máximo de SPD
7609a90000000000	7603d6d000000000
285f5cb6948c883e	09f31fad0ca57a4f

Habilitar truque Drug effect	760d4e3000000000
285f5c9c948c883e	Habilitar truque Exploding enemies
7606e54000000000	7606e54000000000
285f5c9c948c883e	Habilitar truque Extreme gore
7606119000000000	7606119000000000
285f5ce5948c883e	Habilitar truque Infinite ammo
760a941000000000	760a941000000000
285f5c76948c883e	Habilitar truque Infinite grenades
760d564000000000	760d564000000000
285f5c19948c883e	Habilitar truque Molotovs
7603fc0c00000000	7603fc0c00000000
285f5c0a948c883e	

Habilitar No reloads	7603575000000000
285f5c22948c883e	Habilitar truque Super shotgun
7604143000000000	7604143000000000
285ffb40948c883e	Habilitar truque Walking enemies
760e998000000000	760e998000000000
285f5c64948c883e	Munição infinita
760c860000000000	760c860000000000
28039750ca57a65	28039750ca57a65
280377226cf17a65	Todas as armas
60b8910000000000	60b8910000000000
285f5c6f948c883e	Todas as pistas
7605e4f000000000	7605e4f000000000
285f5c15948c883e	Todos os mug shots
760b764000000000	760b764000000000
285f5c8b948c883e	

X-MEN LEGENDS

Código mestre	760e803000000000
770001b356cc1955	Máximo de pontos
980b568678d005db	7604110000000000
2816ed4001427a0e	7604110000000000
2816eddb7f493e9b	2849e1f6f7157a4f
2816ededa138ff01	2849e1157c1b7a78
2816ed6d08dc1abaf	2849e1b640a57a44
Energia infinita	2849e1190c150302
7606c6e000000000	Máximo de Tech bits
2822595f956d7a01	7604b33000000000
2822595f956d7a01	28222751a1426965

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Código mestre	7605662000000000
7700018b 870c1955	Máximo de Black coins (profile 1)
9838e76d 78d0502a	7602e38000000000
Asser tudo (opção Kombat)	287864d0ca52c0e
76046eb000000000	Máximo de Yellow coins (profile 1)
48785af10c387a56	760cd83000000000
2e187d540ca57a65	28786462ca52c0e
28785ab6948c883e	Máximo de Green coins (profile 1)
Energia infinita (J1)	7604485000000000
760c8b9000000000	28786462ca52c0e
2844d440fce87a65	Máximo de Red coins (profile 1)
Energia infinita (J2)	7604485000000000
7606e90000000000	7604485000000000
2844d451f1ce87a65	287864740ca52c0e

Máximo de Silver coins (profile 1)	d87bf8e80ca5cb36
7605b2e000000000	2844d4510ca57a65
2878641e0ca52c0e	Nunca vencer (J1)
Máximo de Yellow coins (profile 1)	7606567000000000
7605ef9000000000	2844d46f0ca57a65
2878648b0ca52c0e	Nunca vencer (J2)
Morte instantânea (J1, apertar R2)	7603326000000000
760bc07000000000	2844d4a00ca57a65
d87bf8e80ca5723e	Tempo infinito
2844d4400ca57a65	7601547000000000
Morte instantânea (J2, apertar L2)	2844d4c10ca57a4f
76076ad000000000	Todos os personagens
	760de4e000000000
	28785a6e2948c883e

YU YU HAKUSHO: DARK TOURNAMENT

Código mestre 8004b7000000000 980a4a5778a3a134	088e95de0ca57a56
Habilitar modo Tag Team	760a1910000000000 088e95270ca57a56
Código mestre (para o código destruído com um acerto)	Modo Turbo 760d5920000000000 088e02720ca57a56
760114c0000000000 2816ed408356881e 2816edd854567a56 2816ecd0011b7af2 2816edd00c05690e 2816ed0c05a567a65 2816ed7237347a56 2816eda1b1e86965 2816ed78f8aa7af1 2803e78678426965	Sem dano (J1) 7607a1e0000000000 088e02e40ca57a56
Destruir com um acerto (J1)	Sem dano (J2) 76092bb0000000000 088e02ff0ca57a56
760ad600000000000 2816ecd400ca57a56	Sem energia (J1) 76036cd0000000000 2804fbf6d8e87a6f
Destruir com um acerto (J2)	Sem energia (J2) 76035760000000000 2804fb76d8e87a6f
760919c0000000000 0816cd3d0ca57a56	Sem Spirit (J1) 760c2a20000000000 2804fb2b6de87a72
Energia infinita (J1)	Sem Spirit (J2) 7608b480000000000 2804f9c6de87a72
7605e630000000000 2804fb5564b97a6f 2804fbfb46a5696a	Spirit infinito (J1) 7606ddc0000000000 2804fb88fb97a78 2804fb72bd6d97a72
Energia infinita (J2)	Spirit infinito (J2) 76062130000000000 2804f6e564be7a72 2804fb9c8b167a72
2804fb0a64b97a6f 2804fb746a5696a	Tempo infinito 76053d60000000000 28001cae0ca57a65
Habilitar modo Dark Tournament Plus	Todas as roupas 7607fac0000000000
760e0c00000000000 088e95bd0ca57a56	
Habilitar modo Survival	
76036bb0000000000	

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Código mestre 76054930000000000 770001ab672c1955 980aaefb78388e55 2816ed40f7157a4f 2816edd8f8aa7af1 2816edd6d1b7aae	28300bd484f17a7c
Especial infinito	Máximo de pontos (modo Story) 76058020000000000 18a37ae20ca5dbcf
76023540000000000 28300b68f715c665 28300bd684f17a3a 28300b1ef7157a56	Todas as fases 760e7210000000000 18a37a0a0ca5883e
	Todos os gaps 760ee170000000000 283719e9a1426965 283719510ca57a65

288e95a5948c883e	Todos os ambientes 7602c5f0000000000 088e022bc0ca57a56
Todos os ambientes	Todos os capítulos (Dark Tournament) 76035b70000000000 188e95b10ca54c3e
Todos os capítulos (Dark Tournament)	Todos os capítulos (Dark Tournament) 760d1cc0000000000 288e02b1948c883e 088e02de0ca57a3e
Todos os capítulos (Dark Tournament)	Todos os capítulos 7608e890000000000 088e02880ca57a56
Todos os lutadores	Todos os modos 760b8d00000000000 088e025f0ca57a56
Todos os personagens	Todos os tokens 7606d010000000000 088e02bc0ca57a56
7602a140000000000 188e95cf0ca5883e 088e95450ca57a3e	Todos os tokens 7606d010000000000 088e02bc0ca57a56
Todos os tokens	Todos os tokens 76082d20000000000 488e95570c167a56
5963e5c20ca57a65	



SHELLSHOCK: NAM'67

Código mestre 760542b0000000000 985cafb178383698 2816ed0f08aa7af1 2816ed0cb1b91465 2839a27478426965	2816ed01fb9d97a57 280f3773a14269f1 280f375a0ca57a65
Chits infinitos	Munição infinita 760da250000000000 280473d00ca57a65
76097ab0000000000 2816ed6561962c0e 2816ed6f6d2d85d8 2816edf1f8aa7af1 2816edf2fb985d8 283aa26678426929	Shock defense infinito 7602fb70000000000 2816edd8bb985ff
Energia infinita	Stamina infinita 760db520000000000 2816eed ddb9852e
76080e90000000000 2816ed40dbb9852b	Todas as fases 7601f730000000000 280f528bf157a56 2825add06f967a2a 2825a0cd6d2d8501 2825ada16f117a56
Granadas infinitas	Todas as fotos 76072ea0000000000 280f6e26f967a56 280f6e66d2d85ed 280f6e8bf157a56
7608cfe0000000000 2804df1e0ca57a65	
Habilitar Purple heart (todas as fases)	
7607e7e0000000000 2816ed03c1697a0f 2816ed76d2d7a57 2816ed54f8aa7af1	

VIETCONG: PURPLE HAZE

Código mestre 76029840000000000 770001c3660c5955 9838aef278924766 2816ed40bb34162f 2816edd8d8c97a6f 2816ed06497af1 2816ed0c788168b1 2816eda1a1817e4c
Energia infinita 7602bbd0000000000 282d75e0a1426965 282d75860ca57a65 282d752e0ca57a65
Munição infinita 76004c00000000000 2826012d0ca57a65



STAR WARS: BATTLEFRONT

Código mestre 760a0700000000000 98551b6278a14991	Infinita energia 7608c390000000000 284b38e60ca57a56
Arma primária infinita	Inteligência baixa 76024290000000000 284bf56030ca57a56
7609cbe0000000000 283279f70ca57a65	Máximo de energia 760fd800000000000 2836ecf701962b05 2836ec6f6d2d7a7f
Arma secundária infinita	Mostrar framerate 760abc70000000000 284b198b0ca57a56
760e0ee0000000000 2832de0660ca57a65	Mostrar linha do NPC 76099fb0000000000 284bf640ca57a56
Câmera no modo Demo	Munição infinita 760dd180000000000 284b38930ca57a56
760e0da0000000000 284b38de0ca57a56	
Energia infinita	
760def40000000000 2836ecf701962b05 2836ec546d2d7a65	



HEADHUNTER: REDEMPTION



Código mestre 760574a0000000000 770001bb170c1955 980857ff78817a17
Aumentar munição (não usar com outro código de munição) 76031440000000000 2806a0516fd97a56
Energia infinita 76011290000000000 2806f98b0ca57a65
Munição infinita (não usar com outro código de munição) 76002bc0000000000 2806a0ae0ca57a65

DETONADO

PlayStation

LEGEND OF MANA

Por Wildson Chinaglia

Um mundo em perigo

Quem vê Legend of Mana de relance pode pensar que é um game infantil, devido a seus gráficos 'bonitinhos' que parecem ter sido tirados diretamente do desenho animado *Os Smurfs*. Quem pensa dessa maneira não poderia estar mais enganado: LoM é, na verdade, um RPG de proporções épicas, com dezenas de quests – alguns bem complicados – a serem resolvidos na ordem que o jogador preferir. O game é baseado na história de Secret of Mana, lançado para o Super Nintendo anos atrás. Desta vez, porém, a árvore Mana está morrendo e o mundo, se desfazendo. Cabe a você utilizar o poder da sua imaginação para recriar o planeta e impedir sua destruição.

Gráficos: 8,5

Som: 8,0

Jogabilidade: 7,0

Diversão: 7,5

Nota: 8,0

Produção: Square Enix

Distribuição: Square Enix

Plataforma: PSone

Gênero: RPG

The background of the entire page is a vibrant, painterly illustration of a lush forest. In the foreground, two characters are shown: a warrior-like figure on the left and a more whimsical character on the right. The title 'LEGEND OF MANA' is written in a large, ornate, golden font across the middle of the scene, with a large tree silhouette behind it. The overall style is reminiscent of classic Japanese RPG art.

LEGEND OF MANA™

Controles:

- inventário/habilidade especial
- ▲ habilidade especial
- correr
- ✦ atacar
- □ □ □ □ □ técnicas especiais/magias



Home & Domina

Coloque a Mailbox (sua caixa de correio) no canto inferior direito do mapa, assim, surgirá sua casa. Dentro dela, mexa em tudo, saia e converse com Sproutling; ele lhe dará o artefato Colorblocks.

Vá para o World Map e utilize o item que acabou de pegar à esquerda de sua casa para criar a cidade de Domina. Lá, siga Elazul e proteja a garota. Quando encontrá-lo novamente, deixe que o acompanhe. Volte para a casa em que seu novo companheiro brigou com a menina; ela dará o Jade Egg a você. Utilize o artefato na frente de Domina para criar a Mekiv Caverns, na qual haverá seu primeiro quest.



The Lost Princess

Vá pelos caminhos da parte inferior da tela, cada vez mais para baixo. Antes de salvar Pearl, é preciso matar um monstrego peludo. Utilize combos simples e preste atenção para fugir do sopro azul, seu melhor ataque. Depois de vencer o chefe, fique ao lado da garota na discussão e ela dará a você os artefatos Stone Eye e Firefly Lamp. Siga esta dica: ao final de cada quest, volte para sua casa, fale com o cacto e salve o game.



The Little Sorcerers

Em Domina, siga o caminho mais longo (da esquerda) até encontrar os pivetes que estão causando problemas, os irmãos Bud

e Lisa. Fique o mais longe possível de suas magias e acabe com a garota primeiro, com combos e golpes especiais. Quando ela cair, será bem fácil derrotar Bud. Depois da luta, o menino perguntará se pode ser seu aprendiz. Diga que sim.



Monster Corral

Volte para o local em que lutou contra os irmãos magos. Depois que o 'cabeça de cebola' der as frutas, utilize-as para distrair o ovo de monstro e pegue-o quando adormecer. Quando ele chocar, você terá um monstro de estimulação e poderá levá-lo em seus quests!



Niccolo's Business Unusual

Na cidade de Domina, fale com Niccolo (ele parece um coelho gordão). Você o ajudará. Vá para Mark's room (porta ao lado da loja de itens) para receber um artefato, o Wheel. Utilize-o à esquerda de Mekiv Caverns.

Em Luon Highway, vá pela direita até uma bifurcação e siga o caminho de cima. Quando encontrar os ladrões, dê doce (candy) a eles. Para vencer Mantis Ant, é só fugir quando começar a brilhar. Utilize bastante seus golpes especiais.



Wisdom of Gaeus

Vá para a hospedaria em Domina, fale com Daena e acompanhe-a em seu quest. Em

Luon Highway, fale com Boink, que o teleportará para uma bifurcação. Siga pela direita até encontrar Gaeus, o sábio 'cabeção de pedra'.



The Mana Orchards

Do lado de fora da casa, siga para Backyard Orchard. Detone os inimigos e uma árvore gigante aparecerá; dê sementes a ela. Você deve seguir para o próximo quest antes de voltar para colher os frutos. Depois da colheita, coloque tudo na caixa que está perto da entrada.



Diddle's Letter

Fale com Diddle no parque de Domina. Siga-o e logo volte para falar com Capella. Converse, ainda, com o Sproutling e Miss Yuka (o pássaro na hospedaria). Então, vá para outskirts (depois do parque) encontrar o pelicano.

Em Luon Highway, pegue a carta que está no caminho e Capella aparecerá. Leia-a e entre na caverna. Giga Rex é bem fácil de detonar, apenas utilize seqüências de três golpes e afaste-se, antes que ele use suas garras.



The Flame of Hope

Utilize o artefato Flame para criar a Gato Grottoes ao lado de Luon Highway. Lá, siga Sproutling por toda parte. Conheça Rubens no caminho, ele pode indicar para onde o chato foi.



DETONADO

Quando o inspetor aparecer no templo, volte para o terraço e veja Rubens ser atacado. Retorne para a primeira parte do mapa e, pela esquerda, siga as folhas no caminho até encontrar Sandra, a ladra.



Niccolo's Business Unusual: Part 2

Vá para o item shop em Gato Grottoes, converse com Niccolo e aceite ajudá-lo outra vez. Siga para Waterfall (utilize o mapa maior como atalho) e, enquanto ele está pegando as greenballs, fique em cima do tronco. Continue lá por 30 segundos e, quando sair, uma fada aparecerá. Fale com ela e Niccolo estará pronto.



The Gorgon Eye

Com o Stone Eye, faça aparecer uma nova área no mapa, a Lake Kilma. A senha para passar pelos pingüins é "what". Ao encontrar a tartaruga, diga que não pode ver as fadas, para que ela as torne visíveis. Siga o rastro de pingüins petrificados para chegar no chefe. Seus ataques são lentos e dão bastante tempo para você desviar. Sempre que ele deixar você tonto, utilize uma técnica especial.



Hunting Du'Cate

Coloque o Medallion no mapa para que a Jungle apareça. Converse com Sotherbee, volte e faça isso novamente. Agora, fale com a criatura rosa e siga-a. No caminho de cima, converse com o ser no trono, retorne e e vá pela outra passagem. Continue até ver Skip-pie e concorde em ajudar Hamson (que está à frente) e ele. Siga-o até o chefe. Ataque pelas costas para fugir de seus golpes.



Murmuring Forest

Em Jungle, fale com a criatura para ser teleportado para Courtyard of Rain, onde Selkie colocará um feitiço em você. Volte, utilize o teleporte para Forest Ruins e vá pela passagem inferior. Use o teleporte novamente para Forest Ruins e siga pelo caminho de cima, peça a Selkie para desfazer o feitiço e passe novamente pela estrada inferior. Contra o chefe, utilize golpes que o joguem para longe e nunca fique perto dele por muito tempo.



Two Torches

Vá até o templo em Gato Grottoes e converse com Daena para entrar. Saia, vá para dentro do quarto e fale com ela novamente, desta vez para ajudá-la. Siga para a Dungeon e, quando Daena se oferecer para levá-lo para o Sealed Room, aceite. O chefe é uma estranha criatura voadora, portanto, use armas de longo alcance, como o arco, e tente acertá-lo de longe.



In Search of Faeries

Fale com Matilda em seu quarto no templo de Gato Grottoes e aceite procurar por Daena. Vá para Lake Kilma e procure a tartaruga Tote. Assim que falar com ela, volte e encontre Daena. Siga-a e você irá se deparar com Boreal Hound. Utilize as técnicas especiais e fuja como logo quando houver eletricidade correndo pelo corpo do chefe.



Teatime of Danger

Utilize a Ancient Tablet no mapa. Em Mindas Ruins, ao encontrar as três criaturas — as "chaves" dos portões — faça a de cima ficar à direita e a de baixo, à esquerda. Para o próximo portão, deixe as duas à direita. Fale com o Psychokinesis Guy e, desta vez, deixe a criatura de baixo à esquerda. Volte para a grande ruína, fale com o personagem que estará lá e ele abrirá uma passagem. O chefe da vez é Count Dovulia, que não tem nada de extraordinário: alguns golpes especiais e ele é derrotado.



Mine Your Own Business

Com o Bottled Spirit, crie a área Mindas Ruins e vá para lá. Fale com Pokiehl na loja, volte para explorar a mina e desça até encontrar um save point. Continue pela esquerda, encontre Watts e fale com ele até que a criatura no teto ataque. Para derrotá-la, bata em seus tentáculos e, quando caírem no chão, acabe com eles.





Pokiehl: Dream Teller

Volte para Ulkan Mines e converse com Pokiehl. Continue e, quando encontrá-lo outra vez, diga que está com pressa (in a hurry). Vá pela direita até encontrar Escad. Diga que está do lado de Daena e enfrente o cabeludo. Mantenha distância somente de sua magia mais forte, para não ter problemas.



14WattsDropstheHammer

Encontre Watts em Ulkan Mines e fale com ele. Utilize o Dudbear Express na entrada para chegar a Digger's Hideout. Pegue o martelo no chão e o leve de volta para Watts.



The Path of the Blacksmith

Agora, em casa, vá para o Workshop e tenha uma conversa com Watts. Depois que ele explicar tudo, é o fim deste quest.



Star-Crossed Lovers

Vá para o quarto de Matilda em Gato Grottoes. Você será teleportado para Mindas Ruins. Atravesse novamente os portões até as ruínas e suba as escadas para escolher novamente quem apoiar. Fique do lado de Daena e dê outra surra em Escad, utilizando a mesma estratégia de antes.



The Infernal Doll

Com o artefato Broken Doll, crie o Junkyard. Lá, siga a Infernal Doll até o local da luta, onde ela lançará quatro inimigos contra você. Mate um de cada vez, para facilitar as coisas.



Professor Bomb's Lab

De volta ao Junkyard, fale com o perso-

nagem na entrada e ele o teleportará para o laboratório de Professor Bomb. Aceite ajudá-lo a achar seu Golem e vá para Lake Kilma. Siga-o e, quando a luta começar, esqueça as magias – muitos golpes especiais serão o suficiente.



Golem Go Make 'em

No Workshop de sua casa, você encontrará o professor. Depois de ler o livro, faça o teste. As respostas: a, b, a, a, a, b, a, a, b, a.



Faerie's Light



Vá para a cidade de Lumina, que aparecerá ao colocar a Firefly Lamp no mapa. Entre na Monique's Lamp Shop e converse com a garota. Saia e fale com Gilbert, que pedirá a você que venda três lâmpadas. Assim que conseguir se livrar de todas, volte para a loja, converse com ele novamente e, depois, com Monique para obter um item.



Daddy's Broom

(Para habilitar este quest, faça a primeira parte de The Seven Wisdoms)

Quando voltar para casa, seu cacto terá sumido. Fale com Lisa e, quando o espinhudo voltar, fale com ele e com Bud. Leve o menino para o Junkyard e encontre a vassoura. Na luta contra o Gremlin, tome cuidado com as bolhas: elas fazem você encolher.



Heaven's Gate

No templo de Gato Grottoes, encontre Matilda. Fale com ela e com Daena para que esta vá com você. Depois que receber o Brooch of Love, coloque-o no mapa e vá para Lucemia. Essa área tem o formato de uma

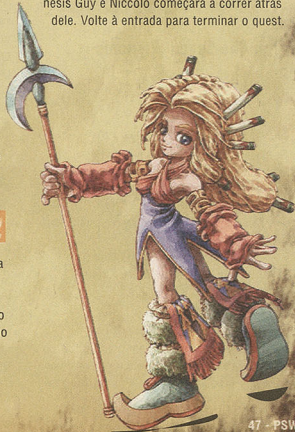


cobra e seu objetivo é chegar em sua cabeça. Irwin é um chefe durão. Quando ele for para o ar, fuja para o lado oposto de suas bolas de fogo e fique o mais longe que puder quando o chefe começar a se carregar com energia. É uma luta demorada.



Niccolo's Business Unusual: Part 3

Fale com Niccolo na loja de itens de Lumina e leve-o para Mindas Ruins. Faça o mesmo caminho de antes para chegar até Psychokinesis Guy e Niccolo começará a correr atrás dele. Volte à entrada para terminar o quest.



