



PSWORLD



A REVISTA DO PLAYSTATION • ANÁLISES • DICAS • PS2 • PSP

PSWorld 15 – Ano II
R\$ 6,90

THE PUNISHER

Veja o que achamos de levar **MORTE, MEDO** e **DESEPERO** aos criminosos virtuais

PSP

TUDO sobre o lançamento do portátil na Terra do Sol Nascente!

E ainda, os melhores lançamentos e novidades de 2005 para o **PEQUENO NOTÁVEL**

GHOST IN THE SHELL: Stand Alone Complex

DETONADO COMPLETO para você combater o terrorismo no papel da major Motoko Kusanagi



HDD

Matéria exclusiva para você copiar seus jogos diretamente do PC para o HDD do PS2!

Outros DETONADOS:

LOTR: The Third Age

▶ Enfrente o maligno Sauron em uma outra face da batalha pela terra média



Call of Duty: Finest Hour

▶ As melhores táticas de combate para sair vivo dos horrores da guerra



Viewtiful Joe 2

▶ Joe e Silvia em mais uma aventura recheada de humor e acrobacias



Legend of Legaia

▶ A saga de Vahn em busca da árvore mágica que salvará seu mundo



THUNDER

NOVO

THUNDER



COMPATÍVEL COM TODOS OS
PS2 USA (V9-V10)
O DESBLOQUEIO DEFINITIVO
PARA SEU PS2

- ÚNICO COMPATÍVEL COM FILMES EM DVD PROTEGIDOS REGIÃO 4 BRASIL.
- DESBLOQUEIA TODAS AS REGIÕES PARA DVD DE FILME.
- SEM NECESSIDADE DE BOOT.
- TOTALMENTE COMPATÍVEL COM DVD9(SEM FALHAS).
- REPRODUÇÃO DE DVD - CD - ORIGINAIS E IMPORTADOS PS2/PSONE E FILMES.
- BOOT PELO BROWSER.
- ACOMPANHA FIDS 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.



WWW.VTEC.COM.BR

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

08



PREVIEWS

14



DRAGON WARRIOR VIII

TÁ NA MÃO

24



THE PUNISHER

PSP

20



O PORTÁTIL DA SONY

REVIEWS

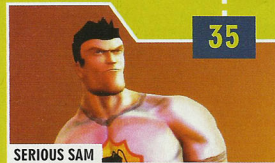
26



SUIKODEN IV

TRUQUES E DICAS

35



SERIOUS SAM

DETONADO PSONE

44



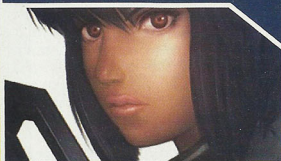
LEGEND OF LEGAIA



CALL OF DUTY: FINEST HOUR

52

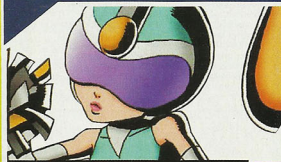
Descubra os horrores da guerra e lute pela sobrevivência



GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

60

Combata o terrorismo cibernético do futuro na pele de uma ciborgue



VIEWTIFUL JOE 2

66

A psicodelia japonesa em um inusitado game de plataforma



LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

74

A batalha pela Terra Média vista pelos olhos de outros heróis da saga

PSWORLD
A REVISTA DO PLÁGIO

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
Editor executivo: Jocelyn Auricchio – MTB nº37.180

REDAÇÃO

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

PUBLICIDADE

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

MARKETING E CIRCULAÇÃO

Marketing: Renata Amaral e Sandra Duarte
Circulação: Pierre Abreu

ATENDIMENTO AO LEITOR - SUPORTE

Horário de atendimento das 9 às 21 horas.
e-mail: atendimento@digirati.com.br,
suporte@digirati.com.br, tel.: 11 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalistas: Ivania Marques
Tel.: (11) 3217-2606
Canais de vendas: Helky 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) 3217-2600, fax (11) 3217-2617,
e-mail: games@digirati.com.br
Publicidade: (11) 3217-2722,
e-mail: publicidade.digirati@grupodomo.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@grupodomo.com.br,
Circulação: tel.(11) 3217-2719,
e-mail: circulacao.digirati@grupodomo.com.br



DIGERATI
GAMES

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

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO



Presidente: Alessandro Gerardi

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

PUBLICAÇÃO FILIADA AO

ANER
www.aner.org.br

IVZ

CHUVA DE BALAS!

O Justiceiro é um dos meus personagens favoritos. O coitado passou por maus bocados nos quadrinhos, até em anjo transformaram o pobre sociopata...

Desde que o roteiro das HQs foi assumido pelo insano Garth Ennis, a coisa melhorou muito. Tanto que graças à popularidade que o personagem conquistou nessa excelente fase, foi feito um filme do personagem. Bem, o filme não é tudo isso, mas o jogo... como é bom! Não consegui parar de jogar. É violento, divertido e desprezencioso. Vale à pena.

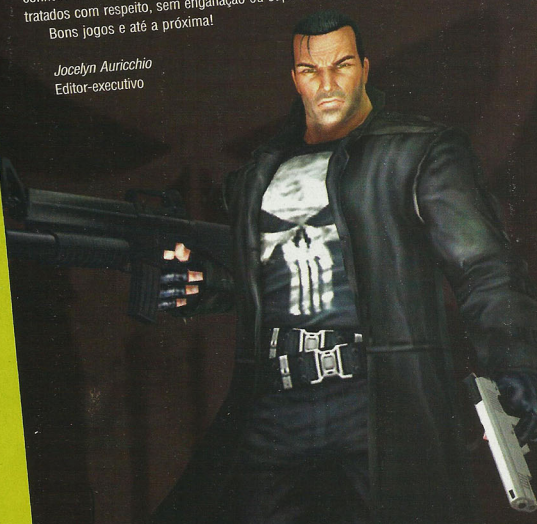
Nessa edição, também mostramos o boom que foi o lançamento do PSP no Japão e como o portátil é superior a tudo que já foi feito até agora. Pena que ainda está pornograficamente caro para importá-lo do Japão. Mas assim que sair no ocidente, vou arrancar um problema em casa com a patroa.

Tivemos acesso a algumas infos bem interessantes nesse mês. Nanobroker é uma grande promessa. Dragon Warrior 8 também mostra o poder da série que faz os japoneses irem à loucura. A próxima safra de jogos do PS2 mostra uma excelente maturidade, apenas com jogos caprichados.

Os detonados, como sempre, estão no padrão de qualidade que você já conhece e espera. Não podia ser diferente, afinal nossos leitores merecem ser tratados com respeito e superficialidade.

Bons jogos e até a próxima!

Jocelyn Auricchio
Editor-executivo



Especial
3D GTA!

MAPAS DETALHADOS • HIDDEN PACKAGES • RAMPAGES • UNIQUE JUMPS

PSW **ESPECIAL** WORLD

PSWorld Especial 02
Ano 1 - R\$ 6,90



Para PS2, Xbox e PC

DETONADOS

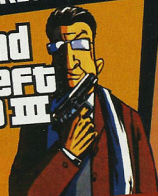
TODOS OS SEGREDOS DOS TRÊS MAIORES GAMES DA ATUALIDADE

grand
theft
auto

ice city



grand
theft
auto III



grand
theft
auto
San Andreas



VEJA MAIS
NO VERSO



Já nas bancas ou através do
site www.lojadigerati.com.br

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@digirati.com.br

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

► Mais um leitor nº1

Olá! Primeiro gostaria de dar os parabéns pela revista, pois ela é, simplesmente, fantástica. Vocês realizaram um trabalho bellissimo, sou o leitor número 1 (sou mesmo!). Tenho algumas dúvidas e gostaria de saber se vocês podem me ajudar:

- 1- Acabei de ler a edição 14 e gostaria de saber se existe algum emulador de MAME para PS2. Caso exista, onde posso encontrá-lo?
- 2- Terminei o modo Konquest do Mortal Kombat Deception e, no detonado que li, havia a seguinte dica para habilitar Liu Kang: "Em Edenia, siga até o ponto D-7 às 12:00 AM e fale com Rain, em seguida, vá até o ponto G-8 e converse com Jade. Volte para conversar com Rain e você encontrará Liu Kang". Porém, ele não aparece. Onde foi que eu errei? Por favor, só falta esse personagem...

Atenciosamente,

Edson - Por e-mail

E aí Edson, tudo bem? Toda a equipe da PSWorld agradece por seus elogios. E, como todo leitor número 1 (se você for mesmo, hein...), você receberá as respostas para suas dúvidas:

- 1- Existe sim emulador de MAME para o PS2. Você pode encontrá-lo no site que passamos na matéria da edição 14. O link é: www.zophar.net/consoles/ps2.html
- 2- Realmente, foi uma falha nossa. Na verdade, você deve estar no ponto G-8 de Edenia entre 12:00 AM e 12:30 AM, porém, deve ser uma sexta-feira (Friday). Faça isso e você já encontrará Liu Kang, mas lembre-se, você deve ter completado o Konquest Mode.

CARTA DO MÊS

O injustiçado

Olá, galera da PSWorld. Não faz muito tempo que eu compro a revista – comecei pela edição 14 - e até agora não consigo acreditar. Além do conteúdo excelente e bem elaborado, a revista é a melhor do gênero, e não tem uma página sequer de propaganda. O que é isso? mágica? Escrevo também para falar sobre um assunto complicado: o preconceito contra jogadores.

Já entrei na fase dos "enta"! Com meus "enta" anos (e daí para frente é 50, 60...) e a cada dia que passa me apaixono ainda mais pelos jogos. E por isso, as pessoas me olham com certo preconceito. Falo isso por que não é raro ouvir comentários do tipo "isso é coisa de criança...", "nessa idade e parece que não cresceu...". É desnecessário dizer para vocês o quanto isso é desprezível, afinal, não são todos que compreendem e acompanham o nível de complexidade e potencial dos jogos hoje.

Com exceção de revistas especializadas em games e colunas esporádicas em alguns jornais e revistas é raro ver divulgações em outras mídias, principalmente na tv. O único programa de games na tv aberta, o G4 BRASIL, é uma louvável exceção, ainda assim num canal de pouca audiência e penetração e um horário pouco acessível. É óbvio que os donos de emissoras de TV sabem do poderio que os games representam e evitam mostrar o seguimento que é um forte e potencial concorrente e é por isso que não se vê em toda sua grade de programas quaisquer referências a games ou gamers.

Então, nos resta esperar que os "leigos" de alguma forma encontrem a luz e descubram o fascinante mundo dos games e percam essa idéia falsa de que

marmanhões jogando é coisa de criança ou qualquer idéia do gênero. Temos também, que agirmos para mudar esse conceito e pedir aos produtores de games que busquem outras formas de divulgação, mais agressivas ou criativas para alcançar e atingir essa parte da população que ainda vê o mundo dos games como algo fútil e infantil. Uma fórmula que se mostra eficiente é de utilizar pessoas famosas e que possam mostrá-las como apreciadoras dos games, já que elas influenciam muito na formação de opiniões do povo. Vocês, formadores de opinião, poderiam incentivar mais as pessoas do setor a pensarem no assunto, pois apesar de adorar crianças, estou cansado de ser visto como um marmanhão que não teve infância assim que ligo meu videogame...

Arthur M.C. Gomes - Por e-mail

Arthur, realmente existe um preconceito horrendo contra os jogadores de maior idade. Isso acontece hoje em dia muito mais no Brasil que no resto do planeta. Para você ter idéia, o PS2 tem como público alvo jovens de 25 anos. Também com o que custa, especialmente por aqui, está longe de ser coisa de moleque.

Os games são formas artísticas de tanta importância quanto o cinema. Muito mais que uma busca vazia por pontos, como na época do Atari, os jogos hoje em dia tem roteiros complexos e visual elaborado.

Mas essa idéia passa longe da maioria dos brasileiros. Mesmo a imprensa especializada se deixa levar por esse preconceito, fazendo revistas infantilizadas, que tratam todos os leitores, mesmo os mais novos, como bobos. Nos EUA e Europa, é muito comum grandes personalidades emprestarem sua popularidade em prol dos games. Mas cabe a nós mudar esse cenário.

▶ Emuladores inesquecíveis

Oi pessoal! Como vão vocês? Antes de tudo, um feliz ano-novo para toda a equipe da revista! Bem, agora minha dúvida: li a reportagem sobre emuladores e fiz um CD só de Mega Drive e outro só de SNES, que rodaram sem problema algum. No entanto, quando fui fazer um com o emulador de Master System, o PSMS, não consegui rodar. Gravei o arquivo .ELF e o SYSTEM.CNF no CD, porém, quando coloco o CD no PS2, aparece a tela "Playstation 2" (como acontece com os outros), mas o emulador não é executado. O que pode estar acontecendo? Por favor, respondam, pois tenho saudades daqueles velhos tempos. Valeu a atenção!

PauLo – Por e-mail

A primeira coisa a fazer para que o emulador PSMS funcione corretamente é criar várias pastas com no máximo 30 ROMs cada. Depois disso, é necessária a criação de arquivos .txt que indexem todas as ROMs que você irá gravar no CD. Fazer isso manualmente seria muito cansativo, mas no site do emulador (<http://psms.gamebase.ca>) é possível baixar um utilitário, chamado SimplePEFU, que faz todo o trabalho duro.

Depois de feitas as listas, crie uma ISO usando o CDGenPS2 e inclua nela as pastas de ROMs, os arquivos .txt e os arquivos PSMS.ELF, SJPCM.IRX e SYSTEM.CNF. Boa sorte!

▶ O campeão de dúvidas

Olá. Eu gostaria de tirar uma dúvida sobre o detonado MGS3 da edição número 14. Como posso conseguir a "Infinity Face Paint"? Na revista, há a explicação de que não posso matar nenhum soldado ou outro humano durante o jogo, mas isso se aplica aos chefes? Quanto ao Life Medicine que não pode ser usado para se curar durante o jogo, isso se aplica também para os ferimentos e infecções? E, por último, quais seriam os itens especiais de que vocês falam?

Muito obrigado pela atenção e, sem dúvida, a PSWorld é a melhor revista que já vi.

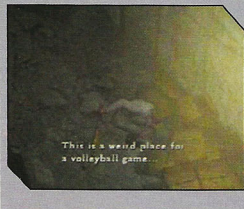
MTLope – Por e-mail

▶ Trocando as bolas

Minha dúvida é quanto a Silent Hill 4: The Room. Na parte em que eu coloco o animal na gaiola e entro em uma sala de cabeça para baixo com um relógio, a revista explicou que, quando eu engaiolasse o bicho, haveria um sinal para ir até o relógio e uma porta se abriria, mas isso não acontece. Um pouco antes, eu deveria colocar uma bola de vôlei no cesto de bolas. Não fiz isso, pois não achei tal bola.

Gavião.31 – Por e-mail

Você precisará da bola de vôlei. Você pode encontrá-la em uma pilha de caixas de papelão (veja a tela).



▶ Mídia – Qual a melhor?

Fala pessoal da PSWorld, tudo beleza? Estou com um problema. Eu ando louco atrás de um game para PS2, mas só encontro ele gravado em dvd roxo. Esse tipo de mídia danifica muito o console? Ajudem-me por favor! Obrigado

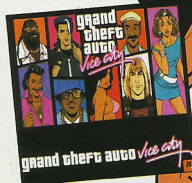
Mateus – Por e-mail

Olá Mateus. Na verdade, a cor da mídia não determina a sua qualidade. O que importa é a qualidade da gravação. Mas com certeza a mídia prensada, que comumente é encontrada na cor dourada, funciona melhor que a mídia gravada, já que se aproxima do sistema de gravação utilizado nos DVDs originais.

▶ Trilha criminosa

Sou leitor da PSWorld há muitos meses e eu gostaria de esclarecer uma dúvida: onde posso comprar os CDs da trilha de GTA: Vice City? **Raphael Abe – São Paulo/SP**

Será difícil encontrar o pacote das músicas, que tem sete CDs, sem desembolsar uma grana absurda, mas você pode tentar no eBay (www.ebay.com). Nas edições 4, 5 e 6 da PSWorld é possível encontrar um guia para fazer compras no site. Para adquiri-las, ligue para o atendimento 0800-3217-2626.



Puxa, este mês o campeão de dúvidas e elogios, sem dúvida, foi MGS3. Vamos à sua dúvida sobre IFP, que também foi a de muita gente. Matar vale para todos os humanos do jogo. Seja soldado, personagem secundário, chefe etc. No caso dos chefes, você só pode derrotá-los pela stamina, com exceção do The Sorrow, que já é um morto e vivo. Sobre se curar no jogo, você só não pode usar o Life Medicine. Ferimentos podem ser tratados à vontade. Os itens são apenas a EZ Gun e a camuflagem Stealth. Ah! Lembre-se de que não vale terminar o jogo na dificuldade Very Easy, pois você não ganhará a camuflagem, ok?

EA em ALTA

Especulações

Depois de comprar 20% da francesa Ubisoft, a Electronic Arts, a maior produtora e distribuidora de jogos do ocidente, pretende adquirir uma grande produtora dos Estados Unidos, da Inglaterra, ou Japão, diz o jornal americano Wall Street Journal.

As mais cotadas são a Activision (Tony Hawk's Underground), Eidos (Tomb Raider), Midway (Psi-Ops), THQ (The Punisher) e as japonesas Namco (Tekken e Ridge Racer) e Capcom (Resident Evil e Street Fighter).

Segundo o diário, a EA teria 2,5 BILHÕES de dólares em caixa, o suficiente para a aquisição de uma dessas empresas. O salto seria tão grande que o

império da EA se tornaria, praticamente, imbatível no mundo dos games.

Fatos

A Electronic Arts fez, em janeiro, uma parceria de 15 anos com o canal esportivo americano ESPN. Com isso, a EA tem direito de utilizar qualquer imagem das transmissões da ESPN em seus games. Um dos principais motivos para que o acordo acontecesse foi o final do contrato com ex-jogador e comentarista de futebol americano, John Madden.

Mesmo antes da parceria, a EA já era a empresa que possuía mais licenças, desde filmes, como 007, até grandes federações, como a FIFA.



Sega deve trazer sete NOVIDADES ONLINE

A Sega anunciou que está trabalhando no desenvolvimento de sete novos games online. Durante a meteórica fase do Dreamcast no mercado, a empresa era uma das mais competentes no ramo de jogos em rede.

Não há detalhes em relação aos títulos que serão lançados e nem para quais plataformas, mas o PS2 deve ficar com sua fatia. Phantasy Star Online: Blue Burst e Shenmue Online estão confirmados.

O principal alvo da Sega deve ser a China e, possivelmente, o Japão.

▶ NARC pela metade do preço

A Midway baixou o preço de NARC, um de seus principais títulos. A queda, para menos da metade – de 49 para 19 dólares –, foi justificada pela empresa como consequência da situação do atual mercado de games.

▶ Calendário Square Enix 2005

A Square Enix revelou as datas de lançamentos de 2005. Confira:
Maio – Musashi Samurai Legend
Setembro – Kingdom Hearts II
Novembro – Final Fantasy XII

▶ Novidades de SC: Chaos Theory

A Ubisoft anunciou que a versão para PS2 de Splitter Cell: Chaos Theory terá, além do suporte online, um sistema de "split screen multiplayer", o qual permitirá que mais pessoas joguem simultaneamente.



Controle de Neo Geo no PS2

► O controle do Neo Geo para PS2 está disponível apenas no Japão



Para os saudosistas e eternos apaixonados por Neo Geo, aqui vai uma “boa nova”: Neo Geo Stick 2. O controle é uma réplica perfeita do console da SNK, adaptado para PlayStation 2 e PSone. Até o peso do controle (1,2 kg) é o mesmo. Apesar de parecer pré-histórico, nada se compara a jogar King of Fighters com controle, que é bem

similar ao de arcade.

O Neo Geo Stick 2 é produzido pela Sega e pela SNK Playmore e, infelizmente, não deve ser fabricado nos Estados Unidos ou na Europa. O preço está próximo dos 150 reais.

CONFRONTO KONOKO (ONI) X MOTOKO (GHOST IN THE SHELL)



ROUND 1
PROFISSÃO

Agente de elite do grupo TCTF, arquiinimigo do Sindicato, uma organização terrorista

Agente principal da Section 9, que luta contra o terrorismo no futuro cibernético

ROUND 2
HABILIDADES

É habilidosa com armas e uma exímia lutadora (e tem poderes secretos que nem ela sabe)

Pode se infiltrar em qualquer rede ou computador e manipula todos os tipo de armas

ROUND 3
FIGURINO

Gosta de roupas justas e botas de bico bem duro (boas para chutar os inimigos)

Curte um couro básico, mas prefere mesmo é ficar nua antes de ativar a camuflagem óptica

ROUND 4
HOBBIE

Diverte-se intimidando recepcionistas de empresas malignas e descendo porrada nos inimigos

Adora mergulhar, mas, por causa dos quilinhos extras do corpo cibernético, acaba sempre afundando

ROUND 5
CALÇADA DA FAMA

Participou de um divertido jogo para PC que foi para o PS2. Atualmente, está desempregada

Estrelou mangá, uma série animada, duas animações para os cinemas e dois games

VENCEDORA

Mesmo com os misteriosos poderes de Konoko, Motoko sai vencedora. Afinal, quem mais resiste a tiros de tanques e pode ressurgir em outro corpo através de uma simples transferência de dados?



► Inu Yasha no PS2

A Bandai anunciou o lançamento de Inu Yasha para PS2 durante o verão japonês (inverno brasileiro). O game de ação é baseado em equipes e cada jogador controlará dois personagens durante os combates.

► GT4 lidera vendas

Desde seu lançamento no mercado japonês, em dezembro, Gran Turismo 4 lidera — com folga — a lista dos games mais vendidos. O simulador foi um dos jogos mais aguardados do PlayStation 2.

► Shinning Force estreia no PS2

O PlayStation 2 ganhará um novo RPG de ação, porém já conhecido: Shinning Force Neo. Esta será a estreia da série, anteriormente de estratégia, em consoles da Sony.

► Será que o nariz de Jean Reno caberá na telinha de um celular?

Sucessos do PS2 NO CELULAR

A Capcom resolveu entrar em um ramo diferente, o de games para celular. Alguns títulos de sucesso do PS2 ganharão versões para os aparelhos telefônicos, como Resident Evil, Onimusha e Devil May Cry. É o que divulgou o site japonês The Magic Box (www.the-magicbox.com).

O games serão totalmente diferentes dos vistos no console, pois seria impossível rodar algum jogo de PS2 em um aparelho telefônico, mas, de qualquer forma, fica claro que as produções da Capcom para a plataforma da Sony são sinônimo de sucesso.



Upgrade nocivo ao PSP

O PSP acaba de ser lançado no Japão e uma atualização já está disponível na Internet. O arquivo foi liberado pela própria Sony, mas por engano. A empresa divulgou uma nota avisando aos consumidores que esse upgrade é altamente nocivo ao portátil e não deve ser utilizado de qualquer forma.

A atualização supostamente adiciona funções de calculadora, sintetizador de voz, planilha, editor de texto, browser e até e-mail, mas nenhuma delas

está à disposição, ainda. Segundo a Sony, a instalação do upgrade faz com que o PSP simplesmente pare de funcionar, porém há conserto. Segundo a empresa, qualquer serviço relacionado a esse arquivo será cobrado.

Em seu primeiro mês no mercado, o PSP vendeu mais de 550 mil unidades, muito menos do que a quantidade a demanda japonesa. Para saber como foi o lançamento do PSP, confira uma matéria na página 20.

► Yo Santa!

O game mais vendido durante a semana do Natal americano foi Grand Theft Auto: San Andreas. CJ e sua gangue ficaram à frente de NFSU2 (PS2), Halo 2 (Xbox) e MGS3 (PS2).

► De volta ao posto

Depois de perder a liderança com o lançamento do DS, o PS2 voltou a ser o videogame mais vendido do Japão: foram cerca de 16 mil unidades a mais que o portátil da Nintendo.

► True Fantasy Live Online no PS2?

True Fantasy Live Online, que inicialmente estava sendo produzido para Xbox, foi cancelado e pode ser lançado para PS2. As plataformas não estão definidas, mas o 128 bits da Sony é um forte candidato.



Winning Eleven 8 MELHORADO



Os japoneses estão prestes a ganhar um presente da Konami: Winning Eleven 8: Liveware Evolution. Como o próprio título diz, o game é baseado na oitava versão da série, porém, notáveis modificações foram feitas em sua estrutura.

A principal inovação é o modo multiplayer online, o qual permite um confronto entre "apenas" dois jogadores através da Internet. Por enquanto, nada foi menciona-

do em relação a um futuro lançamento em outros países.

O serviço online será cobrado e a Konami afirma que o dinheiro das mensalidades será revertido para a organização de campeonatos e eventos para os próprios jogadores.

TOP 10 As PIORES CONTINUAÇÕES do PS2

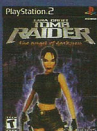
1º

Driv3r



2º

Tomb Raider: Angel of Darkness



3º

Syphon Filter: The Omega Strain



4º

Destruction Derby: Arena



5º

Turok Evolution



6º

Clock Tower 3



7º

Batman: Rise of Sin-Ezu



8º

Resident Evil: Dead Aim



9º

NASCAR Thunder 2003



10º

Final Fantasy X-2



► E por falar em PSP...

O presidente da SCE, Ken Kutaragi, anunciou que a produção do portátil deve aumentar. A medida deve aliviar o sufoco dos japoneses que ainda tão tiveram acesso ao PSP devido a falta de estoque.

► Um pitadinha de DMC3

Mais um vídeo de Devil May Cry 3 foi liberado pela Capcom. O game deve chegar ao mercado no mês de março. Quem quiser conferir, aqui vai o link: www.capcom.co.jp/devil3/movie/fes2005.mpg

► TOME NOTA!

Para quem acha que o PSP está caro demais, ou está difícil trazê-lo do Japão, aqui vai uma boa notícia: dia 22/03/05 será o lançamento nos EUA. Confira isso e muito mais na página 20.

WinHIIP



► Aumente a vida útil de seu PS2 rodando jogos, como Spider-Man, pelo HD

Você que utiliza o HDLoader (conheça mais sobre o programa na PSWorld 9) sabe como leva tempo para copiar um game para o HD instalado no Playstation 2. Se o canhão dele estiver funcionando bem e a mídia do jogo estiver perfeita, a transferência de um DVD com 4 GB para o HD pode durar cerca de 25 minutos. Mas, se o seu PS2 não estiver em boas condições e a mídia estiver desgastada, haja paciência para agüentar aquelas mensagens de erro depois de muitos minutos de gravação...

Para quem não quer ficar mela hora esperando um game ser copiado nem correr o risco de não ter a gravação finalizada, ou mesmo se o seu PS2 já não consegue ler alguns jogos, é hora de conhecer o programa WinHIIP.

► Conectando o HD do PS2 ao PC

Esta parte é para quem não tem experiência com o manuseio dos componentes internos do computador.

1°. Retire o HD do PS2 e mude o jumper (uma pecinha de plástico perto dos conectores traseiros) para o modo SLAVE. Em qualquer disco rígido há a explicação de como colocá-lo nesse modo.

2°. Conecte-o a algum cabo IDE (o mesmo a que estará conectado o HD do seu computador e seu drive de DVD/CD-ROM).

Obs.: Se não houver mais conectores IDE em seu PC para instalar o HD extra, procure comprar outro cabo ou desinstalar algum drive que você não irá utilizar no momento.

3°. Plugue o cabo de força no disco rígido e ligue o micro. O HD deverá ser reconhecido automaticamente pelo computador. Se isso não acontecer, entre no Setup da BIOS do PC (normalmente teclando "Delete" na tela de boot) e tente reconhecê-lo por ele.

Caso o HD esteja devidamente configurado na BIOS, não fique preocupado se o Windows não mostrar a partição do disco rígido, já que, como ele já foi utilizado pelo HDLoader, está formatado de um modo que somente o PS2 pode reconhecer. Mas é para esse caso que existe o WinHIIP.

SAIBA COMO TRANSFERIR JOGOS PARA O HD DE MANEIRA MUITO MAIS RÁPIDA

Por Fernando Wiek

Transferindo jogos através do PC

O WinHIP é um programa de PC que trabalha em conjunto com o HDLoader. Com ele você poderá adicionar, extrair ou excluir jogos do HD do PS2 diretamente do computador, o que torna esse processo muito mais fácil e rápido.

A única coisa que você terá de fazer para utilizar esse programa será retirar o HD do PS2 e instalá-lo no PC.



Após selecionar qualquer uma dessas opções, o jogo começará a ser gravado de modo bem mais rápido e com menos possibilidade de erros de gravação em comparação ao método feito diretamente no PS2.

Depois de tudo transferido, desligue o PC, desconecte o HD e conecte-o novamente ao PS2.

Se o HDLoader reconhecer todos os jogos gravados, deu tudo certo. Só resta jogar!

Utilizando o WinHIP

O primeiro passo é baixar o programa. Vá até o site <http://forums.psxforum.com/viewtopic.php?z=22748> e faça o download da versão 1.6.5.

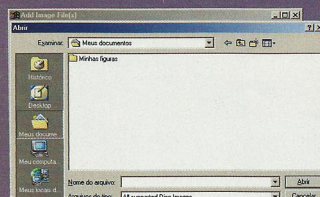
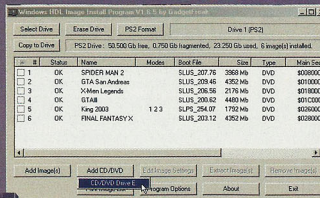
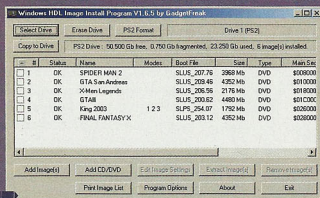
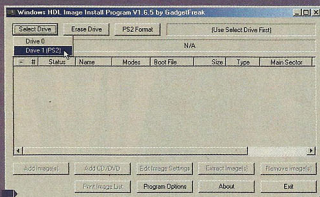
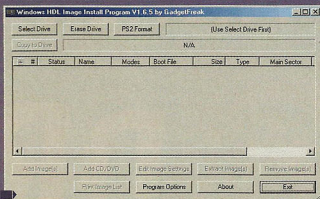
Descompacte o arquivo através de programas como o WinZip ou o WinRAR e execute o arquivo "WinHIP.exe".

Agora, selecione o HD do PS2, que está instalado no PC. Para isso, clique em "Select Drive" e depois em "Drive 1 PS2".

Já é possível visualizar todo o conteúdo do disco rígido.

Para adicionar jogos de PS2 através do seu drive de DVD/CD-ROM, clique em "Add CD/DVD".

E, para gravar os arquivos de imagem armazenados em seu computador – que poderão estar nos formatos .m3s, .cue, .iso, .mgr, .cdi e .gi –, clique em "Add Images".



PREVIEW ESPECIAL



DRAGON WARRIOR VIII

Por Fernando Wiesk

Você sabe qual é o RPG mais popular do Japão? Final Fantasy, a série Chrono ou Xenosaga? Bem, esses RPGs são muito populares, mas não chegam perto de Dragon Quest (Nos EUA, Dragon Warrior).

Desde o primeiro título para Nintendo, lançado em 1986, o jogo é líder de vendas em terras nipônicas, arrebatando fás como nunca antes visto.

Com um enredo complexo, centrado na cultura japonesa, um sistema de jogo bem clássico e personagens extremamente carismáticos desenvolvidos por Akira Toriyama (criador de Dragon Ball), Dragon Quest era o exemplo de como um bom RPG deveria ser.

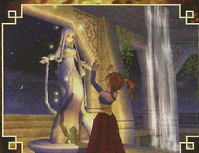
Infelizmente, as conversões desse grande RPG não tiveram o mesmo impacto quando lançados nos EUA. A grande complexidade e a jogabilidade, digamos, monótona para os padrões americanos, impediam que esse clássico virasse febre também no ocidente.

Mas agora, com a fusão feita entre a Square e a Enix, foram convocados os mais talentosos profissionais da área para desenvolver um novo capítulo da série, o qual tem como meta tornar o nome Dragon Warrior tão forte quanto Dragon Quest é no Japão.

O tesouro na mão de um desconhecido

Quando a Square Enix anunciou a oitava continuação de Dragon Warrior, nunca iríamos imaginar que ela pudesse deixar seu desenvolvimento a cargo de outra produtora. A encarregada dessa dura tarefa seria a Level-5, empresa formada em 1998 e que tem em seu portfólio games como Dark Cloud 1 e 2, bons jogos, mas que, aparentemente, não acreditavam para o desenvolvimento de um título desse nível.

No entanto, a Enix não seria tão tola a ponto de ceder um Dragon Warrior para uma empresa despreparada. E, após as primeiras informações do jogo, pudemos notar que a decisão de contratar a Level-5 não poderia ter sido mais acertada.



Produção: Level-5
Distribuição: Square Enix
Plataforma: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 01
Site: www.square-enix.co.jp/dragonquest

Lançamento: não definido
Expectativa: 9,0





Novidades na jogabilidade

Já que os gráficos ganharam o merecido upgrade, a jogabilidade também foi expandida.

As batalhas ainda serão feitas de modo aleatório, mais agora elas prometem muito mais dinamismo e diversão, lembrando os combates de Chrono Cross. Com a adição do "Tension System", uma nova habilidade de combate, é possível desistir de seu turno em troca de um ataque mais poderoso no turno seguinte. Com o uso desse sistema, você poderá ganhar mais experiência e Skill Points (pontos distribuídos para o aprendizado de novas técnicas de batalha), após as batalhas.

Diante de um mundo vastíssimo, com certeza seria muito cansativo ter de andar a pé para alcançar novas áreas em Dragon Warrior VIII. Para isso, foi criado o "Scout System", de onde, avistando qualquer animal pelo caminho, você terá a oportunidade de capturá-lo através de uma batalha e, posteriormente, usá-lo para encurtar as distâncias entre as diversas localidades do jogo.

