PlayStation 3 | PlayStation 2 | PlayStation Portátil | PlayStation Network

Revista START
ANO 1 | #06 | R$ 6,90

Seu guia para

PlayStation

EM PRIMEIRA MÃO!

METAL GEAR SOLID 4

30 páginas com um especial completo sobre a história do game, personagens, detonado, dicas e muito mais

Dicas & Truques

+ de 280 trapaças para os melhores games do mercado

Dragon Ball Z Burst Limit / Monster Hunter Freedom
The Incredible Hulk / GTA IV



Saiu o ganhador **PS3** e a promoção continua



Especial PURE

Manobras radicais e muita velocidade são os ingredientes deste emocionante game



Detonado
The Bourne Conspiracy

Desvendamos o passado do agente na base da "porrada"!

Guia
RACEDRIVER GRID

Confira um verdadeiro guia de pilotagem para se dar bem no realístico título.



Preview

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli PS3
Persona 4 PS2
Pilot Academy PSP

Review

Battlefield: Bad Company PS3
Guitar Hero: Aerosmith PS2 PS3
Space Invaders Extreme PSP

Crazy Turkey Editora

ISSN 1983-3296

A CRAZY TURKEY EDITORA

Uma revista para cada segmento. A Crazy Turkey Editora edita há nove anos as melhores revistas especializadas do mercado editorial brasileiro. Cada qual com uma linguagem diferente e específica para o público a que se destina. Porque nós respeitamos as diferenças entre nossos leitores.

edição #91



Moto Adventure
Lançamentos, testes, viagens, novos produtos, dicas de segurança e tudo que acontece no mundo das motocicletas

edição #43



Super Speed,
para quem tem metanol nas veias

edição #04



Start
"Muitos games, dicas e truques detonados, reviews, previews e muito mais para o PSP, PS2 e PS3."

edição #106



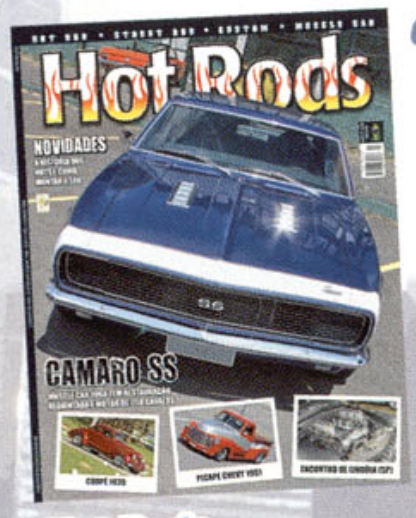
Car Stereo Tuning,
Tuning, Som e personalização

edição #57



Áudio e Video Design e Automação
Home Theaters, equipamentos, automação e Decoração

edição #40



Hot Rods,
antigos customizados com motores envenenados

edição #103



Zoom Magazine
O fascinante mundo da produção de cinema e TV

CRAZY TURKEY EDITORA
DIRETORES
Vera Miranda Barros
Miguel Ricardo Puerta

START

CHEFE DE REDAÇÃO
Ademir Pernias
EDITOR
Claudinei Costa
claudinei@cteditora.com.br
EDITOR DE ARTE E PROJETO GRÁFICO
Daniel Malavazi de Oliveira
daniel@cteditora.com.br
SCANER, TRATAMENTO DE IMAGENS E PRODUÇÃO
Ronaldo Victor Orsi, Daniel Malavazi de Oliveira e André Santos
TEXTOS
Adriano Costa, Caio Silva, Flavio Faria
FOTOGRAFIA
Ricardo Kruppa
DIRETOR ADMINISTRATIVO
Miguel Ricardo Puerta
PUBLICIDADE

Diretora Comercial	Vera Miranda Barros
Gerente Comercial	Geovania Alves
Executivo de Contas	Alexandre Clayton Agustinho
Atendimento ao Leitor	Simone Maria Kruppa
Departamento Assinatura	Paulo Cano e Andréa Azevedo +11 6168 7485/9287
Eventos	Ricardo Kruppa
Circulação	Paulo Cano
Contabilidade	RC Controladoria e Finanças Ricardo Calheiros (11) 5080-3628/9287

ASSESSORIA JURÍDICA
JULIANA T. AMBROSANO • MIGUEL RICARDO PUERTA

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
(11) 6168 7485
DE SEGUNDA À SEXTA DAS 9:00 AS 18:00 HORAS
assinatura@cteditora.com.br

REVISTA START
A Revista Start é uma publicação mensal da Crazy Turkey Editora e Comércio Ltda. • Redação, Administração e Publicidade: Rua Crisólita, 184, Jardim da Glória, CEP 01547-090, São Paulo SP Fones/Fax: (11) 6168-7485/9287 Distribuidora exclusiva para todo o Brasil-Fernando Chinaglia Distribuidora • A Revista Start não admite publicidade redacional • É proibida a reprodução das reportagens publicadas nesta edição sem prévia autorizacão • As opiniões emitidas em artigos assinados são de responsabilidade de seus autores, não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias à mesma. Ninguém está autorizado a receber qualquer valor em nome da Crazy Turkey Editora ou da Revista Start. Registro no INPI: NP-829506837

INTERNET
www.revistastart.com.br

EMAIL
revistastart@revistastart.com.br

JORNALISTA RESPONSÁVEL
Ademir Pernias
MTb 25815

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Prol Editora Gráfica



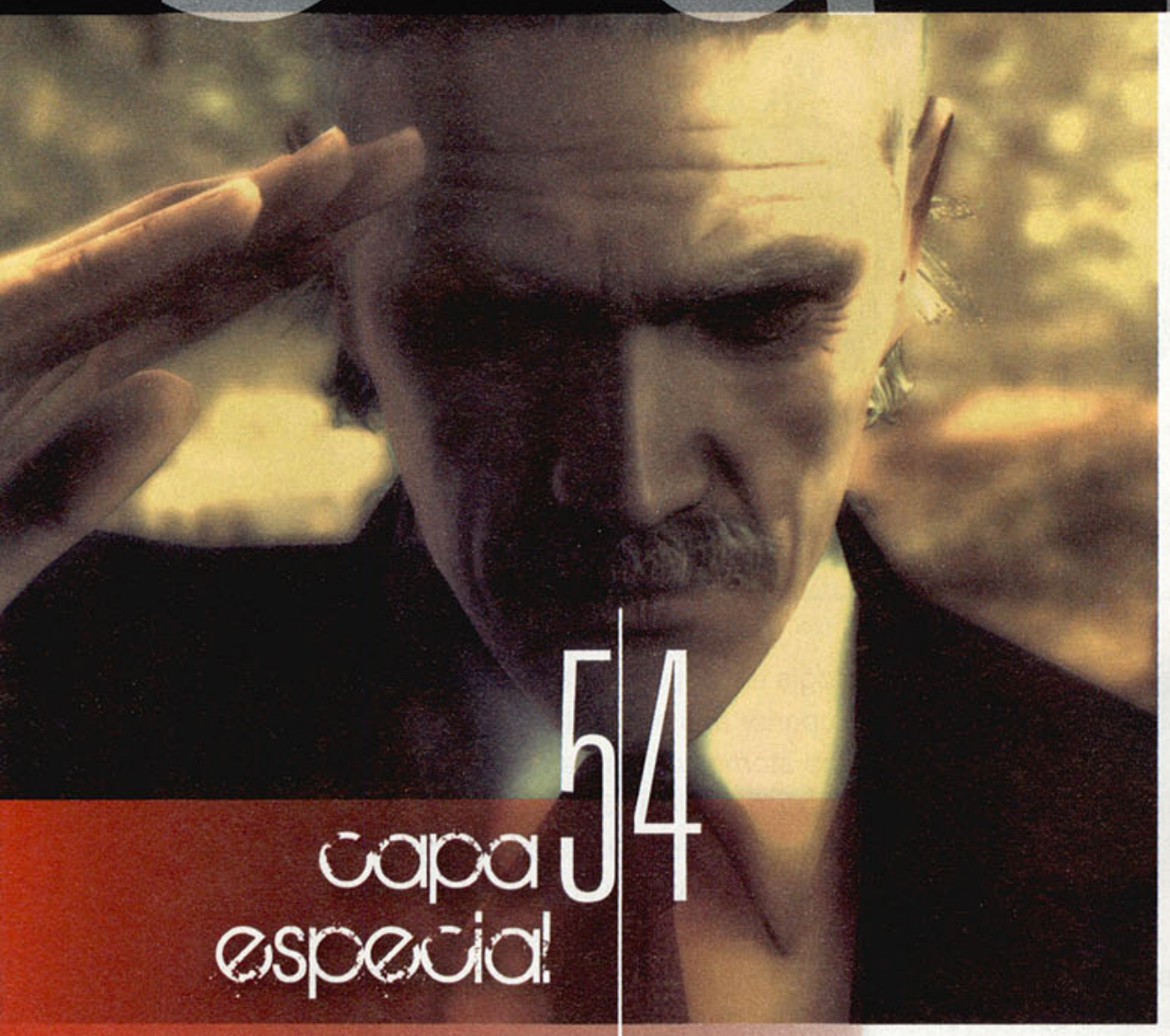
NANOTECNOLOGIA, UM PROBLEMA DE FAMÍLIA!