DETONADO



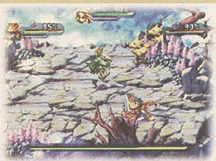
The Fallen Emperor

Com a Trembling Spoon, crie o Underworld no mapa e vá para lá. Examine a tumba para ser teleportado e encontrar Larc, que se oferecerá para acompanhá-lo. Aceite e, depois de encontrar com Olbohn, vá para a Baptismal Chamber e fale com Shadole. Mais à frente está a luta com o chefe, que se incorpora nas estátuas ao redor para atacar. Só o golpeie quando ele estiver no chão.



The Guardian of Winds

Utilize o artefato Skull Lantern no mapa. Vá para Underworld e faça Larc o acompanhar. Então, siga para Norn Peaks. No caminho, será preciso derrotar três Windcaller, um de cada vez. Bata enquanto eles se preparam para utilizar as magias; desse modo, as lutas serão bem rápidas. Já Akravator, o chefe, é dura. Use armas com arco-e-flecha para atacar de longe e evite se aproximar dele, pois suas magias causam danos imensos.



The Seven Wisdoms

Esta quest pode ser feita em partes.

Parte 1:

Em casa, leve Bud com você e fale com Gaeus (a cabeça de pedra) em Luon Highway, com Tote (a tartaruga) em Lake Kilma e com Rosiotti (a criatura rosa no trono) em Jungle.

Parte 2:

Leve Bud para Lumina e converse com Pokiehl.

Parte 3:

Junto a Bud, converse com Olbohn, em Underworld, e com Selva em Gato Grottoes.



The Field Trip

Crie a Bone Fortress com o artefato Drag-onbone e vá para lá. Fale com o primeiro personagem e siga para a tela seguinte. Consiga

os Starsparkles, Spotted Silver Mushrooms e Faerie Scales com os que estão coletando reagentes e, quando possuir os três itens, volte para o primeiro personagem na tela anterior para que ele crie o Triagran.



The Ghost of Nemesis

Se você ainda não pegou seu monstro no Monster Corral, está é a hora. Em Underworld, fale com Larc para que ele se una a você e siga para Bone Fortress. Depois de detonar o Skel-etel Soldier, entre na fortaleza. Examine essa primeira área e toda a sua equipe irá se separar. Um pouco mais à frente, você encontrará seu monstro. Então, utilize o elevador para chegar ao terceiro andar e lutar contra Sierra, que só pode ser ferida após receber golpes especiais, mas o restante não é problema.

Vá para o segundo andar encontrar Larc. Com a equipe refeita, volte para o terceiro piso para enfrentar Deathbringer. Seu ataque com estalagmites é o único que pode causar muitos danos; então, tente manter distância nessa luta. Logo a seguir está Jabara, outro chefe fácil. Não tem segredo: utilize uma arma forte e desvie de seus ataques para derrotá-lo. Em sua segunda forma, Jabara fica bem mais poderoso, portanto, vá com muita cautela.



The Dragon Princess

Use a Green Cane para criar a White Forest no mapa e vá para lá com Larc, que está no Underworld. Uma vez na floresta, ele indicará o caminho a você. Siga em frente. Será preciso enfrentar Sierra e Vadise. Quando você acertá-lo e ele desaparecer, volte sua atenção para ela. Com isso, será derrotada logo. Tenha cuidado com o ataque de fogo de Vadise, que o paralisa, mas sem Sierra ele cai fácil.



Summer Lovin'

Crie a Madora Beach no mapa por meio do artefato Torch of Coral e siga para lá. Depois da conversa com os pinguins, pise em pelo menos 20 caranquejos (é importante fazer isso agora, porque liberará um quest mais à frente). A seguir, continue em frente para encontrar o chefe. Para detonar o caranquejo gigante, ataque de longe e fuja de suas garras. Quando ele pular, fique bem no canto da tela, a fim de se proteger.



Drowned Dream

Use a Rusty Anchor no mapa. Em Polpota Harbor, fale com Flowerling e Mermaid e, na praia, converse com Thoma. Volte para a entrada da cidade e, no hotel, fale com seu dono sobre o fantasma. Concorde em ajudá-lo.



Fale com o Inspector Boyd e, novamente, com Thoma. Em Basket Fish, converse outra vez com o Inspector e não deixe de perguntar nada. De volta ao hotel, assista à conversa e fale pela terceira vez com Thoma. Com isso, você ganhará um item do dono do hotel.



A Siren's Song

Vá para a taverna em Lumina para começar o quest Diddle Had It! (esse quest deve ser terminado mais tarde). Fale com os guardas nas redondezas e na Lamp Shop e dirija-se a Polpota Harbor. Lá, fale com Monique e com os soldados, no mesmo lugar em que você viu Thoma pela primeira vez. Agora, em Madora Beach, vá para o farol, converse com a sereia e ela o teletransportará para a luta com o chefe. Para vencer, derrube seus tentáculos e acabe com eles.



The Cage of Dreams

Volte para casa e o cacto estará na porta, com um Sproutling caído. Depois, vá para o Workshop e, quando sair, fale com Pokiehl. Siga-o e, quando for transportado para o mundo de sonhos, vá em frente até achar o Sproutling (isso nem sempre acontece nessa ordem).



The Crimson Dragon

Em Underworld, examine a tumba. Sierra aparecerá e pedirá sua ajuda. Aceite e siga em frente até chegar em Shrine of Faces, onde Shadole o teletransportará para uma luta contra Larc.



Simplesmente fique longe de seus golpes especiais e ataque com tudo. Depois da cena, fale com Sierra na entrada de Underworld.



Agora, será preciso enfrentar três inimigos para destruir as esferas que cada um guarda. Sky Dragon e Land Dragon são bem fáceis de matar e o último, Zenoa, é uma cópia de Larc.

Vá em frente para detonar o chefe final. Utilize golpes especiais e magias até cansar.



Diddle Had It!

Fale com Capella no bar em Lumina. Vá para Underworld e você será teletransportado, mas não fale com Pokiehl ou não poderá terminar o quest. O caminho agora estará cheio de Shadoles. Desvie deles e siga até o chefe, Ape Mummy, que é ridículo para matar. Quando terminar, volte para casa e salve.



Catchin' Lilipeas

Fale com Sotherbee na entrada de White Forest. Mais adiante, converse com Skippie e com o Reverend Nouvelle e solte a Lilipea presa no barril. Continue e encontrará Hamson e o segundo barril, com outra Lilipea. Volte para onde Nouvelle está e comece a falar com as Lilipeas. Na luta contra Hogs Ant, ataque de longe (o arco-e-flecha é ideal).



The Quiet Sea

Coloque o Pirate's Hook em uma área do mapa com água, para criar o SS Buccaneer.

Explore o navio e não deixe de falar com Ramtiegier. Volte para o convés e converse com o pingüim. Saia e retorne para, novamente, falar com ele. Desça e pegue a garrafa com o personagem. Vá outra vez ao convés para lutar contra Gova e utilize seus golpes especiais até ele voltar para a garrafa.



Where's Putty?

Siga para o nível mais baixo em Ulkan Mines para descobrir que Putty desapareceu. Vá para o SS Buccaneer, desça até o barril e examine-o para libertar-lo. Fale com o capitão para sair do navio e siga para a praia, em Polpota Harbor, para encontrar Putty definitivamente.



The Treasure Map

Diga para o capitão em SS Buccaneer que vai ajudá-lo. Em Mekiv Caverns, você encontrará Roger e seus capangas. Cada um deles ficou com um pedaço do mapa. Pegue todos os pedaços de volta e tenha cuidado para Roger não tomar o mapa de você (como o tempo para este quest é curto, salve o game antes de começá-lo e dê load, se falhar).



Diddle Kidnapped!?

Converse com Roger na igreja em Domina e vá para o parque, no qual você verá Diddle ser raptado. Siga para White Forest, onde diversos Duddbears tentarão impedir que você vá pelo caminho certo. Deixe os pentelhos no chão e rapidamente continue em frente, até encontrar o chefe. Ele utiliza várias magias, então, tente atacar antes dele.



Gilbert: Love is Blind

Em Madora Beach, vá para o farol e faça com que Elle o acompanhe. Leve a garota para o restaurante em Polpota Harbor e fale com Gilbert. Ela fugirá. Volte para o farol e leve-a novamente com você. Gilbert a raptará. Em SS Buccaneer, siga para o quarto do capitão, ouça o que ele disser e volte para o convés. Contra o chefe, utilize seus golpes especiais sem dó.



Reach for the Stars

Crie a área Duma Desert, utilizando a Desert Rose no mapa, e entre nela. Fale com Miss Kathinja e concorde em dar uma ajuda a ela. Siga em frente até Mephianse, encontre alguns estudantes no caminho e, quando chegar, fale novamente com Miss Kathinja para enfrentar dois Axe Beaks. Não há muita estratégia aqui, a luta é bem fácil e até mesmo golpes simples podem matar os dois.



Enchanted Instruments 101

Compre uma Shine Flute em Lumina, volte para sua casa e vá ao Workshop. Você será levado pra Domina, uma área com dois fantasmas. Toque a flauta e, quando um deles estiver bem próximo, pare de tocar e converse com ele.



DETONADO



The Looking-Glass Tower

Com o artefato Moon's Mirror, crie a Ieires Tower e entre nela. Fale com Pearl, leve-a com você para a torre e suba até o 11º andar. Ao chegar, será preciso derrotar o Iron Centaur. Utilize muitas magias, pois ataques físicos tiram pouca energia. Volte para o primeiro andar; uma criatura parecida com um inseto o esperará. Ela é bem fraca em relação ao centauro, seus golpes especiais serão mais que o suficiente.



Can't Look Back

Utilize o Frozen Heart no mapa e vá para Fieg Snowfield. Converse com Mephiane e siga em frente até chegar em Fields of Innocence. Continue para cima, à direita, para falar com Mephiane outra vez e volte para o Fields. Agora, vá por baixo, à esquerda, para encontrar Snow Witch e, mais à frente, o chefe Du'Mere. Como trata-se de uma criatura de gelo, nada melhor para vencer do que magias de fogo.



The Nordic Snowfields

Em SS Buccaneer, o capitão pedirá sua ajuda. Aceite e vá para Fieg Snowfields, onde é preciso encontrar as fadas na ordem certa. A primeira fada, Fiorentina, está em Fields of Innocence. Depois, procure por Malbarasta, Tilda e pela fada que se recusa a dizer seu nome. Tome o caminho da direita até encontrar um save point e salve. Agora, vá por baixo, à direita, até achar três fadas juntas. Você só pode conversar com uma delas — se falar com a fada errada, terá de dar load e tentar de novo.



Buried Treasure

Ofereça sua ajuda para o capitão em SS Buccaneer e será levado para Madora Beach. Fale com ele novamente e pegue 15 Halo Coins.

Quando encontrar os Dudgears, dê uma moeda para o do meio. Na caverna, compre três L'I Bottles com o mais próximo de você e dê uma delas para o Dudgear que está na frente da saída inferior direita. Troque duas bottles por duas Pucashells com o do meio, dê uma para o que está tampando a saída superior esquerda e a outra para o próximo Dudgear. Mais à frente, Roger criará problemas. Dê mais Halo Coins para os Dudgears e pronto.



Gilbert: School Armor

Utilize o Magic Tome para criar a cidade de Geo e vá ao bar falar com Gilbert. Agora, será preciso convencer 15 alunos a voltarem para a sala de aula, já que estão espalhados por vários cantos da cidade (alguns pontos serão visitados mais de uma vez). Deixe a Item Shop por último, pois lá está um aluno que só voltará para a sala depois de todos os outros.



Li'l Cactus

Volte para sua casa e salve. Ao descer as escadas, Bud estará no chão. Fale com ele e com Lisa, vá para Domina e converse com Meimei. Ao voltar, o cacto terá sumido. Examine seu vaso e você encontrará uma nota. Aí vem uma maratona: siga para Luon Highway e converse com Gaeus; em Jungle, fale com Selkie; na Magic University, em Geo, com o aluno na entrada; no SS Buccaneer, fale com David e, finalmente, converse com o pelicano, em Domina. Volte para casa para encontrar o cacto na caixa de correio.



Gilbert: Resume of Love

Siga para o palácio de Kristie no Palace of Arts, em Geo, e examine a estátua. De lá, vá para Ulkan Mines até o último nível e leia os poemas. Depois de falar com Roger, volte para as minas e releia, fale com Roger e procure a estátua. Agora, vá para a Lamp Shop em Lumina, converse com Monique e siga com ela para o farol, em Madora Beach. Volte para a estátua nas minas e ajude Monique.



Niccolo's Business Unusual: Part 4

Em Geo, fale com Niccolo e leve-o com você para a Workshop de Watts, em Ulkan Mines. Saia e entre novamente e, depois da discussão, entregue a Gator Skin para Watts. Se não possuir o item, fale com Miss Yuka em Domina.



Niccolo Calls it Quits?

Vá para Geo e fale com os dois personagens que estão em Kristie's place. Agora, siga para Polpota Harbor, pegue Niccolo e leve-o para ver Kristie. Agora, em Gato Grottoes, vá para a área Cancun Bird's Nest, em Waterfall, e quando Niccolo terminar, volte para encontrar Kristie. Leve-o outra vez para o mesmo lugar em Gato e pegue o coelho na praia de Polpota Harbor.



Blessed Elixir

Converse com o barman em Geo e vá para Dungeon em Gato Grottoes. Vá em frente até encontrar as freiras conversando sobre o Blessed Elixir. Nesse momento, saia para enfrentar Niccolo. Quando começar a brilhar, saia do caminho até ele lançar seu golpe e contra-ataque. Volte para falar com o barman em Geo e, depois, siga para Lumina para conversar com o dono do bar. Finalmente, vá para o oásis em Duna Desert.





Rachel

Em Domina, fale com Mark e Rachel. Saia da cidade, dê umas voltas para passar o tempo do game, volte para Domina e converse com Jenniferr. Dê um passelo novamente e, ainda no local, fale com Mark e com Teapo. Vá para a Academy of Magic em Geo e, no dia da salamandra (veja o dia no mapa principal), entre na biblioteca. Volte para Domina e fale com Rachel e Mark. Deixe o tempo passar e fale com Jenniferr. Faça isso mais uma vez e converse com Mark e Rachel.



The Lucky Clover

Fale com Elazul no bar em Domina e, ao sair, com Pearl. Vá para a Magic Academy em Geo e converse com Esmeralda na sala de aula, desde que não seja nos dias Gnome ou Undine. Depois, fale com ela em um desses dois dias, na biblioteca. Faça o mesmo, novamente, na classe e na biblioteca, para ajudá-la.

Agora, visite Alex na Jewelry Shop. Você deverá encontrar três itens: o primeiro, no escritório de Mephianse (academia), no dia Dryad. O segundo estará no porão do palácio de Kristie. No café, fale com Teapo, saia da cidade e volte para pegar o último. Busque Elazul na Jewelry Shop, vá ao palácio de Kristie e desça até enfrentar a Jewel Beast.



Cosmo

Converse com Elazul em frente à sua casa e diga que não viu Pearl. Leve-o para Mekiv Caverns e fale com o pato. Siga até encontrar Pearl e Sandra e derrote outra vez a Jewel Beast.



Two Pearls



Elazul estará agora em sua cama. Converse e saia do seu quarto até que ele suma.

Siga para Leires Tower e, quando achá-lo, ofereça ajuda. Suba ao 11º andar e vá até o Room of Fate para lutar contra Lady Blackpearl. É uma briga simples e fácil, sem uma estratégia específica.



Alexandrite

Fale com Elazul no bar em Domina e aceite levar Pearl para Geo. Lá, fale com Diana em Kristie's place. Para encontrar as três chaves, vá ao escritório de Mephianse na Academy of Magic, à entrada da cidade e à Instrument Shop. Volte para Kristie's place e, de lá, siga para a Underground Battle Arena (mais abaixo).



Fluorite

Vá para a Jewelry Shop em Geo e você será levado para Pandora's Box, onde conhecerá Florina. Pague Niccolo para guiá-lo e ele o levará para um lugar repleto de peixes. Continue e encontrará Elazul e Pearl duas vezes e, ainda, Sandra, Lady Blackpearl e Jewel Beast.



Teardrop Stone

Em Domina, fale com o Inspector Boyd, na igreja, para ajudar a encontrar Elazul e Pearl. Entre na Jewelry Shop em Geo e, assim que sair, os dois perdidos virão até você. Escolha Pearl para segui-lo e receba a Jumi's Staff de Florina. Use o item no mapa para criar a Bejeweled City e vá para lá.

Para passar pelos portões de Bejeweled, é preciso encontrar a combinação certa de jóias que os abre. Elas estão espalhadas pelo lugar. No quarto andar está o chefe, Lord of Jewels, em sua primeira forma. Evite seus ataques especiais a qualquer custo, pois causam um dano imenso. Sua segunda forma é mais fácil, mas tome cuidado quando ele atirar jóias em você.



Seeing Double

Coloque a Sword of Mana ao lado de Domina no mapa para criar o Mana Sanctuary. Entre em Domina e vá para o marketplace. Depois, perto da Item Shop, fale com Teapo e, então, vá para a área outskirts. Dê boas porradas e golpes especiais, assim, será uma luta rápida.



Pee-wee Birdie

Fale com Miss Yuka em Domina, ela pedirá uma lista enorme de itens. A maioria já deve estar em seu inventário, mas, caso falte algo, você pode comprar nas lojas espalhadas pelas diversas cidades. Assim que tiver dado tudo a ela, saia da cidade, volte à hospedaria e converse com Miss Yuka novamente, para ganhar o ReviveRing. Só não fique puxando conversa, senão o quest falhará.



Wimpy Thugling

Deixe seu monstro de estimação em casa e vá para Duma Desert. Siga até encontrar Tickle e concorde em ajudá-lo. Agora, continue até encontrar Kima, seu próximo adversário. É uma luta bem comum e ele pode ser facilmente derrotado com alguns golpes especiais.



The Legend of Mana

O último quest, até que enfim! Vá para o Mana Sanctuary, siga em frente e fale com Pokiehl. Suba na árvore e, mais adiante, será preciso encarar quatro grupos de inimigos poderosos, que servem como um bom treino para a luta final.

A Mana Goddess utiliza, na maioria das vezes, magias para atacá-lo. Como algumas são bem difíceis de desviar, utilize habilidades como Moonsault ou Evade para diminuir o estrago. Algumas dessas magias podem tirar até metade de sua energia, portanto, tenha todo o cuidado que puder. Por outro lado, não é preciso bater muito para derrotá-la: basta utilizar os golpes especiais mais fortes algumas vezes, intercalados com porradas simples, que ela não resistirá por muito tempo. Com a Mana Goddess derrotada, vem o tão esperado Game Over.



DETONADO

PS2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

Destruição total!

O que você achou de Tony Hawk's Underground? Gostou? Então o que você acha que aconteceu em THUG2 quando juntou a galera do Ja-class na história? Bom, além de muita música boa, missões que parecem ser de outro planeta, muita manobra, pontuações absurdas, combos de tirar o fôlego temos também o Classic Mode, onde você além de jogar nas telas atuais do jogo, poderá ter também um flashback do PSone em algumas pistas clássicas do game. Se você gostou de THUG vai adorar essa segunda versão para PS2.



Produção: Neversoft

Distribuição: Activision

Plataforma: PS2

Gênero: Esporte

Gráficos: 8,0

Som: 9,0

Jogabilidade: 8,0

Diversão: 8,0

Nota: 8,0

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2



DICAS PARA NÃO SE PERDER

1. Em todos os países há quatro personagens e cada um com objetivos a cumprir
2. Dois deles são o Guest e Secret terão que ser encontrados durante as missões.
3. O Skatista profissional sempre estará próximo ao começo da cidade
4. Na realização de alguns objetivos, não é necessariamente obrigatório o uso do personagem

indicado pela revista.
5. Em alguns objetivos, se tiver dificuldades de chegar de Skate, tente ir a pé.

GUIA DO SKATER

Aqui vão alguns movimentos que você deve fazer ao longo do jogo para cumprir as missões:

Spin Transfer: Aperte R1 durante um longo salto para se transferir de uma rampa para outra.

Acid Drop: A pé, pule de um lugar alto e pressione R2 para cair suavemente sobre as rampas.

Focused: Pressione L3 quando estiver com a barra Special cheia para ver tudo lentamente.

Sair do Skate: Pressione L1 + R1 quando estiver andando ou durante as manobras e combos.

Manual: Pressione (↓ e ↑ ou ↑ e ↓) depois de um salto,

Wallride: Pule em direção as paredes, só que na diagonal e pressione ▲

Graffiti: Fique a pé e pressione ▲ para graffiti qualquer parede ou outdoor.

Carona: Quando estiver atrás de um veículo em movimento, pressione e segure ↑

Wallie: Quando estiver no Wallride pressione ✕ e solte logo em seguida.

No Comply: Segure ✕ e pressione umas três vezes para cima e solte ✕.

SUPER-SUBMANOBRAS

Realizando corretamente as submanobras mostradas na lista abaixo, você poderá atingir pontuações monstruosas. O esquema é bem simples, varie sempre que puder as submanobras, fazendo isso, você atingirá a pontuação dos seus sonhos.

Dica: A posição de algumas manobras variam de um Skatista para outro, portanto, fique esperto. Siga as instruções a fio para não errar.

MANOBRAS

GRABS

No meio da manobra, pressione ● + ● para obter:

Nosegrab: Rocket Air

Tailgrab: One Foot Tailgrab

Melon: Method

Indy: Stifty

Airwalk: Christ Air

Japan: One Foot Japan

Madonna: Judo

Benihana: Backtap

Cannonball:

Fingerflip Cannonball

Crail Grab: Tuckknee

Crossbone: Crooked Cop

FS Shifty: BS Shifty

Indy Nosebone:

Del Mar Indy

Mute: Seatbelt Air

Wrap Around: Body Wrap

Stalefish: Stalefish Tweak

GRINDS

Durante a manobra, pressione ▲ + ▲ para obter:

↑: Nosegrind to Pivot

←: 5-0 Overturn

↶: Hurricane

↷: Salad

↶: Hang Tem Nosegrind

↷: Crail Slide

↶: Double Blunt Slide

↷: DarkSlide

Quando estiver deslizando com o Grind, faça as combinações conseguindo os seguintes resultados:

■ + ■: Smith

■ + ▲: Tailslide

■ + ●: 5-0

▲ + ▲: Crooked

▲ + ■: Bluntslide

▲ + ●: Nosebluntslide

● + ●: 50-50

● + ■: Noseslide

● + ▲: Nosegrind

LIP

No jogo só existem dois tipos de manobras Lip:

1° Stalls (ele fica parado com o skate se equilibrando na beirada de uma rampa).