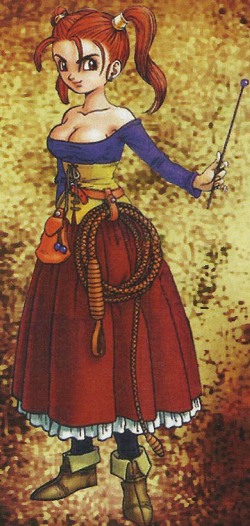
Outra característica muito interessante é a possibilidade de conversar com os membros de seu grupo a qualquer hora, ou até mesmo fazê-los conversar com outros personagens pelos cenários. Pense nas possibilidades de diálogos e sidequests que essa opção poderá proporcionar.

Some ainda novidades, como a passagem de tempo durante o jogo, perceptível mesmo que esteja em lugares fechados (tavernas, castelos ou hotéis) – o que cria novos eventos que só podem ser ativados em determinados horários no jogo –, e a possibilidade de examinar os ambientes através de uma perspectiva em primeira pessoa, eliminando, assim, o clássico comando "Examine", presente em todas as versões anteriores. Dessa forma, você terá a mesma jogabilidade dos outros episódios da série, mas com adições muito bem-vindas.

Lançamento indefinido

Mesmo com a conversão confirmada nos EUA, ainda não se sabe a data em que Dragon Warrior VIII estará nas prateleiras do país. No Japão, onde foi lançado no dia 27 de novembro, o jogo conseguiu ultrapassar a incrível marca de quatro milhões de cópias vendidas, além de ser aclamado pela crítica e pelo público, o que não poderia ser diferente.

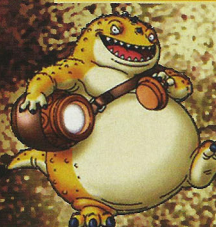
Agora, só nos resta aguardar a versão americana e torcer para que a localização seja feita da melhor forma possível e o quanto antes.



Debut nos gráficos 3D

Pela primeira vez, um jogo da série Dragon Warrior será completamente 3D. A Level-5 já tinha mostrado muita competência nesse aspecto técnico ao criar belíssimos gráficos para os jogos que desenvolveu, com um grande domínio sobre o efeito Cel Shading.

Com o suporte da Square Enix, (leia-se: dinheiro e tempo para a conclusão do projeto), a Level-5 está conseguindo arrancar até o último ping do poderio gráfico do PS2. Desde as belas colinas, castelos incrivelmente detalhados e personagens muito bem construídos, até os efeitos de luz e sombra surpreendentes, tudo no jogo nos faz acreditar que será difícil um RPG mais belo para a plataforma da Sony.



► A arte de Akira Toriyama é inconfundível

PREVIEW

NANOBREAKER

Está chegando uma chuva de sangue

Por Ricardo Farah Pereira

Anunciado no meio do ano passado (durante o Gamer's Day da Konami), a produtora aposta que Nanobreaker será mais uma franquia de sucesso. A história acontece em um futuro distante, em que a nanotecnologia já faz parte do cotidiano dos habitantes. Em um mundo onde máquinas microscópicas são colocadas no sangue de humanos – com o objetivo de criar um exército invencível –, apenas um ser pode salvar a humanidade desse caos: Jack Warren. Esse ser é, na verdade, um ciborgue que foi programado não apenas para ser a melhor máquina de destruição, mas também para ter emoções humanas.

Munido de uma poderosa espada de plasma capaz de materializar-se em diversas formas, o protagonista terá um extenso leque de opções para acabar com todos os inimigos que ousarem entrar em seu caminho. O resultado é uma verdadeira carnificina de monstros banhada por uma avassaladora chuva de sangue.

Produzido por Koji Igarashi (o mesmo de Castlevania: Lament of Innocence), Nanobreaker trará uma engine semelhante à de seu irmão mais

▶ Em breve, essa armadura não estará assim tão branca

velho, porém, tem tudo para seguir a trilha de Devil May Cry – o verdadeiro pai do gênero nessa geração. Durante o jogo, você poderá melhorar sua arma de plasma, evoluindo-a para até dez formas possíveis, como um arpão, uma maça, uma lança... Enfim, as possibilidades de combate serão diversificadas, de maneira que garantirão combos variados. Durante um mesmo combo, o jogador poderá alternar entre as diversas formas de sua arma.

A câmera do game pode tornar-se um dos pontos negativos, uma vez que não segue a mesma essência de Castlevania, pois este possuía uma câmera distante do personagem, o que deixava a visão do cenário mais ampla e menos confusa. Em Nanobreaker, teremos uma câmera mais próxima, que pode ser movida para qualquer direção da tela, mas que, em alguns momentos críticos, tem tudo para atrapalhar a visibilidade.

Previsto para a metade de fevereiro nos EUA, o jogo promete agregar muitas qualidades das séries de mesmo gênero, além de trazer um tema psicodélico e, ao mesmo tempo atraente.



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

Lançamento: Fevereiro de 2005
Expectativa: 8,0



COLD WINTER

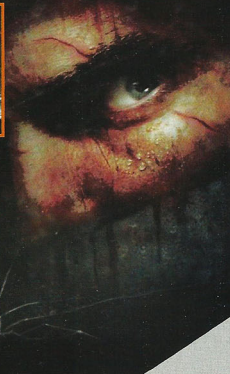
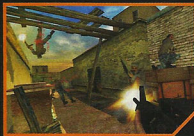
Mais um espião que se meteu em uma fria!

Por Ronaldo Carlini Testa

Em Cold Winter, você assumirá o papel de Andrew Sterling, um agente britânico que se meteu em uma grande encrenca durante uma de suas missões secretas. Seu principal objetivo é escapar de uma prisão chinesa e viajar por todo o globo em busca de provas contra Grey Wings, uma organização que controla e manipula a política mundial.

O game trará cerca de 30 armas e ferramentas reais. Estão presentes as famosas câmeras infravermelhas, relógios multifuncionais, metralhadoras, pistolas, rifles e outros acessórios bem manjados.

Não espere muito do jogo, há pouca originalidade. Temos apenas a boa e velha fórmula: agente secreto perseguido por legiões de inimigos.



Produção: Swordfish Studios
Distribuição: Vivendi Universal
Plataformas: PS2 e Xbox
Gênero: FPS
Jogadores: 02
Site: www.coldwinter.com

Lançamento: Abril de 2005
Expectativa: 6,0

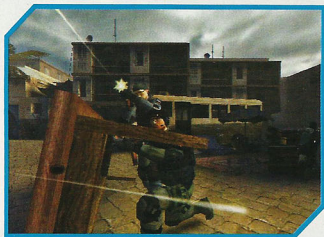


▶ Já vimos essa história antes...

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Salve o mundo de uma ameaça biológica! (de novo)

Por Ronaldo Carlini Testa



▶ Uma idéia genial: usar uma mesa para se defender de tiros. Burros!

No mais novo game da série Rainbow Six, você não terá que percorrer o mundo inteiro para resgatar simples reféns. Desta vez, o próprio esquadrão aniterrorista Rainbow é que está em apuros. A situação é bem complicada. Uma organização, que mantém os membros da equipe em cativeiro, ameaça destruir um país utilizando armas biológicas.

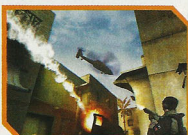
A árdua missão de salvar o planeta (e os próprios colegas) foi delegada a Ding Chavez e, o

atirador de elite, Dieter Weber. Os agentes receberão ajuda de outros agentes espalhados em diversas partes do globo, todos especializados em diferentes assuntos. Como sempre, o armamento será o mais realista possível e as táticas de batalha serão extremamente necessárias para vencer os inimigos.

Tudo indica que na versão do PlayStation 2, os jogadores poderão controlar terroristas e soldados em uma única batalha.

Produção: Red Storm Ent.
Ubisoft Montreal
Distribuição: Ubisoft
Plataforma: PS2, PC e Xbox
Gênero: FPS
Jogadores: 16
Site: www.ubi.com/US

Lançamento: Abril de 2005
Expectativa: 6,5



PREVIEW

DARKWATCH: CURSE OF THE WEST

Seja o demônio mais rápido do oeste

Por Ricardo Farah Pereira

Darkwatch é mais uma fórmula que aposta na mistura de dois universos distintos: o velho oeste comandado por xerifes e índios, e o mundo dos demônios e vampiros nefastos. À primeira vista, o game pode parecer uma maluquice da produtora, porém, quando o enredo principal vem à tona, a expectativa é de que teremos mais um bom título pintando para o console.

Você é Jericho Cross, um atirador mercenário que, no passado, teve um infeliz encontro com um lorde dos vampiros. Para salvar não apenas sua alma, mas o próprio oeste, você terá de enfrentar um exército de vampiros, zumbis e outras criaturas das trevas até encontrar o tal lorde que o transformou em um vampiro. O herói também é o mais novo agente da organização chamada Darkwatch, uma força secreta que protege a humanidade da reencarnação do mal desde o início dos tempos.

Por ser um FPS, prepare-se para uma temática repleta de armas, cenários gigantescos, missões das mais variadas, um novo sistema de tiro preciso e rápido e um parceiro que, na verdade, é um cavalo-demônio que o auxiliará na empreitada.



► Se o herói é assim, imagine como é a mocinha indefesa

Produção: Sammy Studios
Distribuição: Sega
Plataformas: PS2 e Xbox
Gênero: FPS
Jogadores: 08
Site: www.darkwatch.com

Lançamento: 03/05/2005
Expectativa: 7,5

DRAKENGARD 2

Dragões e guerreiros em uma nova guerra

Por Ricardo Farah Pereira

O primeiro Drakengard, apesar de trazer uma jogabilidade contuosa e um frustrante sistema de câmera, teve excelente aceitação pelos jogadores devido ao seu enredo profundo, suas animações arrasadoras e, é claro, por ser produzido pela gigante Square Enix. Outro ponto que agradou muitos jogadores foi o toque de aventura que o game recebeu, pois misturava a ação frenética de Dynasty Warriors com as batalhas aladas nos dragões (como em Panzer Dragoon). Agora, tudo isso pode ser visto na continuação do game, a qual trará, também, uma série de novidades e melhorias.

Dessa vez, o personagem principal é Nowe, um jovem que foi criado por Legna, o dragão azul. Ao seu lado estarão novos parceiros de combate, como a já conhecida Mana – que antes era uma garotinha de 6 anos e agora é uma mulher corajosa e pronta para os maiores desafios.

O sistema de combate permitirá que os jogadores troquem de personagem sempre que desejarem, o que garante variação de estratégia. Além disso, os dragões poderão ser usados não apenas para os combates aéreos, mas também nas batalhas em terra. A gigante dos RPGs construiu um game que tem tudo para tornar a série mais uma franquia de sucesso.

Produção: Cave
Distribuição: Square Enix
Plataformas: PS2
Gênero: Ação
Jogadores: 01
Site: www.square-enix.co.jp/games/ps2/dod2/

Lançamento: 2005
Expectativa: 7,0





STOLEN

A gatuna que reinventará o gênero

Por Ricardo Farah Pereira



Stolen chegou de repente e está chamando atenção da mídia (principalmente por causa da agressiva campanha de marketing por trás dele). O principal objetivo do game é revolucionar o gênero de furtividade e espionagem tática e concorrer diretamente com jogos como Metal Gear Solid e Thief.

Produzido já há dois anos e meio pela novata Blue 52, o game conta com Anya como personagem principal, que na verdade é uma ladra extremamente ágil e de causar inveja em

muitas outras heroínas famosas. A gatuna contará com um verdadeiro arsenal de armas modernas que lhe ajudarão a se infiltrar nos maiores prédios de segurança máxima.

Por falar nisso, cada prédio contará com fases criadas por empresas de segurança, o que torna muito maior o desafio e a estratégia do game de tal maneira que a produtora afirma que irá reinventar o gênero. Resta saber se o jogo será tudo isso que promete ou não passará de mais uma tentativa frustrante do gênero.

► Bem que as outras ladras do mundo poderiam ser tão... saudáveis



Produção: Blue 52
Distribuição: Hip Interactive
Plataformas: PS2 e Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: 01
Site: www.blue52.com

Lançamento: Abril de 2005
Expectativa: 7,0

FULL SPECTRUM WARRIOR

Guerras são boas apenas nos games

Por Ricardo Farah Pereira

Full Spectrum Warrior é um dos títulos que até pouco tempo era exclusivo do Xbox e do PC. Porém, por questões burocráticas e estratégicas, a distribuidora THQ resolveu presentear os donos do PS2 com mais esse excelente título de guerra.

No game, você controla duas equipes com quatro soldados em cada uma. Juntos, eles passarão por missões das mais desafiadoras possíveis em meio a uma guerra no Oriente Médio. Você, como o líder do esquadrão, deverá comandar os soldados para cumprirem com sucesso seus objetivos.

A produção do game foi supervisionada pela própria Força Armada Americana, garantindo assim uma fidelidade maior no tema, o que o torna muito mais emocionante e desafiador. Isso sem falar que o jogo contará não apenas com o tradicional single player, mas também com o multiplayer online nos servidores da Sony. Previsto para o primeiro semestre deste ano, Full Spectrum Warrior é mais um título de guerra com qualidade, originalidade e diversão garantidas.



Produção: Pandemic Studios
Distribuição: THQ
Plataforma: PS2, Xbox e PC
Gênero: Ação
Jogadores: 02
Site: www.fullspectrumwarrior.com

Lançamento: 1º semestre de 2005
Expectativa: 8,5

ESTÁ ENTRE NÓS

Por Ronaldo Carlini Testa e Henrique de Braia e Szolnoky

O portátil da Sony fez...

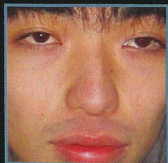
...o Japão acordar mais cedo



Quem chegou à loja Shibuya Tsutaya encontrou o primeiro andar dessa loja totalmente transformado em um centro de vendas dedicado ao PSP. Havia cartazes e pequenos pontos para atrair os visitantes de outros andares da loja.



Muitos jogadores passaram a noite em frente à Yodobashi Camera. Alguns levaram comida, outros levaram jogos e teve gente que levou o amigo para guardar lugar.



Nem mesmo a primeira pessoa da fila, lá há mais de 12 horas, conseguiu esconder a cara de cansaço. O longo tempo de espera só valeu a pena depois que o portátil começou a ser vendido.



Teve gente que conseguiu colocar as mãos no PSP antes de todo mundo. Os três da foto passaram a noite jogando graças a um contato com o pessoal da loja. Lógico que eles tiveram de levar o aparelho utilizado.



Placas gigantes do lado de fora do Tsutaya avisavam a todos que o PlayStation portátil já estava à venda. Mais tarde, outras placas indicavam que os aparelhos estavam esgotados.

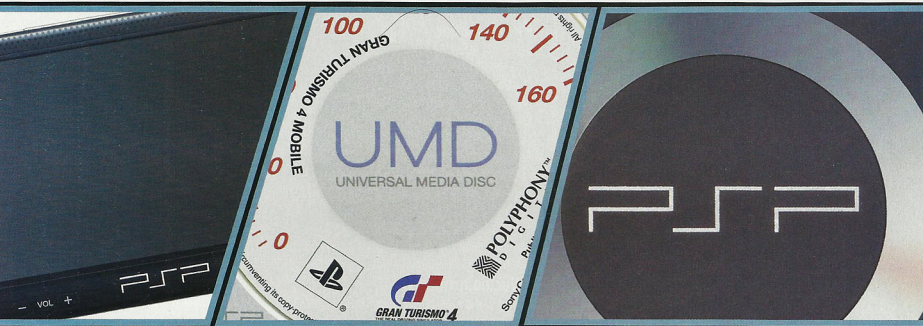


Quem reservou o PSP, também precisou aguardar quase duas horas para por as mãos no portátil.

O Japão acordou mais cedo para receber o recente membro da família PlayStation, o PSP. O lançamento aconteceu no dia 12 de dezembro e, como não poderia deixar de acontecer, filas monstruosas aguardavam a abertura das lojas.

Quem quis ter o PSP logo no primeiro dia, além de acordar cedo, teve de esperar mais de 12 horas. O aparelho, objeto de desejo dos gamemaniacos de todo o mundo, estava esgotado depois de algumas horas, na maioria das

postos de venda. Demorou, mas, com certeza, valeu a pena para os que esperaram. Confira todos os passos dos sortudos que, neste momento devem estar jogando as novidades do portátil.



E a concorrência?

Enquanto o sucesso do PSP está praticamente garantido, o novo portátil da Nintendo, o DS, pode não conseguir tanto êxito. É um console que, por ter duas telas, dificulta a programação dos games e, pior, não pode receber conversões de jogos do PSP e dos consoles sem grandes adaptações (a não ser que uma das telas não seja utilizada, o que é bem tosco considerando a design aparelho). Além disso, o PSP é superior tecnicamente e possui uma tela que não só é muito maior, mas também é widescreen.

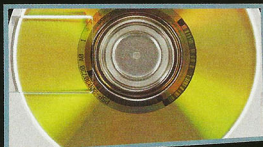
No fim das contas, o PSP é a escolha mais encorajadora em termos de produção. Porém, no terreno dos portáteis, a Nintendo tem infinitamente mais tempo de estrada se comparada à Sony. Por causa desses fatores, os produtores se dividirão em dois grupos e não haverá muitas conversões entre os portáteis. Por enquanto, a Sony parece ter o maior suporte das empresas de games, o que é sinônimo de sucesso. Mas, mesmo assim, só o tempo dirá qual o resultado dessa guerra.



O poder do PSP

As características técnicas do aparelho foram apresentadas ao mundo por Ken Kutaragi, na PlayStation Meeting 2003, evento realizado no Japão. O aparelho pode ser visto pelo público na décima edição da E3 (Electronic Entertainment Expo) que aconteceu em 2004, em Los Angeles.

O PSP deve chegar às prateleiras das lojas europeias e norte-americanas em março de 2005. Fique de olho nas especificações



Especificações do aparelho

• Mídia

UMD (Universal Media Disc) 60mm
Dupla camada: 1.8 GB
Taxa de transferência: 11 Mbps
Proteção antishock
Secure ROM by AES
ID único

• Processador

MIPS R4000 32 bit Core
128 bit Bus
1 – 333 MHz @ 1.2V
Memória principal: 8 MB(eDRAM)
Largura de banda: 2.6 GB/seg
FPU, VFPU (Vector Unit) 2.6 GFlops
Instruções estendidas 3D-CG

• Processador de áudio e vídeo

MIPS R4000 32 bit Core
128 bit Bus
1 – 333 MHz @ 1.2V
Memória dedicada: 2 MB(eDRAM) @ 2.6 GB/seg
Bateria CMOS de 90 nm

• Núcleo gráfico 1

Superfícies curvas 3D + polígonos 3D
Texturas comprimidas
Hardware Clipping, Morphing, Bone (8)
Hardware Tessellator
Curva Bezier, B-Spline (NURBS)
Ex 4x4, 16x16, 64x64 sub-division

• Núcleo gráfico 2

'Rendering Engine' + 'Surface Engine'
256 bit Bus, 1-166 MHz @ 1.2V

VRAM: 2 MB(eDRAM)
Largura de banda: 5.3 GB/seg
Pixel Fill Rate: 664 M pixels/seg
Máximo de polígonos: 33 milhões/seg
24 bit de cor

• Núcleo de som

VME
DSPs configuráveis
Bus de 128 bit
166 MHz 1.2V
Operações de 5 GB/seg
CODEC

Som 3D, Multicanal
Sintetizador, Efecter, etc.

• Decodificador AVC

Decodificador AVC (H.264)
Main Profile
Baseline Profile
Level 1, Level 2, Level 3
2 horas (qualidade alta) – DVD
4 horas (qualidade normal) - Digital

• Entrada e saída

USB 2.0
Memory Stick
Extension Port (reserved)
Fone Stereo

• Comunicação

Rede sem fio (802.11)
Infravermelho
USB 2.0

É só o começo

Com o imenso sucesso do PlayStation e do PlayStation 2, não é surpresa que as empresas que produzem para portáteis estejam empolgadas com o PSP. E isso, nos olhos da Sony, só significa uma coisa: variedade de títulos para o console. Em outras palavras, as produtoras farão o máximo a fim de atrair o público para seus games e, em consequência, para o portátil da empresa.

Grandes empresas, como a Electronic Arts (que criou um time exclusivo para o PSP, o Team Fusion), a Capcom, a Rockstar e outras, já preparam jogos para o videogame, como versões de Devil May Cry, Grand Theft Auto e outras franquias de sucesso. A facilidade de conversão de games das plataformas atuais para o portátil garantirá que muitos jogos já conhecidos apareçam no console. Ou seja, variedade não vai faltar, mesmo nos primeiros meses de existência do aparelho. Confira alguns dos títulos mais badalados.

Need for Speed Underground: Rivals



A Electronic Arts adotou uma estratégia agressiva para o mercado do PSP, e NFSU Rivals é uma de suas maiores apostas. A empresa está adaptando diversos detalhes da estrutura de NFS para o portátil da Sony, a começar pelas cores - mais vibrantes para facilitar a visualização das pistas, mas sem perda de detalhes. Além disso, o game trará reflexos, faíscas e outros efeitos especiais.

Haverá modos de jogo para duas pessoas (que alternarão o uso do aparelho para baterem os recordes dos amigos) e um sistema de aproveitamento da memória RAM do PSP, o que resultará em economia de bateria.

Vampire Chronicle: The Chaos Tower



O lançamento do PSP é um grande acontecimento na indústria: alguém finalmente peitará a Nintendo no mercado de portáteis. A Capcom, é claro, não poderia ficar de fora da novidade. Assim surge Vampire Chronicle, uma compilação do melhor da série Darkstalkers. São 18 personagens, que podem ser jogados como Vampire, Savior ou Hunter (que garantem diferentes combinações de combos e variação de força, energia etc.). Em um dos modos de jogo, um grupo de três lutadores deve desbravar os cem andares de uma torre (a tal Chaos Tower), cada qual com uma condição diferente de vitória, como no modo Weapon Master de Soul Calibur 2.

Metal Gear AcId



Para aqueles que terminaram o já clássico Metal Gear Solid 3 e estão com crise de abstinência, a Konami está preparando um game da série para o PSP, chamado AcId. Um grupo terrorista seqüestra um avião com 500 passageiros e exige um item de um laboratório na África do Sul. Solid Snake é enviado ao laboratório para cumprir a demanda.

Ainda é um jogo stealth, mas com grande diferença nos combates. Dessa vez, são baseados em cartas, no estilo de Kingdom Hearts: Chain of Memories, do GBA. Mesmo sem a pompa cinematográfica dos títulos já lançados, o novo Metal Gear promete acalmar os ânimos enquanto o quarto episódio não é anunciado.

Twisted Metal: Head-On



Sempre cercada de polêmica, a franquia Twisted Metal criou um novo estilo de jogo de corrida, e a versão para PSP, Head-On, promete ser digna do restante da série. A produtora optou por diminuir o teor ácido e violento dos anteriores para conseguir uma censura mais baixa e atingir um maior número de pessoas. Isso pode incomodar velhos fãs, mas a jogabilidade equilibrada e menos "dura" que antes promete compensar esse fato. Personagens conhecidos como Sweet Tooth e Twister estarão de volta em combates frenéticos por 18 fases imensas. Batalhas com até oito pessoas pela rede Wi-Fi e gráficos no nível de PS2 complementam o atraente pacote.

Dynasty Warriors



Outra grande marca do PlayStation fará sua aparição no PSP e também trará mudanças. Dynasty Warriors é, essencialmente, um game de ação com estratégia, o qual exige tanto administração de exércitos quanto reflexos no controle. As épicas batalhas com dezenas de inimigos contarão com gráficos no nível do PS2. Além disso, a tela widescreen permitiu que a empresa acrescentasse um menu mais completo, que fica visível o tempo todo e inclui até um mapa. Novas características, como guarda-costas e batalhas mais curtas, prometem adaptar impecavelmente o espírito da série para a filosofia dos portáteis.

Wipeout Pure



A versão de PSP de Wipeout não pretende revolucionar a série, mas isso não é necessariamente ruim. As corridas alucinantemente rápidas por pistas sinuosas seguirão a estrutura de sempre: há power-ups espalhados pelas 16 pistas e o maior desafio está no controle das naves em alta velocidade, e não nos oponentes. Mesmo assim, haverá armas para acertar quem incomodar. O game contará com diferentes modos de jogo e o multiplayer suportará até oito jogadores. Há conteúdo extra para ser baixado pela Internet. Tudo isso, é claro, embalado por uma empolgante trilha sonora techno.

Ridge Racers



Os lançamentos dos consoles da Sony são sempre acompanhados de um game da série Ridge Racer, e com o PSP não é diferente. Ridge Racers não é exatamente um game novo, mas sim uma união dos melhores elementos da série. São 54 carros (com 25 cores para cada), 20 pistas e 30 músicas (incluindo inéditas e remixes de clássicos). Há um medidor de nitro que aumenta com as derrapagens (estilo Burnout) e um modo de corrida para oito jogadores pelo sistema Wi-Fi. Para completar, a bela Reiko Nagase está de volta com toda sua graça.

Minna no Golf



Com tantos títulos mais badalados para o PSP, você deve estar se perguntando que diabos um game de golfe faz na PSWorld. Acontece que Minna no Golf foi o game mais vendido no lançamento do console no Japão. Sua jogabilidade é simples e acessível e combina perfeitamente com a filosofia dos portáteis – a de jogar quando se tem alguns minutos livres. Você pode escolher o taco, a roupa, os cabelos e outras características dos personagens e completar o percurso de 18 buracos. É possível, também, jogar com até oito pessoas pela rede do portátil.



TÁ NA MÃO!

Nesta seção, a Redação seleciona um game e avalia vários quesitos dele para que você tenha opiniões diferentes. Os redatores mostram o porquê de suas notas e até trocam farpas, dependendo do impacto que o jogo causa.

► Ele atira primeiro, atira depois e nem pergunta nada

THE PUNISHER

Imagine a dor de testemunhar o assassinato de sua família. Imagine a revolta ao descobrir que as mortes não passaram de um mero acidente de percurso em uma guerra de diferentes facções da máfia. Imagine se você pudesse fazer algo a respeito.

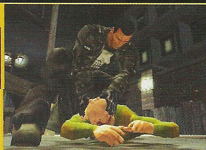
Frank Castle perdeu tudo o que tinha. Agora, está determinado a limpar o mundo da criminalidade, matando todo e qualquer criminoso até nenhum inocente estar sob ameaça de uma arma, faca ou punho cruel.

Veterano da Guerra do Vietnã, Castle foi forjado no fogo da batalha. Lá, pegou gosto pela matança e desenvolveu um senso moral radicalmente maniqueísta. Para ele, o mundo é preto e branco; os maus devem ser punidos e os bons, protegidos.

O game, vagamente baseado no filme (que já chegou às locadoras), é infinitamente superior e veio diretamente dos quadrinhos. Mas mesmo sem ter muita afinidade com o personagem é possível desfrutar muito do game, já que a ação não tem fim. O jogo até oferece um perturbador sistema de interrogatório, no qual Castle mergulha a cabeça de um meliante em um tanque com piranhas e faz outras barbaridades.

Apesar de ser baseado em um filme, The Punisher surpreende pela altíssima qualidade e pela jogabilidade eficiente. Veja o que a implacável Redação tem a dizer.

Produção: Volition Inc.
Distribuição: THQ
Plataformas: PS2, Xbox e PC
Gênero: Ação
Jogadores: 01
Site: <http://thq.com/punisher>





Player 1

GET READY

NOTA
8,0

Fernando Wiek

▶ GRÁFICOS 7,5

Um dos pontos fracos do jogo. Enquanto Punisher é bem construído, com um alto nível de detalhes, os cenários são fracos e os inimigos muito repetitivos. O framerate se mantém estável na maioria do tempo, mas quando a ação se intensifica, há alguns slowdowns. Em resumo, os gráficos não decepcionam, apresentando uma ambientação interessante, idêntica a encontrada no HQ.

▶ SOM 8,0

Mesclando músicas de tom épico com os ensurdecedores sons das dezenas de armas existentes no jogo, a parte sonora de The Punisher é excelente. Os diálogos, carregados de palavras, dão um clima ainda mais violento ao título, além de oferecer maior dramaticidade nas cenas de ação.

▶ JOGABILIDADE 8,5

Tudo em The Punisher lembra Max Payne, desde o personagem principal até o esquema de controle e estilo de jogo. Mas o Justiceiro tem algumas cartas debaixo da manga. O aspecto mais legal do jogo é a possibilidade de interrogar seus inimigos. Está aqui a graça do jogo. Existem mil jeitos de arrancar os segredos dos malfetores, a maioria deles usando de violência extrema. Carregar duas armas simultaneamente e poder usá-las de modo independente também é uma boa adição.

▶ VEREDICTO 8,0

Um jogo lotado de violência gratuita. Se você deixar de lado alguns problemas gráficos, The Punisher é um ótimo jogo, com boa história e ação desenfreada. Mesmo que você não conheça os HQs do Justiceiro, irá se divertir bastante. Jogue se tiver sangue frio!

Player 2

GET READY

NOTA
8,5

Ricardo Farah

▶ GRÁFICOS 7,0

Este é o típico jogo onde gráficos arrasadores não são uma realidade. Para os padrões atuais do PS2, ele deixa a desejar pela falta de texturas, baixa resolução e principalmente pelos inimigos que parecem clones uns dos outros. A impressão é que todo empenho nos gráficos foi direcionado para o personagem principal, porém, mesmo assim temos alguns efeitos de luz interessantes e que realizam seu papel com êxito.

▶ SOM 8,5

Puxa, fazia tempo que eu não me empolgava tanto com as frases de um protagonista! Os diálogos são arrasadores e fazem jus a personalidade do Justiceiro, que consegue humilhar os inimigos, proporcionando ódio e pavor em escala épica. Para completar toda a ação é embalada por uma trilha sonora que empolga ainda mais a chacina do personagem. É algo como os clássicos filmes do Conan, onde a música deixa o filme marcante e inesquecível. Claro que no lugar do governador Schwarzenegger temos o sanguinário Frank Castle.

▶ JOGABILIDADE 9,0

Tá aqui o quesito de maior valor de The Punisher. Controlar o personagem pelas áreas do jogo, enquanto a carnificina rola a solta, é tão emocionante que você não irá querer que a fase acabe enquanto você não tiver "pipocado" o último ser vivo da tela. As habilidades com as armas (que são muitas) e o esquema de interrogar os inimigos (que é variado e original) fazem deste um game único.

▶ VEREDICTO 8,5

Seja para querer apenas as informações necessárias dos bandidos ou para simplesmente mostrar quem manda no pedaço, sendo o nefasto que devasta o que vê pela frente, este é um dos jogos mais violentos do console. E o mais importante é que o game trás a essência das HQs e não do filme loser que foi lançado recentemente.

Player 3

GET READY

NOTA
7,5

Jocelyn Auricchio

▶ GRÁFICOS 7,0

Nesse quesito, esse game pecou feio. As texturas são feias, a contagem dos polígonos é relativamente pequena e a interatividade com o cenário é quase nula. Apenas o próprio Justiceiro está com uma contagem de polígonos decente e texturas aceitáveis.

Para os padrões atuais, onde temos gráficos como MGS3, GT4 e Ratchet & Clank, é imperdoável esse tipo de gráfico para o PS2. Ele está velhinho, mas é capaz de coisa muito melhor.

▶ SOM 7,0

Os diálogos ficaram espetaculares. Absolutamente fiéis aos quadrinhos, são o ponto alto do jogo pela variedade e pelo carisma que passam aos personagens.

A música é muito genérica, cheia de um coral muito toco que fica fazendo "oh oh oh oh ohhhhh!". É épico demais para um game do Justiceiro. A trilha deveria ser mais pesada para combinar com a violência.

▶ JOGABILIDADE 8,0

Nesse ponto, The Punisher é uma montanha-russa. Tem momentos impressionantes, como os interrogatórios especiais e as entradas espetaculares (Castle invade um velório de forma inacreditável), e o game oferece muitas formas de se matar os meliantes virtuais. A inteligência artificial dos inimigos é muito eficiente. Eles são absolutamente imprevisíveis e ficam realmente assustados com a violência de Castle.

A câmera é o pecado maior do jogo, e a interação fajuta com o cenário prejudica demais a diversão. Poderia ser melhor, mas não deixa de ser um bom jogo.

▶ VEREDICTO 7,5

Obrigatório para os fãs dos quadrinhos (o roteiro é do genial Garth Ennis), The Punisher é uma grata surpresa. É um caso inédito de game melhor que o filme. Mesmo quem não conhece o personagem precisa conferir.

REVIEW ESPECIAL



Suikoden® IV

幻想水滸伝

Por Henrique de Breia e Szolhoky

Sejamos honestos: ao analisar um RPG, é difícil escapar da referência de Final Fantasy. A série da Square Enix é sinônimo de RPG e vice-versa. E a concorrência, coitada, está sempre correndo atrás, tentando lançar um game que se destaque e saia da sombra do gigante dos RPGs.

Assim, séries, como Star Ocean, Tales of (que começou com Tales of Destiny), Lunar e outras guerreiam pela segunda posição. Entre elas está Suikoden, da Konami, que iniciou o legado das 27 runas mágicas no PlayStation, em 1996. Três anos depois saiu a sequência e, após mais três, o terceiro game chegou ao PlayStation 2, trazendo algumas novidades à série. Os gráficos eram em 3D (indo contra o estilo anime 2D dos anteriores), e a história era contada por três pontos de vista, em um aclamado sistema que a empresa batizou de "Trinity".

Agora, novamente três anos após o episódio anterior, a produtora de Metal Gear Solid lançou a quarta parte da saga, que se passa cem anos antes da primeira, chamada simplesmente de Suikoden IV.

0 Senhor das Runas

As 27 Runes of Truth são pedras mágicas que garantem poderes especiais aos seus portadores, mas sugam suas energias vitais. O portador não escolhe a runa, é escolhido por ela. Então, ao mesmo tempo que elas trazem vantagens em combate e deixam seus usuários com poderes inimagináveis, elas destroem quem as usa e tornam-se um fardo (alguém aí lembrou de *Senhor das Anéis*?).