Que a nanotecnologia é a capacidade de criar objetos de qualidade superior aos existentes hoje, a partir da organização dos átomos da forma desejada, disso nós já sabemos! Agora o que ela tem a ver com a família? Não se confunda, eu explico! A nanotecnologia visa um mundo melhor e os avanços centrados nela trazem bens para a humanidade, como por exemplo: criar nanorobôs para patrulhar o corpo humano, reagindo a quaisquer problemas que surgissem e com isso, erradicar doenças, entre outras aplicações. Isso não é um roteiro de ficção científica, e sim a mais pura realidade. Claro que a idéia não poderia deixar de ser aproveitada nos games e o título mais esperado do ano, **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, traz a conclusão da saga de Snake, um agente especial que precisa enfrentar uma ameaça mundial oriunda de sua suposta família. A mente criativa de Hideo Kojima (criador da saga) trouxe a idéia da nanotecnologia e aliou a aplicação da tecnologia com ação, espionagem, ficção, guerras, um clima cinematográfico e por incrível que pareça, também com intrigas familiares (sim, os personagens virtuais também sofrem com isso). O universo criado por Kojima é rico e seus personagens realmente cativam, mesmo os jogadores que não conhecem as aventuras anteriores ou nunca ouviu falar da franquia. Talvez o grande sucesso do game não se baseie apenas na sua narrativa espetacular ou no seu clima tenso de guerra e espionagem, e sim na saga do personagem principal que precisa lidar com certas decisões, uma doença irreversível e situações complicadas durante suas missões no game. Snake sofre maus bocados, descobre verdades esclarecedoras sobre sua suposta família e precisa arrumar fôlego para salvar o mundo caótico do seu irmão, Liquid Ocelot. No fundo, MGS4 mostra uma batalha entre o bem e mau, ou seja, o sofrimento traz a redenção e o sacrifício faz o herói, mas se você acha este roteiro tão previsível, não se deixe enganar, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots é um daqueles games que não pode deixar de ser jogado e apreciado por trazer um poderio tecnológico, uma história contagiante, personagens cativantes e horas de diversão ininterruptas. O título é um grande exemplo para a indústria e merece lugar em destaque nos anais da história dos games!

Visite e faça parte das discussões da nossa comunidade no Orkut (http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=43774777). Não deixe de participar e concorrer a um PlayStation 3 na faixa, pois a promoção continua!!

Até a próxima edição!
Um grande abraço.
Bom divertimento.
Claudinei Costa
Editor

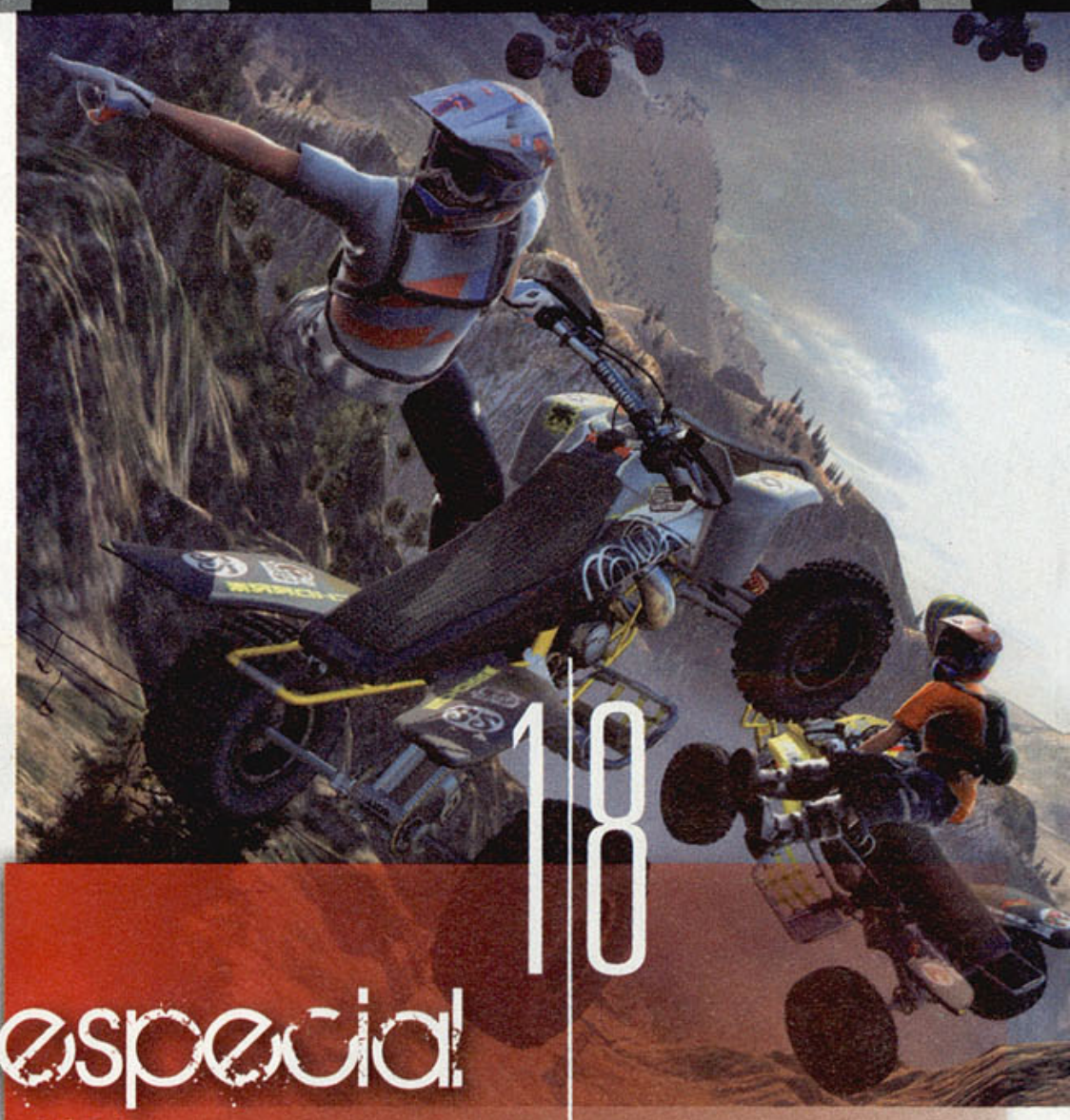
sumário



54
capa especial

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Conheça a história e os personagens da aventura de Snake juntamente com um detonado exclusivo, dicas e muito mais!



18
especial

PURE

Adrenalina e manobras de tirar o fôlego neste título que promete mudar a visão dos games de corrida



42
detonado

Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy

Depois de muita pancadaria, revelamos algumas respostas do passado do agente e curtimos uma viagem à Europa.



84
Dicas

Grand Theft Auto 4

Mais uma "penca" de trapaças, dicas e códigos para ajudar com aquele game impossível de PSP, PS2 e PS3.

classificação

0 – Fique longe! / **1** – Título não merece atenção. Totalmente Trash! / **2** – Evite este game. Sua mecânica apresenta falhas gravíssimas. / **3** – Game com problemas na jogabilidade apesar de alguns pontos positivos. / **4** – Peca na prática, mal adaptado. / **5**- Classificação média e sem destaque dos demais. / **6** – Título acima da média. Possui alguns aspectos que chamam a atenção. / **7** – Game que agradará os fãs do gênero. / **8** – O jogo precisa de pequenas melhorias. Vale a pena conferir. / **9** – Título obrigatório, grande exemplo para outras produtoras. / **10** – Um game perfeito. Fantástico!