2° Inverts (o Skater Boy fica parado na beira de uma rampa apoiado só por uma mão).

Agora, faça o seguinte procedimento com os comandos indicados, para conseguir esses resultados pressione os comandos a seguir:

Stalls

■ + ■: Disater

■ + ●: Rock to Fackie

▲ + ▲: FS Noseblunt

▲ + ■: FS Nosepick

▲ + ●: Blunt to Fackie

● + ●: Axe Stall

● + ■: BS Boneless

Inverts

■ + ■: One Foot Invert

■ + ●: Eggplant

▲ + ▲: Invert

▲ + ●: Andretch Invert

● + ●: Gymnast Plant

● + ■: Varial Invert to Fackie

FLATLAND

Durante o manual, pressione os comandos para adquirir os seguintes resultados:

■ + ▲: Casper

■ + ●: Anti Casper

▲ + ▲: Pogo

▲ + ■: Truckstand

▲ + ●: Switch Foot Pogo

● + ●: Handstand

● + ■: To Rail

● + ▲: One Foot Manual

←, → + ■: Spacewalk

Outras manobras podem ser feitas pressionando ■ + ■ a partir dos movimentos listados acima.

Casper: Casper Flip

Anti Casper: Anti Casper Flip

Pogo / Pogo to Hair Flip:

Wrap Around

Truckstand: Truckstand Flip

Switch Foot Pogo:

Half Wrap Truck Transfer

Handstand: Handflip

To Rail: Rail Flip

Manual / One Foot Manual /

Spacewalk: 360 Fingerflip

Nose Manual / One Foot Nose

Manual: Half Cab Impossible

FLIPS

Durante a manobra,

pressione ■ + ■ para obter:

Kickflip: Double Kickflip

Heelflip: Double Heelflip

Variar Heelflip: 360 Heelflip

Variar Kickflip: 360 Flip

Inward Heelflip:

360 Inward Heelflip

Hardflip: 360 HardFlip

FS Shove-It: 360 FS Shove-It

Pop Shove-It: 360 Shove-It

Impossible: Double Impossible

Ollie North: Ollie North

Back Foot Flip

Sal Flip: 360 Sal Flip

180 Variar: 360 Variar

Back Foot Kickflip:

Double Back Foot Flip

Back Foot Heelflip:

Double Back Foot Heelflip

Back Foot Shove-It:

360 Back Foot Shove-It

Front Foot Impossible:

Dbf. FF Impossible

Fingerflip: Double Fingerflip

Ollie Airwalk:

Ollie Airwalk Late Shove-It

Durante a manobra,

pressione ■ + ■ + ■ para obter:

Impossible: Triple Impossible

FS Shove-It: 540 FS Shove-It

Pop Shove-It: 540 Shove-It

Heelflip: Triple Heelflip

Kickflip: Triple Kickflip

DETONADO

TRAINING

Seus objetivos são treinar algumas manobras, combos etc. Há quatro níveis de dificuldade: Basics, Novice, Off Board e New School. Diversos Skatistas estão espalhados por todo o Skater Park. Fique a pé, chegue perto deles e pressione **○**. Cada um deles irá lhe passar uma tarefa, mostrando os comandos que devem ser feitos. Não tem segredo, pois é apenas um treinamento para você se acostumar. Converse com todos os Skatistas e faça o que eles mandam. Após isso, siga para Bóston.

BOSTON



YOU

Find the Special Guest

Localize o jogador convidado que está na entrada subterrânea da calçada à esquerda.

Find Ben Franklin

Do lado que você achou o jogador convidado há um prédio de tijolos com uma escadaria central. Nos gramados há duas rampas laterais. Faça um Hip Transfer na janela e encontre-o no corredor.

Mark Your Territory

Há cinco grafites escritos "SPAT". Localize-as, ligue a pé e grafite por cima usando o **▲**. Nessa cidade, os grafites estarão nas partes baixas, normalmente em vãos de paredes.

Hospital Duty

Siga para frente do hospital, roube a maca dos médicos e a leve para conhecer Tony Hawk. Cuidado com os enfermeiros que tentarão te impedir.

Arcade Machine High Score

Vá até a máquina de fliperama que está no início da fase à esquerda e ligue-a. Saia fazendo manobras para alcançar a pontuação.

Dance, Sucka

Vá até o rádio que está na calçada da praça central e faça as manobras indicadas na tela, de acordo com as batidas da música.

Decapitate The Statues

Tire a cabeça de três estátuas, sendo a primeira no centro da praça e as outras duas na escadaria onde você achou Ben Franklin. Para decapitá-las, salte pelas rampas e use R2 e **▲**.

Combo On The RV Ramp

Faça um combo de 2.000 pontos na rampa que está circulando pelas ruas da cidade. Para liberar essa rampa, você terá que fazer uma missão com o "Secret", conforme o texto que segue:



PRO (esse jogador você vai escolher no início da fase, nós aconselhamos Bob Burnquist).

Combo the 4 Benches

Dê um combo de Grind nos quatro bancos verdes da praça.

Ye Olde Cannon Grind

Dê um Grind em um dos canhões que estão logo em frente a estatua.

Sketch A Seaworthy Vehicle

Encoste-se à traseira do caminhão em formato de barco que está circulando em volta da praça e pressione **↑**. Fique se equilibrando por 20 segundos.

Salute The General

Dê um Spine Transfer na estatua do general e faça uma Benihana (**↙ + ○**).

Great Balls Of Fire

Passa por cima da lata de lixo em chamas no final da praça. Com o Shape pegando fogo, faça um combo de 5.000 pontos.

Slap The Signs

Cole adesivos (salte em direção ao local e pressione **✳**), em quatro placas "No Skate Boarding".

Tag A Big Billboard

Você tem que grafitar um "Outdoor" que está em cima da construção ao final da praça. Fique a pé, pressionando o R1, suba pelas escadas amarelas até a plataforma à direita, corra e dê um duplo pulo em direção a plataforma à frente (**✳, ✳**). Se pendure com o R1, suba e grafite usando o **▲**.

Finest Rails In Boston

De Grinds na sequência mostrada na anima-

ção. Primeiro na escultura de metal ao lado do ponto de ônibus, depois no corrimão onde você encontrou o "secret" e, por último, no corrimão do museu.

GUEST BENJAMIN FRANKLIN



All About The Benjamins

Entre no banco pelo segundo andar e use a rampa atrás do ponto de ônibus, fazendo uma transferência para entrar

Combo On The High Seas

No meio da construção, transfira-se para o barco que está no rio e, lá, faça um combo de 3.000 pontos.

Skate The Liberty Trail

Primeiro dê um "Pop Shove-It" nas escadarias do StateHouse, depois, faça uma transferência pelo mural da livraria e, por último, dê um "Acid Drop" no mastro do barco.

Team Challenge

A equipe de Skatistas terá que atuar junto com cada um deles, sendo, você o profissional. Dê um Kickflip por cima do patinador que está andando na calçada da praça.

SECRET

Kill the Grind Blockers

Com "Jesse James" (o motoqueiro louco), dê um Grind para quebrar os quatro bloqueadores que estão duto de ventilação ao lado do Hospital.

Jump the Cars

Salte sobre três veículos de passeio. Essa missão liberará a RV Ramp.

Scouter Vs. Wheelchair

Aposte uma corrida com Paulie, que está ao lado do ponto de ônibus. O circuito é dar uma volta no quarteirão encostando nas partes amarelas.

Spine Transfer Tour

Faça três Spine Transfers. A primeira será nas entradas do metrô, a segunda nos ventiladores em frente ao hospital e a última no barco.



BARCELONA



YOU

Free the Bull Fighter

Colete tomates nas caixas espalhadas pela cidade e ataque-as na grade que está prendendo o touro, ao lado da placa "GLOBE".

Find the Special Guest.

Encontre Steve-O que está na passarela entre as torres de tijolos. Você pode usar os elevadores dos prédios ao lado das torres.

Hit 5 Peds With Tomatoes

Colete mais tomates e acerte cinco pedestres.

Spine the Guell Planters

Faça três Spine Transfers nas rampas do "Parc Guell".

Help Peg Leg

Dê um grind nas redes que estão no mar e se equilibre até passar por trás do barco. Isso libera outra parte da cidade.

Mark Your Territory

Faça como na fase anterior, o mais complicado está em cima do "Barcelona SANTS".

Take Out the Trash

Dê um grind em cima das quatro latas de lixo da cidade. Todas estão ao redor da praça da estação.

Arcade Machine High Score

Faça como em Boston, vá até a máquina ao lado da estação da cidade e quebre o recorde com manobras.



PRO

Combo on the Sants Benches

Faça um combo de grinds nos bancos verdes em frente à rodoviária.

Catapult 720 Grab

Entre pela porta na torre em frente ao mar e faça um Grab de 720° quando for lançado pela catapulta.

Tag the Big Billboard

Grafite o outdoor que está nos trilhos dos bondes, para isso, vá até o topo da "Parc Guell", passe pela porta do bonde, espere-o passar e salte dentro dele. Quando o bonde passar pelo outdoor pule no prédio abaixo. Use as escadas da torre vermelha e salte para o outdoor. Agora é só grafitar.

Focus Combos

Use a câmera lenta e faça três combos de 1.000 pontos.

Rail Rated Challenge

Faça um combo de grinds, primeiro nas correntes em frente à estação, depois, cole um adesivo na parede em frente e se transfira para o corrimão superior e dê um grind nele. Faça tudo sem cair no chão.

Tranfer The Guell Entrance

Pegue velocidade e faça uma transferência de um lado para o outro da "Parc Guell" usando as rampas laterais.

Acid Drop of a Tram

Pegue o bondinho, espere-o passar sobre uma rampa e dê um Acid Drop.

Team Challenge

Com os quatro integrantes, seja jogado para cima pelo touro e faça um combo de 5.000 pontos.

SECRET

Steve-O Vs. The Bull

Pegue distância para ganhar velocidade e enfrente o touro.

Parc Guell Combo

Faça um combo de 15.000 pontos na área do Parc Guell.

Yee Haw! Fan Boost

Pule no ventilador que está em cima do prédio ao centro da cidade, dê um Yee Haw Grab e faça um Acid Drop na rampa à frente.

Flip Barcelona's Finest

Faça qualquer manobra Flip nos três locais mostrados pela animação.

BERLIN



GUEST BULL FIGHTER



La Pedrera Spiral Rail

Com o toureiro, suba ao topo do prédio circular ao centro da cidade e dê um grind de cima para baixo.

Smells Like Bull Dung

Siga o touro e espere-o soltar um "montinho de tororo". Salte sobre ele e mande qualquer manobra grab.

Make Your Own Phoenix

Vá até o carro em chamas em frente ao mar, faça o shape pegar foto e entre na catapulta.

Don't Touch the Ground

Atravessa de um lado para o outro da ponte, dando grind através dos corrimãos e dos trilhos superiores sem tocar no chão.

YOU

Inliners Rule

Dê um grind nas duas placas de patinadores, uma ao lado da cervejaria e a outra na praça.

Free the Spirits

Entre na igreja dando um Spine Transfer e cole dois adesivos na parede rachada.

Find the Special Guest

Ele está no topo da Igreja. Suba por onde você liberou os espíritos.

Help Wee Man

Quão que está em frente ao aquário quer um peixe que está lá dentro. Cole dois adesivos no aquário para quebrá-lo.

Stop the Kids From Smoking

Cole adesivos nas três máquinas de cigarro para quebrá-las.

Arcade Machine High Score

A máquina está ao lado das de cigarro, na praça inferior. Vá até lá e a faça a melhor pontuação.

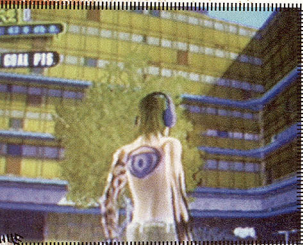
DETONADO

Find the Graffiti Tagger

Localize o grafiteiro, ele estará em cima do prédio amarelo, suba até o último andar pelas escadas, dê a volta pelo parapeito e encontre-o

Berlin Gets Owned

Dê um grind em cima das letras D, Z e K em cima do prédio com um letreiro escrito DOWNZEKI!



PRO

Grind N Barf

Vomite em cima de dois guardas, para isso, dê um grind nos corrimãos em cima deles. O primeiro está ao lado do muro em cima da calçada e o segundo está na praça inferior, em frente ao chafariz.

Almighty Combo

Faça um combo de 15.000 pontos dentro da igreja. **Learn The Natas Spin**

Vá até o sujeito que está entre os canteiros na avenida e faça um Spin nos ferros de ponta em frente. Para isso, pule sobre eles e pressione R1.

Hats on Fire

Faça o shape pegar fogo nos canos das obras na avenida e pule sobre os três guardas de verga da cidade, fazendo com que os bonés deles peguem fogo.

So Focused, So Clean

Em câmera lenta e faça três combos de 2.000 pontos.

Turrist Line

Faça a sequência: grind no parapeito do Zoo, depois no cano azul, nas barreiras, na escadaria e no parapeito. Cole um adesivo no neon, volte no grind e dê um Acid Drop no muro.

Disrupt Communication

Desça na praça inferior, entre pela porta, use o duto de ar para dar um Acid Drop na rampa à frente e faça uma transferência de uma rampa para outra, dando um Rocket Air.

Pro Tour Line

Use a rampa do prédio amarelo para fazer manobras, depois dê um grind no primeiro parapeito. No do meio é no terceiro, dê um grind no parapeito da galeria, e outro nas barras do toldo em frente do letreiro e, por final, um Lip Trick no letreiro.



Guest Graffiti Tagger

Paint Bomber

Colete Sprays na caixa em frente ao prédio do letreiro e ataque-os em cinco grafiteiros, que estão em cima dos prédios.

Mark Your Territory

Grafite em cima das pichações "SPAT" de Berlin

Tag the Big Billboard

Grafite o outdoor que está no topo do prédio amarelo. Vá até o prédio, suba pelas escadas até o terceiro parapeito, siga até debaixo do outdoor, suba e grafite-o

Tagger Skillz

Vá onde você liberou os espíritos, suba pela escada e grafite o muro inteiro.

Secret

Berlin Tour

Faça um grind nas escadas onde está Paulie, depois no canteiro do jardim, no parapeito do meio do prédio amarelo, no parapeito do prédio em frente ao muro e, por último, dê um grind na fonte.

Wheelin Combo

Com Paulie dê um combo de 5.000 pontos.

Skills on Wheels

Pule da rampa em cima do prédio (aquele com saída de ventilação) com Paulie e faça um Sit Flip e, depois, dê um Acid Drop na rampa abaixo.

Team Challenge

Com Bam Magera, dê um manual de um cone ao outro. Eles estão ao lado da igreja. Com Paulie, dê um grind por dez segundos no círculo do Zoo e, por último, você terá que fazer um combo no ar dentro da torre.

AUSTRALIA



YOU

Arcade Machine High Score

Localize a máquina de fliperama ao lado do carro de polícia na rua e quebre o recorde dela.

Boardwalk Grind Combo

Dê grinds nos três corrimãos das calçadas perto da praia, fazendo um combo de 25.000 pontos.

Lipping the Mini

Faça um combo de 5.000 pontos no mini-ramp, esse tem que ter um Lip trick

Find The Special Guest

Faça um Spin de cinco segundos no hidrante que está em frente ao pinguete. Veja a animação e entre na pela passagem que foi destruída para achar o aborígene. Isso faz com que você cumpra a missão "Wake Up Sleeping Beauty".

Drain the Tide Pool

Dê um grind na fonte de energia em cima da piscina ao lado da praia.

Interrupt a Meal of or Six

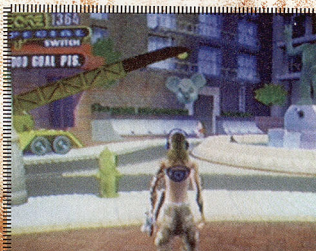
Em cima do carro de polícia há um toldo. Use a pequena rampa na rua para pegar impulso e dar um grind no toldo. Fique a pé e derrube as seis mesas na varanda.

Find the Shrimp Vendor

Vá até a praia, vi-se para a cidade e localize o banheiro que está depois da escada. Entre por ele e encontre o vendedor de camarões.

Wake Up Sleeping Beauty

Missão já cumprida.





PRO

Jumping Without a Parachute

Atrás do guindaste há uma pequena escada. Suba, se transfira para a varanda do prédio à frente, suba até o último andar, siga em frente até o último prédio e dê um Acid Drop na piscina.

Tag The Big Billboard

Faça o mesmo caminho da missão anterior, só que pare no prédio do meio e grafite o outdoor.

Treasure Huntin Hank

Dê um Spin nas duas latas de lixo no calçadão da praia e na lata de lixo ao lado da casa, no final da avenida. Jogue-as na areia ao lado do sujeito com detector de metais.

Focusing on a Clean Double Flip

No estacionamento, use a câmera lenta e faça uma transferência sobre os dois carros dando um Double Flip.

Kenny's Real Feelings

Sabe aquela estátua que está sem cabeça? Use o guindaste como rampa e dê um Spin no dedo da estátua.

Team Challenge

Com os três skatistas, dê um grind em cima do toldo da casa de tijolos, para isso, dê um Spine Transfer para dentro da casa amarela ao lado dela, se transfira para a casa de tijolos e faça os grinds.

Everybody Loves Bigguns

Ao lado direito da praia há três níveis, cada um com uma fâmpa no canto. Faça uma transferência da rampa do topo para a rampa de baixo.

Balance Up and Over

Faça um Manual de um lado para o outro da passarela da praia.

Secret

Handicap Havoc

Com o aborígene, destrua cinco placas de estacionamento de deficientes físicos.

Paradise Combo

Dê um combo nos parapeitos na toca do aborígene.

Mini Go-Kart Blast Off

Pegue velocidade e dê um 540° Spin por cima da passarela no estacionamento.

Help Local Skate Rats

Faça um Grind no braço do Guindaste.

NEW ORLEANS



IMPORTANTE: Nessa cidade, a maioria dos objetivos são em cima dos prédios. Não se preocupe, pois há casas no térreo com as portas abertas onde há atalhos para os telhados.

YOU

Arcade Machine, High Score

Localize a máquina que está no último andar do prédio em frente ao barco à vapor. Use as escadas para subir e detone o recorde.

Dance, Dance, Dance

Em cima de um dos prédios está o aparelho de som, faça como em Boston.

Riverboat Slaper

Cole três adesivos no barco à vapor

Find the Jester

O palhaço está circulando em um caminhão pelas ruas da cidade. Rode pela cidade para localizar o caminhão.

Mark Your Territory

Grafite por cima das cinco pichações de SPAT.

Water Tower Slap

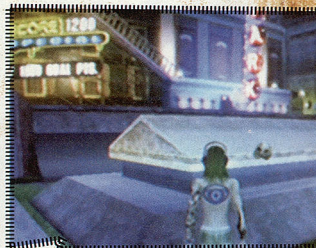
Cole um adesivo na caixa d'água em cima do prédio usando a pequena rampa central.

Raise the Dead

Vá até o cemitério e dê um grind por todas as criptas, derrubando as caveiras.

Save Nawlins

Dê um Spine Transfer dentro do buéiro no centro da rua, um grind no lustre. Pule para fora dele e dê um Air Walk por cima da estátua da igreja.



PRO

Nawlins Street Spine

Dê um Spine Transfer de um telhado para outro.

Wallie the Trulley

Faça um "wallie" no trólebus, para isso, dê um rápido Wallride e pressione **X**.

Spine Transfer Combo

Prixeiro dê um Spine Transfer do heliponto para a rua, depois da piscina para o telhado do bar e, por último, um Spine Transfer para dentro dele.

Tag The Big Billboard

Suba na piscina em cima do prédio abaixo, fique a pé e suba pelos parapeitos do prédio vermelho. Grafite o outdoor em cima do prédio vermelho.

Manhole Manual

Passo de Manual pelas cinco tampas de bueiros na rua central.

For the Birds

Faça um Spine Transfer de um prédio para o outro e voe em direção aos pássaros para derrubá-los.

Gaslamp Distrit

Dê um grind nas três lâmpadas amarelas na rua do trólebus, para isso pule de cima dos prédios e use (R1 + ▲).

Big and Focused

Em câmera lenta, faça um combo de 40.000 no ar.

Guest Shrimp Vendor



Shrimp Slap

Como o mar está cheio de tubarões, os salva-vidas estão sem ter o que fazer. Então, colete camarões ao lado da casa no calçadão e ataque com o quadrado os camarões na cara dos salva-vidas.

Rollin, Rollin, Rollin

Encha a barra de Special, dê um Spine Transfer para dentro da casa amarela e use a ventilação para se transferir para a outra casa. No ar, dê dois Rotisserie Seagull Scatter

Assuste dez andorinhas em um combo de grind. Comece do corrimão em cima do calçadão da praia.

Real Men Flip Stairs

Em câmera lenta de um 360° Hell flip na escadaria em frente à passarela.

DETONADO

Guest Jester

Girls Gone Crazy Parade

Pegue os bambolês com as garotas na calçada e arremesse em cinco garotas de biquíni que estão de costas.



Drop a Hurricane

Dê um Acid Drop dentro do drink gigante vermelho, para isso, pule do prédio à cima.

Team Challenge

Com os três skatistas, dê uma manobra especial no jardim da igreja.

Balcony Breaker

Destrua as três varandas em um combo só, elas estão nos topos dos prédios ao lado do prédio vermelho.

Secret

Tricycle Vs. Zombie

Com o morto-vivo, elimine dez zumbis.