A história começa quando seu personagem, um cavaleiro em treinamento (que você nomeia), envolve-se com a morte do portador da Runa da Punição, uma das 27 runas mágicas. A runa, então, escolhe você como o próximo portador. Para completar, a ilha de Razril (sua ilha natal) está

à beira de uma guerra com os arquipélagos adjacentes.

Uma das características mais marcantes da série, as 108 Estrelas do Destino, está de volta. Ou seja, são 107 personagens que você pode acrescentar ao seu grupo, cada um com suas próprias características. O sistema Trinity, infelizmente, não faz parte desse episódio. O roteiro envolve conflitos políticos e sentimentos, mas não consegue o mesmo nível de qualidade (e a sensação de urgência) de Suikoden III. O ritmo melhora perto do final do jogo, mas, até lá, momentos interessantes são intercalados por períodos de tédio. Para completar, não há nenhum personagem realmente memorável.

► Ele acha que esse olhar malvado adianta alguma coisa...





Visual de Nintendo 64

O game utiliza o mesmo engine que serviu de base para Silent Hill 3 e 4, são, infelizmente, não chega nem aos pés do visual da dupla mencionada. Mesmo que alguns cenários sejam bem construídos, tudo sofre de uma absoluta falta de graça. As cores são pastéis demais, os personagens não têm detalhes interessantes e, no geral, pouco chama a atenção. Há, de fato, alguns efeitos especiais que não fazem feio, mas, no geral, os gráficos de Suikoden IV são uma decepção. Até Suikoden III, de três anos atrás, é mais bonito.

Os efeitos sonoros são bons e até conseguem dar maior credibilidade ao universo do jogo, mas a sensação é a de uma produção sonora de PS2 colocada em um game com visual de Nintendo 64 (mesmo que os gráficos sejam obviamente melhores que os do console da Big N). Dessa vez, os personagens têm vozes, e a dublagem é boa. A música também não é ruim, mas foi mal utilizada. Alguns momentos de silêncio chegam a dar sono e, em outros momentos, a trilha sonora fica inadequadamente chamativa.



Um RPG genérico

São quatro personagens em cada luta. O sistema de batalhas foi simplificado e, mesmo com os 108 personagens jogáveis, não há muita variedade. Foram acrescentadas batalhas navais, em uma pequena variação das épicas guerras dos outros Suikodens. Mas nelas também não há lá muito que fazer.

Esse é o maior problema de Suikoden IV. Falta essência, personalidade. Tudo é meio genérico. Os melhores elementos da trilogia que o antecede não foram utilizados, e algumas das características menos funcionais deles foram reaproveitadas para este quarto episódio.

Vendo games como esse, não é de surpreender o reinado de Final Fantasy entre os RPGs. A série esbanja personalidade, é impecavelmente produzida, traz um roteiro equilibrado e emocionante e vai muito além dos outros games do gênero. Em outras palavras, humilha Suikoden IV. E, mesmo sem FF na parada, outros RPGs "menores" conseguiriam se destacar, como Shadow Hearts: Covenant, Xenosaga e Star Ocean: Till the End of Time. Ou seja, há muitas opções para escolher antes de se recorrer a Suikoden IV. Afinal de contas, esse é um game que só vale a pena quando não há outras alternativas.

Produção: KCET
Distribuição: Konami
Plataformas: PS2
Gênero: RPG
Jogadores: 1
Site: www.konami.com/gu/suikoden4

PRÓS: os fãs da série encontrarão alguns elementos atrativos, mas são poucos

CONTRAS: tudo é genérico, não há personalidade nem empolgação. Os melhores aspectos dos anteriores não foram reaproveitados

GRÁFICOS: 5,0
SOM: 7,0
JOGABILIDADE: 5,0
DIVERSÃO: 4,0

NOTA
5,0

REVIEW

DREAMWORK'S SHARK TALE

A fatia infantil

Por Allan André

O *Espanta Tubarões* aproveitou o estrondo de *Procurando Nemo* tanto no cinema quanto no videogame. Se você é uma pessoa madura, que gosta de games de guerra, ação, survival horror ou qualquer outro que exige bastante raciocínio, esqueça *Shark Tale*. Mesmo gostando do filme, evite-o se não quer um jogo fácil. O game é dirigido para um público infantil.

Graficamente, é fiel ao longa-metragem, rico em cores e muito bem desenhado. A jogabilidade em alguns pontos lembra muito *Nights*, o grande clássico do Sega Saturn, porém não há comparação. Que saudades... As dublagens são bem trabalhadas, como em poucos títulos do gênero.

É difícil *Shark Tale* agradar a todos, pelo fato de ser um jogo infantil. A infância da maioria dos leitores foi marcada por games de aventura muito diferentes deste. O jogo não tem malícia e é até mesmo sem graça, mas para a criançada é um prato cheio, uma introdução aos games de última geração.



► Cadê Bruce, o tubarão carente de *Procurando Nemo*?

NOTA
6,0

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 5,0
DIVERSÃO: 4,0

PRÓS: Excelente dublagem, ótimos gráficos

CONTRAS: Extremamente fácil, a música irrita com o tempo

Produção: Edges of Reality
Distribuição: Activision
Plataformas: PS2, GameCube, GBA e Xbox
Gênero: Aventura
Jogadores: 01
Site: www.activision.com

CASTLE SHIKIGAMI 2

Para o alto, e avante!

Por Allan André



Mesmo lançado no ocidente, o jogo está passando despercebido, pois tem gráficos excelentes e que rodam a 60 frames por segundo. Outro fator obrigatório nos jogos de tiro (e que também está presente) é a possibilidade de modificar a visão de horizontal para vertical.

Em relação à diversão, *Castle Shikigami* tem uma boa média, pois, apesar de não ser o melhor game do gênero, consegue se manter em um bom patamar. É besteira compará-lo a *Gradius*, por exemplo. Seu estilo é diferente, mesmo que, à primeira vista, não pareça.



NOTA
7,0

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 6,0
JOGABILIDADE: 8,0
DIVERSÃO: 7,0

PRÓS: Gráficos bem desenhados, boa jogabilidade

CONTRAS: Enredo confuso e superficial

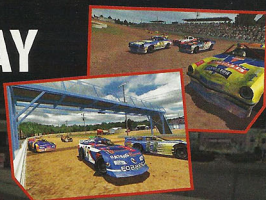
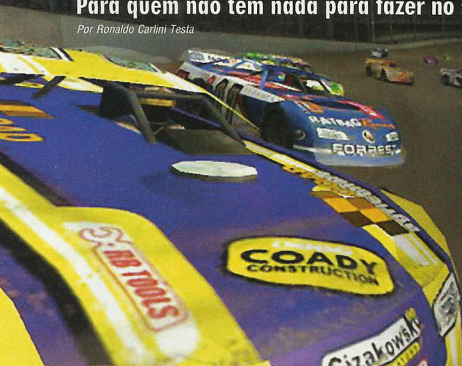
Produção: Alpha System
Distribuição: XS Games
Plataformas: PS2 e Xbox
Gênero: Shooter
Jogadores: 02
Site: www.xsgames.biz



SATURDAY NIGHT SPEEDWAY

Para quem não tem nada para fazer no sábado à noite!

Por Ronaldo Carlini Testa



Se você é um dos inúmeros amantes da velocidade, daqueles que costumam arrumar a sala inteira antes de uma partida de Burnout, Gran Turismo ou outros games de corrida, fique longe de Saturday Night Speedway.

O game peca no fator mais importante para os jogos do gênero: a sensação de velocidade é quase nula. O modo Carrer possibilita que você compre um veículo e o equipe com algumas poucas peças, como freio a disco, dois tipos de amortecedores,

injetor de combustível duplo e um novo motor. As corridas acontecem em pistas de terra, grama e asfalto em circuitos abertos e ovais. Tudo pode ser controlado de sua garagem, basta seguir seu diário para saber quando acontecerá a próxima prova.

Quem gosta de velocidade, realismo e está acostumado a ficar horas arrumando o carro em Need for Speed ou Gran Turismo certamente ficará frustrado.

Produção: Ratbag
Distribuição: Atari
Plataforma: PS2 e PC
Gênero: Corrida
Jogadores: 02
Site: www.ratbaggames.com

PRÓS: A capa do jogo é bonita

CONTRAS: Falta de velocidade, texturas simples e efeitos sonoros nada convincentes

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

NOTA
4,0

NFL STREET 2

Touchdown classe A!

Por Fernando Wiek

Só mesmo a série "Street" para transformar um esporte tão impopular e complicado como o futebol americano em um jogo divertido e acessível a qualquer pessoa.

Com a grande aceitação do primeiro título, a EA decidiu desenvolver sua continuação, NFL Street 2, que conseguiu expandir suas qualidades em todos os sentidos.

Os gráficos continuam com seu estilo único, bem despojado, com animações engraçadíssimas nos touchdowns ou quando se usa o GameBreaker, a barra especial que se enche durante a partida permitindo que se tenha maior poder de defesa ou ataque.



Agora, além de saber usar a parede para se livrar dos adversários, ou até mesmo receber aquele lançamento fenomenal do Quarterback, é essencial escolher o esquema tático mais propício para a situação do jogo. Isso pode parecer um tanto complexo, já que o propósito do título é a diversão instantânea. Mas, com algum tempo de jogo, você perceberá que essa "profundidade" trará muitas possibilidades interessantes para a jogabilidade.

Se você quer se divertir, dar risadas quando esmaga algum adversário no chão, fazer as jogadas mais insanas possíveis e conhecer um pouco sobre o futebol americano, NFL Street 2 é a escolha perfeita.

Produção: Electronic Arts Tiburon
Distribuição: EA Sports Big
Plataforma: PS2 e GameCube
Gênero: Esporte
Jogadores: 04
Site: www.easportsbig.com

PRÓS: Gráficos e sons caprichados, diversão instantânea

CONTRAS: Pode se tornar repetitivo depois de algum tempo

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

NOTA
8,0

REVIEW

A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

Um game que acaba mal

Por Henrique de Breia e Szolihok

Esqueça o colorido de Rayman. Baseado no filme Desventuras em Série, o game conta a desafortunada história dos três irmãos Baudelaire, que viram órfãos e acabam sob a custódia do sádico conde Olaf. Você alterna entre Violet, de 14 anos, que é inventora; Klaus, um garoto ágil e perspicaz, e Sunny, um bebê que adora morder as coisas. A combinação das habilidades dos Baudelaire soluciona as missões do game, que geralmente se baseiam em procurar por itens para as invenções de Violet e realizar enfadonhas tarefas para Olaf. O clima sombrio, porém inofensivo, do filme foi recriado com habilidade pelos gráficos mesmo que, tecnicamente, o game fique aquém dos títulos mais badalados. A dublagem e a trilha são competentes. Porém, ainda que possa agradar os jogadores mais novos pela sua acessibilidade, é um jogo fácil demais para gamers hardcore.

De qualquer jeito, seu clima sombrio (mesmo que estilo "censura livre") é uma ousadia bem-vinda no universo de games infantis. Afinal, em que outro título para crianças você é informado na abertura que o game acabará mal?



NOTA
6,0

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

PRÓS: O clima sombrio é bem-vindo no gênero e a adaptação para videogames não envergonha o filme

CONTRAS: Não há novidades, é fácil demais, falta complexidade e tem muitas telas de loading

Produção: Activision
Distribuição: Activision
Plataformas: PS2, Xbox, GameCube, PC, GBA, celulares
Gênero: Aventura
Jogadores: 01
Site: www.activision.com

VIRTUA QUEST

Um mix de horror

Por Fernando Wiek



Infelizmente, depois da reestruturação, parece que a Sega ainda não teve tempo para colocar a cabeça no lugar. Um exemplo claro é Virtua Quest.

Com uma história bem batida, em que você deve entrar em um mundo alternativo através de um capacete de realidade virtual e acabar com maléficos seres de silício, e uma estrutura de jogo bem semelhante ao de Phantasy Star Online – com aqueles esquemas de licenças e missões –, nada em Virtua Quest empolga.

Por tratar-se de um game de ação, no qual uma resposta rápida dos controles é fundamental, era pedir demais uma jogabilidade, no mínimo, funcional? O sistema de câmera é con-

fuso e pouco preciso e as habilidades de Sei (o personagem principal do jogo) são bem limitadas.

O grande destaque do jogo fica pela participação dos lendários personagens da série Virtua Fighter, uma grande estratégia de marketing para tornar o título mais vendável. Mas, como nada no jogo foi utilizado do jeito que deveria, os personagens de VF limitam-se a fazer o papel das "Virtua Souls", esteras que dão a Sei alguns poderes especiais para que possam ser usados nas lutas. Se não bastasse tudo isso, os gráficos são simplórios ao extremo e os sons não merecem destaque.

Torça para que a Sega reveja suas metas de produção e não façam outro jogo do naipe de Virtua Quest.



NOTA
5,0

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

PRÓS: A participação dos personagens de Virtua Fighter

CONTRAS: Câmera precária, parte técnica muito fraca, repetitivo

Produção: Sega
Distribuição: Sega
Plataformas: PS2 e GameCube
Gênero: Ação/RPG
Jogadores: 01
Site: www.sega.com



MERCENARIES

Correndo por fora

Por Allan André

Em meio a um conflito na Coreia do Norte, estão as forças do próprio país, de sua vizinha, a Coreia do Sul, e da China, as quais formam a Alliance Nations, uma espécie de Nações Unidas. Para completar o tumulto, a máfia russa também está presente. A primeira pergunta é: nesse jogo, de que lado você está? No que quiser, afinal, você é um mercenário.

▶ Mercenaries é uma boa surpresa



Um grupo de rebeldes da Coreia do Norte está, como sempre, prestes a fazer atrocidades nucleares no planeta. Assim como no baralho criado pelos americanos – para definir a importância de seus inimigos (Osama bin Laden é o As de Espadas) –, a Lucas Arts criou um carteador para os vilões norte-coreanos, pois, como é possível observar, a arte imita a vida. Como o território tornou-se uma bomba-relógio, todas as facções citadas no primeiro parágrafo estão caçando-os, alguns para tomar o local e outros para evitar uma catástrofe.

Como sua profissão é ganhar dinheiro – sem se importar com sua procedência –, você deverá capturar os terroristas vivos, em 52 missões, uma para cada um.

Escolhendo um entre os três diferentes mercenários, você terá a liberdade e a jogabilidade semelhantes às de GTA. É possível roubar

veículos, transitar com os civis e até invadir territórios. Qualquer semelhança com o game da Rockstar não é mera coincidência.

Além das missões normais, você pode fazer uns serviços extras para ganhar um pouco mais de dinheiro, mas sem se prender. Sua liberdade proporciona uma "seqüência aleatória" de missões.

Os gráficos fazem jus à potência do PS2. O jogo foi bem programado e não decepciona. No quesito som, a Lucas Arts é sempre competente, principalmente em relação à trilha sonora, que tem grandes influências cinematográficas. A jogabilidade segue o padrão dos dois analógicos, um movimentando o personagem e o outro, a câmera.

Apesar de correr por fora contra grandes jogos, como GTA: San Andreas e MGS3, Mercenaries merece atenção, não só como game, mas como uma forma de expressão.

Produção: Pandemic Studios
Distribuição: Lucas Arts
Plataforma: PS2 e Xbox
Gênero: Ação
Jogadores: 01
Site: www.lucasarts.com/games/mercenaries

PRÓS: Excelentes gráficos, liberdade de ação, enredo bem desenvolvido

CONTRAS: Poucos veículos para um cenário muito grande

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

NOTA
8,5

REVIEW

GROWLANSER GENERATIONS

Coletânea indispensável no seu PS2

Por Ricardo Farah Pereira

Famosa por suas traduções e coletâneas, como a série Arc the Lad em um único Box do PSone e Lunar: Silver Star Story Complete, a Working Designs lança mais uma seleção extraordinária de RPGs. Growlanser Generations traz em um único pacote as versões Growlanser 2: The Sense of Justice e Growlanser 3: The Dual Darkness, títulos até então exclusivos do público japonês.

Para quem não conhece, os games são verdadeiros clássicos de RPG de estratégia por trazerem não apenas enredos emocionantes e personagens cativantes, mas também um sistema de combate original para o gênero. Diferentemente dos outros jogos de estratégia,

em que o campo de batalha é dividido como um tabuleiro, aqui a movimentação rola solta no cenário, mas mesmo assim temos o turno em que cada personagem realiza sua ação.

Em The Sense of Justice, o personagem principal é o cavaleiro Wein Cruz, que luta para impedir uma guerra entre três reinos. Já em The Dual Darkness, a história se passa centenas de anos antes dos dois primeiros episódios e tem como protagonista um homem que busca respostas sobre seu passado, pelo fato de ter perdido a memória.

Enfim, ambos os games são diversão garantida, por pelo menos 80 horas, em uma coletânea essencial para qualquer fã de RPG.



NOTA
8,0

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

PRÓS: Coletânea de games que eram exclusivos dos japoneses e sistema de batalha com enredos excelentes

CONTRAS: O visual anime pode não agradar alguns jogadores

Produção: Carrier Soft
Distribuição: Working Designs
Plataformas: PS2
Gênero: RPG estratégico
Jogadores: 01
Site: www.workingdesigns.com

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

Minhocas entram em guerra mais uma vez

Por Ricardo Farah Pereira

As minhocas mais famosas do mundo dos games estão de volta em um novo jogo para o PS2. Worms Forts é outro título da série que leva os anelídeos para o mundo 3D. A originalidade do game fica por conta de novas habilidades – tanto para ataque como para defesa – que cada exército de minhocas ganhou.

Porém, a maior mudança que o game recebeu está no próprio nome, ou seja, "Forts". Cada exército deve construir um forte e armá-lo até não sobrar nenhum pixel de espaço na própria base. Aquele que constrói seu forte colocando

as melhores armas em pontos estratégicos, consegue se dar bem e sair vitorioso.

Os gráficos estão coloridos e a jogabilidade continua fácil com sua mecânica padrão para os jogos do gênero, porém um dos pontos frustrantes do game é a lentidão das partidas. O que antes levava 30 minutos, agora pode durar 1 hora e meia. Você pode até se conformar, caso pense em dedicar um bom tempo para ele, no entanto, se tempo é algo muito precioso para alguém que tem muitos games novos para jogar, fuja das minhocas.



NOTA
7,0

GRÁFICOS: **7,5**
SOM: **6,5**
JOGABILIDADE: **8,0**
DIVERSÃO: **7,5**

PRÓS: Variedade de armas e opções, estratégia mais desafiadora devido ao sistema de fortes

CONTRAS: O jogo se torna monótono rapidamente

Produção: Team 17 Software
Distribuição: Sega
Plataforma: PS2, Xbox e PC
Gênero: Estratégia
Jogadores: 2
Site: www.wormsforts.com



Kuon

Eles não perdoam, eles não esquecem

Por Henrique de Brito e Szolnoky

Kuon, em japonês, significa "os nove rancores". Qualquer semelhança com *Ju-on*, filme de terror japonês mais conhecido por seu remake americano, *O Grito*, não é mera coincidência. Ambos buscaram inspiração na perturbadora mitologia de horror japonesa.

No game, você joga com Utsuki e Kureha, filhas de Doman (um exorcista), em duas histórias paralelas no Japão de mil anos atrás. Doman foi convocado para livrar uma mansão de demônios e assombrações. Porém, ele desaparece e as filhas partem em sua procura.

Os gráficos são, no geral, interessantes, com alguns momentos realmente bonitos. A direção de arte é cuidadosa e constrói bem o Japão da época, as roupas se movem realisticamente e existem outros detalhes atrativos, mas pequenos problemas, como bocas que não se movem, tiram um pouco de seu brilho. Os efeitos sonoros funcionam e servem para potencializar o clima de ameaça, assim como a trilha, discretíssima, composta por sinistros hinos japoneses.

O game aprendeu com Fatal Frame

que um clima pesado é mais assustador que zumbis pulando pela janela, mas não conseguiu construir um universo tão convincente quanto o clássico da Tecmo.

A maior falha de Kuon está na jogabilidade, que traz clichês clássicos de survival-horror, como as portas trancadas, o lampião que ilumina pouco e as câmeras em posições dramáticas, mas que não consegue combiná-los com a sutileza e a habilidade dos melhores survival-horror.

O sistema de combates, baseado em cartas mágicas, simplesmente não combina com o game. As meninas demoram muito para conjurar qualquer magia, a mira é péssima e os inimigos são rápidos demais. O esquema é chato e fica repetitivo rapidamente.

No geral, é um game atraente para os fãs do gênero e para quem aderiu à moda do horror japonês. Porém, clichês mal resolvidos e um péssimo sistema de batalhas, além de falta de originalidade e sustos genuínos, impedem que Kuon se torne um clássico. É melhor que *Siren* (o que, convenhamos, é fácil), mas não chega aos pés de *Fatal Frame 1 e 2*, suas fontes de inspiração.



► Pobre Utsuki.
A faquinha não vai
ajudar muito, não...

Produção: From Software
Distribuição: Agatec
Plataforma: PS2
Gênero: Survival-horror
Jogadores: 01
Site: <http://kuon.agatec.com>

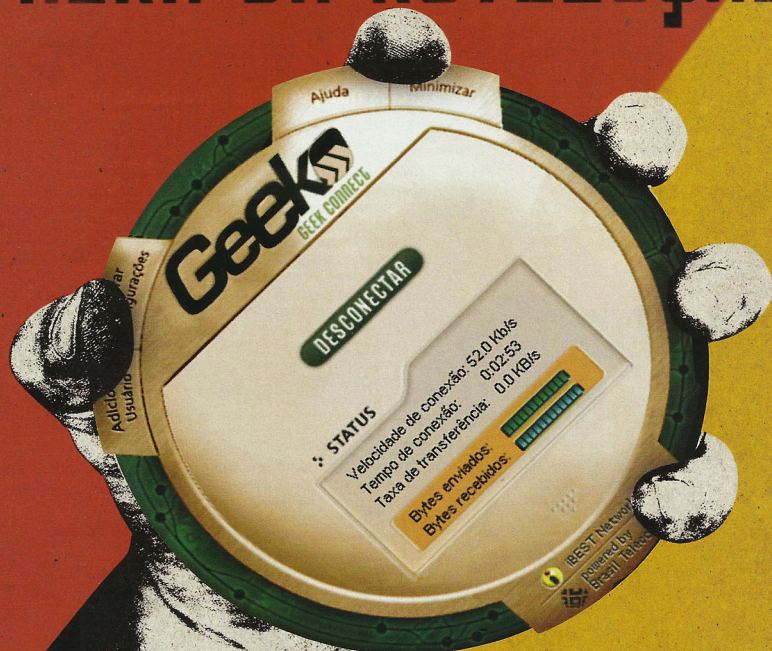
PRÓS: Bons gráficos, clima sombrio, trilha sinistra e a inclusão de dublagem em inglês ou japonês

CONTRAS: Combates tediosos, mau uso de clichês, ausência de sustos

GRÁFICOS: 8,0
SOM: 8,0
JOGABILIDADE: 4,5
DIVERSÃO: 7,0

NOTA
6,5

É HORA DA REVOLUÇÃO



O **GEEKO** É O NOVO DISCADOR DE INTERNET DA REVISTA GEEK. ELE ATENDE MAIS DE **1700** CIDADES POR TODO O BRASIL, OFERECENDO CONEXÃO GRATUITA E DE QUALIDADE PARA USUÁRIOS DE **WINDOWS** E **LINUX**.

CONECTE-SE COM GEEKO E AMPLIE O HORIZONTE DA SUA INTERNET. PARA SABER MAIS VISITE O ENDEREÇO

WWW.GEEK.COM.BR / GEEKO



TRUQUES E DICAS



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 seu game e comece a jogar agora mesmo!

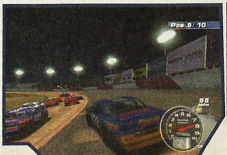
PS2

PlayStation

> Bad Boys 2.....	38
> Dr. Muto.....	38
> Evil Twin.....	38
> Fallout: Brotherhood Of Steel.....	40
> Freestyle.....	38
> Harvest Moon: Save The Homeland.....	41
> MLB SlugFest: Loaded.....	39
> MTV's Celebrity Deathmatch.....	38
> NASCAR: Dirt To Daytona.....	40
> Naval Ops: Warship Gunner.....	40
> NFL Street.....	41
> Onimusha 2.....	39
> Serious Sam: Next Encounter.....	39
> Smash Court Tennis Pro Tournament 2.....	39
> Starsky And Hutch.....	40
> Tiger Woods PGA Tour 2004.....	40
> Top Gear: Dare Devil.....	40
> TransWorld Surf.....	41



> Advan Racing.....	36
> C12: Final Resistance.....	37
> CART World Series.....	36
> Dark Forces.....	36
> Darklight Conflict.....	36
> Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix.....	36
> Dead In The Water.....	37
> The Bombing Islands.....	36





> Darklight Conflict

Opções extras:

No menu principal, aperte ↓, ↑, ■, ←, ←, L1, R1, ●

Passwords para as fases:

Fase

Gun Pod Training
Basic Combat Skills
Primary Weapon Training
Missile Training
Heavy Weapon Training
Advance Weapon Training
Tractor Training
Simulated Battle
Journey Back to War Drum
Route Forging
Defend The Drum
Power Mining
Defend The Boffins

Password

KXCSSSDSC
PHPPXDDJH
PJVQXHDJH
MHMGTLWLB
HHMTVCMCP
WVCHDWVCK
HKMBVXMPD
QJCSLDDV
GDQLPPVHT
QLLTHDDV
LVCVLHDMQ
OCTJSSDDV
QVMXJCLTM

Killer Comets

The Birth of Hyperspace
Robots in Space
Surprise Ovon Attack
Patrol
Farewell Iris I
Convoy
Hiding in Rocks
Space Pirates!
Hyperspace Missiles
Mining
Free Trading
Ship Yards in Space
The Ovon Gift
Human Reconnaissance
Farewell Iris II
Battle of the Motherships
The Edge of Darkness

PMLPWCDJH
XKVBPWMGJ
GVJHQTDDV
CVHBSVVB
LPMCGWVCK
KQPBBMGJ
GHDJMLTLM
LSMJPSDSC
XVJKBVCK
LHHBXSUVX
CSDWHMVQP
PQBHPVQP
MTHLVQDJH
MVXTVSDJH
GCBBPDDV
LKPJBLVCK
HKTSLKLS
WVKSDXMGJ

The Alliance

Mining for Victory
Heaven's Crossroads
Ovon Power
Solar Winds
Race Meeting
Rescue The Commander
Farewell Iris III
The Outpost
The Big Guns
Trojan Horse
Long Range Threat
The NET
Bomb The Mothers
Excel
Darklight
The End?
The Escape Home

KWCTBBDWL
PDCQCVCLG
QDSJXTLBS
HVLMLDDSC
OVON POWER
DHHMXBLBW
HXKLWLWXX
TMOXPXSOSC
WPGLLCDWL
VWKTGXDMQ
VBKMLJMJGJ
VGVLDJMGJ
MSQVCLTMT
SODVQHDJH
HGTJWGDSC
HJPLKLVCK
DGGPTXVVB
XCWCSDMPD
SDOTBJVQP



> Dark Forces

Na tela de passwords, entre com

um dos seguintes códigos:

Seleção de fases: P3NDLDQNY2.

Todas as armas: 205F6HJTDV.

Fase 2: 09VCJGG7WM
Fase 3: 18WBDP7RMN
Fase 4: 885BVHMCC8
Fase 5: I32ZNUJHT3
Fase 6: 6V8KFIG6KL
Fase 7: 3X8MJ47R3X
Fase 8: LMZRK41R3D
Fase 9: BR2WYK2CQJ
Fase 10: 00GBNLJ4G0
Fase 11: T2GDTJG5JT
Fase 12: H2DCTKH4DS
Fase 13: PPYRQP58LD
Fase 14: RT2W121V7J

> C12: Final Resistance

Pause o jogo, segure L2 e entre com os

seguintes códigos:

Atacar com arma secundária: ↑, ↓, ←, →, ▲, ✖, ■, ●.

Habilitar escudo: ↑, ←, →, ▲, ■, ●.

Invencibilidade: ↑, ←, ↓, →, ▲, ■, ✖, ●.

Modo Stealth: ✖, ✖, ■, ▲, ▲, ●, ●, ✖, ✖.

Munição infinita: ↓, ←, →, ✖, ■, ●.

Todas as armas: ↑, ←, →, ↓, ▲, ■, ●, ✖.



> Dead In The Water

No menu principal, aperte ■ + ● e espere até ouvir o som de uma galinha.

Só depois aperte:

Embarcações de nível 2: R2, R1, R1, L1.

Embarcações de nível 3: L1, R2, L2, L1.

Infinito especial: R1, L1, L2, L2.

Infinitos misséis: L1, R1, L1, L2.

Infinitos turbos: L2, R2, L2, R1.

Invencibilidade: R2, L2, R1, R2.

Modo Chicken: R1, R1, R2, L2.

Modo RC Boat: L1, L1, L2, L1.

Ondas grandes: R2, L1, R1, R1.

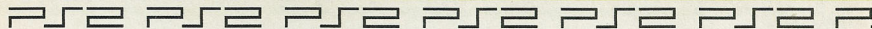
Pistas Flipped: R2, R2, L1, L1.

Todas as pistas: L2, L2, R1, L1.

Obs.: Um som confirma que a dica funcionou.



TRUQUES E DICAS



>Freekstyle

Na tela de password, escreva:

Baixa gravidade: itail.

Bike 211 (Stefy Bau): twoneone.

Bike Amore (Stefy Bau): hereiam.

Bike Beater (Mike Jones): kickbutt.

Bike Bike Hang Loose (Clifford Adoptante): stoked.

Bike Bloodshot (Mike Metzger): eyedrops.

Bike Champion (Greg Albertyn): number1.

Bike Charged Up (Jessica Patterson): lightning.

Bike Disco Tech (Stefy Bau): sparkles.

Bike Dominator (Brian Deegan): whozaskn.

Bike Flushed (Mike Jones): plunger.

Bike Gone Tiki (Clifford Adoptante): supdupe.

Bike Heavy Metal (Brian Deegan): hedbangr.

Bike Hot Stuff (Leeann Tweeden): overmitt.

Bike Island Spirit (Clifford Adoptante): golfbro.

Bike Lil' Demon (Mike Jones): horns.

Bike Mulisha Man (Brian Deegan): whatever.

Bike National Pride (Greg Albertyn): patriot.

Bike Racer Girl (Jessica Patterson): tonboy.

Bike Rhino Rage (for Mike Metzger): seventwo.

Bike Rock Of Ages (Mike Metzger): brrrrrap.

Bike Seeducer (Leeann Tweeden): goodlook.

Bike Speedy (Jessica Patterson): hekacool.

Bike The King (Greg Albertyn): allshook.

Bike Trendsetter (Leeann Tweeden): stylin.

Câmera lenta: wtchkprs.

Habilitar capacete: helmet.

Habilitar Clifford Adoptante: cooldude.

Habilitar Greg Albertyn: gimereg.

Habilitar Jessica Patterson: blondei.

Habilitar Mike Jones: toughguy.

Habilitar todos os truques: loksmith.

Infinito tempo (Freakout): allfreek.

Pista Burn It Up: carverok.

Pista Crash Pad FreeStyle: wideopen.

Pista Gnome Sweet Gnome: clippers.

Pista Let It Ride: blackjak.

Pista Rocket Garden: todamoon.

Pista The Burbs FreeStyle: tuckelle.

Roupa All Tatted Up (Mike Metzger): bodyart.

Roupa Blue Collar (Mike Jones): babyblue.

Roupa Commander (Brian Deegan): soldier.

Roupa Ecco MX (Mike Metzger): helloooo.

Roupa Fun Lovin' (Leeann Tweeden): thinkink.

Roupa High Roller (Mike Jones): boxcars.

Roupa Hoodie Style (Jessica Patterson): notzgrty.

Roupa Muscle Bound (Brian Deegan): ripped.

Roupa Playing Jax (Stefy Bau): kidsgame.

Roupa Red Hot (Leeann Tweeden): spicy.

Roupa Sharp Dresser (Greg Albertyn): lookgud.

Roupa Star Rider (Greg Albertyn): comet.

Roupa Tankin' It (Clifford Adoptante): nosleeve.

Roupa Tiki (Clifford Adoptante): wings.

Roupa UFO Racer (Stefy Bau): invasion.

Roupa Warming Up (Jessica Patterson): layers.

Sem bikes: flysolo.

Soltar fogo pelas rodas: firesale.

Todas as bikes: wheels.

Todas as pistas: trakmetr.

Todas as roupas: yardsale.

Todos os personagens: populate.

>Dr. Muto

Na tela de passwords, entre com os

seguintes códigos:

Habilitar Morphs secreto: LOGGLOGG.

Invincibilidade: NECROSCI.

Ir a qualquer lugar: BEAMMEUP.

Não receber dano: CHEATERBOY.

Superfinal: BUZZOFF.

Todos os dispositivos: TINKERTOY.

Todos os Morphs: EUREKA.

Ver animações: HOTTICKET.

>Bad Boys 2

Modo Cheat

Na tela "Press Start", aperte **○**, **↑**, **■**,

▲, **→**, **↓**.

Obs.: Um som confirma a dica.

>Evil Twin

No menu de Cheat Codes, entre com

os seguintes códigos:

Infinitas vidas: **✖**, **■**, **▲**, **✖**, **●**.

Melhorar pulo: **●**, **■**, **○**, **▲**, **✖**.

Melhorar snipe: **■**, **○**, **○**, **✖**.

Supertiros: **●**, **▲**, **▲**, **✖**.

Tiros mais rápidos: **■**, **▲**, **✖**, **▲**, **▲**.

MTV's Celebrity Deathmatch

Habilitar Adam Sandler:

No modo Make-A-Character, no lugar do

nome, escreva Adam Sandler.