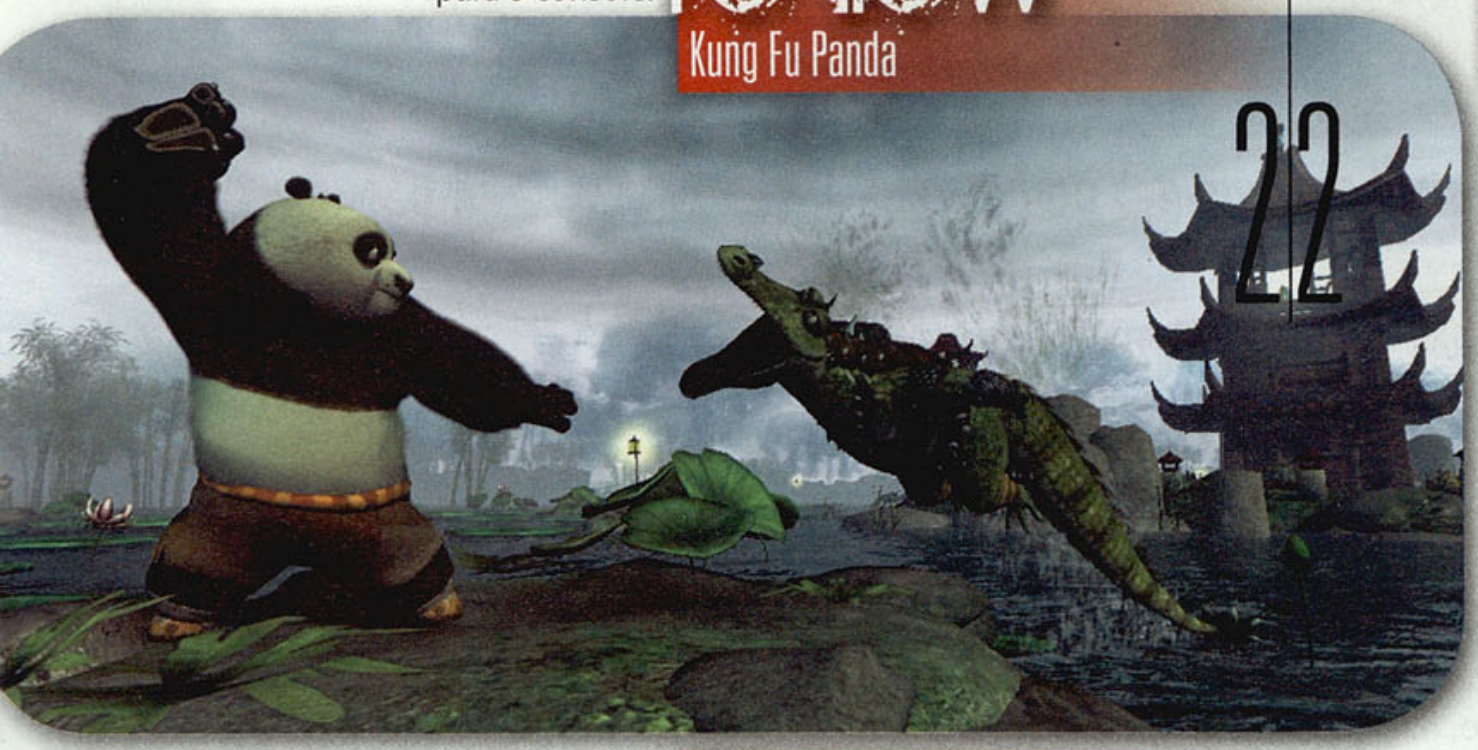
REVISTA START RECOMENDA - Um game incrível que traz inovações e se tornará uma referência dentro do mundo dos games.

nesta edição

A força do PS2 está de volta! Analisamos os melhores títulos para o console.

review

Kung Fu Panda 22



guia

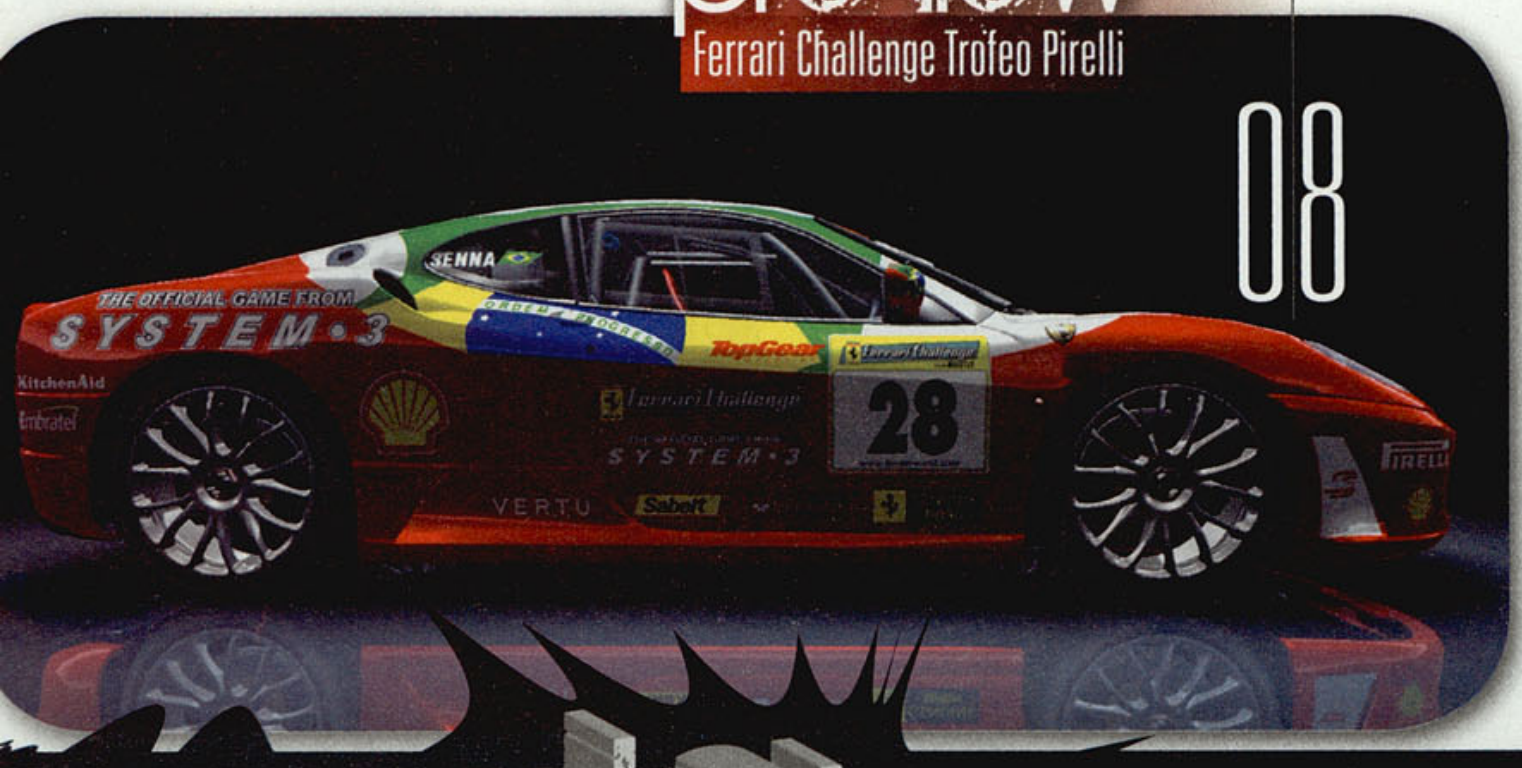
Race Driver: GRID 36



Confira o que vai rolar de melhor no mercado de games nos próximos meses.

preview

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli 08





nesta edição

Fique por Dentro 6
Cartas dos Leitores 7

PREVIEW

Playstation 3

Ferrari Challenge Trofeo Pirelli 8
LEGO Batman: The Videogame 9
Mercenaries 2: World in Flames 10
Sid Meier's Civilization Revolution 11
Beijing 2008 12
Women's Volleyball Championship 13

Playstation 2

Persona 4 14

Sony PSP

B-Boy 15
N+ 16
Pilot Academy 17

ESPECIAIS

PURE 18
Race Driver: GRID 36

REVIEW

Playstation 3

Battlefield: Bad Company
Alone in the Dark

Playstation 2

Guitar Hero: Aerosmith 26
Chaos Wars 28
Kung Fu Panda 30

Sony PSP

Secret Agent Clank 32
Space Invaders Extreme 34

DETONADOS

Robert Ludlum´s The Bourne Conspiracy 42
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 62

DICAS E TRUQUES 84

Anunciada a parceira de Chris em Resident Evil 5



Bela e perigosa, a nova protagonista será um dos grandes atrativos da seqüência

Uma das seqüências mais esperadas do mundo dos games, Resident Evil 5 têm seus segredos revelados aos poucos pela imprensa internacional. A revista japonesa Famitsu revelou qual será a parceira de Chris Redfield no game. Seguindo a tradição de personagens femininos, como Jill Valentine e Rebecca Chambers, por exemplo, Sheva Omar promete não deixar por menos e encarar todos os perigos que o título promete.

Descendente de africanos e treinada na mesma organização de Chris, a BSAA, Sheva é uma exímia lutadora e atiradora, com vasta experiência em diversos tipos de armas, desde armas de mão, rifles de assalto e de precisão.

Apesar de ainda não anunciada oficialmente, a data do lançamento de RE5 deverá ser em março de 2009, levando em consideração o balanço financeiro da Capcom, produtora do jogo.

Mega Man 9 chega ao PS3

Clássica aventura do robozinho azul deverá ser "igual" à jogada no NES

O site americano IGN trouxe em primeira mão a noticia do lançamento do clássico Mega Man 9 que chegará ao PS3 pelo canal de vendas on-line da Sony, a PSN. Apesar de chegar para um console da nova geração, o game trará gráficos com poucas cores e parte sonora com músicas e efeitos sonoros simplistas, iguais aos da época em que os jogos do herói eram lançados no NES (extinto console 8bits da Nintendo). O título não trará apenas a nostalgia do game antigo, opções modernas foram inclusas como ranking mundial on-line e cerca de 50 novos inimigos desenhados exclusivamente, entre eles alguns chefes como Magma Man, Galaxy Man, Jewel Man e Concrete Man. Mega Man 9 está previsto para ser lançado em Setembro.

Espaço do Leitor

Fã da Lara Croft

Olá querida redação,

Tenho uma sugestão a fazer: vocês poderiam dar espaço para que os leitores possam mostrar suas coleções relacionadas aos games e personagens favoritos. Eu, por exemplo, tenho uma coleção de figuras de ação da heroína Lara Croft, além de revistas, recortes,uma tatuagem e etc. Eu acho que isso seria bem legal, uma vez que em nenhuma revista encontramos algo parecido. Mais uma vez agradeço a atenção e desejo sucesso e paz. Grande abraço a todos.