Super Trash

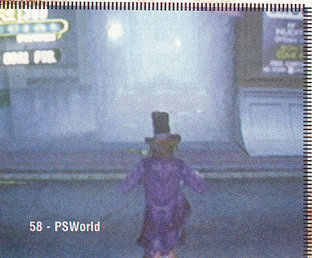
Com o triciclo, dê um Super Man Sealgrab (qualquer grab) sobre a lixeira.

Natas Neversoft

Dê um Spin de dez segundos na símbolo da Neversoft, no portão do cemitério.

Sign Spinner

Há três outdoors pendurados nos fios da cidade, entre uma casa e outra, no mesmo quarteirão. Você terá que dar um Grind no corrimão, circulando o quarteirão em um combo, só para acertar os três.



SPECIAL WORK

Você receberá um chamado de rádio e, se aceitar o desafio, se prepare. Com Bam Magera, primeiro se livre dos guardas e suba até o heliporto, depois, se pendure no helicóptero usando o R1. Após fazer um Acid Drop e se transferir para outro helicóptero à frente, espere ele te levar para outro telhado e, enfim, dê outro Acid Drop.

SKATOPIA



YOU

Arcade Machine High Score

Apavore na pontuação! A máquina está escondida em uma caverna com o símbolo da Anarquia.

Locate de Chainsaw

Fale com o sujeito que está em frente ao celeiro. Suba ao topo da montanha e, ao lado da cabine do banheiro público, fique em pé. Suba na árvore e colete o item. Isso também liberará a missão abaixo.

The Legend of Bigfoot

Missão completa!

Zipline Toss Drop

Vá até ao lado direito da montanha, agarre-se ao motor e dê um Acid Drop na rampa à frente.

Launch the Firework

Está em cima, há uma enorme togueira, salte sobre ela em direção ao telhado do celeiro e encoste o shape, acendendo os fogos de artifício.

Tag the Big Billboard

Suba pelas escadas até o meio da montanha e grafite o Outdoor

Mark your Territory

Grafite as cinco pichações do famoso "SPAT"

Find Ryan Sheckler

Ele está na entrada no meio do celeiro, vá até o final, no Half Pipe e entre para encontra-lo.



PRO

Tree Top Spin and Bomb

Em frente a casa, no começo da Skatopia há uma árvore, suba nela, faça um Spin e dê um Acid Drop para a rampa.

Mountains Top Manual

Faça um longo Manual. Parta do ônibus escolar, até os portões de entrada.

Lumberjack Combo

Faça um Combo de Grind nos três troncos ao lado direito da Skatopia. Para pegar impulso, use o motor ao lado da casa.

Spine the Mine

Vá novamente a árvore onde você pegou o Skate para o Pé-Grande. Dê um Spin nela e, depois, use o motor ao lado da casa.

Skatopia Spine Combo

Faça um Spine Transfer do limite do penhasco para a estrada abaixo. Em seguida, um Spine Transfer para a garagem, e depois outro, para sair do lado oposto da garagem.

Downhill Line

Siga a linha em amarelo dando o único combo de cima do penhasco até o outdoor "Skatopia".

Jump to The Weather Balloon

Fique no topo onde tem os três troncos, dê um grind no fio amarelo, salte pressionando R1 + L1 para soltar do Skatje e R1 para agarrar na corda do balão.

Scrap the Rives.

Arrebente as colmeias de abelhas com Wallrides. Há uma em baixo do HalfPipe outra na montanha ao lado do balão amarelo e outra no Bowl, à direita da Skatopia.





PELOS VEILOS

Guest Ryan Sheckler



One Long Electric Wire
Dê um enorme Grind no fio que percorre o local, ele começa ao lado da garagem perto do Halfpipe e termina na cabana

do lado dos portões de entrada.

Shack Attack

Há dois atalhos que são as duas barracas ao lado da casa, no começo da fase. Você terá que atravessar as duas (uma por vez) fazendo um combo. Pode ser um simples.

Over the House

Você tem que escolher entre dar um Spine Transfer, ou um Acid Transfer do topo da montanha para a rampa lá de baixo e, em seguida, dar um Spine Transfer para passar por cima da casa.

Zipline Wire Bomb

Suba no fio amarelo onde você pulou para o baía e, lá novamente e dê um grind. Quando estiver quase no final do grind, dê um Spine Transfer na rampa que está lá em baixo.

Secret

Skatopia Transfer

Desça com o Pé Grande lá de cima pela trilha e faça uma transferência de uma rampa para outra, voando por cima da placa "Skatopia"

Grow Some Plants

Você tem que fazer qualquer manobra Flip em cima das plantações. As três estão na seguinte ordem: a primeira está atrás da máquina ao lado da casa, a segunda está a frente da fogueira e a terceira no gramado central da montanha.

A Clear Path

Dê um Manual, descendo pelo caminho liberado pelo Pé Grande e salte pela rampa de madeira.

Manual Up a Slope

Agora, dê um manual, subindo a ladeira de grama ao lado de onde você acabou de descer.



EXTRAS

CLASSIC MODE

Lembra das missões do PSone? Então, aqui você também poderá relembrar os velhos tempos e liberar novas pistas para detonar nas pontuações. Faça no mínimo seis objetivos de cada fase, aqueles de coletar as letrinhas SKATE, fazer os Combos, achar a fita secreta e por ai vai, para ir liberando as seguintes pistas do PSOne e algumas novas também:

A sequência a ser quebrada será a seguinte, Barcelona, Austrália, Skatopia, Berlin, Airport, School, Downhill Jam, New Orleans, Training, Boston, Canadá, Philadelphia, Los Angeles e a última, The Triangle

CREATER MODE

Aqui você terá a opção de criar um jogo se quiser, desde:

O Skatista: Onde você pode variar de cor do cabelo até tatuagens no corpo

A Pista: Onde você vai poder fazer aquela rampa dos seus sonhos ou a sua área de Street preferida

Grafite: Crie sua própria grafite para poder apavorar nos muros de todo o mundo

Objetivos: Você já viu um jogo onde você escolhe o objetivo que vai querer fazer, desde os mais babinhas até os mais cabulosos? Aqui você pode.

Manobras: É, acredite se quiser, crie suas próprias manobras

END GAME

Após detonar o jogo você ganhará a pista "Pro Skater", será uma nave alienígena cheia de rampas e passagens secretas, gosta de fazer pontuações monstruosas? Então seu lugar é aqui

SPECIAL WORK

Acione os cinco dispositivos dos detonadores, conforme a animação vai lhe mostrar. Depois, siga ladeira abaixo encostando em todos os cachorros que aparecerem em seu caminho e, por último, dê um grind no parapeito ao seu lado direito e siga por ele, até embaixo. No mesmo combo, siga para o parapeito à frente. Veja a animação final.

PERSONAGENS SECRETOS

Detone o jogo e você terá os seguintes personagens para escolher:

Ryan Sheckler: O pivetinho que voa alto

Wee Man: O Anão de Jackass

Bem Franklin: Imagina um coroa em cima de um Skate

Bull Fighter: O toureiro de Barcelona

Graffiti Tagger: O habilidoso grafiteiro

Shrimp Vendor: O vendedor de camarões com o guarda-sol ridículo

Jester: O palhaço

Shrek: Acredite se quiser, o Ogro gordo e verde, o pior é que ele é o mais habilidoso

Phil Magera: O pai gordo de Bam Magera, o pior é que ele anda só de cueca

Alien: O ET de Varginha

Geek Kid: O Nerd

Space Monkey: Um palhaço do outro mundo

VIDEOS

Entre no Game Modes, Game Movies e veja os vídeos liberados como o final do game, algumas propagandas, uma prévia do documentário do Metallica que será lançado em breve, Créditos entre outros



DETONADO

PS2

SLY 2: BAND OF THIEVES

Por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

Ladrão que rouba ladrão...

O retorno do gaixinim é um game em que um dos objetivos é recuperar e destruir os restos de Clockwerk, que tenta matar todos os membros de sua família por centenas de anos. Para tal, ele precisa voltar a Paris e recuperar esses artefatos que foram levados pela detetive e inimiga-amiga Carmelita Fox. O problema é que alguém conseguiu realizar a façanha antes de Sly e incriminá-lo no processo com a ajuda de seus dois amigos de infância, que estarão participando das falcatruas. O hipopótamo Murray (Força Bruta) usa sua força para carregar inimigos e usar objetos pesados para derrubar obstáculos, enquanto a tartaruga Bentley (O Cérebro) conta com binóculos de última geração e uma arma de dardos tranquilizantes. São esquemas muito bem-pensados e fases de cair o queixo nesse game que você vai curtir agora...

Produção: Sucker Punch

Distribuição: SCEA

Plataforma: PS2

Gênero: Ação

Gráficos: 9,5

Som: 9,5

Jogabilidade: 9,5

Diversão: 9,5

Nota: 9,5





Lista de comandos

- : Ataque
- ▲: Ataque
- ✖: Pulo
- ✖ + ✖: Pulo duplo
- : Ação
- : Correr
- , ■ e ■: Habilidades compráveis
- Analogico esquerdo: Movimentação do jogador
- Analogico direito: Giro de 360° da visão
- : Pausa, opções e lista de tarefas
- : Seleção de habilidades
- + ✖: Elimine o inimigo por trás
- ✖ + ▲: Ataque aéreo
- R3: Binóculo
- L3: Indicador, localizador de tarefas
- ✖ + ●: Com Sly, agarre-se em canos e se equilibre em locais assinalados

Não se perca no jogo

• Todas as missões serão mostradas no jogo com algo parecido ao do "batsinal" de Batman, uma luz com um símbolo no céu. Encontre sempre o local do início das missões pressionando L3. As luzes azuis serão de Sly, as verdes de Bentley e as rosas de Murray.

• Quando for eliminar os inimigos, sempre roube o que ele tiver na sua carteira nas costas, pressionando o ●.

• Anéis, quadros, rubis, ouro. Venda tudo que for roubado na Internet para conseguir mais dinheiro e comprar habilidades dos personagens.



• Em todas as fases haverá 30 garrafas verdes espalhadas pela cidade. Ao coletar todas, você poderá abrir o cofre principal do local (sempre na sala em que aparece o chefe) e adquirir uma habilidade para seu personagem.

HABILIDADES COMPRÁVEIS

SLY

- Smoke Bomb:** Bomba de fumaça para enganar inimigos
- Combat Dodge:** Fuja no meio do combate quando estiver levando a pior
- Stealth Slide:** Deslize nas plataformas com Sly
- Alarm Clock:** despertador para chamar a atenção dos inimigos
- Thief Reflex:** Deixa tudo em câmera lenta, bom para os roubos e movimentos milimétricos
- Feral Pounce:** Pulos a longa distância

MURRAY

- Juggernaut Throw:** Exploda objetos lançados
- Diablo Fire Slam:** Crie um círculo de fogo em sua volta
- Berserker Charge:** Velocidade na corrida
- Gutural Roar:** Solte um grito, e todo mundo vai tampar os ouvidos
- Racing Inferno Flop:** Ao cair, solte uma explosão de fogo
- Fists of Flame:** Socos de fogo
- Turnbuckle Launch:** Dê pulos maiores com o Hipo
- Atlas Strength:** Pule quando estiver carregando objetos pesados

BENTLEY

- Snooze Bomb:** Bombas de sono
- Adrenaline Burst:** Corra muito mais com a tartaruga
- Health Extractor:** Captura medicamentos ao eliminar os guardas
- Reduction Bomb:** Bombas para encolher inimigos
- Temporal Clock:** Congele os guardas
- Trigger Bomb:** Lance bombas a longa distância
- Hover Pack:** Voe por um certo tempo
- Size Destabilizer:** Na porrada deixe os guardas pequenos

DETONADO



Egypto • Museu



Pule no tambor que está no centro da sala e siga pelo esqueleto, pulando para o terraço à frente. Veja a animação. Você terá a ajuda de Bentley, o cérebro da turma. Desça pelos corredores do museu; ao chegar no terraço externo use X+O para andar sobre as cordas. Siga-as até aparecer uma animação. **IMPORTANTE:** quebre todos os objetos do local para obter moedas.

Murray (a Força Bruta), o último componente da turma, chegou. Passe pelo caminho que ele liberou. No terraço, ele liberará outro caminho. Siga até a animação. Agora, o bicho pega! Saia correndo pelos corredores do museu, fugindo dos ataques da polícia. Ao chegar à cidade, use as cordas e os telhados para escapar e, no final do caminho, entre no furgão.



Episódio 1 • França

The Black Chateau

Após a animação, saia da SafeHouse. A partir de agora, você terá que usar sempre o L3 para visualizar o caminho que deverá seguir. Ele se parecerá com o batisinal. Siga pelos telhados até o primeiro ponto. O objetivo agora é acionar os três satélites. Use o L3 para identificá-los e acione-os. Depois, siga para o próximo ponto. Derrote os inimigos, pule o portão e desça, passando pelos lasers. Você terá que passar por baixo das mesas para se desviar de alguns lasers. Use-as também para escapar dos vigias. Ao final, siga pelo duto de ar. Elimine o vigia que está de costas, usando ▲ + ■. Agora, jogue o inimigo nos lasers e elimine mais quatro. Quebre o duto de ventilação ao lado do plano e siga por ele.



Espera a tartaruga terminar de falar e, usando o R3, localize os três pontos que você terá de fotografar. Você terá de dar um zoom no ponto a ser fotografado até aparecer um nome, depois, pressione R1. Saia do esconderijo e siga para o próximo ponto. Vá até lá, toque o sino e siga Dimitri sem deixar que ele o veja. Use os telhados. Quando ele começar a descer a escada, perto do rio, pulse logo atrás dele e veja a animação. Volte à SafeHouse, seguindo para a próxima missão com Murray. Para quebrar a caixa de força, chegue perto da máquina de gelo. Aperte ●, então, jogue os blocos na caixa, usando o ■. Repita a mesma ação na próxima caixa de força. Passe por um laser e, no final do caminho, jogue cinco inimigos dentro do caldeirão à direita.

Volte à SafeHouse e com Sly vá para o próximo ponto. Roube o quadro e siga para o ponto seguinte. Na balada, elimine quatro inimigos. Nessa parte, você não poderá levar nenhuma porrada, por causa do quadro. Feito isso, siga para próxima pista e use as mesas para escapar dos lasers.

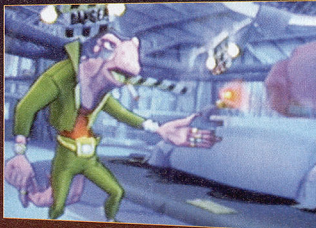
Suba e use o parapeito para atravessar a próxima plataforma. Depois, use os fios do lustre, passe por outro parapeito e entre pelo duto de ventilação. Roube o quadro e veja a animação. Saia da toca e vá com Sly ao ponto à direita da Torre Eiffel. Siga a gata borracheira e não a perca de vista. Ao final, veja mais uma animação. Roube o cálice à direita e siga para o próximo ponto. O objetivo aqui é eliminar o sistema de segurança do local, para isso, você primeiramente deve roubar seis chaves que estão nos bolsos dos guardas espalhados pelo teatro. Para isso, fique atrás deles e pressione ●. Após roubá-las, use-as no painel de controle. Perceba que os ventiladores de teto irão parar. Use-os para pular o lustre central e acionar o computador. Volte para a SafeHouse e siga para próxima missão com Murray, que tem o seguinte objetivo: localizar

e destruir três alarmes, usando o mesmo esquema que você utilizou para destruir as caixas de força. Para localizá-los, use o L3. Volte para a SafeHouse, pegue Bentley e siga para o próximo ponto verde.

O próximo objetivo é o seguinte: usar a tartaruga atômica para destruir os quatro pilares. Para desativar os lasers, aperte ▲ perto deles, explodindo-os com uma bomba. E para derrubar os inimigos que aparecerão (use a mira R3), mire e atire com o R1. Eles adormecerão o tempo suficiente para você deixar as bombas. Ao concluir essas tarefas, o globo central cairá. Veja a animação.

Ainda com a tartaruga, siga para o próximo ponto. Murray chegará para ajudá-lo. Siga com ele para mais um ponto verde. Use ✕ + ● e mire em direção à entrada da torre d'água. Exploda-a, repita o movimento, entre e feche todas as válvulas. Com Sly, siga o guarda e roube sua chave. Volte até a fonte, entregue a chave para a tartaruga e, com ela, siga para o próximo ponto verde. Veja a animação.

Com Sly, suba até o topo da fachada da danceteria. Murray virá no caminhão, e você terá de atirar um gancho para Sly. Feito isso, desça com ele e ajude Bentley a proteger o caminhão. Veja a animação.



CHEFE: DIFICULDADE MÉDIA

Dimitri, o tagartão do palatô, soltará raios teleguiados quando você estiver longe dele. Corra o tempo todo para não ser atingido. Esconda-se e vá se aproximando. Dê umas porradas nele e vá se esquivando, pois, quando você bate, ele retribui suas porradas. Se precisar de energia, quebre as caixas que estão no fundo da sala.



Episódio 2 • Índia Starry Eyed Encounter

Com Sly, siga para a esquerda e pule as pedras até chegar ao cipó e seguir para o ponto azul. Use os galhos para chegar ao terraço em frente. Lá dentro, não passe pela porta. Você apenas irá fotografar algumas coisas e pessoas. Depois disso, veja a animação. Volte para a SafeHouse. Ainda com Sly, siga para o próximo ponto azul. Você ainda não conseguirá entrar. Vá até o outro ponto azul para conseguir um paletó e depois passar pelo portão principal.

Agora, seu objetivo é vasculhar as cinco salas do palácio para coletar a roupa completa e entrar pela porta principal. Elas sempre estarão escondidas dentro de objetos, por isso destrua tudo para achá-las. Cuidado com os vigias e com as serpentes que saem de dentro dos vasos. Após coletar tudo, saia do palácio e siga para o ponto azul. Agora o vigia vai deixar você passar pela porta. Então acompanhe a gatinha na dança. Repita a sequência de botões que aparecerá embaixo, na tela.



Veja a animação e siga para o próximo ponto azul, recebendo as instruções da tartaruga. Roube os cinco guardas que estão espalhados pela cidade. Repita o mesmo esquema da fase anterior, quando você coletou as seis chaves. Siga para outro ponto azul para abaixar a ponte. Veja a animação, volte à SafeHouse e siga para o próximo ponto cor-de-rosa com Murray. Use a sequência de comandos que aparecerão para ligar a matralhadora de mísseis e atire no helicóptero. Cuidado com os mísseis que ele soltará contra você. Atire neles para não perder energia. Novamente, na SafeHouse, com Sly, siga para o ponto azul à esquerda. Procure embaixo das mesas deste local o código. Depois

de achá-lo, entre pela porta dos lasers azuis, passe pelos vermelhos e ligue a chave à esquerda. Veja a animação e, com Murray, destrua todos os inimigos que tentarão aniquilar Bentley.

Agora, saia e vá até outro ponto azul. Entre no vão do chão. Use os ratos para assustar o elefante, saia e suba nas costas de outros dois elefantes que estão circulando no local. Cada um deles têm três diamantes. Dê porrada na cabeça dos dois até que as jóias se soltem. Após coletar os seis diamantes, retorne à SafeHouse e saia para o ponto verde com Bentley. Você guiará um pequeno helicóptero por controle remoto. Acerte o jipe que estará circulando por baixo. Para soltar as granadas, aperte **✳**.

Volte para a SafeHouse e vá para o próximo ponto verde. O objetivo é destruir a ponte por etapas, partindo inicialmente pela parte de baixo, onde você terá de colocar bombas (com o **▲**) nas nove bases da ponte. Assim que colocar a nona (e última), pule rapidamente para o nível acima, no qual você terá de destruir mais oito bases. Feito isso, pule para fora da ponte e veja a animação. Com Sly, dance novamente com outra gata no salão de festas para que Murray roube as asas do monumento. Novamente você terá de controlar o helicóptero para proteger Murray dos inimigos. Assista à animação.



Episódio 3 • Índia The Predator Awakes

Com Sly, siga para o próximo ponto azul. Depois da animação, você não conseguirá enxergar o ponto azul, pois ele está embaixo da cachoeira, à esquerda do templo. Siga para lá e entre pelo esgoto, pressionando **●** e rastejando. Você deve subir até o topo do local, para isso, siga eliminando os guardas, usando os baldes e as cordas para chegar lá. Depois, tire mais quatro fotos. Volte para a SafeHouse. Continue seguindo com Sly para o ponto azul mais próximo da toca. Siga as instruções de Bentley. Agora, seu objetivo é coletar seis pimentas, que estão espalhadas pelas árvores mais altas da floresta.

Use sempre a torre central do local para se localizar. Assim que coletar as pimentas, siga para o saco de comida dos elefantes (sempre se localize com o L3) e despeje-as na comida dos "pequenos bichinhos". Em seguida, siga para o

próximo ponto azul. Leve um pequeno e irritante besouro até o outro ponto azul. O problema é o seguinte: ele não pode ficar muito tempo fora d'água. No caminho há pequenas piscinas (igual aquela onde ele estava); sempre que o bichinho ficar irritado, deixe-o nessas piscinas.

Passa por alguns lasers e largue o inseto na fonte, dentro do local à direita. Dirija-se à SafeHouse para prosseguir para a próxima missão com Bentley. Siga para o ponto verde. Você terá de roubar os mapas do local, no bolso de Rajan; para isso, Bentley o guiará até os pontos vermelhos, onde Rajan dormirá um pouco, possibilitando o roubo. Para guiar o tigre, fique fora de seu campo de visão e use os dardos. Atire até chegar ao ponto vermelho. Depois disso, veja a animação.

Controlando Sly, siga para o ponto azul à esquerda (partindo da visão da "SafeHouse"). Seu novo objetivo é seguir Neyla. Faça com que ela França, não se distancie dela. Ao final veja a animação. Para resolver o pepino, faça o seguinte: roube duas chaves que estão no bolso dos guardas. Depois disso, use-as no guincho com dois cadeados; então colete o "Clockwork Heartn", saia do local e vá para o ponto azul no meio da cidade (use os cipós mais altos para chegar lá). De umas pancadas no rubi vermelho e, assim que ele cair, guie Murray até ele para pegá-lo. Para o Rubi não quebrar, use as pequenas camas elásticas que Bentley deixará no caminho. CUIDADO: os inimigos não podem te ver. Continue seguindo Bentley e, ao final, dê o diamante para o comprador.