Habilitar Alien

Complete o episódio 5 com o rank Perfect.

Habilitar Cousin Grimm

Complete o episódio 1 com o rank Perfect.

Habilitar Frankenstein

Complete o episódio 2 com o rank Perfect.

Habilitar Gladiator Nick DimondComplete o

episódio 6 com o rank Perfect.

Habilitar Mummy

Complete o episódio 3 com o rank Perfect.

Habilitar Wizard Johnny Gomez

Complete o episódio 6 com o rank Perfect.

Habilitar Wolfman

Complete o episódio 4 com o rank Perfect.

Habilitar ringue Graveyard

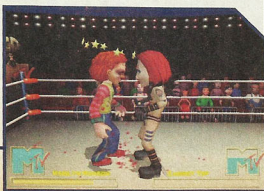
Complete o episódio 4 com o rank Perfect.

Habilitar ringue Spaceship

Complete o episódio 5 com o rank Perfect.

Habilitar ringue Tomb

Complete o episódio 3 com o rank Perfect.





PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

> MLB SlugFest: Loaded

Estádios e equipes Fantasy

No menu principal, aperte **▲**, **■**, **R1**.

Na tela Versus, entre com os seguintes códigos:

Bola Rubber: ↑, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●

Bola Soft: ↓, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●

Cabeça grande: →, ■, ■

Cabeça pequena: ←, ■, ■

Máximo de Batting: ←, ■, ■, ■

Máximo de Power: ←, ▲, ▲, ▲

Máximo de Speed: ←, ●, ●, ●

Tempo extra depois do jogo: ←, ■, ▲, ▲, ●, ●, ●

Turbo infinito: ↓, ■, ■, ■, ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

▲, ●, ●, ●, ●

> Smash Court Tennis Pro Tournament 2

Habilitar Cassandra Alexandra

Complete o modo Arcade usando um personagem feminino na dificuldade profissional.

Habilitar Heihachi Mishima

Complete o modo Arcade usando um personagem masculino na dificuldade challenger.

Habilitar Ling Xiaoyu

Complete o modo Arcade usando um personagem feminino na dificuldade challenger.

Habilitar Raphael Sorel

Complete o modo Arcade usando um personagem masculino na dificuldade profissional.

Roupa extra

Complete o modo Arcade na dificuldade challenger ou profissional.

Card 1

Complete o modo Arcade na dificuldade challenger ou profissional.

Card 3

Derrote todos os jogadores pro no modo Pro Tour.

Card Grand Slam

Complete o modo Pro Tour.

Novos ângulos de câmera

Complete o modo Pro Tour.



> Onimusha 2

Habilitar dificuldade Easy:

Comece um novo jogo e perca três vezes.

Habilitar dificuldade Hard:

Complete o jogo na dificuldade Normal.

Habilitar dificuldade Kick Ass:

Complete o jogo na dificuldade Hard.

Bônus: complete o jogo para habilitar a opção Scenario Route, o minigame Man In Black Suit e o modo Team Onimusha.

Modo Critical: complete o modo Team Onimusha.

Modo Mind Twister: complete o jogo com todas as 18 figuras.

Roupa alternativa (Jubei):

Consiga o item Fashionable Goods e complete o jogo recebendo ranking S.

Vá ao menu "Special Features" e ligue a opção "Extra Jubei" (aperte L2 para ver a nova roupa).

Roupa alternativa (Dyu's):

Complete 100% do modo Scenario para conseguir múltiplas alianças. Depois de habilitar todos os Scenarios no "Scenario Route", vá ao menu "Special Features" e ligue a opção "Extra Oyu".

Serious Sam: Next Encounter

Fases bônus:

Complete o jogo com a quantidade de medalhas de ouro indicada para habilitar a fase correspondente. Para acessar as fases, aperte "X" na tela de seleção de fases e acesse a opção "Lost Levels".

Ancient Rome - Addressing the Senate: 9 medalhas de ouro.

Ancient Rome - Caesar's Sanctum: 12 medalhas de ouro.

Ancient Rome - Praetorian Camp: 3 medalhas de ouro.

Ancient Rome - The Forum of Trajan: 7 medalhas de ouro.

Ancient Rome - The Forum Romanum: 5 medalhas de ouro.

Feudal China - The Gate of Supreme Harmony: 18 medalhas de ouro.

Feudal China - The Silk Road: 15 medalhas de ouro.

Legendary Atlantis - The Corridors of Power: 26 medalhas de ouro.

Legendary Atlantis - The Geothermal Tunnels: 24 medalhas de ouro.

Legendary Atlantis - The Steam Tower: 22 medalhas de ouro.

The Gallery: 31 medalhas de ouro.

TRUQUES E DICAS

> Tiger Woods PGA Tour 2004

Na tela de passwords, escreva:

Habilitar "Yosh" Tanigawa: THENEWLEFTY.

Habilitar Ace Andrews: ACEINTHEHOLE.

Habilitar Cedric The Entertainer: CEDDYBEAR.

Habilitar Dominic "The Don" Donatello: DISCOKING.

Habilitar Downton Brown: DTBROWN.

Habilitar Edwin "Pops" Masterson: EDDIE.

Habilitar Erica Ice: ICYONE.

Habilitar Hamish "Mulligan" McGregor: DWILBY.

Habilitar Moe "Big Mo" Ta'a Vatu: ERUPTION.

Habilitar Natalie Gulbis: TRAVELER.

Habilitar Solita Lopez: SHORTGAME.

Habilitar Sunday Tiger: 4REDSHIRTS.

Habilitar Takeharu "Tsunami" Moto: EMERALDCHAMP.

Habilitar Val Summers: BEVERLYHILLS.

Todas as fases: ALLTETRACKS.

Todos os personagens e fases: THEKITCHENSINK.

Todos os personagens: CANYOUPICKONE.

Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

> Top Gear: Dare Devil

Pintura alternativa

No menu principal, aperte ↓, ■, ↓, R1, →, →, ↑, ←, ●, L2, L1.

Modo Motion Blur

No menu principal, aperte ↑, ←, ●, ↓, →, ■, ↑, ↓, ←, →.

●, ■. A opção estará disponível no menu "Options".

Habilitar veículo The Geeze

Consiga todas as moedas na fase Rome level 1.

Habilitar veículo P-nut

Consiga todas as moedas na fase Rome level 2.

Habilitar veículo Froggy

Consiga todas as moedas na fase Rome level 3.

Habilitar veículo Super Genius

Consiga todas as moedas na fase London level 1.

Habilitar veículo Turtle

Consiga todas as moedas na fase London level 2.

Habilitar veículo Ricochet

Consiga todas as moedas na fase London level 3.

Habilitar veículo Fang

Consiga todas as moedas na fase London level 4.

Habilitar veículo Road Shark

Consiga todas as moedas na fase London level 5.

Habilitar veículo Portabello

Consiga todas as moedas na fase Tokyo level 1.

Habilitar veículo Street Eagle

Consiga todas as moedas na fase Tokyo level 2.

Habilitar veículo Black Window

Consiga todas as moedas na fase Tokyo level 3.

> Naval Ops: Warship Gunner

Infinito dinheiro

Na tela das docas, aperte ←, ←, →, →, L2, R2, R1, L1, ■, ▲.

Habilitar 203mm Chain: destrua 100 Aircrafts (japoneses).

Habilitar 30mm CIWS: destrua 100 Aircrafts (americanos).

Habilitar 356mm Chain Cannon: destrua 500 Aircrafts (japoneses).

Habilitar 406mm Chain: destrua 999 Aircrafts.

Habilitar 46cm 60 Deck Gun: destrua 100 PT Boats.

Habilitar 80cm Torpedo: destrua 100 Cruisers.

Habilitar Atomic Engine Alpha: destrua 100 Destroyers.

Habilitar Atomic Engine E: destrua 500 Destroyers.

Habilitar Charged Particle 3: destrua 100 Battleships.

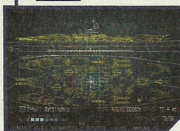
Habilitar Enigmatech Atli Hull: destrua 100 Submarines.

Habilitar Twin Hull Battleship: destrua 500 Transports.

Habilitar Twin Hull Cruiser: destrua 100 Transports.

Habilitar Wave Gun: destrua 100 Superships.

Habilitar Xbattlecarrier: destrua 999 Transports.



> NASCAR: Dirt To Daytona

Na tela de título, aperte:

Modo Cheat: R1, R1, ↑, ↓, R2, R2, ←, →.

Dinheiro fácil (\$10,000): ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, R1, ←, ←.

Habilitar Richard Petty:

Vença todos os challenges.



> Starsky And Hutch

Modo Cheat:

No lugar do nome, escreva VADKRAM.

Durante o jogo, aperte:

Câmera trêmula: ↑, ↑, →, →, R1, R2, L1, L2.

Invisibilidade: ↑, →, ↓, ←, L3, ←, →, ←.

Personagem com cabeça grande: ▲, ■, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲.

Personagem lento: ↑, ↑, ↓, ↓, ✖, ●, ▲, ■.

Veículo engraçado: ↑, ✖, ↓, ▲, ←, ●, →, →.

Veículo gigante: L1, L1, ←, →, L3, L3, L3, L3.

> Fallout: Brotherhood Of Steel

Habilitar Patty:

Complete a Chapter 1.

Habilitar Rhombus:

Complete a Chapter 1.

Habilitar Vault Dweller:

Complete a Chapter 1.





PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2

>Harvest Moon: Save The Homeland

Receitas culinárias

Para fazer as receitas, junte os ingredientes indicados:

Blue Berry Jam: Blue Berry, Blue Berry, Blue Berry e Pot.

Boiled Egg: Egg e Pot.

Cake: Egg, Milk, Breadfruit e Oven.

Cheese: L Milk e Pot.

Cooked Fish: Potato ou Herb, Fish e Pan.

Cran Berry Jam: Cran Berry, Cran Berry, Cran Berry e Pot.

Cream of Corn Soup: Milk, Corn e Pot.

Cream of Mushroom Soup: Milk, Mushroom e Pot.

Cream of Tomato Soup: Milk, Tomato e Pot.

Creamy Soup: Potato, Milk e Pot.

Flan: Egg, Milk e Oven.

Fruit Cake: Breadfruit, Milk, qualquer fruta e Oven.

Fruit Omelet: Egg, qualquer fruta e Pan.

Hot Milk: S Milk e Pot.

Mixed Jam: Very Berry, Cran Berry, Blue Berry e Pot.

Mixed Omelet: Egg, qualquer vegetal e Pan.

Omelet: Egg, Milk e Pan.

Special Cheese: G Milk e Pot.

Sunny-Side Up: Egg e Pan.

Very Berry Jam: Very Berry, Very Berry, Very Berry e Pot.

Yogurt: M Milk e Pot.

Obs.: você só poderá cozinhar depois de comprar a cozinha.

>TransWorld Surf

Modo Cheat:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ↓, ▢, ↓, ▢, ←, →, ▢, →, ↑, ▢, ←, ▢, ↓, ▢, →, ▢, ↑, ▢, L1**.

Máximo especial:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, ↑**.

Surfar em um tubarão:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓**.

Fácil flutuação:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, ←**.

Remar mais rápido:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, ↓**.

Prancha invisível:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, ↑**.

Surfar no verde:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, ←**.

Desabilitar HUD:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↑, ▢, →**.

Cores alternativas:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, ←**.

Luzes coloridas:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ↑, ▢, ↓, ▢, ←, ▢, →, ▢, ↓, ▢, →**.

Desabilitar códigos:

Durante o jogo, aperte **□, ▢, ▢, ▢**.

>NFL Street

Truques no modo fácil

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Todos os estádios: Travel.

Equipe NFL Legend: Classic.

Equipe Kayslay: Kay.Slay.

Equipe X-ecutioner: Excellent.

Equipe AFC East All-Star: AE3278.

Equipe AFC North All-Star: AN6789.

Equipe AFC South All-Star: AS6884.

Equipe AFC West All-Star: AW9378.

Equipe NFC East All-Star: NE3278.

Equipe NFC North All-Star: NN6789.

Equipe NFC South All-Star: NS9378.

Equipe NFC West All-Star: NW9378.

Obs.: respeite as letras maiúsculas e minúsculas.

Truques no modo difícil

Equipe NFL Legend

Derrote o líder no torneio NFL Challenge.

Equipe Kayslay

Derrote o segundo líder no torneio NFL Challenge.

Equipe X-ecutioner

Derrote o quarto líder no torneio NFL Challenge.

Equipe AFC East All-Star

Derrote o líder do torneio AFC East no NFL Challenge.

Equipe AFC North All-Star

Derrote o líder do torneio AFC North ladder no

NFL Challenge.

Equipe AFC South All-Star

Derrote o líder do torneio AFC South no NFL Challenge.

Equipe AFC West All-Star

Derrote o líder do torneio AFC West no NFL Challenge.

Equipe AFC East All-Star

Derrote o líder do torneio AFC East no NFL Challenge.

Equipe AFC North All-Star

Derrote o líder do torneio AFC North no NFL Challenge.

Equipe AFC South All-Star

Derrote o líder do torneio AFC South no NFL Challenge.

Equipe AFC West All-Star

Derrote o líder do torneio AFC West no NFL Challenge.

Equipe AFC East All-Star

Derrote o líder do torneio AFC East no NFL Challenge.

Equipe AFC North All-Star

Derrote o líder do torneio AFC North no NFL Challenge.

Equipe AFC South All-Star

Derrote o líder do torneio AFC South no NFL Challenge.

Equipe AFC West All-Star

Derrote o líder do torneio AFC West no NFL Challenge.

Equipe AFC East All-Star

Derrote o líder do torneio AFC East no NFL Challenge.

Equipe AFC North All-Star

Derrote o líder do torneio AFC North ladder no

NFL Challenge.

Equipe AFC South All-Star

Derrote o líder do torneio AFC South no NFL Challenge.

Equipe AFC West All-Star

Derrote o líder do torneio AFC West no NFL Challenge.

Equipe AFC East All-Star

Derrote o líder do torneio AFC East no NFL Challenge.

Equipe AFC North All-Star

Derrote o líder do torneio AFC North no NFL Challenge.



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.

BURNOUT 3: TAKEDOWN



ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

Código mestre

98286b8878c29887

Arma especial

infinita

280830640ca57a65

Máximo de continúes

2816ed40f79ba03e

2816edd8019bf935

2816ededa126d786

2816edd00acc7a03

2833d0e0aa1426965

Misséis infinitos

2808bf6f0ca57a65

Todos os aviões

48467e760cc97a56

1476ebc20ca57a650



HOT SHOTS GOLF FORE!

Código mestre

9f80acded0ca57a6c

2816ed4001a77af2

2816edd80c31f80c

2816ede442567a65

2816edd040347a71

2816ed0c6f967a65

2816ed726d27a65

2816eda1f8aa7af1

d842bf0a0ca57a6f

2842bf0aa1426965

Sempre conseguir hole in one (J1)

0816cd400ca57a56

Sempre conseguir hole in one (J2)

0816cd3d0ca57a56

Sempre conseguir hole in one (J3)

0816cd80ca57a56

Sempre conseguir hole in one (J4)

0816cdf0ca57a56

ASTRO BOY

Código mestre

9853b21778924b52

2816ed4001963a2e

2816ede0dfb2d7af6

2816ed72f8aa7af1

280d5619a1426965

2816ed0301fb7a27

2816edf744fb66e9

2816ed546596883e

2816edf2a1a34172

28068678784269f1

Destruir com um acerto

283b3d224615ec61

Energia infinita

2816edd06d2d7a65

Força infinita

2816ed0c6d2d7af7

2816eda1f6d2d7a65

Máximo de energia

2816edd86d2d7af6

Todas as cartas

2816ed6506967a82

2816ed6f60967a73

2816edf1f60967a6e

2816edc6f5967ace

Todas as habilidades

2816ed0106967ae2

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Código mestre

9828175178c2c9b6

2816ed40f7c920c6

2816edd8a13a6ef8

2816eded84f37a73

28170620ca57a65

Energia infinita (J1)

2851701ee1bf7a65

28517062e1bf7a65

Energia infinita (J2)

2851ebd6e1bf7a65

2851eb1e1bf7a65

Máximo de dinheiro (profile 1)

28943940b46ac23e

Máximo de energia (J1)

285170d4e1bf7a65

Máximo de energia (J2)

2851ebd6e1bf7a65

Máximo de pontos (J1)

28518c761cd1a03e

Máximo de pontos (J2)

285152221cd1a03e

Máximo de pontos dev (profile 1)

289439edb46ac23e

Máximo de pontos reward (J1)

280e2fe0a1426965

Momento infinito (J1)

2851708be1bf7a65

Momento infinito (J2)

2851eb66e1bf7a65

Nunca pontuar (J1)

28518c760ca57a65

Nunca pontuar (J2)

285152220ca57a65

Sem energia (J1)

2851701e0ca57a65

285170d40ca57a65

Sem energia (J2)

2851ebd60ca57a65

2851eb6d0ca57a65

2851eb1e0ca57a65

DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3

Código mestre

980082f278c98a6e

Destruir com um acerto (J1)

d8539cfa0cc67a65

28539ce6fce87a65

Destruir com um acerto (J2)

d853015a0cc67a65

285301b3fce87a65

Habilitar tudo

283c027cf7157ad3

283c0268 7cac7a65

Infinita energia (J1)

28539ce646850465



Infinita energia (J2)

2853015a46850465

KI infinito (J1)

28539ce2d46850465

KI infinito (J2)

28539ce2e46850465

Máximo de hits (J1)

28426bd90ca5e485

Máximo de hits (J2)

28427f90ca5e485

Sem KI (J1)

28539ce2d0ca57a65

Sem KI (J2)

28539ce2e0ca57a65

Zenit infinito (J1)

d8531e80ca5cb3e

2842eba10c36f82e





BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

Código mestre
983ced87881a6a6

Destruir com um acerto (J1)
d84fac620cc67a65
184fac620ca57a56

Destruir com um acerto (J2)
d84fb9a10ca67a65
184fb9a10ca57a56

Dinheiro infinito
2849017c1cd1a03e

Energia infinita (J1)
284fac620ca5d32d

Energia infinita (J2)
284fb9a10ca5d32d

Sem Turbo (J1)
284f12e0ca57a65

Sem Turbo (J2)
284ff1b60ca57a65

Todos os itens comprados
280e32af7157a56
280e32b16dac7a65
280e32de401137a0c

Turbo (J1)
284f12e0ca5a9b6

Turbo (J2)
284ff1b60ca5a9b6

GUILTY GEAR: ISUKA

Código mestre
9808189c78d0e673

Barra burst infinita (J1)
182046770ca57b2b

Barra burst infinita (J2)
18209dc60ca57b2b

Barra guard level infinita (J1)
1820e52a0ca57a7c

Barra guard level infinita (J2)
182046ce0ca57a7c

Barra tensão infinita (J1)
2820e5030ca52c03

Barra tensão infinita (J2)
28209df20ca52c03

Destruir com um acerto (J1)
d9e2cd9d0cc67a65

Destruir com um acerto (J2)
d9e2cd9d0ca57a56

Energia infinita (J1)
19e2ac00ca57a56

Energia infinita (J2)
19e2cd9d0ca5ca9c

Máximo de level (J1)
182075820ca57a4f

Sem barra burst (J1)
182046770ca57b2b

Sem barra burst (J2)
18209dc60ca57a65

Sem barra guard level (J1)
1820e52a0ca57a65

Sem barra guard level (J2)
182046ce0ca57a7c

Sem barra tensão (J1)
2820e5030ca57a65

Sem barra tensão (J2)
28209df20ca57a65

Sem level (J1)
182075820ca57a65

Tempo infinito
280013a10ca57a65

GHOSTHUNTER

Código mestre
985e163a7822d09b

Energia ghost infinita
28280c5a0c2becf8

Energia infinita
2835cd6dfb18564

Munição infinita
283bd7766f34a9f9

APE ESCAPE: PUMPED AND PRIMED

Código mestre
9858608878a19a9c

Especial infinito (J1)
a816ed4001967af2

Especial infinito (J2)
a816edd90ca18f7c

Especial infinito (J3)
a816ede0c005690c

Especial infinito (J4)
a816ede6f8aa7af1

Especial infinito (J5)
a816ed936f227ad0

Código mestre (energia)
2807f02d78426965

Máximo de coins (J1)
a816edd02e057a65

Máximo de coins (J2)
a816ed0c3da57a6f

Máximo de coins (J3)
a816ed726fa77ab1

Máximo de coins (J4)
a816eda11c157a65

Máximo de coins (J5)
a816ed786fa77a65

Máximo de coins (J6)
a816ed03847c85a0

Código mestre (especial)
a816edf72e057a56

Multiplicar coins (x2)
a816ed543da57a6f

Multiplicar coins (x3)
a816ed016fa7857c

Multiplicar coins (x4)
a816ed651c157a56

Multiplicar coins (x5)
a816ed6f6fa77a65

Multiplicar coins (x6)
a816edf1847c7a62

Código mestre (coins)
a816edf22e057a71

Multiplicar coins (x8)
a816edcf3da57a6f

Sem coins (J1)
a816ed6f3da57a6f

Sem coins (J2)
a816ed587c72c0e

Sem coins (J3)
a816eda51c157a56

Sem coins (J4)
a816ed3a6fa77a65

Sem coins (J5)
a816edaf847cac7

Cada moeda vale 10
280e5e4044c7a2a

Cada moeda vale 20
280e5e4044c7ab1

Cada moeda vale 30
280e5e4044c7ab2

Cada moeda vale 40
280e5e4044c7ab3

Cada moeda vale 50
280e5e4044c7ab4

Cada moeda vale 60
280e5e4044c7ab5

Cada moeda vale 70
280e5e4044c7ab6

Cada moeda vale 80
280e5e4044c7ab7

Cada moeda vale 90
280e5e4044c7ab8

Cada moeda vale 100
280e5e4044c7ab9

Energia infinita (J1)
0816cd400ca57a56

Energia infinita (J2)
0816cd80ca57a3e

Energia infinita (J3)
0816cd3d0ca57a3e

Energia infinita (J4)
0816cd470ca57a3e

Energia infinita (J5)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J6)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J7)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J8)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J9)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J10)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J11)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J12)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J13)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J14)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J15)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J16)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J17)
0816cd0ca57a3e

Energia infinita (J18)
0816cd0ca57a3e

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Código mestre
983af3d07826c074

Energia infinita
28383c370ca57a65

Ganhar munição ao disparar
283963736fd97a56

Munição infinita
2839635a0ca57a65

Todas as fases
280b4c570ca57a9d

Todos os itens da galeria e truques
280b4cf1948c883e

CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

Código mestre
983b06678fbf0d0a

Barra de super combo (J1)
182e8ea00ca57a1e

Barra de super combo (J2)
182e35e00ca57a1e

Destruir com um acerto (J1)
282e47a90cc67a65

Destruir com um acerto (J2)
182e47b90cc67a65

Destruir com um acerto (J3)
182e47b50ca57a56

Destruir com um acerto (J4)
282e47a90cc67a65

Destruir com um acerto (J5)
182e47b90cc67a65

Energia infinita (J1)
282e47a913043cb6

Energia infinita (J2)
282e47b50ca57a56

Máximo de energia (J1)
182e47550ca53cb6

Máximo de energia (J2)
182e47b50ca53cb6

CATWOMAN

Código mestre
94d115a21b664022

Domination infinito
24d453e846a5c4fc

Máximo de diamonds
24511b7e97b4dd7e

Máximo de domination
24d451e846a5c44c

Máximo de pontos
2411197e9734ddce



DETONADO

PlayStation

LEGEND OF LEGAIA

Por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

O guerreiro aprendiz!

Uma misteriosa neblina do mal surge no mundo de Legaia transformando os seres sagrados da raça Seru em horríveis bestas assassinas. No jogo você é Vahn, um aprendiz de guerreiro que recebe a missão de reviver as Árvores do Gênesis. Essas árvores têm um poder especial capaz de acabar com a neblina mágica do mal. Há várias Árvores do Gênesis no mundo de Legaia, e você terá de localizar todas elas para acabar com o mal. Você conta com a ajuda dos Ra-Seru, seres mágicos que lhe ajudarão em sua jornada pelo mundo de Legaia. Você também joga com Noa e Gala – eles lhe ajudarão a derrotar os seres dominados pela neblina do mal. Legend of Legaia é com certeza um dos melhores títulos de RPG já lançados para o PSone. Os gráficos são bons, o áudio é ótimo, a jogabilidade é boa e possui um sistema de batalha inovador muito melhor do que o de outros games. Esse último quesito é o que mais impressiona, tudo nele é bem diferente dos outros RPGs: dependendo do seu rendimento no jogo, você pode atacar e escolher onde quer atingir (cabeça, direita, esquerda ou ombaixo), e, se acertar uma seqüência, você dispara um poderoso ataque (ver "Artes"), além de poder soltar poderosas magias absorvidas de monstros.

Produção: Contrail

Distribuição: Sony

Plataforma: PSone

Gênero: RPG

Gráficos: 8,5

Som: 8,5

Jogabilidade: 8,0

Diversão: 9,0

Nota: 8,0





CONHECENDO OS PERSONAGENS

Gala

Um monge guerreiro de Biron que tenta alcançar a total disciplina mental e psíquica por meio de rigorosos treinos. Tendo perdido os pais quando criança para a névoa, Gala odia o próprio Seru, mesmo depois de ter conseguido o título de mestre na jovem idade de 17 anos. O corpo bem treinado de Gala dispara ataques bem mais poderosos do que os de Vahn e Noa juntos. Por outro lado tem um ponto fraco: sua velocidade e vitalidade são inferiores aos de seus companheiros e seus combos demoram muito.

Atributo: Trovão

Forte: Trovão

Fraca: Trevas

Armas Preferidas: Clubs e Maces



Vahn

Vive com seu pai e sua irmã em Rim Elm, aqueles que atravessam o muro são vítimas da névoa dos Mist. Possui um forte senso de justiça e está determinado a descobrir a verdadeira origem dos Mist e livrar o mundo dessa maldição. Depois do encontro com o Ra-Seru Meta, Vahn deixa sua vila para embarcar em uma grande aventura. É bem balanceado entre defesa e ataque em combate. Há um Ra-Seru com o atributo água; para Vahn não é bom em invocar magias com esse elemento, ele é a sua única fraqueza.

Atributo: Fogo

Forte: Fogo

Fraca: Água

Armas preferidas: Facas, espadas e luvas



Noa

Criada por um lobo em uma caverna que milagrosamente escapou da névoa, Noa é muito agitada. Por outro lado possui uma intuição natural e habilidade para sentir o mal. Ela é muito curiosa e detesta ficar sozinha.

Com uma excelente velocidade e vitalidade, seus melhores ataques são os combos. Porém tem pouca defesa alta e baixa. Ela é a única que pode tocar as Gênesis Trees com a mão esquerda.

Atributo: Vento

Forte: Vento

Fraca: Trovão

Armas Preferidas: Garra e Feral



DETONADO

Rim Elm



Primeiramente você terá de vasculhar a Gênesis Tree para ver o mapa de Rim Elm. Depois converse com Mei e com todos na vila antes de voltar para casa. Vasculhe os armários: a maioria têm itens úteis; no armário de sua casa você achará uma Healing Leaf. Depois de falar com Mei, grave o jogo no Save point que está dentro da caverna. Tetsu vai explicar o sistema de combate, e você treinará com Vahn. Depois de conversar com todos, vá para casa e tire uma soneca porque durante a noite a Mist irá invadir Rim Elm. Vá até a Gênesis Tree e pegue o Ra-Seru Meta. Logo depois, vá para a casa de Mei e leve-a até sua casa (sem malícia, heint!). Converse com Val em sua casa para reunir o povo em volta da Gênesis Tree. Depois de terminar a longa noite, converse com Mei e pegue a Hunter's Clothes.

Hunter's Spring

Converse com todos os caçadores para saber o que acontece no Drake Castle. Vasculhe todas as estátuas e depois recupere sua energia na fonte.

Drake Castle

Pegue a Lightning Key e use-a na porta para subir mais um andar no castelo. Leia o diário no armário e depois abra o baú que está logo abaixo. Pegue a Star Key na sala e use-a na porta do local. Na sala à direita do trono, você poderá descansar um pouquinho e gravar o game. Nessa sala, você encontrará o rei Drake; abra o baú e leia o diário. Depois disso, suba e pegue a Mountain Key. A Water Key está na caixa ao lado da Mountain Key. Use a Mountain Key para sair do castelo.

Noa



Vá para a Mt. Rikuroa; na entrada, Meta avisará sobre a presença de outro Ra-Seru na montanha. Grave o jogo assim que começar a controlar Noa e depois fale com Terra e comece a segui-la. Responda "Seru e Human" na primeira pergunta de Terra e "A Gênesis Tree", na segunda. Pegue o Healing Shroom e continue seguindo Terra. Mt. Rikuroa é a resposta à última pergunta. Pronto! Treine muito com os Red Piuras antes de encarar o Black Piura. Converse com Terra para recuperar seu HP. Depois do treino, volte seguindo Terra e salve o jogo antes de sair da caverna. Não esquente a cabeça com esse Golem, Terra não deixará em hipótese nenhuma você ser aniquilado. Assim que voltar o controle para Vahn, siga pelas cavernas. O caminho da esquerda o leva até Noa. Caruban não é tão difícil se você usar bem o Spirit e atacar com Hyper Arts. Volte para Drake Castle e converse com o pessoal do local. Responda "I don't know. Sorry." para ganhar uma armadura. Pegue o Platinum Card na sala onde o rei estava trancado. Depois, responda "Healing Berry, Escape from the Dungeon e Wats" para ganhar 10 Healing Shrooms. Use a Water Key para deter o rio. Finalmente pegue o Wind Book I da Noa no baú que estava no fundo do rio.

Gala

Para se infiltrar no Biron Monastery, desligue as alavancas. Converse com todo mundo no mosteiro, entre pela porta à esquerda e siga para a East Voz Forest. Depois de entrar na floresta, siga à direita para achar o fertilizante no baú. Depois use-o na Bridge Grass.

1ª Mist Generator

O mosteiro estará coberto pela Mist quando você voltar. Os sobreviventes estarão todos escondidos na cozinha. Depois de falar com Zopu, vá para o quarto da Maya, pegue sua carta e siga para a West Voz Forest. Continue pelo caminho da direita na West Voz Forest para pegar o Weed Hammer; apenas com ele você irá destruir as árvores congeladas que estarão no seu caminho. Contra os dois Viguros, a tática é atacar um até derrotá-lo e depois esfriar a cabeça e se concentrar no outro. Depois de salvar o mosteiro, siga para Zeto's Dungeon para destruir o Mist Generator. Pegue o Thunder Book II de Gala no baú. Atrás do elevador há um baú escondido. Espere um pouco, antes de continuar, e prepare Gala para o próximo duelo. Songi enfrentará Gala logo depois do Save point, então use a sequência Spirit/Hyper Arts para derrotá-lo. Contra Zeto, fique ligeiro no Charge, pois no round seguinte ele apelará e usará um Powerfull Attack.

Antes de ir ao próximo continente



Volte a Rim Elm e pegue o Point Card no quarto em cima da loja de armas. Elimine as abelhas que estão na árvore à esquerda de Tetsu, mas só as enfrente com Nível 13 ou maior, caso contrário, será quase impossível derrotá-las.

Encontrando Hari

Use a alavanca para abrir o próximo portão, converse com todos na caverna e tire um cochilo – você vai sonhar com Octam. Em Jeremi, procure por todas as casas e depois siga direto para a torre ao centro da cidade. No último andar, use o elevador do canto



superior esquerdo para chegar à próxima sala. Lá você deverá ligar o elevador central. Antes de enfrentar o Berserker, prepare-se e pegue o Forest Amulet que está à direita. Contra o Berserker, use a mesma tática que usou no Zeto, ou seja, utilize Spirit para se defender; apenas repetindo essa tática e sofitando ataques nele, você o derrotará logo. Depois de acabar com a raça de Berserker, fale com todo mundo em Jeremi. Com Zalan pegue uma carta, depois siga direto para Vidna e encontre o filho de Zalan. Em Vidna, fale com os banhistas para pegar a Rod. Para pescar, pegue lugares no Slot Machine e vá ao Fishing Spot, à direita de Vidna. Pegue com o personagem a câmera fotográfica e fale com a garota na praia para fotografá-la. Depois de tantos bate-papos em Vidna, volte para Jeremi e fale com Zalan. Ele dará Zalan Crown a você.



Vá para Octam, procure pelas casas abandonadas e, ao terminar de vasculhá-las, vá até a porta central e leia todos os livros (uma tarefinha meio chata, mas necessária). Use as escadas escondidas para chegar ao subsolo e ache Cara – ela vai dizer a você a localização da Star Pearl. Volte para Jeremi e fale com Zalan (de novo!) Normal em um RPG). Depois de pegar a Star Pearl, durma mais um pouquinho para ter o primeiro sono de Noa. Vá ao Gate of Shadows, lá você encontrará pela primeira vez a família Dellias. As chaves para abrir o portal são: North Gate-Earth, East Gate-Wind, South Gate-Water, West Gate-Fire. Então siga pelos caminhos subterrâneos para encontrar Lower Octam. Bata um papo com todo mundo na cidade e vá à casa do canto inferior esquerdo para encontrar Hari. Siga para o norte pelo Fire Path e pule na pedra que ela flutuará pela água. Xian está provocando os terremotos, e você terá de derrotá-lo, defenda seu Charge Attack com Spirit. Volte para Lower Octam e durma lá para ter o segundo sonho de Noa.