Lise Giordana, por E-mail

Olá Lise, tudo bom?
Suas sugestões foram anotadas pela nossa redação e buscaremos sempre abrir o máximo de espaço possível para interação com nossos leitores, afinal, a revista Start PlaySation é feita para vocês.
Grande abraço e continue escrevendo!

Hei$t

Olá,

Queria parabenizá-los pelo ótimo trabalho e dizer que vocês ainda vão muito longe com essa maravilhosa revista. Antes de terminar, me respondam uma pergunta: Quando será o lançamento de Hei$t? Queria saber se o título será lançado nesse ano, como falado no preview da revista Start PlayStation#5.

Um abraço!

Pedro Jefferson A. Miranda, por E-mail

Olá Pedro, tudo bom?
Obrigado pelos elogios, procuramos sempre fazer a melhor revista para nossos leitores. Quanto ao Hei$t, a data foi atualizada pela produtora, seu lançamento será no dia 01/09, e não 01/08 como dito no preview. Escreva sempre que possível para expressar suas dúvidas, críticas e sugestões!
Abraços da redação!

Escreva para a redação da revista Start PlayStation!
Rua Crisólita, 184 – Jd. da Glória
CEP 01547-090 - São Paulo – SP
revistastart@revistastart.com.br

Saiu o ganhador do PlayStation 3!

O console da promoção "Ganhe um PlayStation 3", promovida pela revista Start saiu para o leitor Cloelmo Alberto Gomes com a seguinte frase: "**Por causa do fantástico trabalho e habilidade de uma equipe que busca um estilo único de ser Start**". Agradecemos a participação de todos os jogadores. Continuem enviando seus cupons que nas próximas edições, a revista Start, dará outro PS3 para seus leitores!

Boa sorte e até lá!





Ferrari Challenge Trofeo Pirelli



Gênero: Corrida **Fabricante:** Eutechnyx **Publisher:** System 3 Arcade Software **Site:** N/D **Data:** 26/08/2008

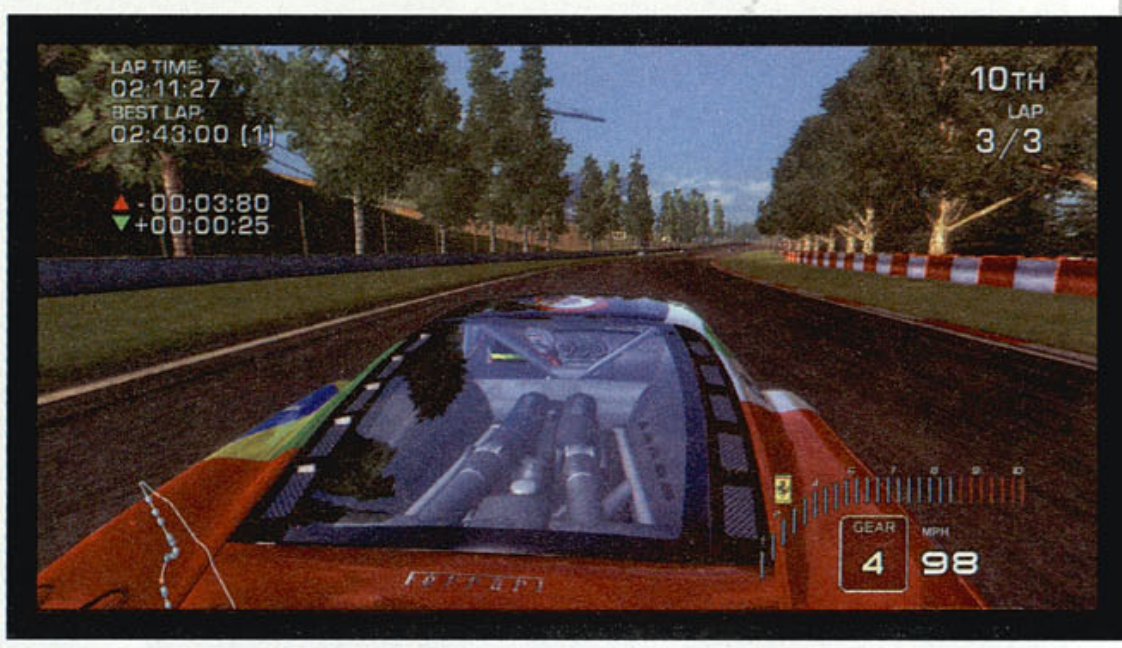
Ferrari, um dos carros mais desejados do mundo. Agora pode ser seu!

Com a versão completa de Gran Turismo 5 próxima do lançamento mundial, a empresa System 3 trata de acelerar o game que promete trazer para os consoles da Sony um game de simulação estiloso com uma garagem lotada dos carros esportes mais finos já fabricados pelo homem. A fabricante pretende desbancar o trono da Polyhphony (empresa responsável pelo excelente Gran Turismo) e resgatar os "pegas" com uma das marcas mais conhecidas do mundo. O game é uma recriação de uma série de corridas comemorativas da Ferrari ao redor do mundo.



Uma lista invejável

Uma viagem ao passado da Ferrari será retratada nos modelos disponíveis. A lista básica é impressionante, passará por modelos antigos como a 250 Testa Rossa de 1958 até a mais nova versão, a Ferrari F430. 50 modelos detalhadíssimos estarão disponíveis durante as disputas com uma direção balanceada. Todas as potentes máquinas poderão ser escolhidas no decorrer das disputas e o foco principal ficará nos carros dignos de estrada, portanto não espere encontrar carros de corrida no título. A customização está presente com um sistema de decalques impressionante, os carros podem ser decorados com um vasto número de adesivos de patrocinadores e uma paleta inteira de cores estará a disposição, embora uma Ferrari sem a cor vermelha escarlate seja um sacrilégio. Ferrari Challenge Trofeo Pirelli traz referências dos criadores do clássico da SEGA de 98 do arcade e do Dreamcast, o F355 Challenge. As cores vibrantes, a sensação forte de arcade, a dirigibilidade dos bólidos arremetem ao antigo título. O ar de simulador terá destaque e exigirá atenção total do jogador nas curvas, e para colocar o carro novamente na pista, não será uma tarefa fácil. Um sistema de danos está fora dos planos, devido à marca, mas seus gráficos são bem trabalhados, os reflexos e a variação das condições climáticas das pistas impressionam. Para quem está à procura de algo mais para satisfazer a fome do gênero, o título promete desafios e paixão pela marca. O game suportará até 16 jogadores para partidas multiplayer e uma versão para o PS2 também está em desenvolvimento.■



Características Principais

- Os modelos incrivelmente detalhados dos bólidos italianos farão a diferença.
- Bruno Senna (sobrinho da lenda Ayrton Senna) faz parte do time como consultor técnico de pilotagem.
- As mudanças climáticas de algumas pistas dão um show à parte.



LEGO Batman: The Videogame

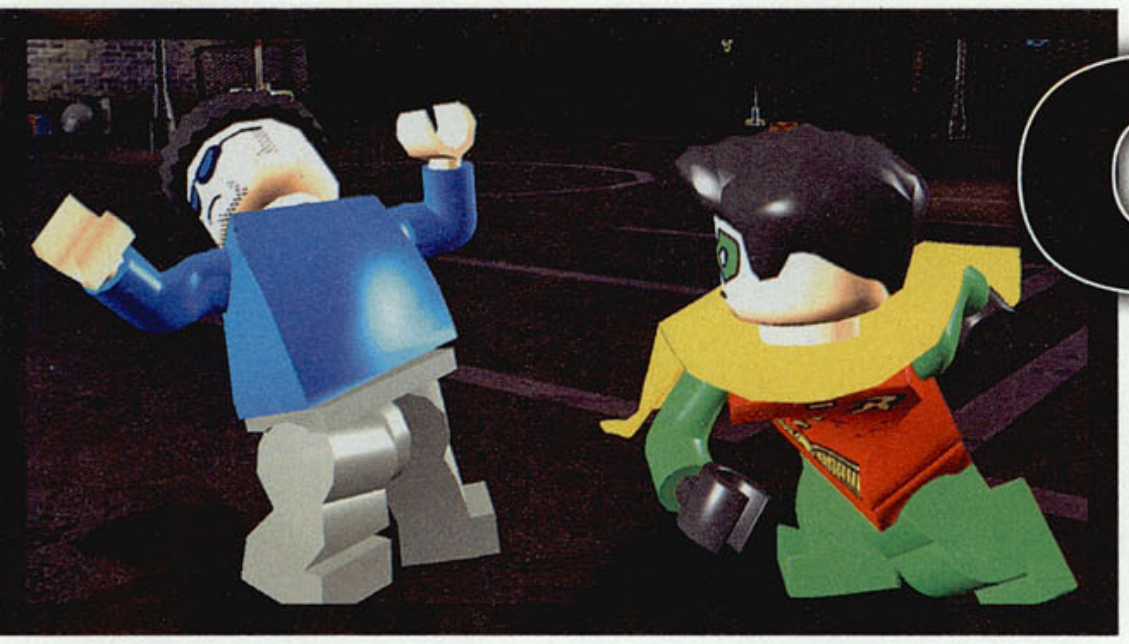
Data: 01/09/2008 **Site:** http://batman.lego.com/ **Publisher:** Warner Bros. Interactive **Fabricante:** Traveller's Tales **Gênero:** Ação

PS3 PS2 PSP

LEGO BATMAN™ THE VIDEOGAME

Santo figurino de plástico, Batman!