Volte para a SafeHouse e siga para o último ponto azul com Sly. Use o barril de TNT, pulando para dentro dele. Siga pelo caminho da esquerda e posicione-se em frente ao painel dos lasers, para depois pular para fora do barril. Faça isso duas

DETONADO

vezes, depois siga pelo caminho, ao qual você terá acesso sem precisar dos barris. Você chegará a um local com vários inimigos. Na parte de baixo, há mais um lugar com TNT, use-o para continuar explodindo os painéis de laser até liberar passagem para o caldeirão de temperos. Desça, pegue mais um TNT e exploda o caldeirão.

De volta à SafeHouse, siga para o próximo ponto com Bentley. Mire na represa e meta chumbo. Cuidado com os helicópteros que tentarão acertá-lo. Se chegarem muito perto é game over. Após destruir a represa, siga para o ponto rosa com Murray. Lá você encontrará Bentley. Ele subirá na cabine do helicóptero para te dar cobertura. De lá, siga com Murray para o ponto rosa à direita do templo em forma de elefante. Com Bentley, atire nas bombas que cairão do céu. Murray terá de levantar a alavanca, pressione rapidamente o ●. Com Sly, camufla-se na caixa de TNT e esconda-se dos inimigos ao lado do caminho, até o ponto azul. Veja a animação.

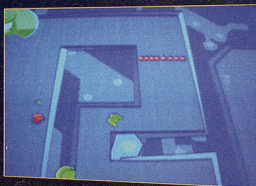
CHEFE: DIFICULDADE MÉDIA



Episódio 4 • Transilvânia

Jailbreak

Siga para o ponto verde. Vá pelos trilhos, só que pelos cantos. Quando chegar ao final, encontrará uma casa à direita. Suba pela varanda, depois pule no telhado e continue subindo até a teia-de-aranha. Pule para o ponto verde. Acerte quatro vezes o dardo na Contessa, que está no telhado em frente, depois, vá para o próximo ponto verde. Você terá de "hackear" computadores espalhados pelos trilhos do trem. Então, siga para mais um ponto verde.



Com o pequeno helicóptero irritante, você terá de eliminar sete urubus (cuidado com os mísseis teleguiados). Isso libertará Sly da prisão. Com ele, use o gancho para sair do pátio e volte para a SafeHouse.

Ainda com Sly, siga para o ponto azul mais próximo da toca. Use os ganchos para chegar até a cela de Murray, à esquerda. Depois, soque 50 guardas com o hipopótamo, para que ele seja enviado para a solitária. Vá para o segundo ponto azul, seguindo pela direita, embaixo da ponte. Proteja Bentley enquanto ele põe explosivos na ponte. Para facilitar sua vida, quebre as estátuas e tome seu lugar (mantendo o Círculo apertado). Quando os manés passarem, ataque-os por trás.

Siga para o terceiro ponto, que está em um pequeno morro ao lado da ponte. Contessa sempre estará acompanhada com guardas atrás dela, e você terá de roubar três chaves que estarão nas costas da "viúva-negra". Fique atrás dos guardas e vá derrubando-os um a um (▲ + ●), até que só reste ela. Roube a chave. Ela vai desaparecer e ficar em outro lugar. Procure-

e repita a ação mais duas vezes. Vá para o ponto azul, no prédio central da prisão. Você terá de tirar quatro fotos de quatro códigos. Para fazer isso, roube a chave do urubu e localize o painel de segurança. Depois fique em uma posição estratégica onde consiga ver o número dentro do duto, que fica acima do painel - espere o urubu voltar e digitar o código e, enfim, tirar a foto. Faça isso com os quatro urubus que estarão sobrevoando a cidade.

Vá para o último ponto azul que resta para Sly. Localize e destrua cinco pára-raios pela cidade. Quando chegar até eles, rode todas as manivelas e espere o raio cair para destruí-lo. Acompanhe os raios para localizar os pára-raios.



Com Bentley, siga para o ponto verde, em frente à SafeHouse. Depois, siga para o outro ponto à frente, que é um tanque de guerra e, com Sly, posicione-se embaixo dele. Siga Bentley para entrar na prisão. Assim que o tanque estourar a porta, entre. Desça, veja as instruções de Bentley e suba até o topo da prisão. Use os pontos estratégicos para chegar lá. Na cabine de controle, elimine o guarda que está dormindo e ligue o painel. Siga para onde Bentley foi. Com Sly, suba (cuidado com os lasers) e acesse três computadores para Bentley "hackear". Os lasers do local serão desativados e Murray estará dominado. Há quatro sensores controlando Murray. Vá para detrás deles e espere que o gordinho venha igual a um doído varrido para destruí-los. Levante as duas alavancas laterais com Murray e veja a animação. Siga a "viúva-negra" e elimine seus filhotes. Veja a animação.



Primeiramente você terá que seguir a gata com Sly; faça o mesmo trajeto e não a deixe sumir de seu campo de visão. Veja a animação. Agora, com o hipopótamo Murray, enfrente o chefe. O segredo para tirar energia do "Tigresa" e atraí-lo para perto da corrente elétrica que cerca a arena é empurrá-lo com porradas. Cuidado com seus raios (fique nas vitórias-régias sobre as águas quando ele disparar) e também com os inimigos que ele chamará para tentar desviar sua atenção. Então veja outra animação.



Episódio 5 • Transilvânia

A Tangled Web

Saia da SafeHouse com Sly e vá para o primeiro ponto azul. Ouça as instruções, localize os quatro objetos da "viúva-negra" que estão espalhados pela cidade e fotografe-os. Depois, entre no próximo ponto (com Sly), o maior prédio da cidade.

Tire mais cinco fotos e volte à SafeHouse. Saia com Sly e vá até o ponto azul. Veja as instruções e siga para a missão. Desça e passe pelas armadilhas, continue descendo e quebre o caixão no centro da sala. Algumas almas foram soltas. Fotografe nove almas que estão vagando pela cidade e siga para o próximo ponto, em cima da igreja. Veja a animação, siga para a SafeHouse e pegue Murray. Vá para o ponto rosa. Você terá de deixar o "general" tonto (utilizando **■** + **●**) e levá-lo à força para a SafeHouse. Agora, siga para o ponto verde com Bentley.

Pegue o monumento e utilize os botões verdes para que a parede esmague os lobos que tentaram pegar você. Se pegarem, é game over. Há mais três locais na cidade que você terá de localizar e fazer o mesmo. A dificuldade aumenta um pouco, mas a teoria é igual. Com Sly, vá para o ponto azul. Roube duas chaves dos guardas que estarão abaixo e siga para o outro ponto azul. Utilize as duas chaves na porta e entre. Elimine os inimigos e aperte o botão azul no fundo da sala. Saia, roube mais duas chaves de dois guardas pela cidade e siga para um outro ponto azul. Lá, passe pelo vigia e suba. Despiste mais dois vigias, colete o item no final da sala e saia. Roube mais duas chaves de vigias pelas cidades e vá para outro ponto azul.

Entre pelo duto e abra a porta com as chaves. Atravesse até o final do local, veja a animação e saia. Volte à SafeHouse e saia com Murray para o ponto rosa. Você pilotará um tanque com Murray e exterminará seis tanques inimigos.



Saia caçando pela cidade. Use os dois analógicos para controlar e andar com o tanque e, quando avistar o alvo, use R1 para atirar.

Volte à SafeHouse e siga com Bentley para o ponto verde. Bentley agora vai brincar um pouco de "Indiana Jones". Passe por seis salas com armadilhas e, ao final, colete a bateria. Volte pelo mesmo caminho, "hackeando" os três computadores do local. Cuidado, pois na volta você não pode se machucar por causa da bateria. Saia para o próximo ponto rosa com Murray. Com Sly, use o paraplano para pular dentro do dirigível.

Elimine os inimigos e veja a animação. Agora, Bentley irá "hackear" mais um computador. Ainda com Sly, siga Neyla. Utilize as teias que ela deixa no caminho, para pegar impulsão e usar o paraplano. Agora, com Bentley no dirigível, derrote 20 aviões inimigos. Veja a animação.

CHEFE: DIFICULDADE FÁCIL



A misteriosa "viúva-negra" é muito fácil de aniquilar. Espere ela atacar. Então, contra-ataque-a pelas costas e, quando ela soltar as pequenas aranhas, extermine-as e repita a ação. Com Murray, siga o tanque de Carmelita e extermine-o. Agora com Sly, você enfrentará novamente a chefe. Ela só tem um truque a mais: seu raio hipnótico. Fuja dele e faça como da primeira vez. Veja a animação.



Episódio 6 • Canadá

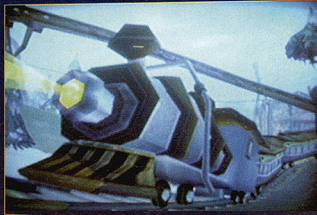
He Who Tames the Iron

Com Sly, siga para o ponto azul e entre na casa. Você terá que tirar fotos de alguns mapas que estão nas paredes. Fique sempre atrás de Bison, ele não pode ver você, senão já era. Depois, colete os três mapas da ferrovia Um

está em cima da lareira do mesmo local. Saia da cabana e vá localizar as outras duas. Os mapas estarão sempre em cima da lareira.

No topo da montanha, acione o painel do satélite. Ainda com Sly, vá para o próximo ponto azul. Siga Neyla, bem devagarzinho, sem deixar que ela te veja. Roube as três chaves dela e volte para soltar Murray. Prossiga para o próximo ponto.

Agora, a missão é um pouco complicada, e você terá de ter paciência. Murray vai te soltar a céu aberto. Utilize o paraplano e vá pousando nos balões de gás. Quando sua maleta estiver verde, você terá que pousar no alvo vermelho dos trens que estarão lá embaixo, destruindo os três trens volte à SafeHouse e siga com Bentley para o ponto verde.



Pule no último vagão que passará embaixo de você. Dentro dele, passe por armadilhas e inimigos até chegar à locomotiva. Lá, colete o "Clockwerk Lung". Saia com Bentley novamente, até o ponto verde, pule dentro do trem indicado pela animação. Agora, você vai brincar de "River Raid".

Use o **■** para eliminar os inimigos aéreos e **●** para os terrestres. Volte à SafeHouse e saia com Sly para o ponto azul. Pule no trem indicado pela animação, passe pelas armadilhas e pelos guardas, sem chamar atenção. Ao final, pegue o "Clockwerk Lung".

Volte à SafeHouse e saia para o ponto rosa com Murray. Você terá que pegar os ursinhos e jogá-los na gaiola onde há um carrinho de mão, perto da SafeHouse. Se os ursos virem você, tome cuidado com suas patadas. Veja a

DETONADO

animação. Saia novamente com Murray e pegue o carrinho. Com Sly, já dentro do trem, passe por mais inimigos e armadilhas, até a animação. Derrote o avião de Neyla usando o mini-helicóptero de Bentley. Desvie-se dos tiros e mísseis que ela irá disparar. Continue seguindo com Sly, usando suas habilidades para mover-se de um vagão para o outro. Chegando à locomotiva, colete o "Clockwerk Stomach" e enfrente novamente Neyla. Veja a animação.



Episódio 7 • Canadá

Menace from the North

Saia com Sly e vá para o ponto azul à esquerda, escalando a montanha com seus ganchos. Você terá que tirar quatro fotos para reconhecer o local (urso, barco, serralheria e residência de Bison). Localize-se pelos pontos azuis, vá até o farol e, lá, e entre pelo buraco no chão. Tire mais quatro fotos. Retorne à SafeHouse. Saia com Sly para o ponto à direita da SafeHouse. Vá para a caverna perto do mamute congelado. Para entrar, rasteje usando **●**. Você terá que pegar seis transmissores de rádio que estão dentro da boca dos ursos. Não pise no gelo, senão eles acordam e você se dá mal.



Instale os seis rádio transmissores nos locais indicados ao redor da casa de Bison. Siga para o outro ponto azul com Sly. Desça pela escada, atravesse para o outro lado da fornalha usando os pontos azuis do local

(sem acordar os guardas) e ligue o botão. Passe por baixo do vão à esquerda e suba as escadas. Você terá que guiar o laser, ponto por ponto, para degelar o mamute. Volte para a SafeHouse e saia com Murray em direção ao ponto rosa. Siga para o outro ponto e esconda-se no barril. Com Sly, roube a cabeça de alce no alto do galpão, para isso, dê a volta pelo galpão sem ser notado pelos guardas. Tome cuidado com as armadilhas

Murray entrará numa luta de carrinhos de controle remoto. O esquema é o seguinte: as munições aparecerão na arena, colete-as com o analógico esquerdo guiando o tanquinho. Com o **★** você acelera, com o analógico direito você mira e com o **■** você atira. Após derrotá-lo, veja a animação.

Saia com Sly e siga para o ponto azul, à esquerda da SafeHouse. Escale o farol e desça. Vá descendo a passarela circular, eliminando os inimigos e quebre a cadeira que esta barrando a porta. Agora, suba pelos cabos de força, ao topo do farol. Aperte o botão, suba as escadas e volte para a SafeHouse. Siga com Bentley até o ponto verde. Pule no colo de Murray, que o lançará para o barco e, "hackeie" o computador. Lance o gancho para Sly, no topo do morro. Repita a ação em mais dois barcos. Volte à SafeHouse e siga para o ponto rosa, com Murray. Há quatro bombas de óleo espalhadas pela neve. Bentley jogará peixes para você, pegue-os com **●** e jogue nas máquinas, para que o urso gigante quebre-as para você.



Volte à SafeHouse. Agora, com Sly, siga novamente para o topo do farol (na antena). Pule de paraglider e use os rodaminhos das

máquinas de óleo para chegar ao iceberg, onde está o ovo de águia que você deve coletar. Cuidado com as águias!

Volte com o ovo para a SafeHouse, tomando cuidado para não quebrá-lo. Veja a animação. Com Bentley, compre o item "Alarm Clock", vá para o ponto verde ao lado da SafeHouse e fale com Bison. Com Murray, acerte o centro da lenha no medidor para cortar o tronco. Novamente com Bentley, jogue o ovo em Bison antes que ele corte o tronco. Cuidado com as águias. Com Sly, escale a parede de gelo antes que o tempo se esgote. Com Murray, atire os arpões para atralhar Bison. Com Bentley, equilibre-se nos troncos que afundam em sequência. Com Sly atralhe Bison, usando o item "Alarm Clock" para chamar os juizes para dentro da caverna. Veja mais uma animação.

CHEFE: DIFICULDADE - FÁCIL



Para enfrentar Bison você terá três comandos: **■** para as chamas, **▲** para serras e **●** para troncos. Vá guiando-o na direção das armadilhas. A medida que ele for perdendo energia, tome cuidado com os outros inimigos e as dinamites que eles jogarão em você. Nunca pare de correr!



Episódio 8 • Aurora Boreal

Anatomy for Disaster

Siga com Sly até o ponto azul, depois, vá até o dirigível e entre pelo duto de ventilação. Lá dentro, tire três fotos (ninho de



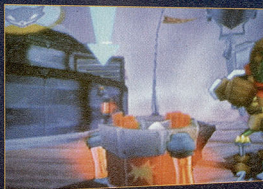
ovos, campo eletromagnético e o pássaro) para reconhecer o local e mandar informação para Bentley. Ao fundo, tire mais duas fotos (Neyla e Arpeggio)



Roube quatro chaves dos vigias do local, depois, use-as no painel de controle à esquerda, acima da água. A tarefa é um pouco difícil: há quatro campos eletromagnéticos (aqueles que você fotografou no começo). Você terá que subir na água pelos "impulsos laterais", no chão. Depois, você terá que se agarrar nos suportes da água, esperar o campo magnético passar, pular em cima dele e apertar o botão. Repita a ação nos quatro. Cuidado, pois eles fazem movimento circular e, se você não for rápido, cairá. Veja a animação. Saia com Sly para o ponto azul, logo atrás da SafeHouse (em cima do banheiro). Roube cinco chaves dos "urubus vigias" espalhados pelo dirigível gigante. Use-as no painel de controle ao topo esquerdo do dirigível. Com Bentley, destrua o positivo e o negativo das lâmpadas, uma por uma. Se estourar duas diferentes é game over.

Siga para passagem liberada e suba, destrua com bombas todos os pontos magnéticos que estão no chão, depois, entre pela porta aberta, puxe a alavanca e siga para o outro ponto verde. Agora, "hackeie" três computadores. Com Murray, levante os conectores de energia, soque mais alguns passarinhos, suba ao segundo andar e dê algumas barrigadas nos botões no chão. Puxe a alavanca e volte. Siga para o ponto rosa

com Murray. Destrua cinco fontes de energia, pegando objetos e atirando contra elas. Feito isso, vá para mais um ponto rosa. Com Sly, no primeiro andar, vá se guiando pelo laser até a entrada do segundo andar, lá, use as serras para chegar à alavanca. Volte e vá para outro ponto azul. Pegue o barril de TNT e vá para os três pontos indicados, após coletar os três siga com o balde carregado de dinamites.



Siga para outro ponto azul e veja a animação. Com Sly, vá ao ponto azul ao lado da SafeHouse. Agora, você terá que pular em cima de quatro antenas altíssimas, para chegar lá no alto, Bentley lhe equipou no R2 um superpulo. Use-o quando for necessário. Veja a animação e siga para o ponto azul, do lado da SafeHouse.

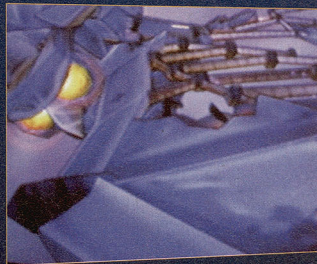
CHEFE - PARTE 1 - DIFICULDADE: MUITO DIFÍCIL



Sly e Carmelita terão que mandar bala em Clockwerk. Não é uma tarefa muito agradável. O esquema é o seguinte: elimine os ataques que ele disparar em cima de você e, nos intervalos, mire na cabeça e meta chumbo. Cuidado com

os círculos energéticos que ele soltará. Fique atirando sem parar para passar sem perder energia. Quando estiver quase para ser detonado, ele sofrerá um acidente, deixando-o quase inofensivo. Veja a animação.

CHEFE - PARTE 2 - DIFICULDADE: FÁCIL



Fique parado no ponto atrás de sua cabeça e, então, pule para uma das asas e dê pancadas em seu olho. Quando ele ameaçar disparar, pule para a outra asa e espanque o outro olho. Repita a ação até ele cair. Veja a animação. Com Murray, desvie dos lasers para levantar a cabeça do inimigo. Agora, com Bentley, jogue bombas nos dois cantos laterais da cabeça (de onde saem os lasers) e um no bico. Novamente, com Murray, levante a cabeça para livrar Bentley. Curta a animação final desse supergame divertidíssimo, que prenderá sua atenção do começo ao fim.



DETONADO

PS2

BLOOD WILL TELL

Por Ricardo Farah Pereira

Injustamente amaldiçoado

Hyakkimaru nasceu com uma maldição: 48 partes de seu corpo foram dadas a demônios em troca de favores para seu pai. Criado por um grande conhecedor das ciências humanas, o jovem Hyakki passou a ter seus membros trocados por lâminas e outras armas mortais. Quando atingiu a maioridade, o samurai amaldiçoado resolveu se vingar e partiu em uma missão de risco total – encontrar e aniquilar os 48 demônios para recuperar seu corpo. Com Dororo, uma garotinha muito esperta, o guerreiro enfrentará desafios nunca antes concebidos por outro humano. Prepare-se para mergulhar em um enredo fantástico, criado por Osamu Tezuka, o pai de toda a história do mangá.

Gráficos: 8,5

Som: 8,5

Jogabilidade: 9,0

Satisfação: 9,5

Nota: 9,0

Produção: Sega

Distribuição: Red Entertainment

Plataforma: PS2

Gênero: Aventura

Comandos

L3 – Movimentação (pressione-o para correr)

R3 – Controlar câmera

✱ – Pulo

■ – Ataque rápido

▲ – Ataque forte

● – Chamar Dororo

L1 – Centralizar câmera

L2 – Trocar o tipo de ataque

R1 – Metralhadora dos braços

R2 – Tiro do joelho

BLOOD
WILL TELL

TEZUKA OSAMU'S DORORO



Encontrando os 48 Fiends



Fiends são os demônios que ficaram com as partes do corpo de Hyakkimaru (personagem principal). Ao todo são 48; você deve encontrá-los e destruí-los para ter seu corpo novamente completo e curtir o verdadeiro final do game. Na lista abaixo, os Fiends estão divididos em dois tipos: os que você encontrará normalmente durante cada capítulo do jogo (cor vermelha) e os que deverá procurar pelos capítulos já completos (cor azul). Quando estiver procurando por um Fiend em algum capítulo já finalizado, basta guiar-se pelo mapa do game, que mostrará sua localização por um ponto vermelho.



Prólogo - 2 Fiend

Greath Horn - Estará na grande área circular logo após o vilarejo principal.

Homonculus - Você encontrará no rio no final do prólogo.



Capítulo 1 - 7 Fiends

Scourge: Encontre-o na floresta de bambu.

Hellcrusher: Você o encontrará na entrada da aldeia.

Ogress: Você o encontrará no final do capítulo 1.
Dream eater: Antes de chegar à cachoeira, corte uma árvore no canto da esquerda para formar uma ponte e você entrará na cachoeira.

Grave Golem: No canto sudeste do vilarejo, onde se encontra o cemitério, destrua todas as pedras do local.

Inquisitor: No canto nordeste do vilarejo, destrua a pedra brilhante.

Maimai'Onba: Depois de completar o 2º capítulo, siga para a parte noroeste da floresta de bambu e procure por uma pedra repleta de selos orientais. Destrua a pedra com o canhão (R2) e passe pela floresta para destruir os bambus e encontrar o Fiend.