Ratayu

Volte para Vidna, e você perceberá que ela estará coberta pela Mist e os sobreviventes na casa de Danpas – pegue o Spring Salts com um deles. Leve o Spring Salts para o Mayor de Lower Octam, ele dirá onde está a próxima Gênesis Tree. Vá para Ratayu e procure por todos os prédios, depois vá ao palácio para falar com Saryu. Use a Letona Key que Saryu deu a você para abrir a porta que leva para a próxima Gênesis Tree. A Gênesis Tree estará coberta por uma espécie de campo de força, então volte, Songi irá aparecer do nada, derrotando-o; o bastardo irá destruir o campo de força. Depois de restaurar a Gênesis Tree, volte para a cidade e converse com todo mundo novamente, depois converse com Elisa e fale com a garota. Noa irá tomar o lugar dela no casamento (Hehehe). Saryu estará dominado por um Ra-Seru, vá para o palácio, salve Noa e acabe com a raça de Saryu; mantenha sempre um personagem curando os outros e os outros dois, ataque sem dó, faça isso para conseguir vencê-lo. Saryu lhe dará a chave para a porta à esquerda de Ratayu, que vai levar você ao Dohati's Castle. Todos os caminhos levam a um baú em Dohati's Castle, então toda vez que aparecer uma escada rolante subindo, tente chegar ao topo do castelo. Dohati é um chefe difícil, mantenha seus personagens com a energia sempre cheia; depois de exterminá-lo, o Mist Generator vai ser destruído. Volte para Ratayu e tire uma soneca para ter o terceiro sonho de Noa.

Karisto Continent



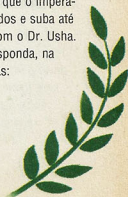
Siga para Octam, fale com todo mundo na cidade e pegue o trem para Karisto Continent. Ao chegar no local, Cara irá salvá-lo, então procure pela estação antes de sair. Em Sol, os andares inferiores da torre estão

empesteados por Mist. Suba as escadas para encontrar com Gaza, converse com ele e continue subindo sem cansar. Ao chegar na parte sem Mist, fale com o povo do local e visite as atrações da torre. Chegou a hora de se divertir um pouco, não acham? Em Muscle Dome, você pode jogar Baka Fighter em troca de fichas, na primeira luta, aperte rápido; na segunda, x; na terceira, c. Jogue na Slot Machine para ganhar Coins (apertando a tecla SAP, fichas) – se conseguir 99.999 fichas, você pode trocá-las pelo Earth Ra-Seru. Use as fichas que ganhou na Slot Machine e o Baka Fighter e troque-as por oito Soru Breads. No concurso de dança, aperte os botões que vão aparecendo na tela na hora em que estiver embaixo das flecinhas amarelas. Troque uma idéia com Mom e ajude-o lá no tetra, depois, siga para o topo da torre e converse com os monges. Gaza vai aparecer e tentará impedi-lo, tome cuidado com os combos dele, pois são fortes, use o Spirit (sempre) para se defender. Depois de derrotar Gaza, desça até o último andar. Na máquina, você verá quantos Sages ainda tem de alimentar. Use os Soru Breads em todos os baús dourados. São 8, no total. Volte à sala da máquina e veja o holograma do Dr. Usha. Desça pela passagem que abriu, puxe a alavanca e todas as outras que aparecerem, siga pela direita em direção ao centro da sala. Lá, enfrente Gaza novamente, dessa vez ele está bem mais forte, mas o esquema para eliminá-lo é o mesmo, apenas tenha um pouquinho mais de paciência. Colete a Astral Sword de Gaza depois de salvar a Gênesis Tree. Durma no Inn de Sol e sonhe MAIS UMA VEZ com Noa (Quanto sonho, né?). Fale com o imperador, ele dará a senha para a Usha Resource Center.

Usha Resource Center

Fale no cano e digite a senha que o imperador deu a você. Converse com todos e suba até ao último andar para conversar com o Dr. Usha. Converse com a esposa dele e responda, na seguinte ordem, as suas perguntas:

1. Uri Mais;
2. Dream Dreams; la;
3. Fire Droplets;
4. Usha Resource Center.



DETONADO

Uru Mais

Em Uru Mais, dê uma lida no livro na casa que estará toda destruída. Suba pelas escadas, em cima da pirâmide, e toque no monumento. Passe pelas portas da pirâmide e veja o passado de cada um dos personagens (Senta que lá vem história). Depois de sonhar com todos os personagens, Tieg vai aparecer por completo e entregar-lhe o Fire Droplet. Juggernaut destruirá Uru Mais, saia de lá e volte para Usha Resource Center.

Time Bomb

Troque uma idéia com o Dr. Usha, ele irá lhe entregar a Time Bomb. Converse com a esposa do Dr. Usha novamente e responda na ordem:

1. Nivora Ravine;
2. Entrance to Nivora Ravine;
- 3.3 seconds, to Awaken Buma's tree.

Buma

Buma está toda congelada, procure-a pela cidade inteira e depois saia de lá direto para Nivora Ravine.

Nivora Ravine



Ponha a Time Bomb perto do gelo. Depois de explodir tudo, siga para a próxima parte e grave o jogo, pois ele irá complicar mais ainda para frente; para continuar, os personagens vão se separar. Pise no símbolo com a Noa e empurre a pedra com Vahn. Mude para Noa quando chegar à próxima tela. Puxe a alavanca com a Noa, isso vai abrir o portão que está

preendendo Gala. Com Gala, empurre a pedra de gelo para abrir passagem para Vahn. Os irmãos Dellias vão aparecer e não vão deixar você explodir o local; para derrotá-los, fique esperto na tática de ataque que eles usam, que é sempre igual:

1. Combo normal;
2. Combo normal;
3. Especial.

Depois de derrotar os irmãos Dellia, pule e destrua Koru. Fique atento, pois você só terá 4 rounds para detoná-lo, então use magias de ataque poderosas, como Kemaro.

Buma

Buma voltará ao normal, é só reviver as Génesis Tree. Converse com Cara e pegue a pauta musical. Leve a música para o pianista no Jazz Club, em Sol. Volte para Buma para encontrar com Grantes e Cara. Depois de pegar a Soren Flute com Grantes, siga para a Mt. Dhini. Toque na planta, e ela se abrirá. Suba ao topo e toque a Soren Flute. No Soren Camp, converse com todos e fale com o Soren Elder. Fale com Luctes para chegar até o Floating Castle. Dentro do castelo, puxe a alavanca. Desça pelo elevador que já estará funcionando. Entre pelo tubo de ar para chegar à cara. Vasculhe o trono de Zora. Ela aparecerá quando você tentar sair da sala; use o mesmo esquema de combate utilizado para exterminar os irmãos Dellia. Depois de exterminar Zora, vá para a sala que Songi abriu. Saia do castelo o mais rápido que puder; se o tempo acabar, você morre. Volte para Soren Camp e descanse, depois compre armas e armaduras mais poderosas.

Conkram

Converse com Luctes, e ele irá levá-lo a Conkram. Conkram está toda dominada por um Seru gigantesco, vasculhe todas as casas antes de seguir para o castelo.

The Soren

Converse com o pessoal dominado pelo Seru para pegar algumas dicas do que aconteceu no local. Vá ao topo do castelo e fale com a mãe de Noa. Fale também com os guardas que estão protegendo o subsolo, desça para falar com o rei e pegar o Seru Flame. Vá à sala do espelho e use o Seru Flame.

Volta ao passado



Entre pelo espelho para voltar ao passado de Conkram. Procure pela cidade inteira e fale com todo mundo, depois vá até o Inn e durma. No dia seguinte, você conhecerá o criador da Mist. Desça pelas escadas e grave o jogo na próxima sala, antes de pular no buraco. Siga o Mapa para se orientar. Não entre nos teleporters quando as paredes estiverem diferente, pois você voltará para o começo do dungeon. Elimine os subchefes para continuar. Beba a água para recuperar a energia. Fique atento com o chefe, pois ele atacará com todos os elementos; só ataque com personagens de elemento oposto ao dele. Depois de salvar Conkram, o rei entregará a Nemesis Gem. Suba até o topo do castelo e pegue o Minea's Ring com a rainha. Siga para o futuro através do espelho novamente e converse com a mãe de Noa de novo.

Absolute Fortress

Agora você terá de usar a Nemesis Gem para abrir o próximo caminho. Beba água da fonte para recuperar energia. Então siga pela plataforma flutuante para pegar os baús. No painel você deve mudar a direção da plataforma flutuante. Detone Jette usando Spirit e Miracle Arts, ele não é difícil de derrotar. Antes de pegar o elevador, procure em volta por baús. Cort usará o Mystic Shield, enquanto ele estiver com o escudo em volta, só ataques de Arts podem afetá-lo, então use o máximo de Miracle Art que puder. Não se preocupe com o tempo que está acabando, Cara aparecerá para salvá-los, ufa! Volte para Conkram e veja o que aconteceu.



Seru-Kai

Você terá uma breve pausa, depois disso acordará em Rim Elm, então compre o máximo de itens que conseguir para encher o seu Point Card. Fale com todos e vá à Gênesis Tree. Songi irá aparecer e transformar Rim Elm em um Seru. Vá para Uru Mais, você será teletransportado para Seru-Kai. Antes de subir na árvore e enfrentar Songi, grave o jogo. Songi é o chefe mais difícil, só o enfrente com um nível maior que 35 e com o Point Card cheio. Utilize o Point Card para acabar com ele. Depois de detonar Songi, você será novamente teletransportado para a Mt. Rikuroa; toque na Gênesis Tree para pegar a magia suprema de Noa; então aproveite, pois essa é hora para voltar à Gênesis Tree de West Voz Forest e coletar a magia de Gala; depois siga para a Gênesis Tree de Sol para pegar a de Vahn.

Juggernaut



Colete a Dark Stone em East Voz Forest e siga para Zalan para ele criar um amuleto que lhe dará a magia Ra-Seru Jedo. Se tiver o Ra-Seru Egg, que Cara lhe deu, ele criará um amuleto que lhe dará o Ra-Seru Horn. Depois de equipado e recuperado, vá até Rim Elm e entre em Juggernaut. Grave o jogo e pise nas 2 bolhas para abrir a passagem. Se você tiver as magias supremas, use-as, use também o que restou de Point Card e detone Cort com as Miracle Arts. E lembre-se: mantenha sempre um personagem curando os outros dois atacando sem parar.

Final



Depois de acabar com a raça de Cort, em um último esforço dos Ra-Serus, eles vão se sacrificar dando a vida de volta a todo mundo em Rim Elm. Converse com todos pela cidade, não esquecendo do principal: falar com Mei para chegar ao final da história. Agora é reverter todos os lugares por onde você viveu a história e como estão todos os povos....

CHEFES E SEUS HP'S

Caruban: HP 1000
 Songi: HP 3000
 Zeto: HP 4500
 Bersker: HP 6000
 Xian: HP 9000
 Songji: HP 12,000
 Van Saryu: HP 14,000
 Dohati: HP 16,000
 Gaza: HP 12,000
 Gaza: HP 20,000
 Che Delílas: HP 12,000
 Lu Delílas: HP 14,000
 Che Delílas: HP 16,000
 Koru: HP 15,000
 Zora: HP 21,000
 Rouge: HP 24,000
 Jette: HP 28,000
 Cort: HP 34,000
 Ultimate Songi: HP 56,000
 Cort: HP 75,000

EXTRAS

Dinheiro Fácil

Vá ao Muscle Dome em Sol City. Compre a maior quantidade de tokens que puder e jogue na Slot Machine. Pegue o que você ganhar, leve para a outlet e compre o máximo de Soru Bread que puder. Eles valem 3000gp cada, dinheiro mais que suficiente para financiar seus equipamentos.

Carta de Pontos

Quando no jogo você estiver com Noa e Gala, volte para Rim Elm e vá para o segundo andar da loja de armas. Lá existe uma gaveta com uma carta de pontos. Quando comprar objetos de qualquer loja você ganhará pontos. Os pontos podem ser usados para causar danos aos monstros.

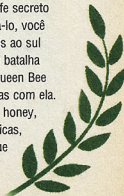
Magias escondidas

Após conseguir todos os movimentos Art de seu personagem, incluindo os

Hyper e Miracle, vá para a árvore onde o personagem original pegou sua magia Ra-Seru para conseguir as magias Meta/Vahn, Terra/Moa e Ozma/Gala. Quando pegar o ovo Raseru de Cara (entregue a música que ela deu a você para o pianista no Jazz Club e volte para Buma para falar com Cara) entregue-o para Zalan em Jeremi. Ele dará a você um acessório que permite usar a magia Horn, que recarrega o HP, mesmo se você estiver morto. Porém, ele custa 200mp.

Chefe secreto

Na Rim Elm village há um chefe secreto chamado Queen Bee. Para enfrentá-lo, você precisa achar a árvore que fica mais ao sul de Rim Elm. Ao apertar o X nela, a batalha começará. Tome cuidado, pois a Queen Bee ataca rápido e tem mais três abelhas com ela. Quando derrotá-la, você ganhará o honey, que melhora todas as suas estatísticas, ou você pode dá-lo para a Nene que ela fará um Elm Cake.



DETONADO



ARTS

4AHN ARTS

Nome	AP	Comando
Hyper Elbow	18	←→←
Charging Scorch	18	↓→↑
Somersault	18	↑↓↑
Slash Kick	18	↑↓←
Power Punch	18	←←↓
Cross-Kick	24	↓↓↓↑
Pyro Pommel	24	←→↑←
Spin Combo	24	↑↓→←
PK Combo	24	↓↑↑←
Hurricane	24	↑↑↓↓↓
Cyclone	24	↓↑↑↑↑

HYPER ARTS

Nome	AP	Comando
Tornado Flame	30	→→←
Fire Blow	40	→→↓←
Burning Flare	50	→↓←↓←

SUPER ARTS

Nome	AP	Comando
Power Slash	54	↓→↑↓↑↓←
Fire Tackle	54	←→←←↓↑↑
Maximum Blow	54	↓→↑↓←←↓
Tri-Somersault	60	↑↓↑↑↑↓↑
Rolling Combo	66	↑↓→←←↓↑↑↑

MIRACLE ART

Nome	AP	Comando
4ahn's Craze	99	→↓←↑←→↑↓←

NOA ARTS

Nome	AP	Comando
Lizard Tail	18	↑↓↑
Acrobatic Blitz	18	↑↓↓
Sonic Ja4elin	18	→↓↑
Blizzard Bash	18	→←↓
Mirage Lancer	24	→→↑↑
Dolphin Attack	24	→→←→
Bird Step	24	↓↓↓↑↑
Swan Di4er	24	↓↑↑↑↑
Tough Lo4e	30	↓↑↓←→
Rushing Gale	30	↑↑←→↓
Tempest Break	36	→→←↑↑↑

HYPER ARTS

Nome	AP	Comando
Frost Breath	40	←←→→
Hulture Blade	50	←←→←→
Hurricane Kick	70	←↑↑↑↑↓

SUPER ARTS

Nome	AP	Comando
Super Javelin	48	↑↑←↓→↓↓
Dragon Fangs	54	↑↓↑↑↑↓
Triple Lizard	66	↓↓↓↑↑↑↓
Super Tempest	60	→→↓→→↑↑↑
Love You	72	→↑↑↑↓←→

MIRACLE ART

Nome	AP	Comando
Noa's Ark	99	←→↑↓←↑↓

GALA ARTS

Nome	AP	Comando
Flying Knee Attack	18	↑↓←
Battering Ram	18	←→↓
Ironhead	18	↑↓↓
Back Punch	18	←→
Guillotine	18	←→←
Head-Splitter	18	←→↑
Side Kick	24	↓↓↑↑↑
Black Rain	24	↑←↓↓
Neo Raising	30	←→←→←
Electro Thrash	30	↑←→←←
Bull Horns	30	←→↑↓←

HYPER ARTS

Nome	AP	Comando
Thunder Punch	30	→→←
Lightning Storm	40	→↑↑←
Explosive Fist	50	→→←←←

SUPER ARTS

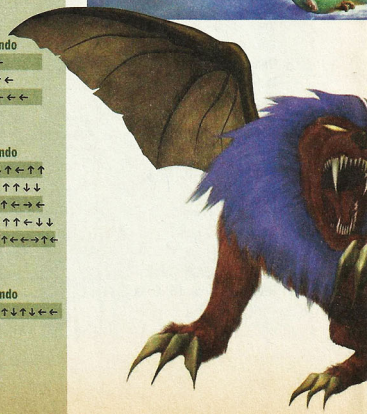
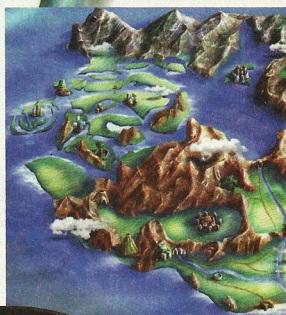
Nome	AP	Comando
Rushing Crush	54	←→↓←↑↑↑
Super Ironhead	54	↑↓←↑←↓↓
Back Punch x2	54	↑↓↓↑←→←
Heaven's Drop	60	↓↑←↑↑↓↓
Neo Static Raising	66	←→↑←→↑↑

MIRACLE ARTS

Nome	AP	Comando
Biron Rage	99	→→↓↑↓↑↓←←



MAPA





MAGIAS

Magia de Trevas

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Hell's music (Nighto)	13	N/A	Um inimigo
Dream illusion (Puero)	120	Queda de até 20% de MP	Todos inimigos

Magia de Terra

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Crazy driver (Mushura)	60	Queda de até 20% na defesa	Todos os inimigos
Fang (Kemaro)	72	Queda de até 20% na defesa	Um inimigo
Odd dimension (Iota)	90	Queda de até 20% na defesa	Todos os inimigos

Magia de Fogo

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Burning attack (Gimard)	10	Queda de até 20% na ataque	Um inimigo
Vertical hammer (Zenoir)	10	Queda de até 20% na ataque	Um inimigo
Fire (Gola Gola)	40	Queda de até 20% na ataque	Um inimigo

Magia de Luz

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Mystic care (Vera)	6	Recupera AP e anomalias	Um inimigo
Holy orb (Orb)	18	Recupera AP e anomalias	Todos os inimigos
Holy eyes (Spoons)	45	Recupera AP e anomalias	Todos os inimigos
Final Blaster (Aluru)	90	N/A	Um inimigo

Magia de Trovão

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Turning Laser (Theeder)	24	Queda de até 20% na inteligência	Um inimigo
Plasma storm (Viguro)	64	Queda de até 20% na inteligência	Todos os inimigos
Space Cannon (Giliun)	160	Queda de até 20% na inteligência	Todos os inimigos

Magia de Água

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Bubble crush (Grizam)	28	Queda de até 20% na velocidade	Todos os inimigos
Freezing point (Freed)	28	Queda de até 20% na velocidade	Todos os inimigos
Deadly point (Slippery)	110	Queda de até 20% na velocidade	Todos os inimigos

Magia de Vento

Nome (inimigo)	MP	Efeito adicional	Alcance
Sonicizer (Swortie)	32	Queda de até 20% na velocidade	Um inimigo
Violent wind (Nova)	48	Queda de até 20% na velocidade	Um inimigo
Hell dive (Barra)	85	Queda de até 20% na velocidade	Um inimigo

Magias Secretas

Nome (Seru)	MP	Efeito adicional	Alcance
Deadly Promise (Ra-Seru Jedo)	200	N/A	Todos os inimigos
Meteor Cluster (Ra-Seru Palma)	200	N/A	Todos os inimigos
Resurrector (Ra-Seru Horn)	200	N/A	Todos os inimigos
Deep Avalanche (Ra-Seru Mule)	200	N/A	Todos os inimigos
Inferno (Ra-Seru Meta)	240	N/A	Todos os inimigos
Voltager (Ra-Seru Ozma)	240	N/A	Todos os inimigos
Queen Twister (Ra-Seru Terra)	240	N/A	Todos os inimigos
Dark Eclipse (Juggernaut)	255	N/A	Todos os inimigos

DETONADO

PS2

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Por Felipe Levrá

O chamado do dever

A Segunda Guerra Mundial nunca foi tão explorada. Depois alguns jogos para PC, Call of Duty chega à plataforma PS2 com algumas modificações. O jogo ganhou um estilo bem parecido com Medal of Honor. Isso não estraga a performance do game, mas Medal of Honor era um pouquinho realista e CoD não é. Não há sangue, nem mesmo explosões convincentes. Um tanque destrói outro com quatro poderosas balas, enquanto um único lança-mísseis resolve o problema. Licenças poéticas à parte, Call of Duty não chega a inovar, mas traz algumas coisas interessantes para o gênero. As missões são bem desafiadoras e planejadas, o que garante muita diversão. Aliste-se já e prepare-se para embarcar para a famosa batalha de Stalingrado.

Produção: Spark Unlimited

Distribuição: Activision

Plataforma: PS2, Xbox e PC

Gênero: FPS

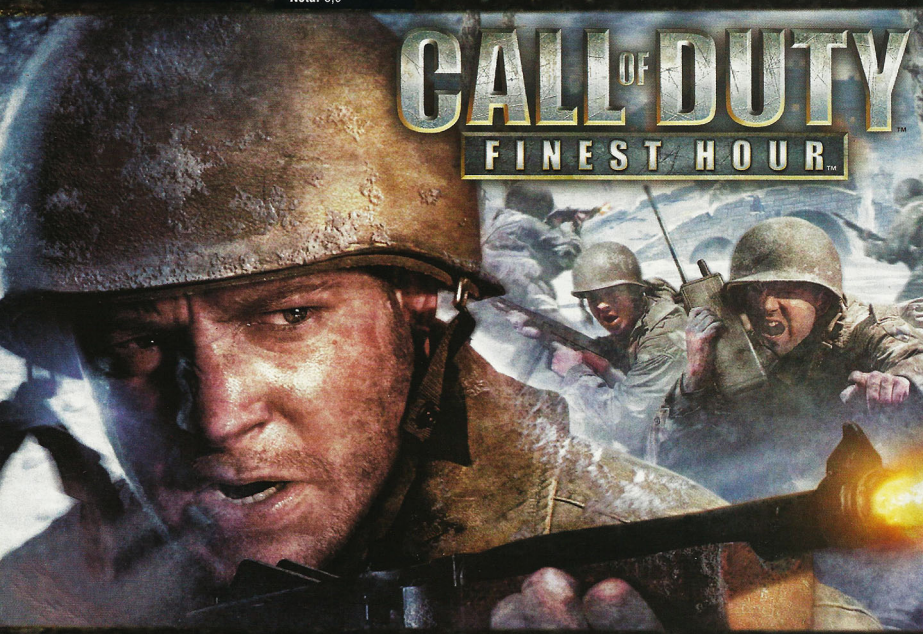
Gráficos: 8,0

Som: 7,0

Jogabilidade: 8,0

Diversão: 8,5

Nota: 8,0

The cover art for Call of Duty: Finest Hour features a close-up of a soldier's face in the foreground, wearing a helmet and looking intensely forward. In the background, a chaotic battle scene unfolds with soldiers in a snowy, mountainous landscape. One soldier in the foreground is holding a submachine gun, and another is shouting. The title "CALL OF DUTY" is written in large, metallic, stylized letters, with "FINEST HOUR" in a smaller, similar font below it.

CALL OF DUTY
FINEST HOUR



Controles

- D2 - Jogar a granada
- D1 - Mirar
- ↑ - Usar Kit Médico
- ← - Granadas / Minas Teller
- - Mudar Arma
- ⏏ - Mostrar HUD
- ⏏ - Pausa / Menu / Objetivos
- R2 - Meele

- R2 - Atirar
- ▲ - Levantar / Pular
- - Agachar / Deitar
- ✕ - Ação
- - Recarregar
- Analogico Direito - Olhar / Virar
- Analogico Esquerdo - Movimentar / Desviar

Controles do tanque

- R2 - Controla metralhadora dentro do tanque
- ▲ - Terceira pessoa (pressione novamente para usar arma de mão)
- - Primeira Pessoa
- R1 - Balas do Tanque
- Analogico Esquerdo - Virar / Manobrar
- Analogico Direito - Frente / Trás
- R3 - Centralizar Mira



FRONT LESTE



Not One Step Back

Depois do vídeo, encontre o Sargento Puskov entre os feridos. O objetivo é segui-lo. Vá atrás dele por entre as trincheiras até chegar a um campo aberto. Fique agachado com ele atrás da parede destruída. Vá de destroço em destroço até achar um túnel de aço. Siga o Sargento até chegar à porta da refinaria. Pegue um rifle ao lado de Puskov, **atire nos alemães que estão enfileirados atrás das paredes** e, em seguida, atravesse o portão e prossiga. Mate os soldados que estão em retirada. Depois, vá até a parte



The Flag Must Fall

Mate os alemães atrás das mesas e paredes. Desça as escadas até encontrar uma janela. Use-a para eliminar os soldados que chegam e se escondem atrás das paredes, na parte de baixo. Depois do vídeo, assuma a metralhadora montada. Continue destruindo os invasores. Em seguida, desça as escadas. **Você terá de eliminar os soldados que ficam posicionados nos bunkers metralhando seus companheiros.** Suba a montanha e entre nas trincheiras e, de preferência, fique agachado. Mate os alemães que chegam

correndo para impedi-lo. Chegando ao bunker da direita, aproveite para pegar a **MG-42** (metralhadora pesada) em uma espécie de caverna. Depois, elimine o resto dos soldados que virão. Siga pela montanha e detone o bunker da esquerda. Em seguida, mate mais soldados que chegarão ao final da trincheira. Dê a volta por trás da fortificação principal. Entre na trincheira traseira, e repita o procedimento das outras. Chegando à porta do bunker, derrube-a. **Existem diversos soldados ali dentro, portanto, cuidado.** Assim que eliminá-los, aperte ação na bandeira e veja a animação.

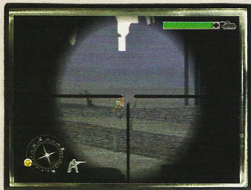


Dead in Her Sights

Assista ao vídeo. Agora, com Tanya, você terá de eliminar alguns soldados para que seu colega possa plantar uma mina. Ela impedirá que o

DETONADO

tanque alemão passe pela viela. **Tome cuidado com os snipers do prédio da frente.** Troque frequentemente de janelas. Dessa forma, o tanque aparecerá. Você terá de eliminar os três soldados que vestem uniformes pretos e acompanham o blindado e, após isso, siga Kirelenko. Passe pelo pátio com o tanque destruído. Passe pela escada até chegar aos túneis de esgoto. Mate os alemães nesse túnel e sempre siga a seta. Use bastante as granadas. Ao chegar a uma pilha de destroços no final, repare em uma pequena passagem ao lado. Use-a para seguir adiante. Ao fim do túnel, você encontra duas metralhadoras montadas com sacos de areia ao redor. **Não adianta tentar eliminá-las frontalmente.** Dê a volta pela direita, elimine os dois guardas e continue. Chegando à parte superior, desça as escadas e entre pela passagem à direita.



Defend the Factory

Siga pela trincheira agachado para não ser atingido pelos morteiros. Ao final, há uma entrada. Pegue o item médico no pé da escada e vá até o nível superior. Suba mais algumas escadas e você chega às janelas. A missão é urgente: **você terá de defender a garagem do tanque de um ataque alemão.** Use seu rifle

sniper para matar os inimigos que virão por toda a extensão do pátio. O importante é neutralizar os soldados carregando os panzersshreks (lança-mísseis). **Eles arrombarão a porta da garagem se você não tomar cuidado.**

Use as janelas centrais, pois elas dão uma visão panorâmica do cenário. Tome muito cuidado com a metralhadora montada no carro destruído. Depois de oito minutos de combate, desça as

escadas e fale com o comissário. Mate os três alemães que estão do lado de fora. Após ação para usar o tanque e veja o vídeo.



Breakdown

Depois do vídeo, proteja o tanque dos ataques inimigos. Fique escondido entre os destroços e mate leva após leva de alemães. A seguir, veja o vídeo. Quando o tanque estiver consertado, entre nele. Mate primeiro os soldados que estiverem no pátio. Depois, siga a estrela na bússola. **Agora, caminhe com cuidado: se você entrar com tudo, as vielas podem confundir-lo.** Mate, pacientemente, os soldados do caminho. Tenha muito cuidado com os panzersshreks. Seja ainda mais cauteloso com os tanques Tiger 4 inimigos. Dois tiros bastam para neutralizá-los. Continue até encontrar um último tanque. Destrua-o e siga seu colega. Agora, o objetivo é repelir o ataque à sua base. Depois que seu tanque aliado for destruído, mate quantos alemães puder. Após isso, estacione o tanque e entre no quartel, na sala de Belov e veja a animação. Saia e pegue o rádio em cima da mesa. Encontre Tanya e seu tanque na parte de fora.



Into Red Square

Siga seu colega pelas ruas de Stalingrado. **Continue matando os soldados escondidos nas casas da mesma maneira que fez na fase anterior.** Ao chegar à Praça Vermelha, neutralize as seis posições de metralhadora situadas no enorme prédio à frente. Continue pelo caminho. Passe pela fábrica e destrua mais dois Tiger 4. Chegando à estação de trem, detone os soldados das varandas e saia do tanque. Elimine os





alemães que estão nas salas à espreita. Pegue alguns itens. Suba as escadas, pegue os kits médicos com o soldado. Em seguida, a parede ruirá. Mate os alemães do outro lado. Suba as escadas até atingir o topo do prédio. Siga pela passarela, abra a porta e entregue o rádio a Bagramyan. Veja o vídeo.



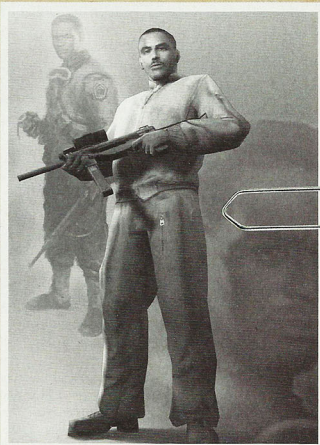
Op. Little Saturn

Nesta fase, você deverá destruir o QG alemão. Depois do vídeo, elimine, com a metralhadora, os bombardeiros **Stukas** que virão. Prossiga até chegar ao portão principal. Ande pelas ruas do complexo, matando qualquer oposição inimiga. **Agora, tome cuidado com as armas anti-aéreas estacionadas no caminho.** Feito isso, encontre um pátio com dois tanques e uma arma anti-aérea. Neutralize-os e siga. Chegando ao armazém, saia do tanque e siga pelas passarelas. Elimine os soldados com **panzer-shreks**. Desça e pilote o tanque novamente.



Airfield Ambush

Mate os alemães que estiverem em seu caminho até chegar ao pátio dos aviões. Em seguida, detone todos os que estiverem estacionados nos hangares e no próprio pátio. Nesse ponto, **a metralhadora funciona melhor que as balas do tanque.** Depois, entre pela porta do hangar (a que estiver aberta). Chegando à pista aérea principal, acabe com os aviões que tentam levantar voo. **Cuidado com a artilharia anti-aérea.** Siga pela pista, mas não fique no caminho dos aviões, ou eles podem chocar-se contra você. Se isso acontecer, adeus. Dê cabo daqueles que estiverem estacionados. Em seguida, neutralize



os tanques e siga até uma rampa com tanques destruídos. Desça e fique escondido entre as pedras. Use as trincheiras para chegar ao portão principal. **Não fique na da direita para entrar, ou você vira queijo suíço.** Entre pela parte lateral esquerda. Use a trincheira à esquerda, dentro do acampamento. Note a metralhadora montada no prédio à frente. Veja os caminhões estacionados à direita. Pegue o **panzershek**. Você sabe o que fazer. Entre no posto de comando e acabe com todos os alemães. Ao final, pegue o documento em cima da mesa e assista ao vídeo.



ÁFRICA DO NORTE

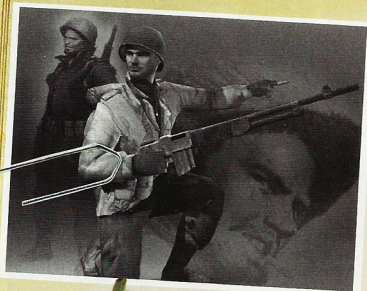


Mission: Matmata

Com a ajuda de seus colegas, mate os sentinelas do acampamento. O primeiro objetivo é neutralizar as três posições de metralhadoras montadas. Neutralize a primeira à esquerda. Não espere seu colega e mate o soldado da metra-



DETONADO



lhadora na laje. Desça e neutralize o tanque com as granadas. A seguir, **detone quem estiver dentro da casamata**. A seguir, abra a porta e siga pelo caminho. Vá subindo até encontrar uma casa ao lado de duas antenas. **Pregue fogo nos guardas à espreita**. Coloque uma C4 nas antenas, tomando cuidado com a metralhadora. Após a explosão, siga adiante. Desça rapidamente e fique escorado no galpão. Jogue algumas granadas para liberar o caminho. Suba as escadas e limpe a área das metralhadoras. Assuma a metralhadora apontada para o pátio. **Detone, absolutamente, todos os que estiverem na parte de baixo**. Espere o blindado passar pelo portão. Desça e siga. Mate mais alguns soldados ao final. Coloque mais uma C4 no gerador.



Depot Saboteurs

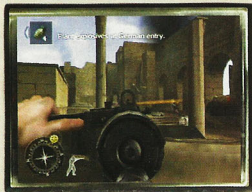
Depois da animação, siga o Sargento Starkey. Encontre algumas minas no andar superior da construção. Aperte ← para escolher entre minas Teller e suas granadas. Os tanques irão circundar a casa. Jogue algumas minas no caminho e neutralize os três blindados. Em seguida, elimine alguns soldados e as metralhadoras montadas ao lado da casa com a bandeira nazista. Pegue todos os itens. Desça e veja que o objetivo é **destruir todos os galões de combustível**. Faça isso com o primeiro lote de galões. Não se esqueça de eliminar a metralhadora

montada no meio do depósito. Cada vez que **você destrói um lote, uma pancada de alemães surgirá pela retaguarda**. Quando destruir todos, volte para o jipe e assuma a metralhadora.



A Desert Ride

Primeiro, mate o sniper que fica no alto da pedra. Pegue os itens médicos atrás do veículo. Escolte o jipe até Starkey terminar de reabastecê-lo. Entre e assuma a metralhadora. No caminho, neutralize a maior quantidade de inimigos possível. Preste atenção nos caminhões. Quando explodirem, **matam tudo o que estiver ao redor**. Pregue fogo também nos tonéis de combustível. Chegando a uma instalação de pedra, você encontrará um monte de colegas britânicos e deverá repelir uma invasão alemã, apoiada por um tanque. Concentre-se nos soldados. A seguir, libere o bloqueio na estrada destruindo o caminhão. **Detone os Stukas que virão pelo ar**. Continue até chegar às ruínas de pedra. Assista à animação.