O cavaleiro das trevas e o garoto prodígio iniciam uma cruzada pelo divertido mundo das peças de plástico





Gotham City nunca mais será a mesma, nem mesmo o homem-morcego e seu fiel ajudante Robin. Com o sucesso de franquias como Star Wars e Indiana Jones no mundo dos blocos de montar da LEGO, a transição do conturbado personagem para este mundo não demoraria muito. Sua história será recontada através daqueles blocos de montar antigos que faziam parte da infância de muitos marmanjos e sobrevive até hoje com uma infinidade de brinquedos educativos. Com os outros títulos neste universo, o clima de brincadeiras será o ponto alto do game. Os gráficos serão bem trabalhados e simples, sem exageros, tudo dentro do contexto e, juntando a brincadeira com um herói de longa data, a produtora pretende trazer não só os fãs mais velhos, mas também os mais jovens para frente dos consoles.

Na pele (ou seria plástico?) do morcegão

O cavaleiro das trevas terá grandes problemas quando seus principais inimigos escapam em massa do Asilo Arkham e tocam o terror na cidade de Gotham City. Felizmente o morcegão terá ajuda do menino prodígio Robin para partir em busca da justiça e trancafiar os vilões novamente. A cooperação entre os dois será fundamental, assim como nos capítulos de LEGO Indiana Jones e Star Wars, os personagens precisam se ajudar para encarar as forças do mal, encontrar objetos escondidos pelas fases e resolver alguns quebra-cabeças pelo percurso. O game focará o lado divertido e casará a idéia com uma jogabilidade simples. Os novatos terão uma visão um tanto quanto diferente das aventuras do Batman, já os mais experientes, não conseguirão tirar os olhos da tela para descobrir o que e quem virá na fase seguinte. Parafernálias do cinto de utilidades do homem-morcego marcarão presença, itens poderão ser utilizados durante as brigas e veículos também fazem parte da aventura, como o Batmóvel. O jogador enfrentará uma grande quantidade de inimigos, entre eles velhos conhecidos estarão presentes como o tenebroso Pingüim, a esguia Mulher-Gato, o enigmático Charada, o palhaço do crime Coringa e sua ajudante Arlequina, o estranho Crocodilo Assassino, o famoso Duas-Caras, o frio Sr. Gelo e muito mais. Todos poderão ser destravados e se tornarão figuras jogáveis. Alguns personagens do universo de Batman farão aparições para surpreender os mais velhos, como é o caso do herói Asa Noturna. Uma modalidade multiplayer para dois participantes faz parte do pacote e versões para o PS2 e PSP também foram cogitadas pela produtora. Com uma abordagem descontraída e ótimas cenas entre os heróis e vilões, LEGO Batman: The Videogame será diversão garantida.■

Características Principais

- O clima de brincadeira e descontração divertirá o jogador.
- Diversos personagens conhecidos darão as caras e estarão destraváveis para as partidas.
- A opção multiplayer cooperativa e itens escondidos ajudarão a manter o tempo de vida do título.

Mercenaries 2: World in Flames

Gênero: Tiro em Terceira Pessoa **Fabricante:** Pi Studios / Pandemic Studios **Publisher:** EA **Site:** www.pandemicstudios.com/mercenaries/ **Data:** 31/08/2008

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES™

PS3 PS2

Os mercenários da Guerra estão de volta e chegam ao PlayStation 3 com grande quantidade de missões, veículos e muito dinheiro sujo

Como na geração passada de consoles, o game Mercenaries não fez feio e trouxe ao PS2 um novo tipo de game, mas bebendo na mesma fonte do controverso GTA. Claro que considerações foram relevadas pelos produtores de Mercenaries e o conceito de um jogo aberto com um enorme ambiente para ação e exploração foi empregado perfeitamente. A Pandemic Studios adicionou elementos de guerra civil e utilizou algumas artimanhas, aumentando a quantidade de opções para o jogador. Sua história também ajudou a alavancar vendas e abriu uma nova opção para as pessoas que buscariam algo mais além do sucesso absoluto de GTA.



Quem paga mais?

O cenário será a Venezuela governada por um tirano insano. O país estará em guerra total devido a disputas pelo domínio dos poços de petróleo. Claro que todo o caos e desordem causada pela guerra e a crise do país, transformam-se em dinheiro aos olhos dos mercenários. Quem oferecer mais poderá contratar os serviços sujos do grupo controlado pelo jogador. A premissa é parecida com a do primeiro game, no decorrer do cumprimento das missões, uma quantia em dinheiro é disponibilizada para ser gasta em armamentos para diversas finalidades. Claro que com o poderio do hardware do PS3, o jogador poderá esperar uma reformulação digna da nova geração com tudo que um game de ponta tem direito. Mapas gigantescos, detalhes impressionantes, grande número de veículos, armas e muito mais. Mercenaries 2: World in Flames trará uma tecnologia militar avançada para auxiliar os mercenários durante as incursões. A física de destruição do game foi elevada à um novo nível, ou seja, toda sua estrutura foi modificada para desenvolver um game com uma história mais coerente e os personagens serão bem desenvolvidos para dar um senso de progressão real aos jogadores. Uma nova modalidade multiplayer cooperativa foi confirmada. Com uma infinidade de possibilidades e escolhas durante a guerra, o jogador poderá conhecer um nível de liberdade diferente e se divertir ganhando alguns milhões de dólares e torrando quantias exorbitantes para dirigir um carro de luxo em meio a uma guerra na Venezuela. Mercenaries 2: World in Flames também estará disponível para o PS2.■



Características Principais

- Ambientes gigantescos e sua física de destruição aprimorada prometem diversão com qualidade.
- A quantidade de veículos e armas disponíveis impressiona.
- Fazer o que quiser da maneira que achar melhor. Existe liberdade maior num game de guerra?

Sid Meier's Civilization Revolution

Data: 08/07/2008 **Site:** www.civilizationrevolution.com **Publisher:** 2K Games **Fabricante:** Firaxis **Gênero:** Estratégia

SID MEIER'S CIVILIZATION® REVOLUTION™

PS3

Descubra novas tecnologias e leve sua civilização do alvorecer do homem à era espacial





Características Principais

- A interação em tempo real com líderes de outras civilizações.
- Um tutorial intenso ajudará os jogadores a entender a mecânica do jogo.
- Seu modo multiplayer recheado de opções promete inovações e muita diversão.

Civilization é uma franquia criada pela mente geniosa de Sid Meier em 1991. O objetivo do jogo é complexo, o jogador precisa criar um império desde o seu início. A aventura começa nos tempos antigos, e o jogador precisa evoluir sua civilização no decorrer da partida e com isso, descobrir coisas interessantes como a roda, literatura, energia, matemática, o bronze, o ferro, arquitetura e muito mais. É preciso expandir e desenvolver o império através das eras até um futuro próximo, uma verdadeira aula de história através dos tempos. A partida traz outras civilizações que podem se tornar inimigas ou aliadas, isso depende das intenções do jogador. O game foi desenvolvido somente para PC na época e passou por diversas plataformas como o PlayStation, N-Gage e Super Nintendo. Depois de várias versões e diversas expansões, o legado do cultuado Civilization finalmente dá as caras no PS3 para a alegria dos fãs.

Aparência atraente

Sua nova fórmula está mais compacta e mantêm as características principais do game original e com isso os criadores pretendem trazer novos jogadores ao título. A Firaxis Games e Sid Meier continuam na dianteira da produção, isso garante a magia do game original e agradará os fãs da série. Em Civilization Revolution, o jogador terá a chance de experimentar um mundo fantástico com novas acessibilidades e totalmente adaptado para os consoles (será mesmo?). Dezesseis civilizações estarão disponíveis no modo single-player. Nele, o jogador lidera a evolução de uma cidade desde o seu nascimento até as conquistas espaciais passando por guerras, pesquisas tecnológicas e muito mais. As batalhas contra os inimigos acontecerão em turnos, característica principal da franquía, e diversos líderes históricos cruzarão seu caminho e oferecerão combates intensos e cenas de ação constantes. A Firaxis quer aproveitar o poder do PS3 para trazer gráficos surpreendentes, novas possibilidades e um game totalmente imersivo. Sua porção multiplayer vem recheada de novidades. O game suportará partidas com modalidades em time, free-for-all e versus. Muitas partidas valerão pontos para uma espécie de ranking e os famosos troféus não ficarão de fora. A novidade ficará a cargo de um bate-papo online com vídeo e voz integrada durante as disputas, deixando as partidas mais versáteis e engraçadas. A empresa promete disponibilizar download de conteúdos pela PSN. Uma versão de Civilization Revolution também estará disponível para o PSP.■



Beijing 2008

Gênero: Esporte **Fabricante:** Eurocom **Publisher:** SEGA **Site:** www.olympicvideogames.com **Data:** 08/07/2008

BEIJING 2008

PS3

As olimpíadas chegam aos consoles com novidades e o título almeja a medalha de ouro

Encontrar hoje um bom game sobre as olimpíadas é algo quase impossível no mundo dos games. Muitos títulos já lançados aproveitam a mesma mecânica dos games originais que tratam do assunto, e quando tentam algo novo, quase sempre pecam no produto final. Por que será que as empresas deixam de explorar novos horizontes dentro das possibilidades dos novos consoles? As produtoras SEGA e Eurocom pretendem mudar essa visão com o game oficial das olimpíadas, Beijing 2008. Pelo seu conteúdo, o título traz uma boa esperança para os jogadores que procuram algo dentro do gênero.