Capítulo 2 - 7 Fiends

Giant Fire Wheel: Estará na área circular dentro do vilarejo.

Demon Sword Dragon Brood: Você o encontrará no final do capítulo 2.

Impaler: Quando começar o capítulo e chegar à primeira área circular, destrua as pequenas pedras da entrada.

Night Terror: Siga para a área onde aconteceu a luta com o samurai irmão de Misaki e acabe com todos os sapos vermelhos para encontrar o Fiend.
Fiend Misaki: Após ter completado o capítulo 6, siga para o templo principal e lute com Misaki.

Nameless Fiend: Derrutando Misaki no templo, basta derrotar a alma da espada.

Draconus: Na área com os pilares de pedra, dê um tiro com o canhão (R2) na parede ao lado do Save. Note que antes você deve acabar com Misaki e a alma da espada no templo do capítulo.



Capítulo 3 - 6 Fiends

Twin Blade: Volte para o templo principal.

Fire Golem: Estará na entrada da caverna principal.

Mountainous: Você o encontrará no final do capítulo 3.

Goliath: Encontre-o na pequena área circular do vilarejo.

Gaping Maw: Destrua as raízes no canto esquerdo do templo logo no começo do capítulo.

Wind Fiend: Encontre-o na mesma área final onde você lutará com o Fiend do final do capítulo.



Capítulo 4 - 7 Fiends

Three-Tailed Fox: No topo da barreira no início do capítulo.

Six-Tailed Fox: No jardim da casa de Daigo (após a animação).

Nine-Tailed Fox: Você o encontrará no final do capítulo 4.

Hellcat: Destrua a barreira de galhos na parte da região norte. dden, destroy lit status in order.

Blood Ape: Depois de passar pelos telhados das casas, siga para a área indicada no mapa e destrua todas as estátuas de gato.

Death: No vilarejo ao Sul da barreira central, procure por uma estátua iluminada por uma cor roxa no canto da esquerda. Destrua a estátua e siga para a ponte da saída do vilarejo para encontrar o Fiend.

Beast Fiend: Passe por toda a ponte para encontrar uma parede de madeira que pode ser destruída no final.



Capítulo 5 - 6 Fiends

Thunder Fiend: Encontre-o no gelo após a luta com Misaki.

Redcap: Você o encontrará no final do capítulo 5.

Legion: Lute com ele na cachoeira onde está Dororo.

Giant Inferno Wheel: Assim que iniciar o capítulo, destrua todos os inimigos menores da área para encontrar o Fiend.

Soul Stealer: Dentro do templo principal siga por todo o labirinto até chegar à área onde lutou com Redcap. Pule na plataforma e ative o interruptor para entrar na porta que abriu.

Minotaur: Siga pelo gelo em direção à cachoeira. Quando chegar à área com os pilares de gelo, contorne o local para chegar a uma sacada do outro lado. Pule caindo sobre a plataforma mais elevada do chão para surgir o Fiend.



Capítulo 6 - 3 Fiends

Midoro: Na entrada do Gates of Hell.

Boar Fiend: Ao retornar do labirinto da floresta.

Cursed Monk: Você deve destruir todas as 4 estátuas de pedra no labirinto antes do Gates of Hell. Tendo a entrada do labirinto como referência, passe por cada área seguindo o seguinte caminho: cima, cima, cima, baixo, esquerda. Destruindo a última estátua, o Fiend surgirá.



Capítulo 7 - 9 Fiends

Dragon Tank: Dentro do castelo quando você estiver jogando com Dororo.

Demon Ogress: Jogando com Hyakkimaru,

logo após a luta com Dragon Tank, entre na passagem da direita na sala com o Save Point.

Snake Eyes Sabourota: Depois de retornar a parte externa do castelo, você chegará a uma plataforma **Chimera**. você o encontrará no final do capítulo 7.

Fiend Tahamarou: Você o encontrará no final do capítulo 7.

BloodGore: Estará na entrada da última janela quando estiver circulando a parte de fora do 4º andar do castelo no sentido da esquerda.

Carrian Feeder: Estará na entrada da última janela quando estiver circulando a parte de fora do 4º andar do castelo no sentido da direita.

White Dragon: Assim que você chegar à área onde lutou com Saburota, pule na plataforma do lado esquerdo para chegar a um corredor onde no final estará o Fiend.

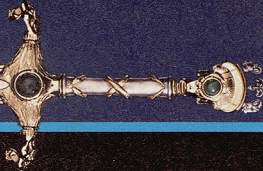
Three Face - Depois de passar pela área onde você luta com Saburota, pegue o elevador para chegar ao 4º andar. Em seguida, pegue o outro elevador do mesmo andar e passe por toda a prisão pelo caminho da esquerda para chegar ao Fiend.



Capítulo Final - 1 Fiend

Behemoth: Você o encontrará no final do capítulo.

DETONADO



Prologue - Hyakkimaru



Assim que o tutorial terminar as explicações básicas do controle do jogo, você deverá acabar com alguns demônios seguindo para o ponto norte do vilarejo. Na área seguinte, siga para o centro do vilarejo e acabe com os sete demônios. No canto esquerdo do final, você encontrará seu primeiro Save Point que é marcado com um sombreiro oriental e iluminado. Para salvar o jogo, basta ficar sob o sombreiro e acessar a opção Save no menu.

Em seguida, você encontrará uma estátua que na verdade é um dos 48 Fiends que você deve derrotar. O gigante Greath Horn não é muito rápido, porém pula com extrema agilidade e muita força. Use suas lâminas para atacá-lo e seu tiro de canhão no melhor momento. Se possível, use também seu poder especial para derrotá-lo com mais facilidade e recuperar suas cordas vocais.



Depois da animação, salve o jogo e continue pelo caminho para assistir a outra animação na ponte. Derrote todos os inimigos para salvar a garota chamada Dororo. Continue seguindo pelo rio e acabando com os inimigos até chegar ao ponto indicado no mapa para assistir a outra cena. Você deverá lutar com Hornuculus, o segundo Fiend. Primeiramente ataque com as lâminas um pouco para resgatar Dororo. Em seguida, aproveite para dar alguns bons golpes no inimigo sem deixar que ele o ataque com facilidade. Use suas armas de fogo para facilitar a luta e, após

derrotá-lo, você ganhará um de seus olhos e completará o Prologue.

Capítulo 1 - Yudai

Logo no início da fase, siga pelo rio acabando com todos os inimigos. Ao final, siga pelo pequeno caminho do canto esquerdo para chegar a uma nova área. Siga pela esquerda e suba as escadas ao redor da montanha. Vá acabando com todos os inimigos que surgirem para melhorar as habilidades de suas lâminas. Passe pelas plataformas de madeira até chegar a um novo Save Point. Continue 44 até chegar a um novo vilarejo.



Depois da cena, você terá de lutar contra um monstro gigantesco. Use suas lâminas e sua espada sempre que estiver próximo ao monstro. Quando ele estiver percorrendo a área, use alguma arma de fogo para facilitar. Depois da luta você estará jogando com Dororo. Siga pelo túnel até chegar a uma área com armadilhas de espinhos. Pule sobre cada plataforma tomando cuidado. No final, desvie-se dos ataques da barreira e entre no canto da esquerda.

Ative o cetro principal para clarear a passagem que leva ao outro lado. Seja rápido para pular sobre cada plataforma e ao chegar do outro lado siga para a área seguinte para derrotar 3 lobos. Depois da luta pule no elevador do canto para chegar aos aposentos de Yudai. Caminhe pelo local até rolar uma animação.

Com Hyakkimaru, siga o ponto indicado no mapa para destruir a pedra e chegar ao outro local. Dê a volta e saia da área, passando pelo vilarejo até chegar à floresta de bambu. Siga o Troll pela floresta acabando com os inimigos que surgirem. Depois da animação você terá 3 minutos para voltar ao ponto indicado do vilarejo e resgatar Dororo. Faça isso o mais rápido possível sem se preocupar com os inimigos pelo caminho. Quando chegar ao local assista mais uma cena e em seguida siga para o ponto

indicado para assistir mais uma cena e lutar com Hellcrusher, o terceiro Fiend. Use ataques físicos e desvie-se sempre de seu canhão e seu ataque.



Jogando com Dororo, volte para o poço e refaça todo o caminho anteriormente para chegar aos aposentos de Yudai. Passe pela porta para chegar em um corredor do local. Contorne o caminho todo até chegar ao ponto indicado da direita do mapa onde terá um quarto com uma chave. Saia e continue pelo corredor descendo as escadas e seguindo o caminho da esquerda da escada. Você encontrará uma porta que pode ser aberta com a chave que você pegou. Entrando no local acabe com os inimigos e cheque o baú central para assistir uma animação. Saia do local e volte para o outro corredor até chegar à porta onde se encontra uma guarda do outro lado vigiando. Equipe a Smoke Bomb no lugar da pedra e atire uma bomba no quarto para o sujeito desmaiar e você conseguir entrar. Pegue a chave dourada no canto e volte para o outro corredor seguindo, agora, para o lado da direita da escada até encontrar a porta lacrada pelo emblema dourado. Entrando no local, suba no altar para assistir uma animação e, em seguida, volte todo o caminho até os aposentos de Yudai para chegar em sua cama mais um item.

Com Hyakkimaru, siga para a floresta de bambu até encontrar-se com o monstro Scourge novamente. Lute com ele tomando cuidado com sua cauda e seus ataques de bambu. Depois da cena siga para os aposentos de Yudai passando pelo corredor interno do local. Depois da cena você terá uma luta com a própria Yudai. Durante o combate, desvie sempre dos raios que ela lhe atira e de seu ataque giratório. Quando tiver tirado uma barra de vida dela, rolará uma animação e ela estará mais forte ainda. Use seu canhão para acertá-la no alto e acabe com os demônios ao redor para conseguir mais balas caso acabem. Desvie-se do raio que ela atira ao redor dela e sempre que ela não estiver voando aproveite para atacá-la. Depois da luta assista à cena e ao final do primeiro capítulo.



Capítulo 2 – Dragon Brood



No início do capítulo, derrote os 20 demônios e siga para a área seguinte para derrotar mais 10 demônios. Passe pulando pela pedra e no caminho seguinte pule sobre cada plataforma das montanhas para chegar à parte mais alta. No local seguinte você terá que lutar com Masterless Samurai. Você só terá sua espada simples como arma, portanto a melhor estratégia é atacá-lo pelas costas para causar maiores danos. Depois da luta, siga com Dororo pulando sobre a montanha ao lado do Save Point. Você deve ir pulando sobre cada rocha para chegar do outro lado. Caso caia, deverá voltar e repetir todo o trajeto novamente. No final, continue pelas montanhas até chegar no vilarejo. Você deverá atirar pedras no samurai enquanto ele caminha de costas. Não chegue muito perto dele não ser atingido. Repita o processo até derrotá-lo e pegar sua espada.

Usando Hyakki, siga para o lado oposto do vilarejo e suba as escadas do templo para ter uma luta com Dororo. Use a mesma estratégia que foi usada contra o samurai, ou seja, ataque sempre nas costas para causar maiores danos. Depois da luta, saia e volte para o vilarejo para encontrar Giant Fire Wheel. Espere-o correr em sua direção e desvie-se rapidamente para atacá-lo de lado. Repita o processo até derrotá-lo. Em seguida, siga para a parte sudeste do vilarejo para assistir a uma cena. Siga agora para o ponto indicado no mapa e lute com o samurai que estará com a espada possuída pelo Fiend. Repita a estratégia usada anteriormente, e você vencerá facilmente.

Capítulo 3 – In the Belly of the Mountain

Comece seguindo o ponto indicado no mapa e ao chegar na metade do caminho uma animação acontecerá. Siga o novo ponto marcado para ter uma luta contra 30 soldados. Tome cuidado com

sua vida e ataque sempre quando eles não estiverem juntos. Em seguida, saia da área e continue pelo caminho indicado. Depois da cena, vá para o centro do vilarejo e você terá mais uma animação. Siga para o canto Nordeste do mapa para chegar a uma pequena área e lutar com Goliath, outro Fiend. Depois da luta, siga para a parte norte do mapa para iniciar uma animação.

Jogando com Dororo, siga o gordão até o



ponto indicado no mapa, tomando cuidado com os buracos pelo caminho. Dentro da caverna você terá um puzzle para resolver. A tarefa será empurrar as caixas sobre a plataforma de forma que o peso delas totalize 146. Para isso, empurre duas caixas grandes e duas pequenas e rapidamente você totalizará o valor necessário.

Com Hyakkimaru, assista à cena e prepare-se para lutar com Twin Blade. Ataque-o com combos das lâminas e sempre que ele preparar o ataque saia de perto. Desvie-se também de seus raios, e você não terá muitos problemas com o inimigo. Depois da luta e da cena você estará novamente na pele de Dororo. Siga para o ponto indicado para chegar a uma nova área. Acabe com os inimigos do local para pegar as facas com cada um, em seguida, vá até o final para pular sobre os barris e chegar ao alto da plataforma. Pule sobre cada plataforma e barril até chegar ao cetro iluminado e ativá-lo. Desça do local e equipe as facas para atirá-las na parede do canto e usá-las como plataforma para subir para o caminho indicado.

Passando arrastado pelo local você chegará a outra área. Ative o outro cetro para abrir a porta

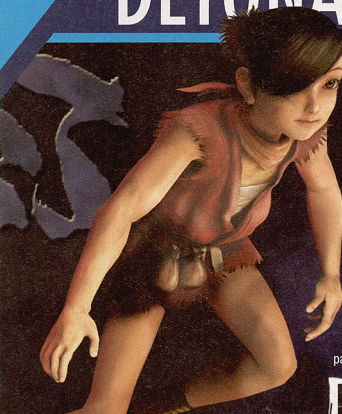
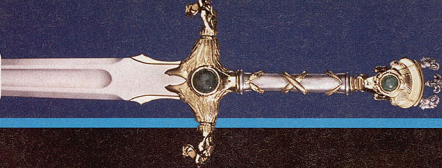
do final e passar por ela para ver outra animação. Com Hyakki, siga para o ponto indicado no mapa e você chegará onde terá que lutar com Fire Golem. Durante a luta, afaste-se sempre que ele iniciar seu ataque giratório e desvie-se de sua labareda de fogo. Sempre que possível, ataque com suas lâminas ou sua espada. Depois da luta, entre na caverna e passe por todo o caminho que havia feito com Dororo até passar pela porta que antes estava trancada. Destrua a porta da prisão onde se encontra Dororo e depois da cena acabe com os 8 demônios do local para prosseguir pelo caminho seguinte. Destrua a quarta tampa da fomalha, e a porta será aberta. Siga por ela para finalmente chegar ao local onde rolará outra animação. Siga agora o ponto indicado para ter uma luta com Gaping Man que não será um inimigo tão difícil. Seja rápido nos combos e desvie-se de seus socos para derrotá-lo facilmente.



Depois da animação, você lutará com Mountainou. Fique esperto com a luz no chão que mostrará por onde sairá o braço do monstro. Quando ele estiver erguido, ataque-o sem dó com suas armas de fogo. Desvie-se sempre que possível e quando ele estiver caído aproveite para atacá-lo priorizando sempre a parte vermelha do braço para causar maiores danos.

Depois da luta, siga com Dororo pulando os buracos no chão. Com Hyakki, siga para o ponto indicado no mapa. E você terá mais uma luta com

DETONADO



Mountainous que agora estará bem mais forte. Depois da luta siga o ponto indicado no mapa para destruir a rocha que cria a neblina. Com Dororo continue pelo caminho até rolar uma animação. Usando Hyakki, siga pelo caminho indicado até surgirem alguns golens de pedra no local que aparecer. Acabe com todos e pule sobre a plataforma que surgiu para aparecer outra plataforma. Pule sobre ela ignorando os monstros que surgirem e continue seu caminho até chegar ao local com o monstro que gera as raízes pelo chão.

Com Dororo, continue pelo caminho de baixo pulando os buracos até chegar novamente ao vilarejo. Contorne o local e siga o ponto indicado até rolar a cena e trocar por Hyakki. Siga agora o ponto marcado no mapa para chegar ao olho de Mountainous. Apenas os tiros com o canhão de seu Joelho terão efeito contra ele. Esconda-se atrás das pedras para não ser atingido pelo seu raio e destrua os golens para conseguir munição sempre que acabar.

Jogando com Dororo, siga para o ponto indicado para chegar ao templo. Destrua as raízes que estão bloqueando a passagem do altar que está no canto direito para pegar as bombas de fogo. Siga para o altar e depois da cena atire as bombas no coração central do monstro. Volte e pegue mais algumas bombas para novamente atirar no coração do monstro e completar o capítulo.

Capítulo 4 – The Wall

Assim que a animação terminar, siga em direção à barreira marcada no mapa. Você deverá derrotar 20 raposas brancas. Quando derrotar 15, surgirão algumas plataformas na barreira por onde você deverá subir. Pule sobre cada

plataforma até chegar ao topo da barreira e siga para o lado direito para acabar com as 5 raposas restantes e iniciar uma animação. Sua tarefa será derrotar uma raposa maior com três caudas. Tente ficar sempre próximo à raposa e ataca-la com muitos combos. Quando ela estiver longe, desvie-se de seus ataques e aproveite para acertar alguns tiros com suas armas de fogo. Depois da luta e da cena você terá 40 soldados para derrotar. Seja rápido para não sofrer muitos danos, e depois de acabar com os soldados e assistir à cena você estará jogando com Dororo.

Você deve seguir pelo caminho da direita para contornar o local pela esquerda onde fi-



nalmente poderá chegar ao ponto indicado pelo mapa. Não se preocupe muito com os inimigos durante o caminho, pois além de serem muito fortes, não o ajudam em nada. Na área seguinte, siga o caminho contornando pela esquerda e para baixo do mapa, passando pelas casas com as portas fáceis de serem destruídas. Chegando à terceira área, salve o jogo e pule na carroça do canto direito. Você deve chegar ao ponto indicado no mapa pulando sobre os telhados das casas. Quando não tiver telhado próximo, jogue-se na área mais próxima e encontre outra carroça próxima de alguma casa para continuar o trajeto. Chegando ao local, assista à cena e você estará jogando com Hyakki novamente.

Nas duas áreas seguintes apenas contorne as casas para chegar aos pontos indicados. Em seguida, acabe com os 30 soldados da terceira área e siga para o caminho indicado. Passe pelos inimigos tomando cuidado com as lanças que são atiradas contra você. Na área seguinte, contorne o caminho seguindo o mapa e você finalmente chegará ao templo de Daigo. Depois da cena você lutará com a raposa de seis caudas. Durante a luta tente ficar sempre próximo da raposa e ataca-la com o maior número de combos possíveis. Quando ela juntar suas caudas para soltar os relâmpagos, fique longe para ter tempo de pular

quando os raios surgirem.

Depois da luta você deverá encontrar 6 barreiras e destruí-las. Para isso você deve



encontrar as estátuas de gatos referentes à cor da barreira. Comece seguindo para o caminho da direita, e no canto você encontrará a primeira estátua azul. Volte e siga para o caminho indicado que antes estava bloqueado pela barreira. No vilarejo encontre a estátua amarela e a laranja de cada barreira sem maiores dificuldades. Na área seguinte, destrua o primeiro muro de madeira do canto esquerdo para encontrar a estátua verde e destruí-la. Continue pelo caminho até encontrar a estátua iluminada em azul no alto de uma plataforma. Para destruí-la, dê um tiro com o canhão do seu Joelho e continue pelo caminho aberto.

Na área seguinte, contorne o local pela direita para encontrar a estátua azul. Procure no canto nordeste pela estátua vermelha e, aí sim, siga para o ponto indicado no mapa. Você deverá lutar agora com Saburota atacando-o sempre com golpes pelas costas para causar mais dano. Depois da luta, siga o ponto indicado no mapa para um combate com Tahuamaru seguindo a mesma estratégia que utilizou com Saburota. Depois da luta, finalmente você terá que enfrentar a raposa de nove caudas. Basicamente você deve se desviar de todas as suas bolas de fogo, bem como do seu ataque de labaredas. Quando ela estiver voando, ataque-a com golpes de fogo e sempre que a raposa invocar as raposas menores, destrua-as para conseguir munição. Quando ela estiver voando baixo aproveite para atacá-la com combos e o seu Spirit Attack.

Capítulo 5 – Legion

Depois da animação, acabe com 30 soldados de Saburota, em seguida derrote 10 demônios que surgirão aos poucos. Jogando com Dororo, siga pela neve até o ponto indicado no mapa. Você chegará a um templo antigo. Dentro do local, destrua a porta do



canto direito e pegue a Blue Orb na neve. Volte e aproxime-se da estátua central para abrir uma passagem. Pule no buraco e entre no quarto do final do corredor. Empurre a gaveta aberta para abrir outra gaveta ao lado. Empurre a segunda gaveta para abrir a gaveta do outro armário. Empurrando a terceira gaveta, passe no centro do quarto para levantar as duas partes do piso. Suba na parte da direita para revelar uma porta atrás do pergaminho.

Passando por ela, desça toda a escada ao redor da área e, ao chegar no corredor



seguinte, toque o gongo do canto direito para abrir a porta seguinte. Na nova área, salve o jogo e suba as escadas no final da área para passar pela plataforma e tocar outro gongo. Com as plataformas reveladas, pule sobre cada uma para chegar do outro lado, onde existe mais um corredor com outro gongo no canto esquerdo e uma porta no final onde você verá outra animação.

Com Hyakkimaru, siga o mesmo caminho que Dororo e vá para o ponto indicado no mapa. Você lutará com Misaki, porém não será nada complicado derrotar a garota. Continue pelo caminho indicado no mapa e você chegará ao templo. Assim que entrar no local, saia pela mesma entrada para rolar uma animação. Você terá que lutar com Redcap. Preste atenção quando ele preparar o seu ataque de trovão e desvie-se para não ser atingido. Sempre que ele estiver parado aproveite para atacá-lo com combos de suas lâminas. Quando tiver tirado duas barras de energia do monstro, ele começará a desaparecer da tela enquanto invoca pequenos sapos para atacá-lo. Acabe com os sapos e volte o ataque contra o inimigo principal. Quando ele estiver brilhando em azul e com duas esferas verdes ao redor, afaste-se para não ser atingido. Depois da luta e da animação você estará jogando novamente com Dororo. Você deve pular sobre cada plataforma de gelo tomando cuidado com as energias verdes que o inimigo lhe atira.