Raiding the Fortress

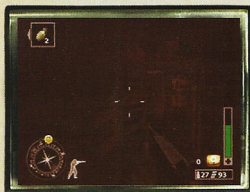
Primeiro, mate, com seu rifle, os dois alemães das metralhadoras montadas. Em seguida, jogue uma granada no pátio para abrir caminho. **Plante um explosivo no pilar, ao lado da entrada dos soldados**. Suba as escadas e encontre Dehart e Lowe na laje. Desça até o pátio. Cuidado com os Stukas. Depois, neutralize a leva de soldados que virão pela entrada principal. Cuidado para que eles não matem Dehart. Ele ficará na plataforma direita. **Fique ao seu lado para se certificar que ele não seja atingido**. Feito isso, os reforços chegam.



Desça as escadas e, com o rifle, mate o soldado da metralhadora que está no blindado. Coloque um explosivo ali e fique longe da explosão. No buraco aberto, elimine mais duas metralhadoras. Desça as escadas até chegar à cisterna. Encontre o soldado preso e assista ao vídeo.



FRONT OESTE



First City to Fall

Agora, você está na pele de Chuck Walker, soldado americano. Depois do vídeo, veja que você deverá proteger seu tanque M12 (tanque da retaguarda) de ataques inimigos na cidade além **Aachen**. Siga a coluna de tanques até dobrar a esquina. Fique escorado para não ser atingido. **O primeiro objetivo é subir na casa destruída e eliminar o lança-granadas no segundo andar.** Entre e mate alguns soldados na parte interior. Tome cuidado com as granadas. Desça e junte-se à coluna. Agora, na porta do

castelo, concentre-se nos malditos **panzerschreks**.

Mate-os antes de todos os demais. Dê a volta no castelo, pegue o **panzerschrek** escondido na caverna. Ao passar esse local, você encontra, mais à frente, uma brecha na parede com centenas de inimigos. Use e abuse das granadas. Utilize os tanques como escudo. Fique atento com a metralhadora ao fundo. Mate mais uma equipe de **panzerschreks** e avance. **Fique escorado no tanque.** Chegando a mais uma casa, você terá de limpar o terceiro andar que está repleto de **panzerschreks**. Elimine todos os inimigos dos andares inferiores e mate os três soldados ao final. Desça até o térreo e encontre uma passagem para o subsolo. **Checkpoint.** Ande pelos túneis, e destrua qualquer oposição inimiga. Saia pelo outro lado, suba as escadas e assuma a metralhadora. Mate, impiedosamente, todos do pátio até que eles se retirem para o prédio romano à frente. Feito isso, desça e siga a coluna mais uma vez. **Dois panzerschreks sairão do esgoto da rua.** Acabe com eles e entre pela mesma passagem de onde surgiram.



Underground Passage

Nessa missão, você terá de colocar granadas explosivas nas escadas para impedir que os alemães escapem para a cidade. A primeira delas está logo à sua frente. **Depois, abra caminho entre as galerias para encontrar todas as escadas, simbolizadas pelas estrelas.** Ao chegar a uma grande galeria, com um rio de esgoto, **fique na parte mais alta.** Vá agachado, atirando granadas. Para destruir a escada, é pre-



DETONADO

ciso paciência. Use seu rifle para matar soldado por soldado. Cuidado com a metralhadora.

Suba as escadas e coloque os explosivos. Siga pela entrada ao lado. Acabe com os alemães que infertilizam a vida de seus companheiros. Continue pela passagem ao lado. Coloque mais um explosivo na última escada e abra caminho entre os corredores do túnel até chegar à saída.



Surrender at Aachen

Peque a **BAR** no túnel atrás de você. Suba as escadas até o último andar e pegue os itens no caminho. Ao chegar lá, mate os guardas e assuma a metralhadora. Mate todo o pelotão de **panzershrebs** que fica no pátio, emboscando seus tanques. **Não se esqueça de que há alemães prédio à direita.** Depois, saia e pegue os itens do sótão ao lado. Entre pela passagem e desça as escadas. Fique atrás do tanque novamente. Quando o **M12** estourar a torre, siga seus colegas. Mate quaisquer **panzershrebs** no caminho. Pegue alguns itens nas portas entre as vielas. Assim que chegar ao pátio, dê a volta até chegar a uma porta iluminada. **É muito difícil passar por aqui**, mas nada que algumas granadas e muita paciência não resolvam. Atire na metralhadora montada no prédio ao fundo. A seguir, destrua mais uma metralhadora montada, desta vez, no pátio. Suba as escadas, elimine o pelotão **panzershrek** e detone um tanque inimigo, logo abaixo de você. Veja a animação.



Come Out Fighting

Agora, você comanda um tanque novamente, dessa vez, na Bélgica. Escolte os **M12** até um campo aberto. Você encontra uma porção

de tanques **Panzer** inimigos. Destrua-os e continue pelo caminho. A seguir, destrua os canhões inimigos posicionados por todo o vilarejo. Não se esqueça de mais alguns **Panzers** perdidos no meio da cidade. Fazendo isso, siga a estrela e estacione o tanque. Desça e mate todos os soldados da casa ao lado e volte ao tanque. Suba a colina até chegar à outra parte da cidade. Destrua mais três peças de artilharia. Em seguida, vá atrás da estrela e estacione próximo ao casarão. Não ligue para a metralhadora do outro lado da porta. **Entre e detone os três soldados antitanque. Colete os itens médicos na salinha ao lado.** A seguir, pegue o **panzershrek** e detone todos os tanques alemães do lado de fora. **Fique trocando de janela para não ser atingido.** Depois, pegue seu tanque novamente e vá para a terceira parte da cidade. Detone todos os **Panzers** no caminho. Veja o vídeo.



Road to Remagen

Assista à animação. Pegue a Thompson e alguns itens no muro à sua direita. Em seguida, vá pelas ruas de **Remagen**, e acabe com a infantaria alemã. Você irá encontrar, na maioria das vezes um pelotão de soldados correndo de um lado para outro. Use suas granadas e a **BAR** para neutralizá-los. Entre por uma das três vielas que levam à ponte. Elimine uma metralhadora. Pegue um **rifle sniper G43** no caminho. Abra sua passagem até chegar a um túnel. **Checkpoint.** Ao final, jogue algumas granadas e detone o homem da metralhadora. Assuma seu comando e elimine o resto dos soldados. Desça a rua até o final e **Pegue os itens na passagem.**

Bônus

Quando terminar o jogo em modo normal, vá ao menu Extras, Cheats e selecione:

- Big Heads
- Ricochet
- Head Shots
- Ricochet (all)
- Shrink Shot
- Dead Eye



Volte até as escadas da praça e mate todos os soldados ao redor. Chegando a mais uma rua, abra caminho entre os soldados até chegar a uma espécie de teatro destruído. Dois **Tigers** irão cercar o teatro, para seu desespero. Suba a escadaria e mate todos os alemães do andar superior. **Como na fase anterior, pegue os panzersheks e detone os tanques.** Desça as escadas e encontre seus colegas.



Last Bridge Standing

Veja a animação. Mais uma missão "siga o tanque". Use novamente suas granadas e o **panzershek** para abrir caminho. Na primeira barricada, você terá de desarmar as minas que estão no caminho. **Detone a metralhadora montada na casamata e aperte ação nas minas (em vermelho).** Assim, seus tanques estouram a barricada e você passa. Termine de eliminar mais soldados do outro lado. Não se esqueça dos **snipers**. Continue até encontrar a rua bloqueada. Desça as escadas e neutralize todos os alemães no cemitério. Suba mais escadas e siga pela ruela. **Checkpoint.** Encontre seus tanques do outro lado. Acompanhe-os até encontrar um gigantesco armazém. Limpe a área da presença alemã. Cuidado com os **panzersheks**. Ao cruzar para o outro lado, siga o caminho de terra.



Into the Heartland

Depois do vídeo, corra para a ponte. Use os enormes pilares de metal como refúgio. Veja que seu exército está atacando furiosamente, enquanto os alemães se retiram em direção ao fundo da ponte. Aproveite e use isso como vantagem. Persiga os soldados que estão em

retirada. **Preste atenção às barricadas com os caminhões tombados.** Eles servem de ponto de refúgio, onde você encontra alguns itens. Não se esqueça de pegar o **rifle sniper G43** no caminho. Ao chegar ao final da ponte, verá um ninho de metralhadoras que precisa ser neutralizado. Use o **G43** para realizar tal tarefa. **Mate os líderes das metralhadoras do centro das torres direita e esquerda.** Depois, siga pela torre da esquerda, suba as escadas de pedra e pegue mais alguns itens. Desça dois lances de escada até atingir o interior da torre. Mate os alemães e explore o local. Procure uma grande escada de madeira. No topo, você encontrará mais granadas e dois itens médicos. Desça e procure um túnel que liga uma torre à outra. Suba as escadas de pedra até achar o topo. Suba as escadas de madeira. Elimine todos os alemães que estão ao lado da artilharia anti-aérea. **Assuma seu controle e destrua o enxame de Stukas que virá ao seu encontro.** Assista ao vídeo final.



DETONADO

PS2

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Por Wildson Chinaglia

Num futuro não muito distante...

Se você já ouviu falar de Ghost in the Shell, não foi à toa: trata-se de um anime (desenho animado japonês) de fama mundial e que possui longas-metragens no currículo. A série tem, como pano de fundo, o ano de 2030, um futuro em que os humanos ligam seus cérebros diretamente à rede mundial de informação, o que abre espaço para todos os tipos de atos criminosos e ataques terroristas. Para combatê-los, existe um grupo de elite, a Section 9.

O enredo de Stand Alone Complex parece ter saído diretamente de um episódio do anime (embora seja uma história original), em que sua obrigação é, justamente, salvar o mundo de um grupo terrorista. A ação rola solta – com fortes troteis do início ao fim – e você controla os personagens principais da série: a ciborgue Motoko Kusanagi, principal agente da Section 9, o valentão Batou e o robô Tachikoma. Cada um conta com suas próprias habilidades especiais e, para os fãs do desenho, há uma vantagem, pois as vozes são as mesmas da versão americana. Esse game é obrigatório para quem curte o anime.

Produção: Cavia Inc.
Distribuição: Bandai
Plataforma: PS2
Gênero: Ação

Gráficos: 7,0
Som: 7,0
Jogabilidade: 7,5
Satisfação: 8,0
Nota: 7,5



GHOST IN THE SHELL
[STAND ALONE COMPLEX]



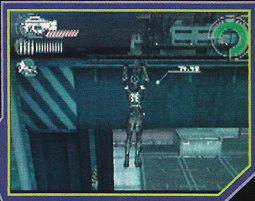
Controles

- – selecionar arma secundária
- ▲ – selecionar arma principal
- – recarregar / pegar arma
- ✕ – hack / ação

- L1 – atirar com a arma principal
- R1 – esquivar / agarrar
- L2 – atirar com a arma secundária
- R2 – pular

Nihama Pier N3

Mate o guarda que está dormindo na entrada e ative o painel para destrancar a porta de acesso ao cais. Acabe com os inimigos do caminho e dê a volta pelos contêineres da direita até chegar a outro painel. Ative-o e a imensa plataforma, localizada perto de onde você estava antes, se moverá. Volte e suba pelas caixas do lado esquerdo até ficar perto do topo da plataforma em movimento. Pule e agarre-se a ela assim que se aproximar (R1).



Pule nas caixas do outro lado e ligue o painel ao fundo, mas ele não funcionará. Use outra plataforma igual à anterior, à direita, para subir pelos contêineres e alcançar uma janela aberta no edifício. Ao entrar, mate o soldado que está no caminho e atinja-o com o comando hack (✕). Siga até encontrar um elevador e tente acioná-lo, mas, como não funciona, vá em frente. Detone todos os guardas e ative o terminal. Volte para o elevador e suba. Acabe com outra leva de inimigos e ligue o painel ao fundo, no topo da escada, para, então, liberar o acesso a outro elevador. Na parte de cima da plataforma, ative o painel à direita, que fica no meio do caminho, para mover a passagem.

Antes de tudo, destrua os inimigos para atravessar com calma e, em seguida, ligue o terminal do outro lado do local. Desça pela escada à direita e use o elevador. Utilize o

hack em um dos soldados e suba pelos contêineres da direita para ver o ícone de um dos snipers de uma posição segura. Use o hack novamente para controlá-lo e mate os outros dois snipers. Utilize as caixas para chegar ao topo do edifício cercado por grades e examine o item no topo.

N3 Parking Garage

Assim que sair do elevador, ative o painel à esquerda (aquele que possui duas luzes verdes). Mate os robôs de surpresa e siga até o próximo painel, ativando-o. No andar seguinte, use o hack no soldado, depois de matá-lo, e ative o terminal que está ao fim do corredor.

Pule na estreita plataforma, perto de onde estava o soldado, ligue o painel à direita, volte e siga pela passagem recém-aberta. No 23º andar, você pode espionar pelas câmeras de segurança. Vá para o 24º andar e atravesse outra daquelas plataformas estreitas. Siga pela direita com cuidado (pois há muitos inimigos), e suba a pequena escada para a plataforma. Continue pela direita até encontrar um buraco no chão. Desça pela escada.

Essa é a última plataforma estreita para atravessar, porém, é a mais perigosa. Elimine, rapidamente, o sniper e os soldados à esquerda e atravesse para o outro lado. Depois, basta detonar mais alguns inimigos e examinar a van, indicada pela seta, e a carga.



Multi-level Warehouse

Comece detonando os quatro robôs que patrulham o local e utilize os pilares como escudo. Entre pela porta no final da área e suba as escadas até o último andar. Entre pela porta ao lado da escada e vá pela direita, até um painel. Ao ativá-lo, você deverá comandar um pequeno robô. Leve-o pela entrada de ar no terceiro andar (o mesmo em que você está) e siga a seta até o terminal indicado. Ligue o painel da porta ao fundo do segundo andar e entre. Esse local é idêntico ao anterior, mas invertido, como num espelho. Vá pela porta próxima à escada e destrua os quatro robôs. Depois, volte e desça para o andar inferior. Vá para o local onde os robôs estavam e tente ligar o painel ao lado da grande porta de metal ao fundo. Vá para o terceiro andar e acione mais um terminal, o qual contém o código para abrir a porta de metal.

Vá até o final do corredor e entre pela

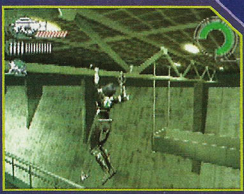


porta dupla de metal. Em Cargo D, utilize a plataforma no meio da área para chegar ao segundo andar. Aproveite, também, para tomar impulso por ela e pular para o terceiro andar, examinando a câmara indicada pela seta. Assim que o fizer, o lugar será invadido por vários inimigos. Use o movimento de esquiva sem parar, pois um deles tem um lançador de granadas, o qual é capaz de fazer grandes estragos. Quando eliminar todos, acione o painel ao lado da porta pela qual você entrou.

DETONADO

Residential Block

Vá em frente e examine o painel com uma luz amarela, então, desça as escadas e detone todos os soldados nos três andares imediatamente inferiores. No primeiro andar, vá para a esquerda e agarre-se na viga de metal logo acima, usando-a para seguir até a plataforma do outro lado.



Continue utilizando as vigas do teto para atravessar por entre as plataformas, chegando às que estão presas ao edifício. Siga em frente e, na quinta do prédio, agarre-se à parede logo acima para dar a volta e cair na plataforma do outro lado. A partir daí, desça para as plataformas mais baixas até chegar perto o suficiente dos inimigos para matá-los. Assim que destruí-los, pule no telhado do prédio mais baixo e acione o interruptor para usar o elevador.

Ao chegar à área aberta, proteja-se entre os pilares do prédio para destruir os inimigos voadores. Depois, desça até o final, pela esquerda, e acione o painel. Volte para o prédio que está na parte superior da tela e entre no saguão, detonando quem aparecer. Use o botão indicado pela seta para chamar o elevador e entre. Assim que sair, vire à esquerda duas vezes até chegar atrás do elevador. Olhe para cima e você verá uma escada quebrada que leva a um piso superior. Pule nas paredes até chegar a esse local.

Fique de frente para o lado em que está

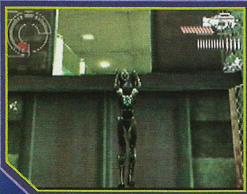


a escada quebrada e observe uma plataforma à direita. Pule e utilize a parede à esquerda para tomar impulso. Jogue-se para a direita e caia na plataforma. Para alcançar a próxima (ainda na mesma direção), pule e, utilizando a parede da direita para ganhar impulso, agarre-se na ponta da plataforma. No topo dela, acione o painel na parede da direita.

Desça e siga a seta até o elevador. Ao pegá-lo, você voltará para o saguão do prédio. Saia e acione o painel na final da área aberta. Há vários inimigos por aqui, então, mate-os de longe para não correr riscos. Pule a cerca à direita das escadas e suba para chegar a um corredor com diversos soldados para destruir.

No elevador parado, use a abertura para chegar em cima dele. Fique de frente para as portas fechadas (são de cor vinho), dê um pulo simples e agarre-se na saliência da porta do andar de cima. Agora, arraste-se para o canto e, antes de soltar o botão de agarrar, aperte pule na diagonal para cima. Dê um salto na parede, suba e agarre-se à saliência do próximo andar. Faça isso até chegar à porta aberta. Não se desespere, pois é preciso tentar algumas vezes antes de conseguir.

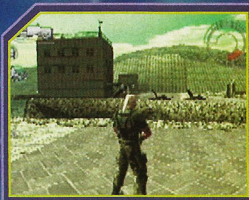
Saia pela abertura entre as janelas do prédio e, primeiro, detone os inimigos que estão voando. Depois, atravesse para o outro lado do prédio e acabe com o resto, sempre de longe para evitar danos. Use o elevador.



Dam Site

Jogue, novamente, com Batou, mate primeiro os soldados. Pegue o lançador de granadas e utilize-o para acabar com os robôs do outro lado da ponte. Não se esqueça de usar a esquiva sempre que necessário. Em seguida, ative o computador no chão, à direita, e entre pela porta indicada (há um item de cura na escada, à esquerda). Entre pelo elevador.

A área seguinte é um verdadeiro labirinto.

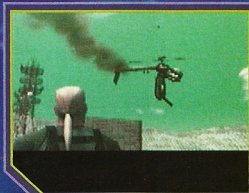


Ao chegar à primeira bifurcação, vá pela direita, esquerda e esquerda novamente. Encontre um item de cura no fim do corredor e uma escada à esquerda. Suba por ela e siga, agachado, pela entrada de ar até achar a saída. Mate os guardas antes de descer e ative o terminal no painel de controle. Ao sair pela porta com a luz verde, detone o soldado que vier e use o hack para ver os ícones dos outros inimigos. Siga a seta até o local indicado. Siga-a, novamente, para encontrar um painel perto de duas máquinas vermelhas e ativá-lo.

Desça até o último nível de escadas e vá para a esquerda, em direção ao elevador. Na próxima série de corredores, siga pela direita, desça o máximo que puder e entre pela porta com uma luz amarela. Mate os guardas e acione o painel, fazendo com que o game indique a próxima rota a ser seguida. Ao chegar ao local com a máquina vermelha, pule no buraco indicado pela seta.

Continue pelo corredor a suba a escada à direita, para chegar a uma espécie de sala de controle, em que é preciso desativar o painel da torre de rádio. Depois de fazê-lo, vá pela porta indicada. Suba a escada e siga pela entrada de ar, a qual esconde alguns itens. Ao sair, no fim do corredor, siga pelo caminho indicado. Use o lançador de granadas nos inimigos com metralhadoras que estão no topo da escada e entre no elevador.

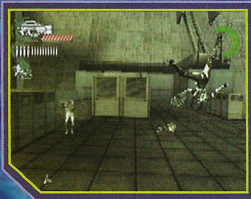
Ao sair, pegue a bazuca. Um ou dois tiros certos no helicóptero o colocará no chão bem rápido, portanto, não tenha medo de tomar alguns tiros enquanto mira.





Office Block

Siga em frente e, ao encostar-se à grade, olhe para baixo. Você verá o ponto indicado pela seta. Espere até o momento em que apenas um soldado esteja na área e pule, matando-o rapidamente. Continue em frente e pule novamente para o local mais baixo, uma ponte. Corra na direção dos inimigos e destrua todos – não há como pegá-los de longe.



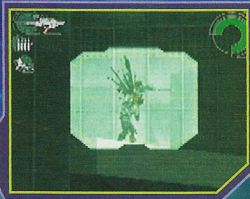
Agora, vá para a ponte à esquerda – a mesma sobre a qual você pulou – e olhe para baixo. Ao ver o andar inferior, pule para cair nele e acione o painel do outro lado. Atravesse a passagem e saia pela porta da direita. Há um terraço logo acima dessa pequena plataforma quadrada, portanto, pule e agarre-se nele para subir. Vá até o outro lado e pegue a camuflagem. Agora, é preciso ser rápido: agarre-se na saliência um pouco acima (basta um pulo e você a verá). De lá, siga para o terraço do andar de cima. Faça isso até chegar ao penúltimo andar. Nele, há um sniper dormindo. Mate-o para pegar sua arma e use-a para acabar com o outro sniper, que está à direita, no prédio ao lado.

Agarre-se, novamente, na saliência e vá para a direita. Ao virar na quina do prédio, caia e já prepare a mira para matar o terceiro sniper. Faça tudo isso antes da camuflagem desaparecer, mas, caso queira arriscar, há outra um pouco mais



adiante. Vá para a direita e acione o painel na entrada do edifício. Depois, pegue o elevador.

Na área seguinte, vá pela esquerda, seguindo a indicação da seta. Aqui, os inimigos aparecem aos montes, portanto, paciência é essencial. Use os pilares para se proteger e detone um de cada vez. Deixe as metralhadoras no telhado por último. Por fim, acione o terminal e vá pela porta. Agora, examine os dois computadores e vá para o fundo dessa área, um corredor mais estreito com alguns cones no chão. Use a parede para ganhar impulso e alcançar o andar superior. Faça isso até chegar ao oitavo andar e entre numa porta dupla de metal.



Desça as escadas até o andar térreo para sair em um conjunto de ruas e prédios. Aqui, há mais uma leva de soldados para detonar, três estão voando. Quando puder, use o hack para encontrá-los facilmente e, após eliminar todos, utilize o terminal no fim do lugar para finalizar essa missão.

Training Grounds



Atravesse o campo de treinamento usando os obstáculos para se proteger. Ao encontrar o soldado com o lançador de mísseis, corra em sua direção atirando para

deixá-lo sem chance de atacar. Pegue essa arma e, mais à frente, use-a no tanque. Um tiro certeiro será o suficiente. Mais adiante, pegue o elevador. No imenso corredor, siga eliminando os adversários que surgirem e, na bifurcação, pegue o corredor número 3 e suba pelo elevador. Você sairá em outro campo de treinamento. Dê a volta pelas áreas cercadas e siga em direção à seta, matando quem ficar no caminho. Ao encontrar o robô, utilize o buraco na cerca para destruí-lo com o lançador de granadas ou com mísseis para, então, passar para o outro lado.

Ainda há mais um robô, mas, com sorte, é possível detoná-lo antes que ele o veja. Depois, continue por mais um elevador. No corredor, pegue o caminho da esquerda, marcado com o número 1. Ao encontrar a camuflagem óptica, use-a para matar os inimigos e passar, sem problemas, pelas metralhadoras no teto. Depois, pegue o elevador. Você sairá, outra vez, em um campo de treinamento. Use o lançador de mísseis no tanque e mate os soldados para, então, seguir pelo túnel à direita. Aqui, basta se esconder, acabar com os soldados que vão surgindo e usar o elevador no fim do local.

AT Training Grounds

Agora, você controlará o robô Tachikoma. Os comandos são idênticos aos dos outros personagens: o movimento é feito através dos botões analógicos e, se quiser andar um pouco mais depressa, segure R1 ao se mover. Para atirar, use L1 (metralhadora) e L2 (granadas). Não há uma estratégia definida para essa fase, apenas concentre-se em destruir os inimigos e manter-se vivo: corra sem parar e atire o tempo todo (não se preocupe em ficar sem munição). Quando a seta aparecer indicando o elevador, suba.



DETONADO

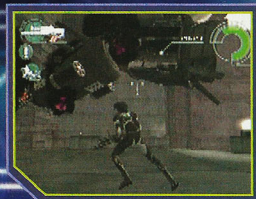
Chopper Storage Block

Nem tente destruir o helicóptero. Em vez disso, corra para a esquerda e desça pela porta no fim do corredor para chegar ao andar de baixo. Atravesse outra área aberta – por onde o helicóptero atira – e desça mais uma vez. Agora, no oitavo andar, o chão está destruído no meio do local aberto. Apenas desça, pela parte quebrada, para o sétimo andar e continue em frente. Siga essa rotina até chegar ao quarto andar, onde haverá uma passagem pela direita. Entre por ela e, no fim do corredor, pegue a direita novamente. Suba as escadas até uma porta de metal e entre. Este é o momento de enfrentar o helicóptero. Vá para a direita, bem no canto, e mate o soldado que está dormindo. Pegue o lançador de granadas e utilize-o para destruir o chefe. Não há lugares para se esconder,



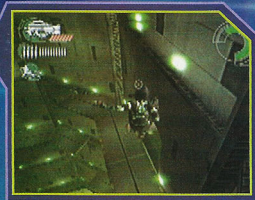
mas você pode observar os mísseis chegando e esquivar-se no momento certo.

Quando você causar danos suficientes, o helicóptero voará baixo. Fuzile os dois soldados que estão dentro dele. Depois, estude seus movimentos e espere-o se aproximar o máximo possível da plataforma para que você consiga entrar.



Shaft

Acione o terminal para descer. Quando a plataforma parar, siga pelo imenso corredor, detonando os inimigos de longe, um de cada vez. Depois, vá para a escada mais baixa, à direita, e ligue o painel, abrindo uma porta. Entre por ela. Trata-se de outro elevador de carga, portanto, acione o terminal para descer mais uma vez. Siga pela única porta do lugar e suba um andar, entrando pela porta verde (se descer, você encontrará uma metralhadora AR27). Ao chegar ao grande vão circular, o qual dá acesso a diversas plataformas, vá pela direita e desça para o andar inferior.

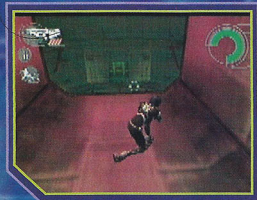


Continue descendo (sempre para a plataforma imediatamente abaixo da que você está). Para facilitar sua vida, mate os inimigos antes de descer em cada plataforma. Quando chegar ao fundo do vão, procure por uma abertura com um painel amarelo e acione-o. O chão se abrirá e revelará mais alguns andares. Repita o procedimento de descer pelas plataformas até chegar ao destino indicado pela seta e entre em um corredor.

Esse lugar é, na verdade, um imenso duto de ventilação. Use a parede para pular até a parte superior. Na área com os dois ventiladores, um em cima e outro logo abaixo, é preciso ter cuidado, pois uma queda significa morte certa. Primeiro, pule na plataforma da direita, usando a parede para ganhar impulso, e agarre-se na borda. Para a outra plataforma, um pulo direito resolve o problema, mas é preciso agarrar-se nela também. Continue e será preciso subir o duto pela vertical. Pule na parede à frente e use-a para tomar impulso, então, agarre-se na borda. Suba no pequeno espaço. Para chegar ao topo, use novamente o pulo na parede, mas, em vez de se lançar na que está à sua frente, use as laterais, o que fará Kusanagi ganhar mais altura.

No fim do túnel, haverá um sniper esperando-o do outro lado do vão. Agache-se e vá, lentamente, para a frente, procurando o atirador

que está bem de frente para o duto, em uma plataforma um pouco mais baixa. Use uma arma de longo alcance para matá-lo, mas vá com calma. Se o laser da arma dele o acertar, recue e tente outra vez até conseguir.



Com o sniper morto, segure R1, vá para a borda do túnel e agarre-se em sua borda. Desça para a plataforma abaixo e detone três soldados à direita. Depois, continue indo para baixo até encontrar o terminal com a luz amarela. Como antes, o chão se abrirá e será preciso ir ainda mais fundo. Desça rapidamente entre uma plataforma e outra para fugir dos snipers. Ao chegar à plataforma que fica logo acima do lugar indicado, agache-se e mate todos os inimigos. Pegue as armas que preferir (se achar, pegue o lançador de granadas) e acione o painel.

Na área seguinte, mate o guarda, use o hack e desça pelo elevador de carga. Quando ele parar, detone três robôs e desça por outro elevador. No final da descida, há alguns soldados e um robô gigante para matar – o lançador de granadas é útil aqui. Depois, desça a escada à esquerda e vá pela porta indicada. Esse é o último vão pelo qual Kusanagi deve descer. O esquema é o mesmo de sempre, mate os inimigos por cima e atire-se em direção à plataforma imediatamente inferior. Abasteça-se de armas e granadas dos soldados mortos e, quando chegar ao fundo, siga pelo corredor.





Underground Factory

Atravesse os lasers – não se preocupe em desviar. Nos compartimentos que se abrirem, aproxime-se devagar e detone os robôs antes mesmo de eles notarem sua presença. Vá pela porta e, adiante, faça a mesma coisa. Na área seguinte, há dois caminhos, então, pegue o da esquerda. Acabe com mais robôs e continue em frente. Detone as metralhadoras no teto, pegue o item e vá pela esquerda. Desça pela escada. Ao chegar a um túnel e siga até encontrar um grande buraco. Pule, vá por esse outro túnel e suba a escada. Continue pela esquerda e siga a seta até um terminal e acione-o. Agora, destrua todos os robôs do caminho e utilize o hack quando puder.



Antes de usar o terminal indicado, vá para todas as áreas que estão protegidas com lasers e obtenha, por meio do hack, todos os códigos de segurança com os robôs. Eles vão do A ao F, portanto, consiga todos antes de acionar o painel. Após hackear todos, volte para o terminal e acione-o para liberar o elevador. Vá para lá e use-o.

Desça as escadas até chegar à área d05. Aqui, siga pela passagem mais estreita da esquerda e diversos de soldados sairão de portas secretas nas paredes. Uma boa dica para matar todos é voltar para a entrada, usá-la como escudo e detonar os inimigos com armas de longo alcance. Após a matança, continue em frente para sair na área c05 e vá, novamente, pela passagem da esquerda (a mais estreita). Desça as escadas. Ao chegar à c04, vá pelo caminho de sempre: a passagem mais estreita, pela esquerda. A essa altura, Batou estará em b04.

Acabe com o soldado que está na passagem larga da esquerda e pegue o lançador de granadas. Utilize essa arma para acabar com o robô que está em uma das áreas da direita. Siga pela passagem com uma escada e desça para b02. Aproveite para hackear um dos soldados e



mate os outros dois para, então, entrar e destruir o robô com o lançador de granadas. Assim, é só continuar pela porta indicada.

Corra para a porta D-01A, que está à direita, e detone os soldados. Ative o painel em frente ao robô gigante com formato de aranha e suba a escada (olhando para o robô de frente, ela fica à direita). Continue pelas áreas seguintes e acabe com todos os guardas. Na segunda delas, pegue o lançador de mísseis e ative o painel ao lado da porta.

Desça pelo elevador de carga com sua arma mais poderosa pronta. Com mísseis, destrua os dois robôs grandes e acione o painel.

Siga pela direita e haverá três corredores repletos de robôs menores. Não economize munição: lance um míssil em cada grupo. No terceiro corredor, ligue o painel ao fundo para completar a missão.

Experimental Farm

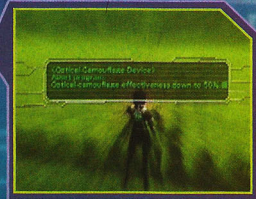
Na luta contra o tanque, mantenha carta distância para evitar a maior parte dos tiros e mova-se em círculos ao seu redor. Assim que ele se



camuflar e ficar um tempo sem atacá-lo, aproveite para procurar por soldados espalhados no campo de arroz. Mate-os até encontrar um que possa ser

hackeado e ceder seu ID. Assim que conseguir, encontre os terminais – geralmente localizados nas bordas entre cada pedaço da plantação – e ative-os. É preciso de, pelo menos, um ID para ativar cada um dos quatro terminais. Enquanto procura por eles, tente encontrar, também, armas mais fortes perto dos soldados abatidos, como o lançador de granadas.

Ao acionar todos os terminais, a camuflagem



óptica da redoma que envolve a plantação, assim como a do tanque, serão desativadas. Use o lançador de granadas e a mesma estratégia de antes, correr ao redor do tanque e esquivar-se de seus mísseis. Não desperdice tiros, pois são necessários muitos deles para derrotar esse chefe.



Quando o tanque parar, suba no local indicado pela seta e game over.

Extras

Termine o game nos diferentes graus de dificuldade para liberar os seguintes itens no modo multiplayer:

Easy	Normal	Hard
Os personagens Motoko Kusanagi e Batou e três roupas para cada um.	Arm Sult e AI Tank.	O robô Tachikoma.

DETONADO

PS2

VIEWTIFUL JOE 2

Por Rodrigo Vieira e Renato Siqueira

Luz, câmera, ação e porradas!