Um novo recorde

Beijing 2008 apresentará 38 eventos para o jogador competir, as provas serão as mais variadas desde a básica corrida de 100 metros até as mais complexas como as barras paralelas e até mesmo o judô. Um grande problema com os controles foi resolvido, e felizmente a produtorasresolveu investir e trazer um modo de controle diferente inaugurando um novo estilo dentro do gênero. Os controles básicos para as corridas utilizadas em provas como lançamento de dardo, o jogador utilizará uma escolha entre o controle analógico direito ou dois tipos de botões para correr. O botão direito seria o botão principal de ação, utilizado para coisas como inclinar o corpo para frente na linha de chegada ou pular sobre obstáculos. O jogador poderá utilizar outras maneiras de jogabilidade, prometem os desenvolvedores. Outros eventos possuem surpresas que darão nova vida ao gênero. Beijing não se resumirá em apenas pressionar botões incessantemente para ganhar velocidade. Durante alguns eventos focados em ritmo como a natação, será preciso combinar um par de pontos com o controle analógico que rodarão em dois círculos. O game trará uma porção multiplayer para competições entre quatro pessoas no mesmo sistema ou online para até oito pessoas. Um sistema de reputação (leaderboards) estará presente e disponível para que os jogadores possam acessar e comparar seus números com os seus amigos. O título chegará numa boa hora com diferenciais que podem fazer a diferença, só resta saber se os produtores merecerão uma medalha de ouro pelas inovações.■

Características Principais

- Os comandos apresentarão um novo estilo dentro do gênero.
- Procurar amigos para jogar online será simples e intuitivo.
- Um modo de treino ajudará o jogador a se acostumar com a nova idéia dos comandos.



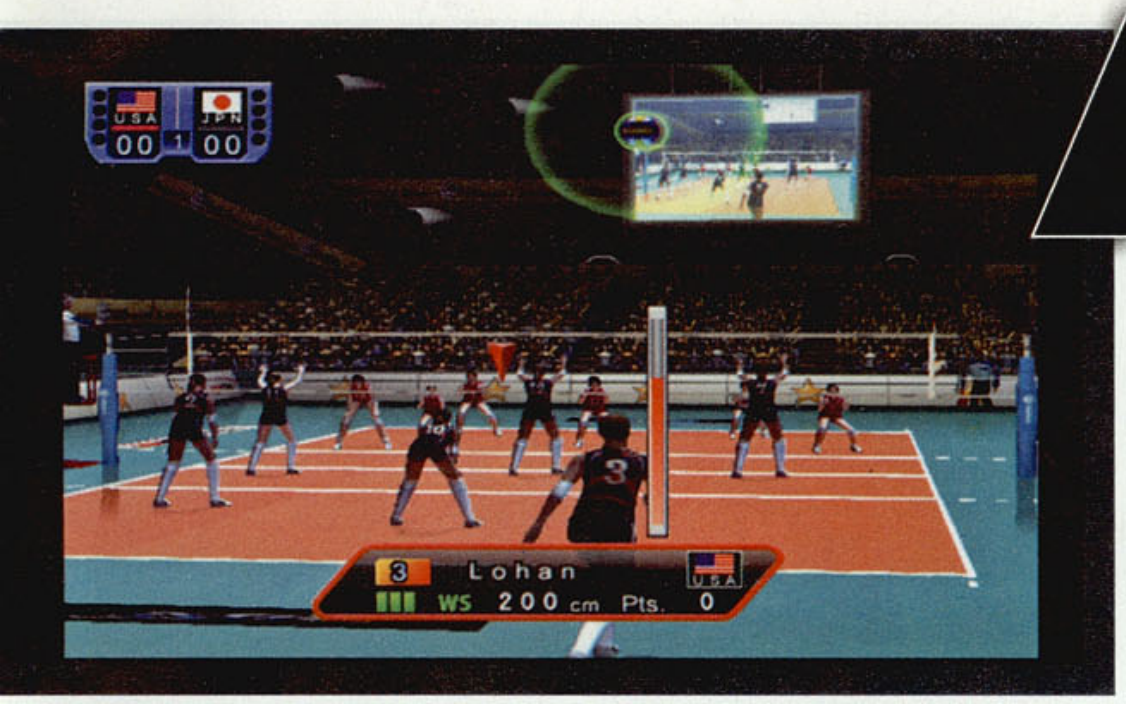
Women´s Volleyball Championship

Data: 05/08/2008 **Site:**www.agetec.com **Publisher:** Spike **Fabricante:**Agetec **Gênero:** Esporte

WOMEN´S VOLLEYBALL CHAMPIONSHIP

PS2

Entre em quadra, participe de uma realística simulação e procure não perder a atenção com os shorts curtos das jogadoras





Características Principais

- Escolha entre 13 países diferentes ou crie seu próprio time, e corra atrás do título.
- Movimentação realista e engine física avançada são ingredientes-chave deste game.
- A quadra bem servida de meninas vestidas nos trajes do esporta fará a alegria dos marmanjos de plantão.

Apesar de ser um esporte muito reverenciado no mundo inteiro, são pouquíssimos os títulos que trazem o vôlei como tema, e aqueles que trazem, normalmente não primam pela qualidade ou realismo, voltados apenas para a diversão e jogadores mais casuais. Porém, segundo informou a Agetec, produtora responsável pelo título, esse cenário mudará com o lançamento de Women´s Volleyball Championship. Apesar de ser produzido para um console da antiga geração, o game promete ser o mais realista já lançado no gênero e contará com avançadas engines físicas, que simularão com realismo o ambiente de um jogo.

13 países e um título em jogo

Em WVC, serão disponibilizados a principio 13 paises diferentes para escolha do jogador. Por não haver um contrato de licença entre a produtora e as seleções, não será possível vê-las em seus uniformes originais, mas apenas usando as cores da bandeira correspondente, o que é um ponto que pode desagradar os fãs do esporte, mas que não deverá comprometer a qualidade do jogo como um todo. Um editor de jogadores estará disponível no game e segundo a produtora funcionará da seguinte forma: O jogador escolherá o tipo fisico da atleta, uniforme e outros detalhes esteticos. Depois, será escolhida a posição onde ela jogará, e, por fim, através de um sistema de "cartas", as habilidades da moça, como defesa, bloqueio e etc, serão escolhidas. Através desse sistema será possível criar até um time inteiro personalizado. O grande barato do título, porém, será a mecânica. Segundo a produtora, a engine física desenvolvida para o game está muito além de tudo que já foi lançado até hoje. Como exemplo, nessa versão os jogadores serão afetados por cansaço e até posição no momento de recepção da bola, isto é, um jogador destro não receberá uma bola com tanta eficiência pelo lado esquerdo como receberia pelo lado direito. Os visuais e a movimentação dos personagens, apesar de serem adequados à capacidade de processamento do PS2, prometem ser mais bonitos do que se costuma ver nos games desse gênero, se desenrolando com naturalidade e transmitindo a emoção das meninas em quadra com bastante realismo.■



Persona 4

Gênero: RPG **Fabricante:** Atlus **Publisher:** Atlus **Site:** N/A **Data:** 08/2008

Persona 4 PS2

Sombras e mistério voltam a rondar o novo capítulo da série

Continuação direta de Persona 3, a quarta versão do jogo na verdade será a sexta seqüência da série. Parece confuso, mas na verdade, duas versões do game foram lançadas apenas no Japão e não levavam o nome "Persona". Mais importante do que isso, porém, é que a nova seqüência do RPG de sucesso produzido pela Atlus começará sua história a partir de onde a versão anterior terminou. As engines gráficas também serão as mesmas utilizadas em Persona 3, se utilizando de jogabilidade em 3D e, o melhor de tudo, personagens grandes: coisa difícil de se ver nesse tipo de game, o que deverá agradar. Porém, diferente da versão anterior, os visuais do novo capitulo terão uma roupagem mais clássica, principalmente no que diz respeito aos personagens. Uma coisa legal da versão lançada no Japão era que o game vinha em 2 discos, um com o jogo e outro com a trilha sonora, muito prestigiada no país. Ainda não se sabe se sairá dessa maneira por aqui também, mas esperamos que sim.