Com Hyakki, você deve ir para a cachoeira seguindo o ponto indicado no mapa. Ao chegar



na ponte, tome cuidado com os buracos pelo caminho. Na área seguinte você terá outra luta com Misaki. Continue pelo gelo tomando cuidado com os inimigos que surgirem. Quando você avistar um templo prepare-se para enfrentar Thunder Fiend. Use ataques com as lâminas, e sempre que o inimigo se transformar em uma esfera de trovão, desvie-se para não sofrer muito dano. Depois da luta continue pelo caminho indicado no mapa. Passe pelas pontes e pela caverna de gelo pulando sobre as pedras do canto direito. Salve o jogo e siga para a área da cachoeira.

A luta com Legion será muito complicada caso você ainda não tenha se adaptado bem aos comandos do jogo e principalmente com a câmera. Inicialmente o monstro lhe atacará com três seqüências de espadadas. Desvie-se das espadas e aproveite para atacá-lo com suas lâminas. Quando a parte circular de trás do monstro brilhar, desvie para os lados para não sofrer o ataque. Sempre que ele pular sobre você, desvie-se para não ser atingido com facilidade. Além disso, o inimigo terá dois tipos de magia de trovão. Com a primeira ele lançará um raio gigantesco enquanto gira ao redor da área. Basta manter-se atrás do inimigo e aguardar o ataque terminar. O segundo consiste em diversos discos de eletricidade que ele atira contra você. Basta desviar-se de todos com seu pulo duplo. Lembre-se que a melhor forma de se esquivar nesta luta é usando o L1 + X combinados com a direção na qual deseja desviar. Por estar no gelo, a dificuldade será imensa nesta luta.

Depois do combate e da animação, siga para o templo do começo do capítulo e entre no buraco que antes havia passado com Dororo. Repita todo o caminho para chegar à sala onde havia as pessoas sem rosto, e você terá uma luta com

RedCap. Use a mesma estratégia, e você não terá dificuldades em derrotar o Fiend. Depois da animação, siga para o ponto indicado no mapa, quebrando a estátua do Buda que bloqueia o caminho, para completar o capítulo.

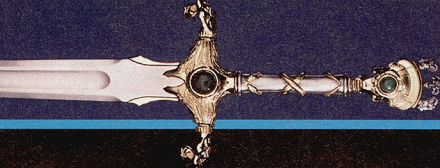
Capítulo 6 – Gates of Hell



Assim que a animação terminar, siga pelo vilarejo até encontrar-se com Misaki. Lute com ela usando a mesma estratégia anterior e você a derrotará com facilidade. Depois da cena, salve o jogo e siga o ponto indicado no mapa. Agora você deverá passar por um labirinto na floresta para



DETONADO



chegar ao Gates of Hell. Guiando-se pela estátua de pedra gigante como ponto inicial e tendo o mapa como referência, siga a seguinte ordem no labirinto: → ↑ → ↑ ↑ ↑ Na última área você ainda encontrará um Save Point antecedendo as escadas para a próxima área.

Depois da cena, continue seguindo pela floresta entrando no templo para assistir a outra

animação. Você terá três minutos para entrar no templo e resgatar Hyakkimaru. Siga pelo caminho da esquerda e quebre a parte de concreto já destruída. Em seguida, pule sobre cada plataforma e tome cuidado com os espinhos para chegar ao canto direito do templo. Suba na pedra grande e em seguida no tronco da árvore à direita, para pular no telhado do templo. Contorne o telhado tomando cuidado com os ataques de fogo e gelo das estátuas de pedra, e pule na pequena janela para em seguida subir na sacada principal do templo. Destrua a parede que já está danificada e entre no buraco central para

cair diretamente no templo e começar outra animação. Você terá de enfrentar Midoro, o cavalo de Saburota. Sempre que ele inspirar o ar para preparar seu ataque, desvie-se com o L1 + ** para não ser atingido e, rapidamente, aproxime-se de seu corpo para acertá-lo.

Quando ele estiver correndo ao redor da área, corra para o lado oposto e acerte-o com um golpe aéreo. Repita o procedimento até derrotá-lo.

Em seguida, destrua 100 demônios invocados por Saburota. Seja rápido para não deixar surgirem muitos ao mesmo tempo. Em seguida, você deverá voltar todo o caminho do labirinto.

Seguindo o mesmo esquema anterior, siga por estes caminhos: ↓, ←, ↓, ←, ↓. Com isso você encontrará o Save e, ao se aproximar da área seguinte, terá mais um Fiend para derrotar. Desviando-se do seu ataque aéreo, basta correr em sua direção e atacá-lo o quanto puder. Quando a cesta que ele carrega em suas costas se abrir, afaste-se, pois ele atirará algumas bombas para explodirem ao seu redor. Repita o processo e você o derrotará rapidamente. Depois da luta, basta continuar pelo caminho indicado no mapa para completar o capítulo.

Capítulo 7 – Tragedy

No começo do capítulo você deverá passar pelo vilarejo pulando sobre o telhado das casas para chegar ao ponto indicado. Não existe uma solução exata, basta encontrar o telhado mais próximo e pular sobre ele para finalmente chegar em uma plataforma que leva à área mais alta com um Save Point. Em seguida, siga para a direção norte,

e você chegará à entrada do castelo de Daigo. Na entrada você deverá lutar com 30 soldados, e alguns deles estão nas torres ao redor da área. Para derrotá-los, basta destruir as quatro vigas de madeira da torre e em seguida acabar com os soldados. Faça isso nas quatro torres, e você os derrotará facilmente.

Entrando no castelo, siga para o lado esquerdo e pule na plataforma mais baixa para chegar à



parte alta. No canto inferior você encontrará um Save Point. Seguindo para o outro lado, não entre na porta do canto da esquerda. Continue pulando sobre as plataformas até chegar ao canto da direita e aí sim entrar pela porta do canto. Saindo do elevador no segundo andar, acabe com todos os golens de pedra do local para abrir a porta do outro lado da área. Passando por ela, acabe com os inimigos da área seguinte para ter acesso ao outro elevador da área.

Assim que você chegar à plataforma do alto no primeiro andar, desça e siga para a parte norte da área entrando no canto da direita. Procure por uma alavanca no chão e ative-a para levantar a ponte central. Volte toda a área e pule na plataforma para voltar para a parte do alto onde você começou nessa área. Siga pela plataforma e ative a alavanca da parede para mover o braço da estátua e conseqüentemente girar a ponte. Passe pela ponte para chegar à outra plataforma, e antes de prosseguir ative a alavanca da parede para mover mais uma vez a ponte. Siga pela plataforma e entre no elevador do canto. Na área seguinte, colete os itens e siga para a outra área para derrotar os inimigos. Saia pelo outro elevador e passe pela plataforma e pela ponte para chegar no elevador do lado oposto.

Contorne a área tomando cuidado com os espinhos do chão e as labaredas de fogo. Chegando ao outro lado, destrua o crânio que segura as correntes para abrir uma passagem secreta no corredor. Volte todo o caminho passando pelo elevador, pela plataforma e pela ponte para chegar ao outro elevador. Passe pela área, e você voltará no corredor que agora



estará com um buraco no chão por onde você deve pular.

Caindo no primeiro andar, salve o jogo para continuar pelo caminho e ver uma animação. Com Dororo, pule sobre cada galho da

árvore para alcançar

uma alavanca no ponto indicado pelo mapa. Desça e siga pela porta que se abriu para salvar o jogo e prosseguir.

Na área seguinte você deverá derrotar o Fiend



Dragon Tank. Espere que ele passe perto de você e então atire uma Fire Bomb em sua direção.

As Fire Bombs são encontradas nos cantos da mesma área. Basta desviar-se dos ataques do inimigo e das labaredas de fogo enquanto acerta as Fire Bombs em seu corpo. Caso preferir, atire as bombas até derrubá-lo no buraco do centro e não ter mais dor de cabeça com o inimigo.

Depois da cena, continue pelo corredor descendo as escadas e, na área seguinte, derrote todos os inimigos usando as Fire Bombs para abrir a porta ao lado do Save Point. Você terá que abrir as portas das prisões e resgatar as 10 pessoas presas no castelo. Depois do resgate, volte para o início do corredor para assistir a uma cena. Para fugir de Dragon Tank, basta pressionar o L3 e segurá-lo para baixo e Dororo correrá muito rápido. Depois da fuga você terá que lutar com o Fiend mais uma vez. Use a mesma estratégia das Fire Bombs, lembrando que agora elas se encontram no alto das plataformas ao redor da área.

Jogando com Hyakkimaru, suba a passarela ao lado do Save Point e acabe com os

soldados guiando-se pela silhueta de cada um. Na área seguinte, acabe com todos os inimigos para abrir as três portas do local. Salve o jogo e entre pela porta da direita para lutar com Demon Ogress, usando a mesma estratégia. Depois da luta, suba na caixa que está no canto inferior da mesma área para encontrar uma porta escondida. Siga pelo corredor e pule para a plataforma do outro lado. Na área seguinte, acabe com todos os monstros que surgirem para abrir uma outra porta que leva a um corredor. Passe pelo corredor com as estátuas que atiram fogo. Você terá uma luta com Saburota, porém agora poderá usar todas as suas habilidades. Tente manter a luta sempre no centro da área, para não ser atingido pelas labaredas de fogo ao redor do local.

Depois da luta, siga para a porta que levará a um corredor onde você terá mais alguns inimigos para derrotar. Seguindo pela porta seguinte, você estará na sacada do lado de fora do castelo. Em cada ponta deste andar você pode encontrar um Fiend para derrotar, mas essa tarefa só deve ser cumprida caso você queira ver o final completo. Em todo caso, o caminho que você deve seguir é o da direita, contornando todo o castelo. Quando passar pela segunda parte, jogue-se da plataforma para cair na parte mais baixa. Siga o caminho e derrote todos os inimigos da sala com lanças para abrir a porta seguinte. Suba as escadas e ao chegar na porta seguinte acabe com os 20 soldados do local para salvar o jogo e prosseguir.

Você terá que lutar com um Chimera. Ataque-o com combos e seu Spirit Attack sempre que ele estiver parado. Quando ele ficar com raios ao redor, saia de perto para não ser atingido pelo seu ataque giratório. Quando ele erguer a cabeça para o alto, fique de olho no chão para ver onde seu ataque cairá e desvie-se para continuar atacando. Depois da luta e da animação, prepare-se para lutar com Tahoumaru. Durante a luta, desvie-se de suas magias de trovão e tente sempre atacá-lo nas costas para causar danos maiores. Quando ele preparar um ataque de concentração, saia de perto para não ser atingido. Corra sempre pela área para não ser atingido pelos seus ataques e aproveite os melhores momentos de fraqueza do inimigo para atacá-lo. Acabando com o inimigo basta curtir o final do game.

Porém, caso você tenha encontrado todos os 47 Fiends (ver a tabela na pág 69) você terá como jogar o capítulo final. Prepare-se para o verdadeiro final do game.

Capítulo Final – Dororo

Depois da animação você terá o grande chefe do jogo para derrotar. Em sua primeira transformação ele ficará sobrevoando a área enquanto lhe atira bolas de fogo e raios laser. Você deve rebater as bolas de fogo com o triângulo para conseguir balas de canhão (R2). Com isso, basta mirar no corpo do inimigo no melhor momento e acertar alguns tiros até derrotá-lo. Na segunda forma, basta rebater o seu rabo gigante para que ele adormeça. Em seguida, pule sobre a mão do monstro e espere ele levá-lo em direção a sua cabeça. Com isso, aproveite para atacar a cabeça do monstro com o maior número possível de combos até destruí-lo

Na terceira forma a dificuldade será maior ainda. Você deve correr para as costas do monstro e esperar ele cair para atrair o seu raio. Com isso, pule na cauda dele e corra para suas costas para destruir os chifres por todas as costas. Será um trabalho muito complicado caso você não tenha dominado muito bem a agilidade do jogo. Por fim, na quarta forma, você terá que provar para si mesmo que é um bom samurai. Mantenha o triângulo pressionado e aguarde o inimigo realizar o seu vôo rasante para rapidamente soltar o triângulo e começar uma chuva de combos com o Quadrado (vai entrar o desenho?). Você deve acertar todos os golpes na cabeça do inimigo, caso contrário ele recuperará a vida e voltará a voar pela área. Seguindo tirar toda sua vida nesse combo, corra rapidamente para a ponta de sua cauda e carregue novamente o triângulo para acertar um golpe na cauda e começar a sequência de combos. Nesse momento você deverá acertar 48 ataques perfeitos. Caso falhe, terá que repetir todo o procedimento novamente. Utilize uma arma como "Sword of Eight Cloud" ou outra mais forte para realizar a sequência com mais rapidez. Depois do combate é só curtir o verdadeiro final do game.



DETONADO

PS2

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Por Ricardo Farah Pereira

Flawless Victory!

O destino da Terra mais uma vez depende de uma vitória em mais um torneio do Mortal Kombat. Dessa vez, além de muitos guerreiros já consagrados em outros torneios, a presença de alguns novatos, porém exímios lutadores, será fundamental para decidir quem sairá vitorioso (leia-se vivo) após o torneio. Dragon King, o grande vilão da vez é tido como inimigo não só dos combatentes de Earthrealm, mas também dos vilões de Outworld. Junte-se aos melhores guerreiros, escolhendo sabiamente qual lado irá seguir. Mas lembre-se, qualquer vacilo seu resultará em um Finish-Him e provavelmente em um nefasto e sangrento Fatality...

Produção: Midway

Distribuição: Midway

Plataforma: PS2, Xbox

Gênero: Luta

Gráficos: 9,0

Som: 8,5

Jogabilidade: 9,0

Diversão: 9,5

Nota: 9,0

Comandos

L3: Movimentação

■: Soco 1

▲: Soco 2

✱: Chute 1

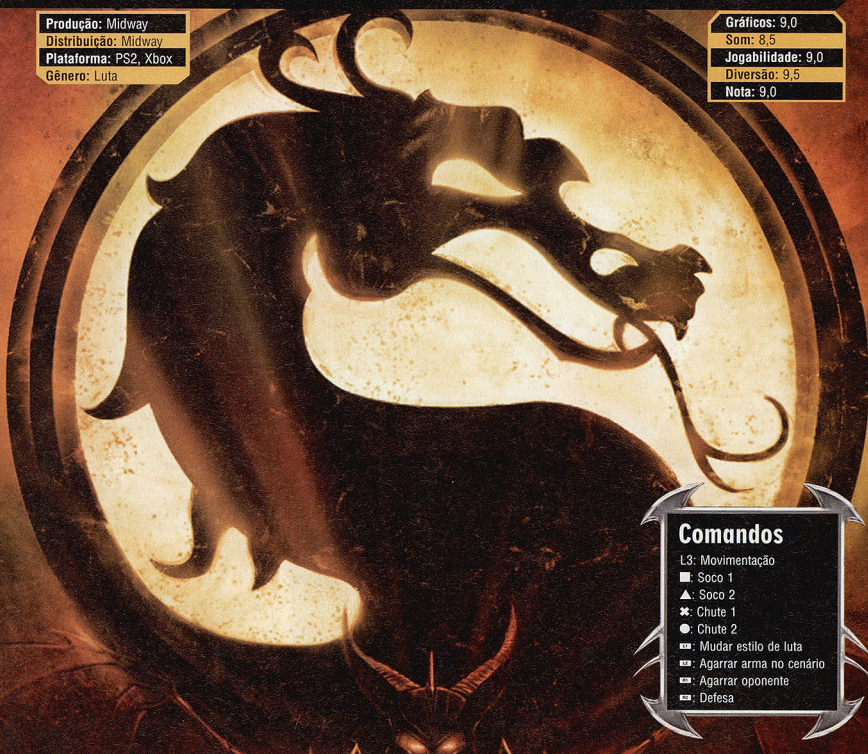
●: Chute 2

☞: Mudar estilo de luta

☞: Agarrar arma no cenário

☞: Agarrar oponente

☞: Defesa





Fatalities e Hara Kiris

Ashrah



Fatality 1: ↓ - ↓ - ↑
 - ↑ - ▲ (Perto)
 Fatality 2: → - ↓ - ↓
 → - ↓ - ▲ (Médio)
 Hari Kiri: ↑ - ↓ - ↑
 - ↑ - ▲

Baraka



Fatality 1: → - ↑
 - ↓ - ▲ (Perto)
 Fatality 2: → - ↓ - ↓
 ← - → - ▲ (Médio)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ← - ↑
 ← - ●

Havik



Fatality 1: ↓ - ↓ - ↓
 → - ↑ - ● (Perto)
 Fatality 2: → - ↓ - ↓
 → - ← - ▲ (Médio)
 Hari Kiri: → - ↑ - ↑
 - ↑ - ▲

Hotaru



Fatality 1: → - ↑ - ↓
 ← - ↓ - ■ (Médio)
 Fatality 2: → - ↓ - ↓
 ← - → - ▲ (Perto)
 Hari Kiri: → - ↑ - ↓ - ↓
 ← - ▲

Li Mei



Fatality 1: → - ↓ - ↓
 → - ↓ - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ← - ↓
 → - ↓ - ● (Médio)
 Hari Kiri: ↑ - ↓ - ↑
 - ↓ - ✖

Mileena



Fatality 1: → - → - ↓
 - ↓ - ↓ - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ↑ - ↑
 → - → - ✖ (Longe)
 Hari Kiri: → - ↓ - ↓ - ↓
 - ↓ - ■

Bo'Rai Cho



Fatality 1: ↓ - ↓ - ↑
 → - → - ▲ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ← - ←
 - → - ✖ (Médio)
 Hari Kiri: ← - ←
 → - → - ▲

Dairou



Fatality 1: ↓ - ↓ - ↑
 ← - ← - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↓ - ↓ - ↓
 ← - ✖ (Perto)
 Hari Kiri: → - ← - ↓
 - ↓ - ■

Jade



Fatality 1: ← - → - ↓
 - ↑ - → - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↓ - ↓ - ↓
 - → - ▲ (Perto)
 Hari Kiri: → - ↑ - ↓
 - ↓ - ▲

Kabal



Fatality 1: → - ↑ - ↑
 - ↑ - ↑ - ✖ (Perto)
 Fatality 2: ↓ - ↓ - ↓
 - ↓ - ▲ (Perto)
 Hari Kiri: → - ↑ - ↑
 - ↓ - ▲

Nightwolf



Fatality 1: ← - → - ↓
 ← - → - ■ (Longe)
 Fatality 2: ↓ - ↓ - ↓
 ↓ - ↑ - ▲ (Médio)
 Hari Kiri: ↑ - ↑ - ↑
 - ↑ - ✖

Noob-Smoke



Fatality 1: ← - → - ←
 - → - ● (Longe) Noob
 Fatality 2: ↑ - ↓ - ↓
 → - ▲ (Médio) Smoke
 Hari Kiri: ↓ - ↑ - ↑
 - ↑ - ✖

Darrius



Fatality 1: ↑ - ↓ - ↓
 ← - → - ✖ (Médio)
 Fatality 2: ↓ - ↓ - ↓
 → - ↑ - ■ (Perto)
 Hari Kiri: ← - →
 - → - ▲

Ermac



Fatality 1: ↓ - ← - ←
 ← - ↓ - ✖ (Médio)
 Fatality 2: ↓ - ↓ - ↓
 → - ↑ - ● (Médio)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ↑
 - ↓ - ✖

Kenshi



Fatality 1: → - ↓ - ↓
 ← - ← - ▲ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ↓ - ↓
 ← - → - ▲ (Médio)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ↓
 - → - ●

Kira



Fatality 1: ← - → - ↓
 → - ← - ● (Longe)
 Fatality 2: ↑ - ↓ - ↓
 ↓ - ← - ✖ (Médio)
 Hari Kiri: → - ← - ↑
 ← - ✖

Raiden



Fatality 1: ← - ↓ - ↓
 → - ↓ - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ↓ - ↓
 → - → - ■ (Longe)
 Hari Kiri: → - ↑ - ↑
 ← - ■

Scorpion



Fatality 1: → - ↓ - ↓
 - → - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ↓ - ↓
 ← - ■ (Perto)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ↑
 - ↓ - ■

Sub-Zero



Fatality 1: → - ← - ↓
 - ↓ - → - ▲ (Perto)
 Fatality 2: ← - ↓ - ↓
 - ↓ - ■ (Médio)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ↑
 - ↑ - ▲

Tanya



Fatality 1: → - ↓ - ↓
 - ↓ - ↓ - ■ (Perto)
 Fatality 2: ↑ - ← - ↓
 - → - ↑ - ▲ (Perto)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ↓
 - ↑ - ✖

Kobra



Fatality 1: ↓ - ↓ - ↓
 - ↓ - ↓ - ● (Perto)
 Fatality 2: → - ← - ↓
 → - → - ▲ (Perto)
 Hari Kiri: ↑ - ↑ - ↓
 - ↓ - ▲

Liu Kang



Fatality 1: ← - ← - ↓
 - ↓ - ▲ (Médio)
 Fatality 2: → - ↓ - ↓
 - ↑ - ↑ - ✖ (Médio)
 Hari Kiri: ↓ - ↓ - ↓
 - ↑ - ✖

Shujinko



Fatality 1: → - ↓ - ↓
 - → - ▲ (Perto)
 Fatality 2: ← - ↑ - ↓
 - → - ↓ - ■ (Perto)
 Hari Kiri: ↓ - ← - ↓
 ← - ✖

Sindel

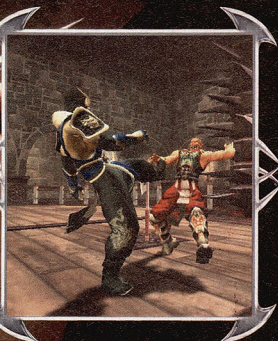


Fatality 1: ← - → - ↓
 → - ← - ■ (Médio)
 Fatality 2: ↑ - ↑ - ↓
 - → - ✖ (Médio)
 Hari Kiri: → - ↑ - ↑
 - ↓ - ●

DETONADO

Konquest Mode

O Konquest é um Story Mode do jogo, em que você joga com o personagem Shujinko em busca de aperfeiçoamento como lutador e da conquista do torneio Mortal Kombat. Durante esse modo de jogo você pode encontrar baús com moedas e chaves secretas que podem ser usadas nos caixões do "The Krypt". Confira uma lista com a localização das chaves encontradas em cada região do Konquest. Note que algumas só podem ser conseguidas após ter completado o modo Konquest uma vez, portanto, pode acontecer de você não encontrar o baú antes de completar o jogo.