Joe está de volta em uma nova aventura na Movie Land (Terra do Cinema), com sua eterna luta contra os vilões da Jadow. A missão de Joe não é mais salvar a namorada, Sílvia. Além de ela não estar no papel de donzela indefesa, também será possível jogar com essa personagem. Juntos, eles passarão por inúmeros ambientes, como montanhas geladas, florestas tropicais, ruínas perdidas e o espaço sideral. A nave Six Machine está de volta e desta vez será transformada em submarino, carro de corrida, escavadeira e muito mais. Muitas novidades foram implementadas nesse magnífico game, que surpreenderá até mesmo os fãs da primeira versão. Um visual em 3D como se fosse uma história em quadrinhos irá prendê-lo em frente à tela da televisão até o último chefe (dos muitos que o jogo tem). Você acredita que, no desenrolar da história, acontece até uma traição? Então não perca nada do começo ao fim para se apaixonar cada vez mais pela série.

Gráficos: 8,0

Som: 8,5

Jogabilidade: 10

Satisfação: 9,0

Nota: 9,0

Título: Viewtiful Joe 2

Estrelando: Joe and Sílvia

Produção: Capcom

Distribuição: Capcom

Plataforma: PS2 e GC

Gênero: Ação

Produção: Capcom

The bottom half of the page features a stylized illustration. On the left, the title 'VIEWTIFUL JOE 2' is written in a large, colorful, comic-book font. In the center, a character in a red suit (Joe) is shown in a dynamic, action-oriented pose. To the right, a character in a teal and purple outfit (Sílvia) is depicted in a similar action pose. The background is a mix of black, white, and yellow, with a large, stylized red and orange shape behind the characters.



Lista de comandos básicos:

- Soco
- ▲ Chute
- ✕ Pulo
- ✕+✕ Duplo pulo
- R2: Troca de personagem
- Analogico esquerdo: Movimentação do jogador
- ≡ Pausa o game
- ↑ Esquiva para cima
- ↓ Esquiva para baixo

Guia básico de Joe e Silvia

1. Fique esperto, pois você terá de escolher um personagem específico para realizar determinadas tarefas.
2. Colete o máximo de dinheiro (os itens azuis espalhados) para fazer uma boa compra nos intervalos das fases.
3. Sempre que você chegar a um chefe difícil, compre pelo menos dois "Take 2" no menu "Power Up". Esse item recupera toda a sua energia.
4. Guarde dinheiro e compre todos os "Life" no menu "Power Up" para ficar com a energia máxima.
5. Em todas as fases haverá caixinhas amarelas com um ponto de interrogação. Quebre-as para coletar itens importantes (a maioria terá energia).
6. Em todas as fases haverá caixinhas protegidas com corrente elétrica. Elas só poderão ser destruídas com Silvia, usando o poder "rec".
7. Sempre que possível, dê uma olhada no menu "Power Up", pois nele também é possível comprar novas habilidades para Joe e Silvia.

Obs: Haverá diversos tipos de comandos no decorrer do game, confira os tutoriais do detonado para aprender os movimentos.

Ten-Million Years B.C.

parte 1

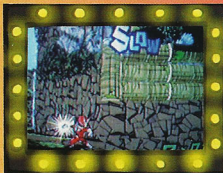
Tutorial 1:

- Soco: ■
- Chute: ▲
- Rasteira: ↓ + ▲
- Gancho: ↓ + ■
- Esquiva: ↓ / ↑
- Defesa: R2

Elimine três inimigos e confira seu ranking. Elimine mais três inimigos, recolha os itens na tela e tome cuidado, pois um dos inimigos estará usando um escudo. Para eliminá-lo, utilize a rasteira que você aprendeu no tutorial. Confira seu ranking. Veja a animação.

Tutorial 2:

- L1 pressionado: esquiva e ataca
- L1 pressionado + ■: rebate o míssil
- ↓ + L1 + ■: deixa o inimigo tonto e ataca



Siga com Joe, eliminando os inimigos até a represa. Lá, pressione L1 para que ela estoure e use os troncos para atravessar. Confira seu ranking.

Elimine os inimigos e siga até o final da plataforma. Pressione L1 para que a plataforma

móvel desça, suba com ela e salte para a direita. Agora haverá inimigos voadores. Para eliminá-los, salte, pressione L1 e dê porrada néles. Confira seu ranking. Salte na plataforma móvel, pressione L1 por aproximadamente três segundos e solte. Confira seu ranking geral.

parte 2

Siga eliminando os inimigos e coletando os itens até a animação. Volte para onde a pedra de lava que o vulcão soltou caiu, pressione L1 e dê um gancho nela. Atravesse a ponte de madeira eliminando três inimigos. Siga em frente até a animação. Dê um gancho na coluna ao lado do portão para liberar a passagem debaixo da ponte. Elimine o inimigo que está com a chave para coletá-la. Volte para a direita, dê um gancho na pedra de lava e use a chave no portão. Lá embaixo, elimine três inimigos e colete mais uma chave, suba pela plataforma móvel e utilize a chave no

DETONADO

portão à direita. Cuidado, o próximo inimigo soltará raios laser contra você. Mantenha sempre L1 pressionado para se esquivar de seus ataques e eliminá-lo. Colete a esfera brilhante.

Tutorial 3:

Pressione R1+ ■ / ▲: ataque com supervelocidade

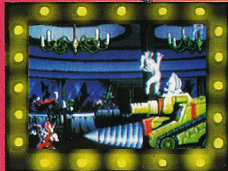
Continue eliminando os inimigos. Ao final, salte na plataforma móvel e use o R1 para subir. Siga pela direita utilizando as bolas de lava para atravessar o rio em chamas. Elimine o inimigo que está com a chave e use-a no portão adiante. Confira seu ranking geral.

parte 3

Elimine quatro inimigos e siga pela porta à direita. Acabe com mais oponentes e dê um gancho na tomada para ligar a roda que está ao lado. Suba nela e use o R1 para girá-la. Rode até os quatro quadradinhos azuis se preencherem. Tome cuidado, pois a barra de energia não pode atingir o limite máximo. Passe pela porta. Siga pela plataforma eliminando seis inimigos e tenha cuidado com as chamas. Passe por mais uma porta.

Chefe: Tank

difficuldade: fácil

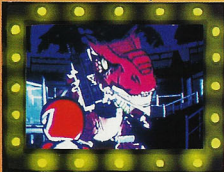


Para eliminá-lo, será necessária apenas uma boa pontaria. Aconselhamos que você troque de personagem e use a Silvia (R2). Fuja de suas perfurações e aparições no chão até que ele saia por completo. Quando isso acontecer, tome uma distância média e elimine os inimigos para que os mísseis sejam soltos em você. Quando ele fizer isso, pressione L1 e atire na direção do míssil para que este rebata e volte, tirando uma boa energia do tanque. A cada dois ataques ele fugirá novamente. Bastam seis ataques para que ele vá para o espaço. Siga para a direita e confira seu ranking geral.

parte 4

Chefe: T-Rex

difficuldade: média



Esse é um pouquinho mais complicado de derrotar, mas não se preocupe, pois arrumamos uma tática com a qual você irá vencê-lo de primeira. Primeiro, vamos descrever os seus ataques. Ele solta fogo pela boca, dá chicotadas com o rabo e fortes abocanhadas. Haverá momentos em que ele fugirá e mandará seus soldados atacarem você. Há um helicóptero que solta barris de fogo e tanques que soltam bolas de aço. Comece pulando em direção à cabeça do Dino e use L1 para golpear-lo. Essa é a única maneira de Joe atacá-lo com suas próprias mãos; tira pouca energia, mas, com paciência, tudo se resolve. Uma boa hora atacar Dino é quando os tanques soltam bolas de aço contra você. Pule em direção ao chefe e mantenha L1 pressionado para desviar dos ataques. Isso fará com que as bolas de aço atinjam o grande T-Rex. Haverá duas plataformas superiores com energia, se você precisar. Repita a ação até derrotá-lo.



Viewtiful Heroes, and The Statue of Doom

parte 1

Elimine quatro inimigos e acerte o caçaniquel pressionando o L1 para conseguir os três "V"s e coletar a chave. Passe pela porta à direita. Elimine todos os inimigos do local, colete mais uma chave com um dos oponentes e passe pela direita. Desça na água, pressione R1 para que ela suba e vá dando porrada na estátua até que ela se transfira para a direita. Dê um gancho nela para que se encaixe na outra estátua. Colete a esfera brilhante.

Tutorial 4:

▲ + R1 pressionando + ▲: triplo ataque de Silvia ("rec").

Com Silvia, use o novo ataque na coluna numérica à direita e passe pela porta. Elimine seis inimigos e desça. Haverá um botão vermelho à esquerda e um alçapão cheio de espetos, que abre e fecha, à direita. Ainda com Silvia, use o L1 e calcule o tempo para apertar o botão, fazendo com que duas caixas caiam e fiquem empilhadas. Salte sobre elas, pule novamente para o canto superior à direita. No topo, pressione novamente L1 e, em seguida, R2 para trocar de personagem e receber um pequeno impulso para a próxima plataforma (talvez você precise de um pouco de treino para conseguir isso, pois os movimentos são friamente calculados). Use a plataforma móvel à direita pressionando L1 e desça à direita. Elimine todos os inimigos até que a morte, de vermelho, desça. Ela estará com a chave do próximo portão. Acabe com ela para prosseguir. Salte no carrinho. Confira seu ranking geral.

parte 2

Chefe: T-Rex Second Time

difficuldade: fácil



Ele não desiste. Agora, o dinossauro o perseguirá nos trilhos da mina. Aconselhamos você a escolher Silvia para derrotá-lo. Fique a uma longa distância pressionando o L1 e soltando tiros em direção ao monstro. Se você ficar sempre longe, nenhum dos ataques o atingirá. Haverá momentos em que ele fugirá e deixará algumas barreiras de pedra no seu caminho. Apenas dispare tiros normais para destruí-las. Você também poderá usar o Joe para eliminá-lo. Quando ele soltar os barris de fogo, rebata-os contra o T-Rex. Repita a ação até o fim e confira seu ranking geral.

parte 3

Ainda com Silvia, elimine os inimigos e atire na roda à direita até que a parte verde se encaixe à cima. Feito isso, selecione Joe e use R1 para atravessar rapidamente até a porta à direita, pois ela se fecha com o tempo. Elimine mais inimigos e arraste a bomba até o chão destacado,



à esquerda. Use L1 para dar um golpe no exato momento em que a bomba explode. O chão se quebrará e você descerá. Elimine mais alguns pentelhos. Haverá quatro caldeirões na plataforma superior. Use R1 e deslize golpes neles, o que fará com que o fogo acenda.

Seja rápido, pois a próxima porta se abrirá apenas quando você conseguir acender os quatro ao mesmo tempo. Elimine seis inimigos, carregue a bola azul até a coluna à direita e dê um gancho nela. Agora, usando o R1, leve a bomba que estará na coluna da direita até a da esquerda, acenda o pavio da bomba em uma das chamas e dê um gancho, pressionando o L1 na coluna da esquerda.

Continue seguindo pela direita, elimine os inimigos, colete a chave e desça. Confira seu ranking geral.

parte 4

Chefe: Flinty Stone (Faraó de Pedra)

difficuldade: média



Não há nenhum segredinho ou tática para eliminá-lo, basta ter paciência e agilidade. Na arena em que você enfrentará o chefe haverá algumas plataformas. Quando ele estiver de pé, salte sobre sua cabeça e, pressionando o L1, deslize alguns socos e pontapés para tirar a energia dele aos poucos. O grande faraó soltará alguns ataques, mas, se você estiver com o L1 pressionado, não haverá problemas, pois automaticamente Joe desviará deles. O problema é quando ele se desmonta e fica girando. Preste bastante atenção, porque haverá um momento em que ele irá parar e voar, atacando-o na forma de uma seta. Apenas dê um duplo pulo para desviar desse ataque. Com o passar do tempo, o chefe quebrará algumas plataformas,

deixando você com poucas opções de fuga. Redobre a atenção. Continue batendo até que a energia dele acabe. Veja seu ranking geral.



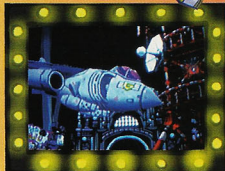
Memoir of an Invincible Monster

parte 1

Elimine os inimigos e siga pela direita.

Chefe: Avião a jato 1

difficuldade: fácil



Aconselhamos você a escolher a personagem Silvia. Enquanto o jato estiver sobrevoando, atrairando e lançando inimigos, salte, fique frente a frente com ele e dispare alguns tiros na lataria. Para eliminá-lo rapidamente, espere o momento em que ele soltará mísseis em sua direção, pressione L1 e acerte-os para rebatê-los contra o superjato. Isso irá destruí-lo em questão de segundos.

Tutorial 5:

- ↑ + ■: superataque
- ↓ + ↑ + ▲: supervoadora.
- ↓ + ↑ + ✖: furacão para cima
- No ar: ↓ + ↑: furacão para baixo

Continue seguindo pela direita até o farol, posicione-se embaixo dele e solte um furacão para cima. Elimine todos os inimigos até coletar o bilhete. Use-o para passar para o vagão de cima. Agora, com Silvia, solte um furacão para baixo na entrada do banheiro feminino (na tela, para baixo). No banheiro, siga para a direita até o botão numérico no teto, posicione-se embaixo dele, pressione R1 e solte o furacão para cima. Volte para a plataforma superior e siga pela direita. Elimine os inimigos e, com Silvia, fique entre as duas colunas numéricas. Pressione R1 + analógico direito ↑ + ▲ e passe pela porta à direita. Suba a plataforma rotatória eliminando os inimigos até a alavanca vermelha e dê um

gancho nela para empurrá-la para cima. Suba correndo até o topo e dê um duplo gancho sem poderes em um inimigo, jogando-o para a corrente elétrica ao centro.

Chefe: Avião a jato 2

difficuldade: fácil



Você utilizará a mesma tática que usou no chefe do começo da fase (jato 1), porém este lançará mais ataques contra você. Para eliminá-lo, temos uma tática. Repare que há momentos em que um círculo vermelho sairá de dentro de sua lataria. Salte em direção a ela e deslize alguns golpes e tiros para sua energia descer mais rápida que o próprio jato.

parte 2

Desça a passarela até a engrenagem no chão e dê um furacão para baixo, fazendo com que ela caia. Continue descendo e enfrente os inimigos até chegar ao local onde foi parar a engrenagem. Dê ganchos até que ela se encaixe no motor à direita. Encoste nela e pressione analógico direito ↑ + ▲ até que o motor ligue. Volte pela passarela saltando pelas engrenagens gigantes e, ao final, faça a volta para o outro lado e desça. Elimine as "enfermeiras" e a morte para coletar a chave e passe pelo portão à direita. Acabe com os inimigos. Haverá uma grande roda na sua frente. Por enquanto, deixe-a onde está. Passe pelo duto de ar, corra pelas três prensas e vá pelo próximo duto para não ser sugado para cima. Salte na alavanca à direita do duto e dê um furacão para baixo (isso inverte a ordem dos dutos). Volte para a grande roda e empurre-a para o duto, fazendo com que ela se transfira para o outro lado. Empurre-a até o grande círculo e dê um gancho pressionando L1. Você terá uma sequência de golpes para acertar a roda, com Silvia:

DETONADO

- 1º dê um simples tiro do lado esquerdo da roda.
- 2º salte do lado esquerdo da roda, pressione L1 e aperte **▲** uma vez.
- 3º salte do lado esquerdo da roda, pressione L1, R1 e **▲**.

Chefe: T-Rex Cop

difficuldade: média



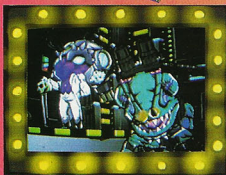
Sua energia está muito maior, e, além de todos os seus ataques (que você já deve ter decorado), o T-Rex rodopia em sua direção e solta mísseis. Use os mísseis e os barris de fogo para contra-atacá-lo e fique a uma longa distância, disparando tiros e fugindo de suas mordidas. Confira seu ranking geral.

parte 3

Suba e leve o troféu roxo para baixo. Veja a animação.

Chefe: Cyber Phantom (Réptil)

difficuldade: difícil



O réptil (que mais parece uma hiena, porque não pára de rir) estará sendo controlado por Mad Scientist - Dr. Cranken e também terá a ajuda dele. Esse personagem é um pouco complicado de se eliminar, mas, se você seguir o que vamos descobrir abaixo, não terá problemas. Haverá quatro formas e momentos para atacá-lo:

1º o professor que está atrás soltará raios e mísseis em sua direção e o réptil tentará atingi-lo com a língua. Pule de seu nojeito ataque e pressione L1 para fugir dos mísseis e atacar o bicho verde.

2º o professor fechou o local com inúmeros raios laser. Ao encurrá-lo com o Cyber Phantom, pule seu ataque e repita o primeiro movimento para arancar mais alguma energia do bicho.

3º o réptil também é esperto. Haverá momentos em que ele aparecerá no chão, ao centro da tela e pulará para uma das duas paredes. Não

deixe que ele suba até o topo, pois o professor jogará energia para ele. Derrube-o antes de ele comer e pegue a energia para você.

4º As plataformas da tela irão sumir e aparecerão três círculos. Dê uma porrada em cada um deles (eles ficarão cheio de espinhos) e use o L1 para tentar acertar o réptil, que estará girando feito louco, e jogá-lo contra um deles. Confira seu ranking geral.



Thunder Boy Lives Twice

Siga pela ponte, eliminando os inimigos. Vá pela direita, elimine dez inimigos e veja a animação. Com Silvia, acione as três colunas numéricas pressionando o R1 e siga pela direita, eliminando os inimigos. Passe pelas guilhotinas e, no trampolim, use a câmera lenta e o furacão para cima para tocar o sino.

Chefe: Nave Espacial

difficuldade: média



O disco voador não o atacará se você se posicionar em um dos telhados laterais. Ele não seria tão difícil de ser eliminado se não fosse sua energia, um pouco grande, e sua resistência aos ataques. Com Silvia, fique em um dos telhados laterais pressionando o L1 e soltando tiros na direção dele. Demorará um pouquinho para que você consiga derrotá-lo. Tem mais uma coisa chata neste chefe: haverá inimigos que saltarão em sua direção, mas não esquentam a cabeça pensando em derrotá-los. É só você dar um salto que os bobões saltam para baixo novamente. Cuidado para não cair no chão, pois lá tudo estará em chamas por causa dos foguetes que a nave espacial irá soltar.

Após derrotá-lo, continue seguindo pelos telhados à direita. Elimine mais alguns inimigos e continue seguindo.

Chefe: Big Egypti Statue

difficuldade: média



Você não poderá atacá-la frontalmente, pois está muito distante. Primeiro: ela tem uma mão de pedra gigante, que irá lançar alguns inimigos. Elimine-os rapidamente e, quando a estátua soltar os raios laser, desvie deles e abaixe-se, para que a mão não acerte você com os espinhos. Pronto, chegou a hora de atacá-la. Ela irá soltar seis mísseis contra você. Use o L1 para acertá-los e lançá-los contra a estátua. Tome cuidado, pois a mão tentará atrapalhá-lo novamente. Repita a ação mais três vezes e o assunto estará resolvido.

Colete a grande chave e siga para a direita. Confira o seu ranking geral. Enfrente todos os inimigos até coletar a próxima chave. Na engrenagem à esquerda, use analógico esquerdo para cima e **▲** para descer a escada. Suba por ela. Elimine os inimigos e use o furacão para cima para acionar a alavanca, passe para a outra sala e acione outra alavanca. Siga para a esquerda, suba até o topo, quebre a corrente e carregue o espelho até a sala. Acione a alavanca novamente, passe para a sala ao lado e carregue a bola azul para a mesma sala, onde está o espelho. Volte para a sala onde você pegou a bola azul, siga para a esquerda, quebre a parede superior à esquerda e desça. Elimine os inimigos até a espada aparecer e carregue o objeto para a sala onde está o espelho e a bola azul. Acione a alavanca da sala três vezes e passe os objetos para a sala à esquerda. Acione a alavanca dessa sala e empurre os objetos, um por um, para a esquerda, eles vão cair em uma sala com três quadros. Automaticamente, cada um deles irá se encaixar nos quadros. Suba e siga pelo portão liberado à direita. Elimine os inimigos, fique entre as tochas e com Joe, pressione R1 e dê porrada em qualquer uma delas. O corpo dele pegará fogo. Passe esse poder para Silvia pressionando R2 e, com a garotinha, segure R1 pressionando **▲** nas tochas apagadas. Elimine mais alguns inimigos e fique novamente entre as tochas apagadas, passe o poder de fogo para Silvia e com ela pressione R1 + analógico direito **↑ + ▲**.



Elimine os inimigos e use os pequenos arbustos para subir para o telhado. Lá em cima, elimine mais inimigos, salte para o lado esquerdo do sino e dê 108 porradas nele (use o R1 para facilitar). Confira seu ranking geral.

parte 3

Chefe: Blade Master Alastor

dificuldade: fácil



Se você jogou o Viewtiful Joe 1, reconhecerá essa figura. Vocês travarão uma batalha em cima do telhado. Ele é um pouco covarde. Espere que o inimigo apareça do seu lado e use o L1 para espantá-lo. Cuidado com seus rasantés. Desvie deles ou tente acertá-lo pressionando o L1. Quando ele ficar no céu e brilhar, o pequeno morcego lançará espadas contra você. Espere que elas cheguem perto e rebata-as contra ele. Tenha cuidado com as colunas que contêm corrente elétrica. Caso consiga quebrá-las, haverá itens importantes, como energia e status de poder. Ele também fugirá para o telhado e lançará raios de corrente elétrica por todo o telhado; é fácil desviar. Repita a ação até a animação.

Chefe: Underworld Emperor Alastor

dificuldade: difícil



Ninguém acreditaria se esse chefe fosse tão fácil quanto o anterior, não é? Portanto,

para complicar sua vida, ele volta com a energia muito maior e todos os golpes serão liberados em triplo. Mas não pense que parou por aí: além de todos os outros poderes, agora ele lança um fortíssimo furacão, que gira ao redor de seu próprio corpo, em você. Tenha muita atenção e nada de precipitação. Nesse chefe será necessário ter muita paciência e atenção redobrada. A tática é a mesma que a anterior, mas o inimigo é bem mais poderoso. Continue quebrando as colunas com correntes elétricas para coletar energia, porque você com certeza precisará dela. Ele solta seis espadas de uma vez, é interessante rebater todas. Quando você derrubá-lo com uma porrada, terá direito a apenas mais um golpe. Então, corra em sua direção e, primeiro, desfia alguns golpes com o R1 pressionado; depois, pressione L1 e dê um gancho. Não se esqueça, tente sempre controlar seu status de poder e manter o L1 pressionado em todos os ataques para desviar automaticamente. Depois de algumas tentativas, confira uma animação.



Ice Edge

parte 1

Elimine todos os inimigos e siga em frente. Agora, acabe com outros oponentes, salte para a primeira plataforma, empurre a pequena bola de neve para debaixo da árvore, à esquerda, e fique pulando na árvore para que a neve caia na bola, até que ela fique gigante. Empurre-a para o buraco à direita e prossiga. Na próxima parte, elimine mais alguns bobões até coletar o controle remoto. Feito isso, use L1 para trazer a plataforma móvel até o limite à direita, utilize novamente L1 e pressione-o por aproximadamente cinco segundos para que a plataforma lance voô ao próximo caminho (cuidado com a avalanche). Elimine dois ninjas e espere a avalanche passar para desbloquear a corrente de ar à esquerda. Vá correndo por ela usando o R1.

Elimine seis inimigos, pule na plataforma móvel e utilize L1 para subir. Acabe com mais nove inimigos e siga à direita. Você terá de coletar um bilhete que estará na nave espacial, no topo do local. Elimine os inimigos que tentarão atrapalhá-lo, use o furacão para cima, quebre as geleiras com ele e vá utilizando os obstáculos até chegar na nave. Lá, dê apenas uma pequena porrada nela para coletar o bilhete. Desça e volte para a esquerda até o bondinho. Elimine mais um jato supersônico chato e entre no bondinho. Show time! Desça no veículo arriando os

inúmeros inimigos até chegar ao T-Rex e veja que ele se dá mal mais uma vez (ele é insistente...!). Confira seu ranking geral.

parte 2

Repare que, no começo desta fase, haverá um tuboão de papel muito engraçado e ridículo! Agora, você brincarás de R-Type no mar. Os comandos são simples: s para atrair reto, ▲ para atrair para baixo. Use sempre R1 ou L1 para potencializar seus ataques. Quando precisar quebrar as geleiras, pressione R2 e a sua nave se transformará em uma furadeira. Não há truque, elimine todos os inimigos até o final. Confira seu ranking geral.

parte 3

Elimine cinco inimigos e prossiga. Elimine mais nove oponentes e espere que a geleira leve-o para a próxima plataforma.

Escolha Silvia, pressione R1 analógico direito ↑ + ■ e repita a ação quatro vezes para quebrar as placas de gelo. Acabe com mais uma horda de inimigos para prosseguir. Pressione L1 até que a geleira desça, salte para a próxima geleira móvel e espere que ela conduza-o para a direita. Elimine mais inimigos e confira seu ranking geral.

parte 4

Chefe: Blizzard Hazard Frost Tiger

dificuldade: fácil



Escolha Silvia, desça para a plataforma inferior, espere que o tigre se aproxime, pressione L1 e atire nele até que seu status de poder chegue quase ao fim. Dê um duplo pulo, suba na plataforma superior, espere seu status de poder se encher novamente, desça e repita a ação até que ele seja detonado. Você deve tomar cuidado somente quando a energia do tigre-de-dente-de-sabre ficar crítica, pois ele ficará muito mais rápido e com mais ataques. Apenas mantenha o

DETONADO

L1 pressionado e Sílvia desviará de todos os golpes. Ao final, confira seu ranking geral e veja uma divertida animação.



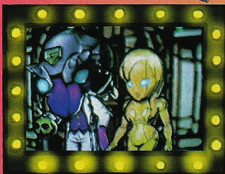
Do Androids Dream of Romantic Scene?

parte 1

Siga eliminando os inimigos. Veja a animação.

Chefe: Serial Killer Android Miss. Bloody Archel

difficuldade: difícil



Você não a enfrentará diretamente. Ela é comandada pelo professor e mandará todos os chefes da fases que você enfrentou até agora, só que muito mais ágeis e com uma energia absurda. O que salvará você é que, no intervalo de cada um deles, haverá um save point. O primeiro deles é T-Rex.

T-Rex:

Utilize a mesma tática do começo do game. Ele estará todo dourado (por estar no comando de Bloody Archel). A melhor opção para aniquilá-lo é escolher Joe e esperar que ele fique na sua frente e use o poder máximo. Pressione L1 e deslize supervoadoras nele. Use as plataformas superiores para fugir quando o chão estiver todo em chamas.

Flinty Stone:

Ele é um pouco mais fácil que o T-Rex, mas sua energia é muito maior. A tática também não muda, mas tome cuidado com os furacões do chefe, pois eles tiram o dobro da sua energia. Não se preocupe com

a lava no fundo, pois agora é água e não tira sua energia.

Após a animação, espere o ônibus (com o gato de papel) passar, salte no teto desferindo alguns socos com o L1 pressionado e confira seu ranking geral.

Cyber Phantom:

Também será usada a mesma tática de antes. Apenas a energia do réptil, que está absurdamente maior, incomodará um pouco. Tenha muita paciência e nada de precipitação. Tome cuidado, pois ele também está mais rápido em seus ataques. Bater nele na parede ainda funciona, mas não espere energia, pois ela não haverá. O professor lançará potinhos que explodirão, e o chão pegará fogo.

Blizzard Hazardi Frost Tiger:

Escolha novamente Sílvia para derrotá-lo e use a mesma tática, novamente. Ele ficará um pouquinho mais difícil do que era, pois sua energia é maior que a dos chefes anteriores e ele está bem mais rápido, principalmente no final. Quando a energia fica crítica, o tigre parece um foguete! Tenha paciência para derrotá-lo de primeira.

parte 12

Chefe: Mad Scientist Dr. Cranken

difficuldade: média



Lembra-se do professor que ficou controlando o réptil e a Bloody Archel? É hora de acabar com ele. Use Sílvia para derrotá-lo. Haverá dois teletransportes, que serão usados em intervalos de seqüências de golpes. Fique

esperto! Ele terá três ataques. Primeiro, soltará três garras com lanças na ponta. Depois, lançará três garras com imãs e puxará alguns blocos de metal para que caiam em sua cabeça (desvie deles). Em seguida, ele lança três garras com lâminas nas pontas, na tentativa de cortar você ao meio. Não tente acertá-lo de uma vez, pois o professor está protegido por um escudo de energia. A primeira coisa que você tem a fazer é prestar atenção, porque em uma das três garras que ele lançar haverá uma bolinha vermelha. Acerte-a até que ela se quebre, sempre pressionando L1 para mirar melhor. Feito isso, o escudo de energia do professor se romperá. Pressione L1 e dê alguns tiros no bobão. Repita a ação até sua primeira energia acabar. Agora ele irá virar um crânio e ficar girando no topo da tela. Cuidado, pois seus ataques ficam bem mais rápidos e poderosos. Use o L1 e encontre a bolinha vermelha entre uma dúzia de esferas apagadas. Acerte-a até quebrá-la, meta mais algumas balas no crânio e, enfim, ele será derrotado. Veja a animação.



Starship Viewtits

parte 1

Elimine todos os inimigos até coletar a chave. Haverá um oponente novo, algo parecido com um réptil de metal amarelo. Não o ataque frontalmente, espere que ele gire e venha em sua direção. Pule para suas costas, aguarde o sinal de interrogação aparecer e dê porrada nele. Quase todas as chaves desta tela estarão com eles. Na próxima tela haverá três botões vermelhos no teto, que deverão ser pressionados. Para o botão da esquerda, simplesmente pule pressionando L1 e dê uma porrada. Para o segundo, no teto, dê um ataque no inimigo branco (rasteira) até que ele fique com um alvo em torno do corpo. Pressione L1 e dê um gancho para que ele voe em direção ao botão e pressione-o com o próprio corpo. O terceiro está na parede à direita e é o mais difícil. Faça o mesmo procedimento até que ele fique com um alvo. Dê um gancho simples, pressione L1 e dê uma voadora no ar, atirando-o em direção ao último botão. Passe pela porta. Derrote uma horda de inimigos para coletar mais uma chave. Passe pela porta novamente. A próxima parte é um pouco complicada. Haverá sete colunas numéricas a serem pressionadas com Sílvia. Fique entre as duas colunas no chão, ao centro da tela, e aplique um golpe para ligá-las. Você terá um mi-

nuto para acionar as sete colunas numéricas. Use seus poderes para acionar determinadas colunas, sempre pressionando o R1 para usar o poder "rec". Passe pela porta. Elimine mais uma leva de inimigos para coletar a chave e tenha muito cuidado, pois nesta sala haverá campos magnéticos para complicar mais. Passe pela porta. Lembra-se do tanque da primeira fase? Você terá de enfrentá-lo novamente para passar para a próxima. A tática é a mesma, a única diferença é que a sua barra de energia está maior; por isso, cuidado. Passe pela porta. Na próxima tela, você terá de passar pelos obstáculos flutuantes. Tenha atenção com os espinhos e siga até o final. Passe pela porta e enfrente mais alguns inimigos na grande plataforma nova. Confira seu ranking geral.

parte 2

Continue na plataforma, que está se movimentando. Debulhe os inimigos e tome cuidado com as armadilhas pelo caminho. Elimine dois jatos superchatos. Acabe com o T-Rex novamente (ele não desiste, mesmo), mas tome cuidado, pois esse dinossauro cara-de-pau está bem mais difícil de destruir. Agora, ele solta filhotes em sua direção. Elimine-os para continuar atacando o paizão. Passe pela porta e se prepare para mais um superdesafio. Lembra-se daquela grande estátua egípcia? Pois é, ela voltará, só que bem maior, bem mais forte e com ataques multiplicados. Tome bastante cuidado, seja rápido ao desviar dos ataques e use a tática de antes para aniquilá-la. É, parece que não querem que você chegue ao final do jogo. Não se assuste, é só seguir o detonado que, com paciência e perseverança, você chega lá. Após derrotá-lo, passe pela porta à esquerda e entre na próxima sala. Lá, enfrente mais um monte de inimigos. A plataforma subirá rapidamente. Seja ágil para desviar dos espinhos que aparecerão. No topo, elimine mais inimigos e desvie dos próximos obstáculos. Destrua as enfermeiras e confira o seu ranking geral.



parte 3

Chefe: Imperador de Degon

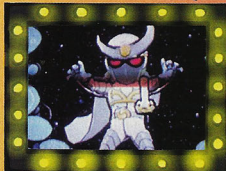
dificuldade: difícil



Ele se transformará em super-robô, mas não pense que você vai ficar para trás. Joe e Silvia também se tornarão super-robôs para ficar páreo a páreo com ele. Você precisará usar os dois personagens para exterminá-lo. Com Joe, espere que o inimigo esteja em um dos cantos, corra até ele usando o R1, espere uma grande bola vermelha sair de dentro de sua barriga e pule nela. Pressione L1 + analógico esquerdo 3 + 1 repetidamente. Com Silvia, espere ele ficar em cima do meteoro e lançar a corrente elétrica para a bola vermelha aparecer novamente. Pule com ela, usando o L1, e mire na direção do ponto a ser atingido, soltando alguns tiros para exterminar o inimigo. Cuidado com os ataques de fogo, dê um duplo pulo para desviar. Ao final, veja a animação e prepare-se para o último chefe.

Último Chefe: Dark Hero, Jet Black

dificuldade: difícil



Aconselhamos que você use Silvia para enfrentá-lo. Primeiramente, dê uma seqüência de quatro ataques no roteirista e a repita quatro vezes (nesa parte, você estará sem poderes). Pronto, seus poderes voltaram. Ainda com

Silvia, pressione L1 e meta chumbo nele. Haverá um momento em que o inimigo ficará imune aos seus tiros e soltará uma porção de ataques. Fique correndo de um lado para o outro do cenário, desvie dos golpes e, sempre que puder, ataque-o pelas costas. Isso não vai tirar dele nenhuma energia, mas vai fazer com que volte a ficar exposto. Você deve contra-atacar novamente quando tudo ficar em câmera lenta. Tome uma distância média, continue pressionando L1 e ataque o inimigo sem dó. Repita a ação aproximadamente quatro vezes para derrotá-lo. Tenha muito cuidado e seja ágil quando ele aplicar seus ataques, pois são rápidos e tiram uma quantidade considerável de energia. Quando puser um ponto final na batalha, curta o divertido fim desse jogo cheio de chefes e desafios, mas, em compensação, muito satisfatório.