Entre pelo portal

Como nos títulos anteriores, novamente cada um dos personagens terá à sua disposição uma "Persona", entidade que pode se desprender da alma do personagem e habitar o mundo real, o que os tornam mais poderosos do que simples estudantes colegiais. Para se ativar a "Persona", serão usados os óculos dos personagens, que também servirão para avistar criaturas malignas à espreita. Como é de se esperar de um RPG desse tipo, as batalhas são em turnos e o enredo complexo. Em Persona 4, a história tem todo um clima policial e se passa na cidade rural de Yasoinaba, onde estranhos assassinatos começam a ocorrer. Depois de descobrir que o noticiário que mostram os crimes na verdade se trata de um portal dimensional, caberá a você e seus amigos resolverem os enigmas dessa "dimensão das sombras". Em paralelo a essas aventuras, os personagens deverão manter uma vida cotidiana, construindo relacionamentos com os personagens da escola e dos habitantes locais, o que significa que será trabalho em dobro para o grupo de heróis! ■





Características Principais

- Como se pode esperar de um RPG desse gênero, as batalhas serão em turnos e os golpes variados.
- Será através da TV que os personagens poderão atravessar para a dimensão das sombras.
- Derrote os inimigos, resolva os mistérios, mas sem descuidar da vida cotidiana.

B-Boy

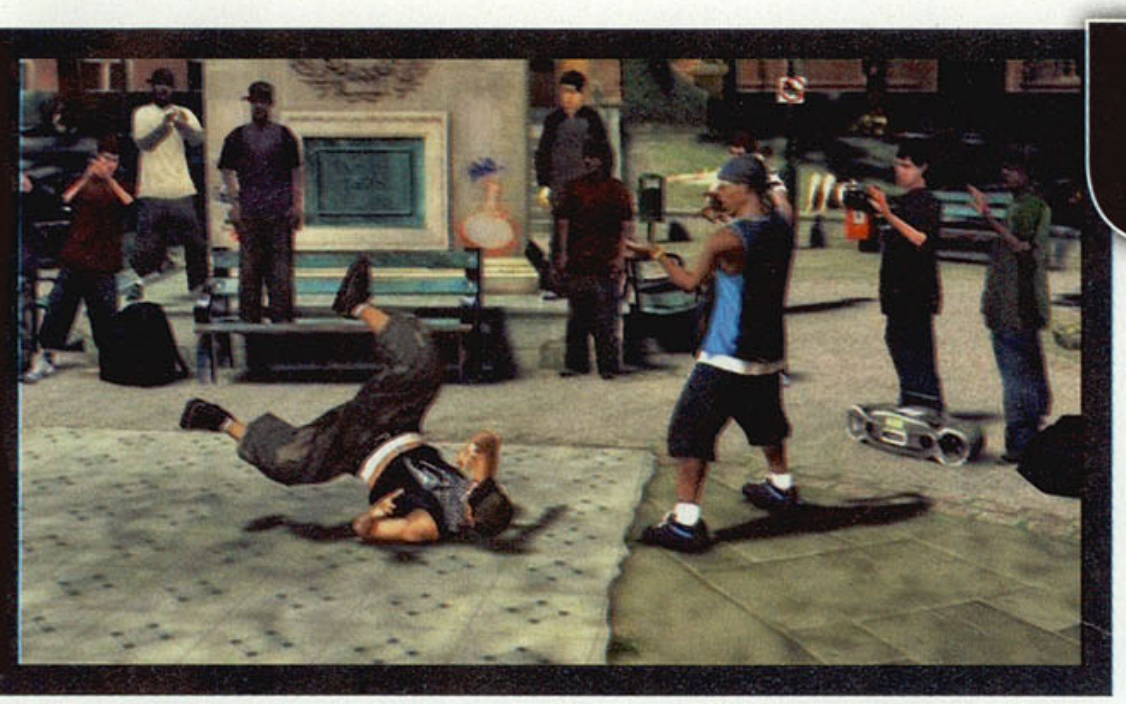
Data: 15/07/2008 **Site:** www.bboythegame.com **Publisher:** Southpeak Interactive **Fabricante:** Freestyle Games **Gênero:** Dança

B-Boy

Dance o Break!

PS2 PSP

Aprenda a dança das ruas e enfrente os grandes mestres do estilo





Uma das vertentes mais respeitadas da cultura Hip-hop, o Break acaba de ganhar uma versão de simulador para PS2 e PSP. Desde PaRappa the Rapper, lançado para PSone que o tema não era abordado no mundo dos games. No título, o jogador estará na pele de um B-Boy e terá que enfrentar os melhores do mundo no estilo em busca de respeito. Claro que sua jornada rumo a esse objetivo não será das mais fáceis e o jogador inicia sua carreira de baixo, competindo no bairro, para depois alcançar as disputas internacionais. Entre os desafiantes estarão os melhores do mundo no estilo, entre eles Kamel, Ivan "The Urban Action Figure", Crumbs, Hong10, Lillou e Mouse, todos licenciados e com seus movimentos capturados pela produtora.

Dois anos depois...

B-Boy não é exatamente um jogo novo. Lançada em 2006 na Europa e Japão, a versão americana só chega julho. Apesar desse detalhe, não se trata de um jogo “velho”, pois a qualidade gráfica e a mecânica do jogo aproveitam tudo que o PS2 tem de melhor. Com mais de 800 movimentos capturados de dançarinos reais, o game oferece um enorme “leque” de opções para os desafiantes. Os gráficos são o que se espera do PS2, nada de muito arrojado, mas que garantem bastante diversão. A parte sonora é recheada de muito hip-hop e clássicos do funk. Entre as músicas disponíveis estão: Black Eyed Peas "Bringing It Back", James Brown's "Get On The Good Foot", Cypress Hill's "The Phuncky Feel One" and Eric B e Rakim's "Don't Sweat The Technique", entre outras. B-Boy conta ainda com um editor de personagens, onde se pode criar o próprio B-Boy que participará do modo carreira. Não foram confirmadas se haverão modificações na versão americana, da versão lançada no oriente, o que leva a crer que basicamente é o mesmo jogo. Apesar disso, não se deixe enganar, o título é algo inédito tanto no Brasil quanto nos EUA (país de onde chegam às importações em terras tupiniquins), e com a falta de games para o console, B-Boy pode trazer diversão de qualidade para os amantes do gênero e donos do PS2.■

Características Principais

- O jogador contará com 800 movimentos capturados de dançarinos reais para arrepiar nas pistas
- Para conseguir respeito, derrote os melhores B-Boys do seu bairro e depois, do mundo.
- Escolha o B-Boy, ou B-Girl que mais se parece com você, ou crie um ao seu gosto.



N+

Gênero: Plataforma **Fabricante:** SilverBirch Studios/ Metanet Software **Publisher:** Atari **Site:** www.thewayoftheninja.org **Data:** 24/06/2008

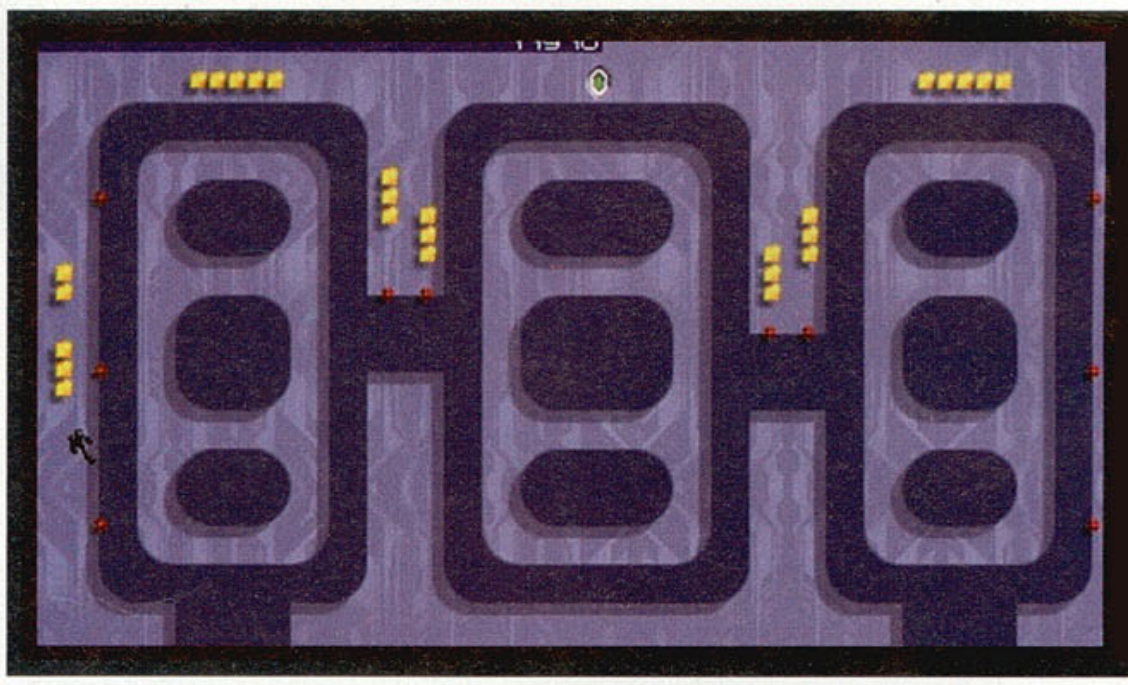
N+

Corra atrás do ouro!