Earthrealm (mapa)

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
CC	C-2	11:35 AM
GP	D-5	-
HB	D-1	9:00 AM
KI	F-3	-
KT	C-4	12:00 PM
ND	C-6	-
ON	C-3	12:50 PM

Netherealm

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
AB	E-2	-
AM	A-4	Derrote Nightwolf
BP	E-5	-
EE	H-4	5:30 PM
GM	C-6	Friday às 3:00 PM
IG	E-8	Dentro da caverna
OB	A-1	-
QP	A-8	Do outro lado do muro
SJ	D-1	3:00 AM
TL	D-8	No canto do muro

Earthrealm (vilarejo)

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
AS	C-3	6:35 PM
BH	H-6	4:00 AM
BI	H-4	-
FN	E-2	-
GA	A-3	4:00 AM
HL	F-7	7:00 PM
IP	G-2	Derrote Kobra à noite
KK	A-8	Dia 16 de qualquer mês às 12:00 AM
MR	C-3	Dentro da cabana
RE	F-6	7:00 PM
RM	F-8	7:00 PM
RT	D-4	6:30 PM
SA	C-4	12:00 PM
SC	A-6	1:30 PM
SH	H-2	Wednesday às 1:00 PM
TR	G-4	9:30 PM

Chaosrealm

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
DA	B-1	Pegue o mapa com Kabal e complete o Konquest para acessar a outra parte de Chaosrealm
HJ	E-7	Dentro da cabana
JQ	A-4	7:00 AM
JS	H-4	Dentro da cabana
MM	G-8	5:00 PM
MO	D-7	Dentro da cabana às 4:00 AM
OK	B-1	Dentro do cemitério
PS	G-4	Sunday às 12:00 AM
QI	D-8	Dentro da cabana às 10:00 PM
QK	F-7	7:00 AM



Outworld

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
DI	A-3	Dentro da caverna de gelo às 8:00 PM
DO	H-8	8:00 PM
GC	G-4	No alto da barraca à direita
KG	G-1	5:00 PM
LF	C-8	Dentro da caverna às 3:00 PM
MH	H-6	6:00 PM
ML	C-3	Derrote Tanya
PD	F-7	Dentro da cabana
TB	F-8	Derrote o homem sem camisa às 5:00 PM

Orderreal

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
AF	C-6	Derrote Mokap
GF	A-4	5:00 PM
IN	F-5	Dentro da construção às 8:00 AM
MA	E-3	Derrote Raiden após ter completado o modo Konquest
OF	E-1	12:00 PM
OJ	H-1	4:00 AM
OQ	H-5	Dentro da cabana
SE	G-5	9:00 PM
SQ	D-4	9:00 AM
TE	A-5	Derrote Li Mei às 7:00 AM

Edenia

CAIXÃO	LOCALIZAÇÃO NO MAPA	SITUAÇÃO ESPECÍFICA
CG	E-5	-
DB	H-1	1:00 PM
DD	D-8	Monday às 6:00 PM
EM	F-3	Derrote Raiden
ER	H-5	1º dia de qualquer mês às 12:00 PM
ID	A-1	Derrote Scorpion
JO	F-1	Tuesday, dentro do castelo com duas portas às 3:00 PM
KC	C-8	4:00 PM
KN	G-6	11:00 AM
OT	G-8	Friday às 12:00 AM, converse com Rain (D-7), Jade (G-8), e Rain novamente.
TT	F-4	Dentro da cabana

The Krypt

Cada caixão do Krypt Mode possui um custo para ser aberto que é pago em moedas (koinos) ou ao adquirir uma chave específica do caixão no Konquest Mode. Confira a lista com os melhores caixões e o que cada um lhe reserva como prêmio:

Arenas

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
AB	Chave em Netherrealm	Arena: Golden Desert
BH	Chave em Earthrealm	Arena: Liu Kang's Tomb
DO	Chave em Outworld	Arena: Dragon Mountain
DS	1694 Sapphire Koinos	Arena: Living Forest
GF	Chave em Orderrealm	Arena: Kuantan Palace
GP	Chave em Earthrealm	Arena: Portal
HB	Chave em Earthrealm	Arena: Yin Yang (Puzzle)
HQ	1515 Jade Koinos	Arena: Liu Kang's Tomb (Puzzle)
JL	2191 Ruby Koinos	Arena: Dead Pool
JQ	Chave em Chaosrealm	Arena: Nexus
MO	Chave em Chaosrealm	Arena: Dragon King Temple
OB	Chave em Netherrealm	Arena: Courtyard
OQ	Chave em Orderrealm	Arena: Quan Chi Fortress

Personagens Secretos

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
DI	Chave em Outworld	Personagem Extra: Tanya
DM	3643 Onyx Koinos	Personagem Extra: Noob-Smoke
GM	Chave em Netherrealm	Personagem Extra: Mileena (Puzzle)
GO	2911 Ruby Koinos	Personagem Extra: Jade (Puzzle)
JS	Chave em Chaosrealm	Personagem Extra: Havik
MA	Chave em Orderrealm	Personagem Extra: Raiden
MI	2425 Platinum Koinos	Personagem Extra: Kabal (Puzzle)
ND	Chave em Earthrealm	Personagem Extra: Bo' Rai Cho (Puzzle)
OI	2417 Jade Koinos	Personagem Extra: Jade
OJ	Chave em Orderrealm	Personagem Extra: Hotaru
ON	Chave em Earthrealm	Personagem Extra: Kenshi
OT	Chave em Edenia	Personagem Extra: Liu Kang
PD	Chave em Outworld	Personagem Extra: Li Mei
PP	3604 Gold Koinos	Personagem Extra: Raiden (Puzzle)
SH	Chave em Earthrealm	Personagem Extra: Kira
SJ	Chave em Netherrealm	Personagem Extra: Sindel
TR	Chave em Earthrealm	Personagem Extra: Kenshi (Puzzle)



DETONADO

Roupas Extras

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
AM	Chave em Netherrealm	Roupa: Nightwolf Alt
CN	1114 Jade Koins	Roupa: Havik Alt
DA	Chave em Chaosrealm	Roupa: Kabal Alt
EJ	1494 Platinum Koins	Roupa: Noob-Smoke Alt
EE	Chave em Netherrealm	Roupa: Ashrah Alt
EM	Chave em Edenia	Roupa: Raiden's Alt
ER	Chave em Edenia	Roupa: Liu Kang Alt
GC	Chave em Outworld	Roupa: Jade Alt
HL	Chave em Earthrealm	Roupa: Mileena Alt
IB	2086 Onyx Koins	Roupa: Bo' Rai Cho Alt
IP	Chave em Earthrealm	Roupa: Kobra Alt
JO	Chave em Edenia	Roupa: Shujinko Alt
KI	Chave em Earthrealm	Roupa: Scorpion Alt
MH	Chave em Outworld	Roupa: Sindel's Alt
ML	Chave em Outworld	Roupa: Tanya Alt
QI	Chave em Chaosrealm	Roupa: Dairou Alt
QP	Chave em Netherrealm	Roupa: Ermac Alt
QT	1064 Ruby Koins	Roupa: Hotaru Alt
RM	Chave em Earthrealm	Roupa: Sub-Zero Alt
SC	Chave em Earthrealm	Roupa: Kenshi Alt
SG	990 Sapphire Koins	Roupa: Kira Alt
SR	2252 Gold Koins	Roupa: Baraka Alt
TB	Chave em Outworld	Roupa: Darrius Alt
TE	Chave em Orderrealm	Roupa: Li Mei Alt

Golpes

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
GG	Chave em Edenia	Golpe para Shujinko: Raiden Torpedo
CL	1004 Jade Koins	Raiden Lightning Test
DD	Chave em Edenia	Golpe para Shujinko: Sindel's Foot Grab
ID	Chave em Edenia	Golpe para Shujinko: Scorpion's Spear
IN	Chave em Orderrealm	Golpe para Shujinko: Ice Blast
KC	Chave em Edenia	Golpe: Telekinetic Slam
KK	Chave em Earthrealm	Golpe para Shujinko: Hara Kiri
KN	Chave em Edenia	Golpe para Shujinko: Powerfist
LF	Chave em Outworld	Fatality 1 de Shujinko
OF	Chave em Orderrealm	Golpe para Shujinko: Flip Kick
PS	Chave em Chaosrealm	Golpe: Bicycle Kick
SQ	Chave em Orderrealm	Fatality 2 de Shujinko

Biografias

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
AJ	186 Sapphire Koins	Bio: Sindel Alt
AS	Chave em Earthrealm	Bio: Sub-Zero Alt
BI	Chave em Earthrealm	Bio: Liu Kang
BO	269 Ruby Koins	Bio: Bo' Rai Cho Alt
CE	422 Jade Koins	Bio: Dairou Alt
DB	Chave em Edenia	Bio: Shujinko
DP	306 Platinum Koins	Bio: Tanya
GA	Chave em Earthrealm	Bio: Baraka Alt
GB	390 Sapphire Koins	Bio: Noob-Smoke Alt
GK	267 Gold Koins	Bio: Hotaru's Alt
GS	202 Sapphire Koins	Bio: Kira
HI	312 Gold Koins	Bio: Noob-Smoke
JK	245 Jade Koins	Bio: Kenshi Alt
KA	253 Jade Koins	Bio: Tanya Alt
KG	Chave em Outworld	Bio: Raiden Alt
KS	233 Onyx Koins	Bio: Kabal Alt
LE	265 Platinum Koins	Bio: Nightwolf Alt
LL	398 Sapphire Koins	Bio: Havik
LO	342 Jade Koins	Bio: Hotaru
MM	Chave em Chaosrealm	Bio: Shujinko Alt
MK	283 Platinum Koins	Bio: Kira Alt
NF	281 Ruby Koins	Bio: Li Mei
OS	395 Ruby Koins	Bio: Havik Alt
PJ	254 Gold Koins	Bio: Ermac Alt
PR	288 Gold Koins	Bio: Kenshi
OD	392 Gold Koins	Bio: Darrius Alt
QH	296 Onyx Koins	Bio: Li Mei Alt
QN	324 Sapphire Koins	Bio: Ashrah Alt
RE	Chave em Earthrealm	Bio: Mileena Alt
RP	258 Jade Koins	Bio: Jade
RT	Chave em Earthrealm	Bio: Scorpion Alt
SA	Chave em Earthrealm	Bio: Raiden
SE	Chave em Orderrealm	Bio: Liu Kang Alt
TI	269 Onyx Koins	Bio: Sindel
TP	283 Onyx Koins	Bio: Kobra Alt

Músicas

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
CC	Chave em Earthrealm	Música: Beetle Lair
BT	488 Onyx Koins	Música: Arcade Select
BP	Chave em Netherrealm	Música: Live at Kuatan
EC	871 Jade Koins	Música: Portal Arena
HJ	Chave em Outworld	Música: Tiles of Death and Whimsy
KT	Chave em Earthrealm	Música: Liu Kang's Tomb
MR	Chave em Earthrealm	Música: Dark Prison
NJ	561 Gold Koins	Música: Kombi Crusher
RS	398 Platinum Koins	Música: Dead Pool Arena
TC	682 Sapphire Koins	Música: Living Forest
TL	Chave em Netherrealm	Música: Golden Desert

何事入羅帷



Vídeos

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
AO	612 Onyx Koins	Vídeo: Scorpion Kata Test
AF	Chave em Orderrealm	Vídeo: Chou Jaio
BB	681 Platinum Koins	Vídeo: MK4.3D Test
CS	521 Platinum Koins	Vídeo: Martial Artes Moifah
EO	793 Platinum Koins	Vídeo: Opening MOVie Animatic
FB	565 Onyx Koins	Vídeo: Martelal Artes Monkey
FD	628 Ruby Koins	Vídeo: MK Mythologies
FI	596 Gold Koins	Vídeo: Martelal Artes Zha Chuan
FN	Chave em Earthrealm	Vídeo: Hua Chuan
GG	610 Ruby Koins	Vídeo: Quan Chi' Skull Wall
IG	Chave em Netherrealm	Vídeo: Mian Chuan
IH	556 Jade Koins	Vídeo: MK Deception Teaser Trailer
JE	793 Sapphire Koins	Vídeo: Mythologies Bloopers
JM	640 Jade Koins	Vídeo: Baraka vs Mileena Animatic
JT	804 Gold Koins	MK Mythologies Sub Zero Dies
KQ	683 Onyx Koins	Vídeo: MK Mythologies
MP	815 Sapphire Koins	Qvan Chi Voice Test
MS	528 Platinum Koins	Vídeo: Raiden Demise
OK	Chave em Chaosrealm	Vídeo: Silat
OO	452 Platinum Koins	Vídeo: Commercial
PC	592 Sapphire Koins	Vídeo: Goju Ryu
SD	675 Platinum Koins	Vídeo: Deception Preview
SL	615 Ruby Koins	Vídeo: Val Tudo
TD	289 Platinum Koins	Noob Demo Version 2
TK	547 Ruby Koins	MKDeception Trailer Animatic
TT	Chave em Edenia	Vídeo: Choy Lay Fut

Fotos

CAIXÃO	PREÇO	PRÊMIO
CP	267 Jade Koins	Foto: Carlos Pesina
CT	781 Gold Koins	Foto: Jim Terdina
DG	111 Platinum Koins	Foto: Danny Gutierrez
DR	601 Platinum Koins	Foto: Marketing and Media Team
EB	144 Sapphire Koins	Foto: Ed Boon
EQ	316 Onyx Koins	Foto: Voice Actors
FH	138 Platinum Koins	Foto: Game Balance Testers
FM	154 Sapphire Koins	Foto: Cinematic Team
GJ	251 Ruby Koins	Foto: San Diego Creative Team
GR	209 Gold Koins	Foto: Jon Greenberg
HA	186 Onyx Koins	Foto: Adisak Pochanayon
HD	168 Ruby Koins	Foto: Jennifer Hedrick
HS	213 Platinum Koins	Foto: Herman Sanchez
IF	682 Ruby Koins	Foto: User Interface Team
IT	189 Sapphire Koins	Foto: Information Technology
JA	324 Onyx Koins	Foto: Brian Bulvan
JB	29 Ruby Koins	Foto: Jay Biondo
JN	159 Sapphire Koins	Foto: John Nöcher
KD	212 Onyx Koins	Foto: Arte Crew
KP	401 Gold Koins	Foto: John Podalesak
LB	170 Onyx Koins	Foto: Brian Le Baron
LM	178 Gold Koins	Foto: Luis Mangubat
LP	136 Platinum Koins	Foto: Tools Group
MB	639 Jade Koins	Foto: Mike Boon
MQ	128 Onyx Koins	Foto: Mary Qian
MT	529 Onyx Koins	Foto: Mike Taran
NC	148 Gold Koins	Foto: Nigel Casey
NK	245 Jade Koins	Foto: Jon Vogel
NS	124 Ruby Koins	Foto: Nick Shin
OL	211 Platinum Koins	Foto: Online Team
OR	272 Sapphire Koins	Foto: Alan Villani
PG	45 Jade Koins	Foto: Paulo Garcia
PK	128 Jade Koins	Foto: Pav Kovacic
PO	227 Ruby Koins	Foto: Konquest Missions Team
QA	467 Sapphire Koins	Foto: Quality Assurance, Chicago
QQ	374 Jade Koins	Foto: Quality Assurance, San Diego
RC	263 Platinum Koins	Foto: Midway Media, Chicago
RN	137 Gold Koins	Foto: Alexander Barrentine
RR	88 Gold Koins	Foto: Ryan Rosenberg
SB	327 Platinum Koins	Foto: Steve Beran
SO	198 Jade Koins	Foto: Sound Team
SS	219 Ruby Koins	Foto: Production Assistance
TA	104 Jade Koins	Foto: Todd Allen
TG	135 Onyx Koins	Foto: Tony Goskie
TO	126 Gold Koins	Foto: Tony Zeffiro
TS	365 Sapphire Koins	Foto: Taaron Silversten



GAME FREAK

Todo mês a PSWorld mostra para você um jogo completamente bizarro e original. E aí, vai encarar?



Katamari Damacy

Por Allan André

Ziggy Stardust

Se Katamari Damacy fosse um game da década de 60-70, com certeza os críticos diriam que é a pura viagem de LSD. Esse é um dos games mais "freaks" que já pintaram aqui na redação, e olha que já jogamos Bikkuri Mouse, Dog's Life, os games da Barbie...

Antes de ser um jogo, Katamari é um excelente motivo para ficar longe das drogas. Tudo no jogo é estilizado e basicamente, não faz o menor sentido. Katamari tem um enredo sem pé nem cabeça, que de tão estúpido é engraçado. Veja só o que se passa:

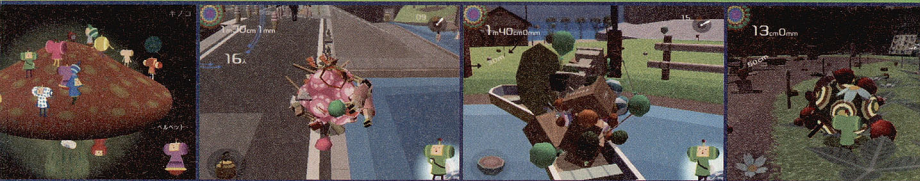
O Rei do Universo, um clone de Ziggy Stardust, encheu a cara e acabou destruindo todas as estrelas. O príncipe (você), um alienígena com a cabeça um tanto cilíndrica, terá de consertar o céu. Para devolver as estrelas ao céu, o príncipe deve empurrar uma bolinha pegajosa (Katamari), que gruda em tudo que encosta. As coisas que podem formar as estrelas estão, por acaso, na Terra. Enquanto a Katamari está pequena, apenas objetos minúsculos são capturados, mas quando ela

crece, é capaz de grudar em postes, carros, pessoas, edifícios... Depois de atingir determinado tamanho, o Rei aparece, lança um arcóris com a boca e leva os objetos, lançando-os ao céu. A paraférralia passa a ser uma nova estrela. Seguindo por várias cidades do globo, você formará as constelações.



Produção: Namco
Distribuição: Namco
Plataforma: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 2

Nota: 9,0



O roqueiro David Bowie se apresentava como Ziggy Stardust nos anos 70. O alter ego do "Camaleão do Rock" era um alien extremamente estiloso e estranho. A Namco claramente se inspirou nele para criar o jeito do jogo.

Perturbado, esquisito e muito divertido, Katamari é um dos games mais viciantes que já jogamos. E mesmo quem não joga é afetado pelo seu estranho poder, suas músicas são tão grudentas que é impossível deixar de cantarolá-las por aí. Lá lala lá lalá...

É uma pena não termos espaço o suficiente para descrever a experiência única que é jogar Katamari Damacy. Os controles estranhos, a música hipnótica, o total nonsense e a psicodelia rasgada do jogo são matadores. Palmas para a Namco, que teve coragem de lançá-lo no Japão e no ocidente.

JÁ NAS BANCAS

TOP GAMES >>> NEXT

OS MESMOS EDITORES DA PSWORLD

2CDs GRÁTIS

NOVA **TOP GAMES >>> NEXT**

#40 Ano 7 10.11.04

2CDs GRÁTIS

CONFIRME O PREÇO DA ENTREVISTA

DEMÔNIOS SANGUINÁRIOS DE NOVO EM SEU PC



Incluindo 18 jogos de TIRO

36 Games COMPLETOS

+100 Jogos Rodando direto do CD!

Bônus As novidades em vídeo!

Quake: X-Men

Half Life: Battle of the Millennium

MODS

ident >> DETONADOS Spider-Man 2

Resident Evil Zero

ATENÇÃO

CD-ROM CARREGADO DE JOGOS E NOVIDADES!

Exclusivo!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

Jogamos um dos games mais esperados de todos os tempos e trazemos o veredicto

DETONADOS **Completos na revista!**



Mortal Kombat: Deception

O novo episódio da sangrenta saga de Outworld está mais brutal do que nunca

Tony Hawk's Underground 2

As manhas e os truques para você detonar todos os objetivos do modo Story



Sly 2: Band of Thieves

O guaxinim espião e sua gangue em mais um caso de intrigas internacionais



Blood Will Tell

Um samurai enfrenta hordas de demônios para recuperar as partes de seu corpo



Legend of Mana

A versão para PSone do classico RPG da Square, totalmente desvendada



Tutorial completo PS2 Online

Como ligar seu console à rede e jogar com seus amigos, sem dores de cabeça



REVIEW ESPECIAL

X-MEN: LEGENDS

Análise completa do mais novo game dos filhos do átomo

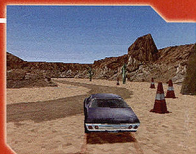


678 TRUQUES E DICAS

**DICAS
100%
APROVADAS**

PlayStation

- >Blade
- >Chicken Run
- >Colony Wars 3: Red Sun
- >Driver: You are the Wheelman
- >Excalibur 2555 A.D
- >Hybrid
- >MTV Sports: Skateboarding
- >MTV Music Generator
- >Nightmare Creatures
- >Syphon Filter
- >Tony Hawk's Pro Skater 2



- >BlowOut
- >Burnout 3: Takedown
- >Crimson Sea 2
- >Def Jam: Fight For NY
- >DRIV3R
- >Mister Mosquito
- >Rez
- >The Guy Game
- >X-Men Legends



PS2



Ano 1 - Número 12 - R\$ 6,90

**RETRO
DE
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: *evilarthas*


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