Fim

DETONADO

PS2

LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE

Por Felipe Leiva

A (outra) Sociedade do Anel

The Third Age é um jogo grandioso. Qualquer game lançado em torno de algum filme ou obra épica tem uma grande expectativa e responsabilidade, e esse as supera com facilidade, seguindo os moldes clássicos de RPG sem ser redundante. The Third Age traz uma linha de história paralela aos filmes e é bem intenso, apesar de ter alguns momentos clichês e ser incansavelmente ilustrado por vídeos. Os gráficos são muito bem trabalhados e dimensionados, o que demonstra que tiveram o mesmo cuidado que os outros jogos da série. Você irá pausá-lo inúmeras vezes, tamanha a quantidade de itens a serem adicionados ao seu inventário. Isso garante bilhões de combinações, personagens únicos e muita diversão.

Produção: EA Games
Distribuição: EA Games
Plataforma: PS2, Xbox e GC
Gênero: RPG

Gráficos: 8,0
Som: 8,0
Jogabilidade: 7,5
Diversão: 8,0
Nota: 7,5



Controles

Em modo Adventure:

Analgógico Esq.: Move personagem

Analgógico Dir.: Vira câmera

Start: Menu Principal

↑: Aproxima Câmera

↓: Afasta Câmera

▲: Menu Principal

■: Afasta/Aproxima mapa

L1: Escolhe personagem

Em batalha:

L1: Chama personagem

R2: Ordem de batalha para baixo

R1: Ordem de batalha para cima

■: Status do jogador (é possível ver as poções ou efeitos ativos)

Como a maioria dos jogos RPG, Third Age segue a lógica: ganham-se pontos e itens, assim, o personagem fica mais forte. Você pode mudar seus atributos no menu principal.

Menu Principal

Stats: Depois de cada batalha, são adicionados pontos de experiência, que podem aumentar o Level de cada personagem. Vá para essa tela para atribuir pontos de força (Strength), de ação (Spirit) e de energia (Constitution), velocidade (Speed) e destreza (Dexterity).

Equip: Você pode equipar seus personagens com os itens adquiridos durante o game. Os mais novos são exibidos em New Equipment. Ao segurar **■**, você vê as características especiais de cada um deles.

Use Item: Aqui você escolhe itens médicos e poções que aumentam as propriedades dos personagens. Alguns deles só podem ser usados em batalha (Combat Only).

Skills: Nessa tela, é possível escolher as técnicas que serão utilizadas em batalha. A regra é a seguinte: quanto mais se usa um determinado tipo de técnica (de espada ou poderes de espírito), maiores são as chances de aprender uma nova do mesmo tipo. Escolha os tipos de técnica que os personagens aprenderão em seguida apertando **✖** (se estiverem disponíveis).

Quests: Verifique o andamento de cada missão integrada à fase. É possível checar os objetivos e a porcentagem de missão concluída.

Scenes: Nessa seção, você encontra os vídeos que Gandalf disponibiliza durante a jornada.

Options: Mude as características do jogo: áudio, legendas, gameplay etc.

Tanto seus amigos como os oponentes possuem pontos de energia (HPs) e pontos de ação (APs). Os HPs significam literalmente a energia de cada personagem. Já os APs são os pontos que permitem ao jogador usar as técnicas especiais. Utilize os itens adquiridos durante o game para repor esses pontos. Use também o Stats para aumentar a performance dos jogadores.

Durante o modo Adventure, são encontrados diversos itens, espalhados nos cenários dentro de baús. Eles contêm desde armaduras e armas até poções e Elfstones (bolas mágicas projetadas para dar mais poder ao personagem que as usa). Elas melhoram atributos, técnicas e resistências. Além disso, algumas delas permitem a criação de itens durante o combate, e cada personagem pode carregar até quatro itens. Existem três tipos de Elfstone:

Cracked Elfstone: Pouco aumento de força.

Polished Elfstone: Aumento de força.

Elfstone: Permite a criação de itens.

Você e os inimigos possuem diversos tipos de poderes mágicos, com diferentes propósitos, como Water Spirit e Shadow Spirit. Eles podem imobilizar um personagem ou drenar temporariamente as suas forças. Utilize as Elfstones e as poções que você colhe no caminho para anular esses status ou ao menos criar uma boa proteção contra eles.

Procure os Palantirs de Saruman, pequenas bolas mágicas brilhantes postadas em um pilar, para salvar o jogo.

Eregion



Elfborn, Elfstones and Elven artifacts that you improve throughout the game. Each character can hold up to 4 Elfstones.

Nesta fase, é preciso andar pela floresta de Eregion para encontrar o equipamento. Em um primeiro momento, depois do vídeo, encontre os três Nazguls. Use um ataque e assista a mais um vídeo. Com a companhia de Idril, percorra a floresta. Ao achar os baús, aperte ação para encontrar itens. Cuidado, pois a chance de encarar um combate aumenta quando um baú é descoberto. Ande até chegar a uma espécie de castelo. Mate os inimigos no caminho. Ao chegar ao refúgio élfico, pegue mais uma vez os itens dos baús. Siga Idril e assista à animação. Vá pela trilha e ajude seus amigos a matar três orcs. Concentre-se naquele com a bandeira, pois ele é o mais perigoso. Depois que o matar, os outros dois cairão com facilidade. Use os novos itens adquiridos. Veja o vídeo e siga a trilha. Vá lutando sem muita dificuldade até chegar a um pátio nevado, a Passagem de Caradhras. Você encontrará Elegost, um cavaleiro solitário. Ele se unirá ao seu time para ajudá-lo. Mate um warg raivoso. Use ataques de espada para matá-lo rapidamente. Siga pela direita. Mate mais um warg. Em seguida, quando encontrar um grupo de dois wargs, utilize com cuidado os itens que ganhou. Eles são criaturas fortes, tiram bastante energia. Escolha um bicho e se concentre nele. Quando matá-lo, escolha o outro. Acabe com mais um monstro ali perto e entre pela passagem ao lado da cachoeira. Haverá mais uma

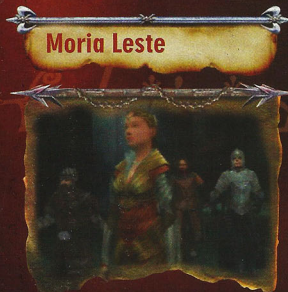
DETONADO

luta no acampamento ao lado das pedras. Repita o procedimento da batalha anterior com orcs. Siga pela trilha. Você chegará a uma construção de pedra semidestruída. Depois de subir as escadas, encare mais duas batalhas. Pegue os itens. Chegando ao altar éflico, encare uma luta. Veja um vídeo. Pegue a Elfstone (HP) e siga pela passagem quebrada ali perto. Chegando à fogueira, mais um vídeo. Siga pelo caminho. Desça até chegar à construção éflica. Mate os dois orcs que vigiam o local e pegue a Elfstone (Health) no altar. Desça, veja o mapa e continue pela entrada de pedra. Pegue os itens da ponte até chegar em um pátio encharcado. Mais uma vez, haverá uma batalha com orcs. Como nas lutas anteriores, concentre-se no orc-chefe, que porta um cajado. Quando tiver derrotado todos eles, pegue a Elfstone (Water Spirit) e continue seguindo. Ao chegar à floresta morta, lute no caminho de folhas mortas e perto dos barcos. Salve o jogo na encruzilhada. Siga até achar mais um pilar com a Elfstone (Armor). Derrote os orcs na batalha e pegue o artefato. Volte, passe pela cruzamento e ande pela passagem à esquerda. Salve seu jogo em mais uma encruzilhada. Siga à esquerda. Assista ao vídeo. Agora, veja que Hadhod, o anão, se une à batalha. Você terá de derrubar um gigantesco orc. Use todos os poderes de espírito disponíveis. Idril o ajudará muito aqui. Quando derrubar o monstro, pegue os itens. Volte à encruzilhada e siga a trilha. Ao chegar ao lago, assista ao vídeo. Você enfrentará uma espécie de chefeão, um enorme polvo. Use mais uma vez os poderes de espírito. Não adianta deixar Berethor na luta, pois ele não possui um ataque que possa danificar o polvo à distância. Troque-o por Elegost usando L1. Machuque o polvo o quanto puder até conseguir entrar no modo Perfect. Mande uma chuva de lanças e mate o monstrego. Entre pela passagem. Veja o vídeo.



Agora, na entrada das minas de Moria, suba as escadas de pedra até encontrar dois wargs albinos. Derrote-os e siga. Você chegará a mais um pátio cheio d'água. Mate outro polvo. Suba as escadas até encontrar uma galeria de mineração. Siga pelo caminho à esquerda para encontrar o baú. Enfrente mais uma batalha. Volte e siga pela passarela. Antes de chegar ao final, haverá mais uma briga. Por mais inofensivo que o orc pareça, não vacile. É difícil eliminá-lo, principalmente porque ele possui a capacidade de se auto-regenerar, o que torna as coisas complicadas para você. Se tiver a oportunidade, use o modo Perfect para acabar logo com o assunto e seguir em frente. Se não, use os poderes de Idril para tirar dele a maior quantidade de energia possível. Siga o caminho até a achar a escada da Necrópole de Moria. Capture as sete runas dentro dos baús para ganhar pontos de experiência. Vá entrando nas criptas à esquerda e à direita para pegar os itens dos baús. Você lutará muitas vezes. Ao final, há um Save Point. Suba as escadas. Entre pela passagem à direita. Você chegará a um salão de lava. Salve o jogo e vá seguindo os pontos brilhantes vermelhos no mapa. Eles indicam a posição dos baús com as runas. Você terá de lutar diversas vezes durante o caminho. Se puder, use o ataque Cleaving Wound contra

os seus inimigos. É uma opção excelente quando você se defronta com um grande número deles. Veja o vídeo. Volte para o salão anterior e entre pela passagem de pedra. Quando sair das vielas, você encontrará uma gigantesca galeria com uma passarela no meio. Há diversos baús ali. Cada um deles significa uma batalha a ser disputada. Saia vitorioso de todas elas e siga até o próximo salão. Vença mais algumas brigas até chegar à sala do trono. Derrote outros orcs e wargs e assista ao vídeo. Agora, volte até o salão em que você estava e suba a escada que dá passagem para o nível superior. Ao chegar no topo, há mais um Save Point. Desça, aproxime-se da tumba e veja mais uma animação. Pegue os itens para Hadhod. Não se esqueça de abrir os outros baús do local. Em seguida, saia da sala e dirija-se ao enorme salão ao lado. Abra mais baús e vença algumas batalhas. Salve seu jogo ao lado da porta da Chamber of Records (Câmara de Arquivos).



Aqui, você encontra cinco orcs. Três deles possuem espada e dois são arqueiros. Mate o líder. Use o Goblin Bane para neutralizá-lo rapidamente. Em seguida, detone o resto.

O golpe Cidadel Rage, de Berethor, também é bastante útil. Esses orcs têm

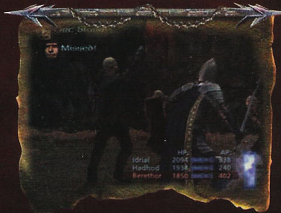


a capacidade de se regenerar. Depois, siga em frente e veja mais um vídeo. Vá abrindo os baús e lutando até encontrar o Troll. Idríal é especialmente útil aqui. Use o Gift of Galadriel para repor a grande quantidade de energia tirada pelo monstro. Você terá de derrotar nove Trolls para completar a aventura. Continue até entrar pelo portal. Desça as escadas e encontre a estátua do anão. Veja o vídeo. Em seguida, derrube mais um Troll com um arqueiro orc. Vá andando até encontrar mais uma galeria de lava com escadas. Há mais batalhas a serem ganhas. Chegando ao salão parecido com o do início da fase, derrote mais alguns orcs e entre pela passagem debaixo da terra. Ao chegar à estatua de fogo, derrote o orc que a protege. Use o modo Perfect, se necessário. Em seguida, investigue os baús do local. Entre pela passagem frontal. Ela a levará a mais um salão. Veja o vídeo. Você terá de parar o orc que batuca no tambor. Ele é responsável por chamar outros à batalha. Você irá se deparar com algumas batalhas. A decisiva é quando encontra três orcs e o tambor ao fundo. Não demore muito para matá-los ou o orc do tambor irá chamar mais colegas para a batalha. Uma boa opção é o Perfect Mode. Entre pelo próximo buraco na terra. Ao sair, salve o jogo na bola mágica. Use a passarela de madeira para atingir o outro lado. Mate o Troll quando pisar no chão de pedra. Suba as escadas para chegar ao Mausoléu, onde haverá mais um Troll. Salve e continue a sua jornada. Lute mais uma vez e pegue o item no altar. Saia pela parede quebrada ao lado. Desça a passarela de madeira. Suba mais escadas e entre pela passagem. Veja o vídeo. Haverá mais um combate. Vá seguindo pelas galerias até encontrar o salão com as colunas. Você encontrará dois Trolls no final.



Para destruí-los com mais facilidade, use os golpes Arrows of Sleep e Paralyzing Shot. Eles farão com que os inimigos fiquem imóveis por algum tempo, o que dá a você a oportunidade de matá-los sem sofrer muitos danos. Entre pela porta ao lado. Você chega à ponte de Khazad-dum, na qual Gandalf é arrastado para as trevas por Balrog. Desça as escadas e veja o vídeo. Será necessário derrotar o Balrog. A boa notícia é que você terá todos os seus colegas à disposição para lutar, além de Gandalf, o Cinzento. A má é que o bicho é bastante resistente e forte. É bastante provável que você fique com apenas dois ou três personagens para lutar. É essencial que Idríal e Gandalf sobrevivam ao ataque. Faça com que a elfa use seus poderes de regeneração para recuperar a vida de Gandalf. Use o poder Bolt of the Valar de Gandalf para tirar uns bons cinco mil pontos de energia do Balrog (o que é pouco). Você terá de disparar ao menos dez raios para neutralizá-lo. Use o Elf Medicine para reanimar companheiros mortos. Gandalf é bastante poderoso, use-o para sua vantagem. O poder Endure Shadow dá mais resistência contra os poderes negros do inimigo. Já o Wizards Drain tira alguns pontos de ação do Balrog e os transfere para você e seus amigos. Depois de derrotar o bicho, assista a um vídeo.

East Emmet Gullies



Pegue o item atrás de você. Aproveite para salvar o jogo. Siga a trilha e veja a animação. Agora, você tem a companhia de Aranel, um elfo. Mate os três Uruk-Hais do caminho. Veja um vídeo. Você terá de eliminar as hordas de Uruk-Hais que habitam o local. Não é uma tarefa difícil, mas sim trabalhosa. O lugar se assemelha a um gigantesco labirinto, é só seguir os pontos vermelhos piscantes. As cavernas são os locais que oferecem a maior resistência. Esteja preparado para encontrar um enorme warg. Caso fique muito difícil, use o Perfect Mode. O modo Frenzy permite que sejam feitos dois ataques por vez. Se, nesse modo, você usar o Arrow Flurry de Eloogost e qualquer outro de seus ataques, terá a chance de dar três golpes. Isso é particularmente importante quando você se depara com um número de inimigos maior do que o previsto. Além disso, use as técnicas de luta com mais de um golpe, como o Ethelion Wrath (de Berethor) e o Mountain Rage (de Hadhod). Fique sempre com Idríal por perto para que ela cure seus colegas. Procure os elfos perdidos entre as pedras. Ajude-os a completar tarefas e realizar aventuras. Ao chegar no bloqueio Uruk-Hai, use todas as suas forças para matá-los. A seguir, veja um vídeo.

DETONADO



Plains of Rohan



Ande pela planície e salve o jogo. Em seguida, assista a um vídeo. Haverá um confronto com Uruk-Hais. Vá seguindo até encontrar uma camponesa em apuros. Salve-a e mate os monstros. Agora, Morwen se unirá à sua turma. Ela possui a habilidade de roubar itens de seus inimigos, além de portar dois machados. Procure pelos baús entre as casas em chamas. Siga os pontos vermelhos no mapa para achar os Cavaleiros de Rohan. Eles pedirão assistência em Helm's Deep. Você deverá falar a todos os cavaleiros da área que se dirijam ao local. Encontre a primeira patrulha de cavaleiros ao lado do vilarejo. A seguir, entre na caverna. No piso térreo, você encontrará uma porção de cavaleiros nas bocas dos túneis. Na parte superior da caverna, após algumas brigas, você terá acesso a alguns itens nos baús. Desça e volte até o ponto em que a fase começou. São os últimos cavaleiros. Veja um vídeo. Volte à caverna e siga o ponto vermelho. Você chegará à ponte que leva a Rohan. Dois bloqueios de Uruk-Hais o esperam à frente. Em ambos os casos, inimigos se unirão a outros para matá-lo. Eles terão saído da água do riacho. Use o Gift of Galadriel e o Power of the Valar de Idril para reanimar companheiros muito feridos ou mortos.

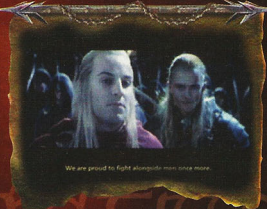


No segundo bloqueio, use as flechas de Elegost. Passando pela ponte, siga o caminho e assista à animação. Ao entrar no forte, brigue com alguns Uruk-Hais. Em seguida, suba a montanha para acionar a engrenagem que fará com que se abram os portões de madeira. Não é preciso dizer que você encontrará uma porção de monstros pelo caminho. Eles causarão mais danos à sua energia, portanto, preste atenção aos itens de defesa. Troque de personagem conforme a batalha pede. Deixe que Hadhod cuide dos líderes, enquanto Idril recupera suas forças. Use seus itens com bastante cuidado. Depois de mexer em todas as engrenagens, entre na cabana central. Veja um vídeo. Você terá de derrotar Grima, concentre-se nele. Use Hadhod, Idril e Berethor para tal tarefa. Eles lançarão alguns poderes, responsáveis por drenar suas forças. Tome o Dwarven Ale, que serve como antídoto. Existem muitas combinações possíveis de ataques, mas o principal é o seguinte: se um personagem morrer, faça com que Idril o reviva. Não deixe que ela morra. Feito isso, assista a outro vídeo. Acione mais uma engrenagem e desça as escadas. Saia pelo portão aberto e veja a animação. Vá andando até chegar à caverna. Veja um outro vídeo.



Lute até chegar ao outro lado da caverna. Mate mais dois wargs e assista ao vídeo. Você agora terá a companhia de Eoden. Salve seu jogo na bola mágica, à frente. Vá andando até assistir a mais um vídeo. Em seguida, você terá de matar o warg montado por um orc. Concentre todas as suas forças nele, não ligue muito para os seus comparsas. Use Eoden para sugar energia e pontos dos monstros. Use também a sua lança. Talvez os golpes mais ferozes sejam os de Berethor. Feito isso, veja um vídeo.

Helm's Deep



Agora, você está no estábulo de Helm's Deep. A primeira coisa a se fazer é visitar a sala de armas. Suba as escadas, vire à direita e entre no corredor. Pegue os itens e converse com Gamling, o guarda da sala. A partir desse momento, você terá de falar com Gimli, Legolas e Aragorn para que a aventura prossiga. Saia da sala e vá até o pátio principal. Entre no salão real e encontre Gimli tomando vinho ao lado do trono. Ele está sentado em uma mesa retangular. Veja o vídeo. Em seguida, saia e vá pela entrada ao lado para chegar à outra parte da fortificação. Ao sair, procure por um baú. Ele contém o machado de Hadhod. Assista ao vídeo. Desça as escadas e encontre um acampamento. Suba as escadas que levam ao muro. Ande pela passarela e encontre Legolas.



Veja um vídeo. Siga pelo caminho. Fale com Theoden, o rei de Rohan na pedra mais alta, à frente do salão real. Depois, desça até o estábulo e fale com Aragorn. Volte até a sala de armas e converse novamente com Gamling. Aceite seu convite para defender os muros. Assista ao vídeo. Uma batalha será disputada. Você terá de combater diversas ondas de inimigos, que virão pelas escadas. Cada um dos Uruk-Hai protege uma escada. Quando vencer um deles, use seus ataques para derrubar a escada. Haverá apenas duas chances antes de enfrentar um novo inimigo. Além disso, você tem a ajuda de Legolas. Use os seus golpes devastadores para nocautear a maior quantidade de inimigos possível. Vá derrubando as escadas e vença. Veja um vídeo. Repita o procedimento nas próximas batalhas. Mais uma animação. Agora, na parte inferior da fortificação, haverá inimigos mais fortes. Porém, desta vez, você terá a ajuda de Gimli.



No primeiro momento, você se depara com quatro oponentes. Concentre-se nos homens-bomba, pois eles são especialmente letais. Se você demorar muito, esmigalham um de seus personagens de uma vez só. Use a grande energia de Gimli como vantagem. Deixe que Idrial recupere suas forças. Feito isso, haverá um vídeo. Você retornará à sala de armas. Salve seu jogo e vá para a parte de fora. Pegue os itens com os soldados mortos. Desça as escadas até chegar ao portão principal.

Depois disso, você terá de enfrentar mais uma batalha, com a ajuda de Aragorn. Atravessando o portão, há uma fileira de três inimigos, que se revezam. Concentre-se naqueles que utilizam a zarabatana. Use Aragorn à vontade para destruir a maior quantidade de Uruk-Hais. Ao final, três Trolls com armadura invadirão o portão. Use o Paralyzing Shot de Elegost para deixá-los dormente. Finalize-os com o resto de seus amigos. A seguir, veja um vídeo. Você enfrentará uma batalha parecida no andar de cima. Repita o procedimento com o Troll seguinte. Assista a mais um vídeo. Agora, você está cercado por três Uruk-Hais bastante fortes e um Troll. Vale lembrar que o jogo tem duas reposições para os Uruk-Hais e três para os Trolls. Ou seja, você terá de matar duas levadas de Uruk-Hais e três de Trolls. As chances estão contra você, pois esses inimigos são particularmente difíceis de matar. Como se isso não fosse o suficiente, eles também tiram um bocado de energia. Use o Paralyzing Shot no Troll e mate-o em seguida. Faça o mesmo com os outros dois monstros. Use Idrial com bastante consciência para recuperar os seus soldados sempre que preciso. Fique sempre atento: ela precisa sobreviver. A seguir, mate o resto dos Uruk-Hais. Use o Company Valor, de Berethor, para aumentar as chances de erro do inimigo. Mate os três soldados inimigos ao final e assista a mais um vídeo.

Osgiliath



Nos primeiros momentos da fase, salve o jogo no pilar à frente. Em seguida, vire à esquerda para batalhar algumas vezes. Chegando à batalha final, você se depara com o General Orc e alguns companheiros. Livre-se deles. Ao voltar aos pátios em ruínas, enfrente as diversas batalhas que irão surgir. Siga o vermelho piscante. Chegando ao pátio principal, derrote todos os inimigos para vencer a próxima aventura. Se Eowen estiver com pontos de stats suficientes, é possível usar o Drain Health em todos os seus inimigos e tirar



DETONADO

uma boa parcela de energia. No próprio pátio, suba a rampa de madeira para encontrar mais uma vez o General e seus companheiros. Você terá a ajuda de Faramir. Ele não tem poderes fortes, mas é bastante resistente. Quando estiver em apuros, peça para que ele lance uma chuva de flechas em seus inimigos. Mate os sentinelas das torres. Cuidado com o poder espelho que eles jogarão em você. Use o Stand Fast, de Berethor, para se proteger. Utilize também o Perfect Mode para atingir uma carga alta de poder no General.

Minas Tirith



Você terá de defender a cidade de Minas Tirith contra a invasão do exército de Sauron. Depois do vídeo, derrube os dois Trolls. Em seguida, encare todas as batalhas que estão em andamento na praça. Depois, vá ao ponto em que o Troll está parado. Você enfrentará algumas levas de inimigos. Use o Paralyzing Shot de Elegost para imobilizar os monstros. Depois, acabe com eles. Encontre Gandalf na passagem e veja o vídeo. Elimine mais uma horda de monstros até chegar à próxima praça. Repita o procedimento da praça anterior e siga pelo próximo portão. Mate os Trolls e os orcs na praça. Suba as escadas do muro. Neutralize os dois Trolls da ponta e siga o ponto vermelho no mapa. Veja um vídeo. Será necessário acionar a catapulta para neutralizar as torres de ataque. Você lutará em duas frentes. Morwen, Eoden e Hadhod combatem a horda de orcs que aterrissam no muro. Já Elegost, Idril e Berethor guerreiam contra o gigantesco Nazgul que protege a catapulta. Detone todos e veja o vídeo. Agora, mate os Trolls que guardam o segundo portão. Veja um vídeo. Vá seguindo até encontrar uma rampa. Haverá mais duas batalhas. Assista a mais um vídeo. Ande até chegar outro Nazgul. Derrote-o. Continue correndo pelas ruas de Minas Tirith até chegar ao próximo portão. Veja um vídeo. Depois, haverá outro Nazgul. Use o Bolt of the Valar de Gandalf para danificar bastante o monstro.

Ressuscite seus companheiros com o Elf Medicine ou com o Power of the Valar (Idrial). Desça a rampa novamente e entre pelo grande portal. Assista ao vídeo. Com Idril, derrote os dois monstrinhos. Agora, mate os três dragões na parte superior da cidade. Use o Ethelion Wrath de Berethor para causar bastante estrago nos inimigos. Utilize qualquer técnica de dois ou mais golpes de Hadhod para perfurar o escudo inimigo. Conte mais uma vez com o Drain Health de Eoden para sugar mais de 9000HP dos dragões. A seguir, desça as escadas da torre. Você chegará aos esgotos da cidade. Siga o ponto vermelho brilhante, que indica a saída. Salve o jogo. Saia e veja o vídeo. Você terá de lutar com o Nazgul. Repita o procedimento dos monstros anteriores e você não terá muitos problemas. A seguir, saia do palco de batalha e assista a mais uma animação.



Veja um vídeo. Salve seu jogo e vá seguindo até encontrar o portão. Assista a mais um vídeo. Pegue os itens nos baús escondidos atrás de você. Agora, você terá de defender a sala do Trono de Gondor do ataque orc. Depois de algumas brigas, enfrente o último orc do trono e assista a um vídeo.

Pellennor Fields



Ande pelo campo aberto e vá batalhando. Não se esqueça de pegar os itens nos baús espalhados no caminho. Você encontra Murnakil, o elefante gigante. Use o golpe Berserk de Hadhod nele. Depois, encontre o Witch-King. Talvez ele seja o inimigo mais resistente do jogo. Para enfrentá-lo, você terá a ajuda de Eowyn. Ela é bem fraca em golpes, mas possui bastante energia. Cuidado com o Fear do inimigo, pois ele desabilita seus personagens. O seu antídoto é o

Dwarven's Ale. Use os golpes mais potentes de cada personagem. O Targeted Strike de Berethor é uma boa opção. O Rupture Armor de Eadon também é bem interessante. Use o Elf Medicine para trazer de volta à vida seus companheiros mortos. O Witch-King também tem a capacidade de se auto-regenerar, o que torna as coisas mais difíceis para você. Após derrotá-lo, veja o vídeo. Continue andando pela planície. Você encontrará mais alguns Murnakils pelo caminho. Derrote todos eles. A seguir, assista a um vídeo. Agora que Aragorn está na sua equipe, use o poder Call of the Dead. É uma técnica maliciosamente devastadora, porque tira uns bons 30.000 HP de seus inimigos. Assim, fica fácil! Vá enfrentando leva após leva até chegar aos três Trolls encouraçados. Muito simples: use o Call of the Dead e golpes de alta potência. Veja um vídeo. Você encontrará mais alguns Witch Kings. Use o Perfect Mode e o Call of the Dead. Depois de matá-los, você terá de brigar com mais quatro deles. Assista a mais um vídeo.

Eles usarão o Wraith Thrust, um golpe de potência média. Você estará frente a frente com o Senhor do Mal, Sauron. Ele parece difícil de matar. Não se engane: é extremamente resistente, mas não imbatível. Ele usará o truque Paralysis of Light para desabilitar seus golpes. O Darkest Fear imobilizará totalmente seu personagem. Mais uma vez, tome o Dwarven's Ale para se recuperar. Uma forma bastante eficiente de se manter sempre na luta é usar Idril. Com o modo Frenzy, ela pode utilizar o Power of the Valar para trazer à vida seus personagens mortos. Com o Aura of the Valar, ela automaticamente reanima quem morrer. Vá fazendo isso e detone Sauron com golpes arrasadores. Quando o derrotar, assista ao vídeo final.





Dragon Quest & Final Fantasy

Itadaki
Street
Special

Por Ricardo Farah Pereira

Produção: Square Enix
Distribuição: Square Enix
Plataforma: PS2
Gênero: Tabuleiro
Jogadores: 02



Itadaki Street é uma série da Enix que surgiu no antigo NES e, sem dúvida, foi precursora de Mario Party e de outros games do gênero. Graças à fusão dessa empresa com a Square, a série foi revivida no PS2, trazendo um elenco muito desejado pelos fãs das produtoras. Lançado recentemente no Japão, "DQ & FF: Itadaki Street Special" liderou as vendas de jogos na terra do sol nascente por boas semanas.



Como o próprio nome do jogo diz, o elenco do game é composto por personagens das séries Dragon Quest e Final Fantasy. Do time de Dragon Quest, temos representantes de DQ, DQ2, DQ3, DQ4, DQ5, DQ6, DQ7 e, inclusive, do novato DQ8. São personagens como Alena, Cristo, Bianca, Ragnar e até mesmo as gelfeias Slimes. Já do lado Final Fantasy, temos a turma de FFI, FVII, FVIII, FFI, FFX, FFX-2, FFXI e do futuro FFXII, com personagens inesquecíveis, como Cloud, Squall, Tidus, Aeris, Yuna, Sephiroth e os Chocobos.



O sistema do jogo é como uma disputa de tabuleiro semelhante ao conhecido Monopoly (ou Banco Imobiliário). Cada jogador escolhe um personagem da série, o qual anda nos espaços do tabuleiro conforme o número que sai no dado. Cada espaço possui itens, propriedades e até mesmo novos personagens que podem ser comprados para melhorar a disputa. E, assim como no Banco Imobiliário, vence quem conseguir o mais dinheiro e propriedades.



O que faz do jogo divertido não é apenas a presença de personagens das produtoras, mas sim, todo um universo que caracteriza as duas séries. As disputas rolam em cenários conhecidos como Midgar, Thunder Plains, Gold Saucer etc. Se você curte o gênero e é fã das séries Dragon Quest e Final Fantasy, não pode, por nada, perder esse jogo. No entanto, o que pode causar uma certa frustração (e que foi um dos motivos de o jogo estar na nossa seção Game Freak) é o fato de ele ser totalmente em japonês. Ou seja, se você conhece o básico da língua japonesa, ou é fã (mesmo) das séries, terá coragem de jogar esse game.



Surpreendente como a vida.

TEMPLO DO TIGRE
Os tigres se acostumaram a
comer comida nas mãos dos
monges budistas, na Tailândia

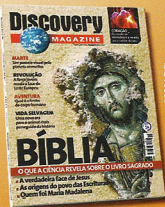
mergulhe
descubra
conheça
leia

A Discovery Magazine é uma revista que conquista você da primeira à última página, porque traz tudo o que é importante para a sua vida. Assuntos fascinantes e variados com respostas para tudo o que você precisa e deseja saber. Em cada reportagem,

você encontra a emoção de novas descobertas da ciência, da tecnologia e a aventura de um mundo que não pára de surpreender.

Discovery
MAGAZINE

surpreendente como a vida



Dragon Warrior VIII

O único jogo que vende mais que Final Fantasy no Japão está chegando ao ocidente. Saiba o que esperar do novo game da Square Enix

Review Especial

Suikoden IV

O mais novo episódio da saga das 27 Runas Mágicas chega para rivalizar com os maiores RPGs do PS2. Será que consegue?

Trocar o canhão nunca mais!

Aumente a vida do seu PS2 e transfira games para o HD do console através do PC

DETONADOS Completos na revista!



Viewtiful Joe 2

Joe e Silvia se unem em mais uma aventura contra o mal. Estratégia completa para as fases e os chefes

Lord of the Rings: The Third Age

Solução completa para você chegar ao final e desvendar os segredos da Terra Média



Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

As táticas de combate mais eficazes e a solução para os quebra-cabeças do game da famosa animação japonesa

Call of Duty: Finest Hour

Técnicas infalíveis para você sair inteiro dos sangrentos combates da 2ª Guerra Mundial



Legend of Legaia

Um dos clássicos RPGs do PSOne desvendado, incluindo todas as ARTS, magias, informações dos chefes e extras

571 TRUQUES E DICAS

DICAS 100% APROVADAS

- >Advan Racing
- >C12: Final Resistance
- >CART World Series
- >Dark Forces
- >Darklight Conflict
- >Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix
- >Dead In The Water
- >The Bombing Islands

PlayStation



- >Bad Boys 2
- >Dr. Muto
- >Evil Twin
- >Fallout: Brotherhood Of Steel
- >Freestyle
- >Harvest Moon: Save The Homeland
- >MLB SlugFest: Loaded
- >MTV's Celebrity Deathmatch
- >NASCAR: Dirt To Daytona
- >Naval Ops: Warship Gunner
- >NFL Street
- >Onimusha 2
- >Serious Sam: Next Encounter
- >Smash Court Tennis Pro Tournament
- >Stargate And Hutch
- >Tiger Woods PGA Tour 2004
- >Top Gear: Dare Devil
- >TransWorld Surf



Ano II - Número 15 - R\$ 6,90

METRO
AVENGERS



RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

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

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

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

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

Digitalizado por: *anderbass*

Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

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

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