PSP

A saga do guerreiro ninja atrás de barras de ouro

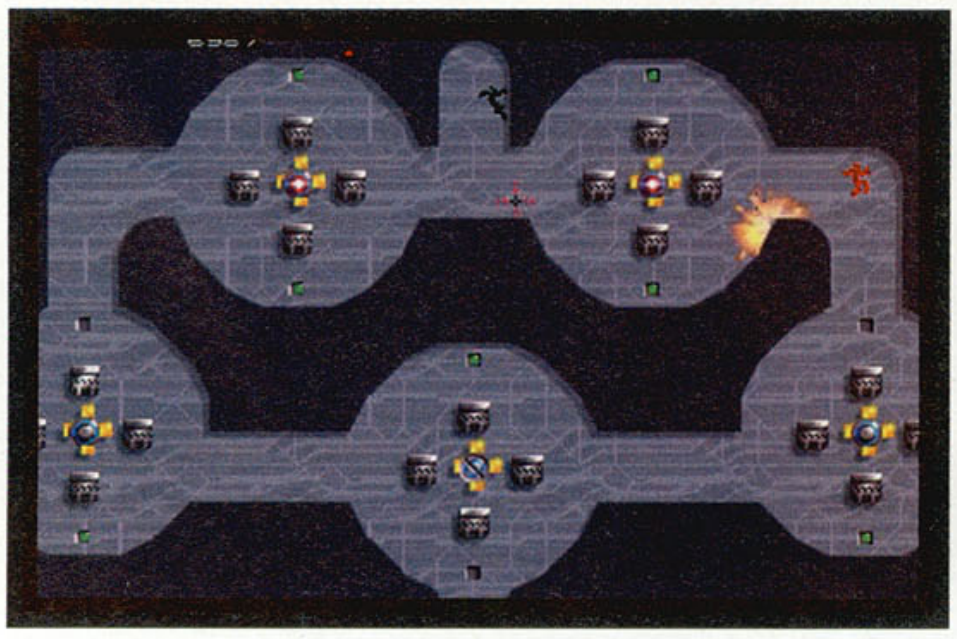
Depois da era 16 bits, os jogos de plataforma ficaram esquecidos na mente dos desenvolvedores, que com muito mais opções, preferem sempre inovar. Porém, esse tipo de jogo sempre teve sua legião de fãs. Esperado para o PSP a partir do dia 12 de julho nos EUA, N+ traz para o portátil da Sony todos os principais ingredientes do estilo. Apesar do visual simples, N+ promete ser desafiador e muito divertido, daqueles games que vale a pena ficar horas em frente à telinha coletando as barras de ouro.





Evite as armadilhas e fique rico

Em N+, a premissa é simples: Como um ninja louco por ouro, o jogador deverá enfrentar ambientes difíceis e escapar da grande quantidade de armadilhas colocadas no cenário. Segundo a produtora, o game deverá ser um dos mais desafiadores já lançados. Embora tenha versões para outras plataformas, pode-se esperar até 350 fases inéditas no PSP. O multiplayer também promete ser desafiador e se desenrolará da seguinte forma: Conforme um jogador coletar ouro, a tempo remanescente para seu oponente diminuirá, o que deixará a disputa sempre mais agitada. Os visuais serão simples, assim como a parte sonora, que será composta basicamente de músicas simples e efeitos sonoros bem primários, mas que prometem tornar as partidas bastante envolventes. Por ser um jogo que já ganhou fãs em diversas plataformas, é bastante aguardado pelo público do PSP, que não vê a hora de colocar as máscaras e sair atrás de fortuna.■



Características Principais

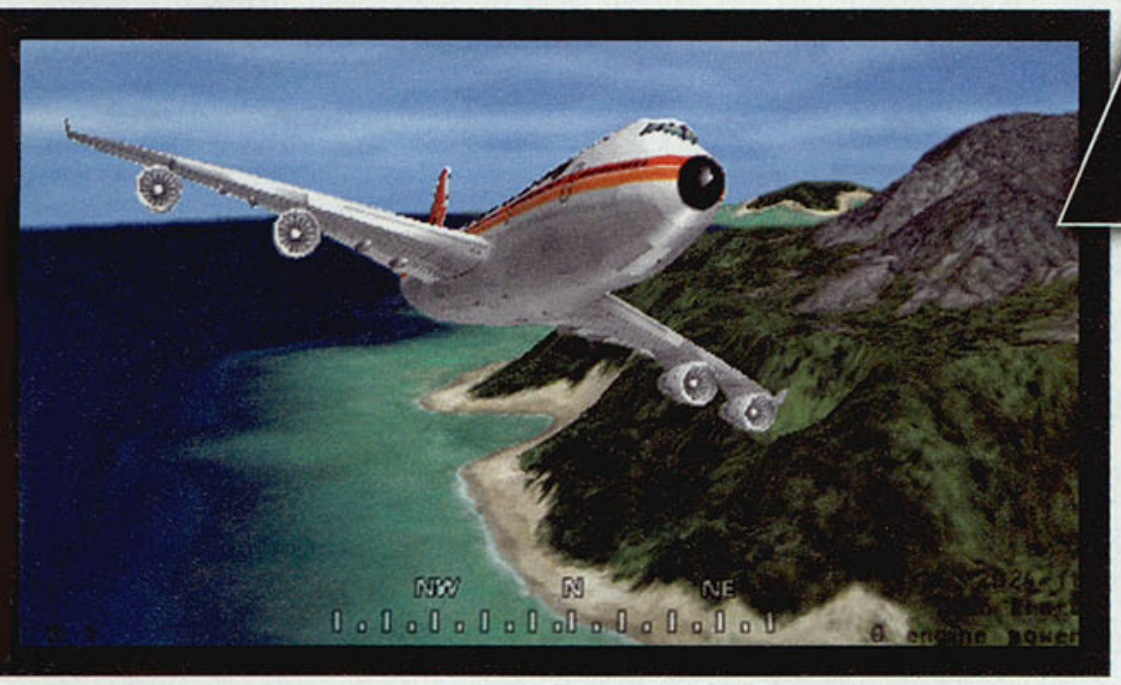
- Corra atrás do ouro e tente não cair nas armadilhas das telas.
- Como um ninja, seus movimentos serão rápidos e ágeis, mas dependerá de você controlá-los corretamente.
- Enfrente seus amigos e veja quem consegue enriquecer primeiro.

Data: 26/08/2008 **Site:** www.kuju.com **Publisher:** Marvelous Interactive **Fabricante:** Kuju Entertainment **Gênero:** Simulador

PILOT ACADEMY

PSP

Tire seu brevê, ganhe os céus e tente não beijar o chão





Até hoje, foram poucos os games lançados com ênfase na pilotagem de aviões. Normalmente, o que se vê são títulos como Ace Combat ou similares, que focam nas batalhas aéreas, com controles voltados para o sistema Arcade, ou seja, mais fáceis. Indo na contramão desta "tendência", Pilot Academy é um simulador que não trata de batalhas aéreas, mas sim em saber pilotar as aeronaves com eficiência. O último dos games que utilizou esse sistema era Pilotwings, para o extinto Nintendo 64. Na época, o título teve um relativo sucesso, devido a essa diferença em relação aos outros jogos do gênero, o que é uma boa notícia para a produtora. Pilot Academy promete ser complicado para quem não está acostumado com esse tipo de jogabilidade, mas para os amantes dos céus, será um grande título.

Não irrite os passageiros

O jogo será dividido em três partes: Tutorial, missões e desafios. No primeiro, uma instrutora dará comandos básicos para pilotagem; as missões irão desde acertar alvos militares, fotografar animais em um safári seguir outros aviões e até carregar passageiros. As missões serão compostas desses mesmos tipos de exercício, só que, obviamente, com outras opções de aviões e um nível de dificuldade avançado. Já na parte de desafio, caso os passageiros se irritem com a falta de conforto do vôo, a missão falhará no mesmo momento. Os visuais prometem ser bonitos e com a tela muito bem ajustada ao PSP, assim como os controles, que prometem não serem tão fáceis, com uma jogabilidade voltada para a simulação, o que significa, por exemplo, que simplesmente colocar para o lado com o direcional não fará o avião mudar a rota, sendo necessário um conjunto de movimentos para realizar a manobra. Complicado? Pode vir a ser, mas segundo a produtora, mais do que um game complicado, os jogadores podem esperar um título muito divertido e que fazia falta para os antigos fãs de Pilotwings. Nenhum modo multiplayer foi anunciado, mas esperamos que essa situação se reverta, para não tornar o título entediante.■

Características Principais

- Serão disponibilizados três modos distintos de jogo, um de aprendizado e dois com missões e desafios.
- Tire fotos na África, persiga aviões militares ou carregue passageiros através de um furacão.
- Os controles não são tão fáceis quanto um game arcade, mas não deve trazer problemas para os desacostumados.

Pure

Gênero: Corrida **Fabricante:** Black Rock Studio **Distribuidor:** Disney **Site:** http://disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure/index2.html **Lançamento:** 09/09/2008

PURE

Por: Claudinei Costa

Participe de uma emocionante e intensa disputa ao redor do globo entre quadriciclos recheada de manobras intensas e exageradas

Conheça um game de corrida divertido que promete levar uma disputa entre quadriciclos para outro nível. O título apresenta grande desenvoltura, agilidade, manobras radicais, cenários incríveis, gráficos competentes, velocidade e saltos fenomenais. A produtora Black Rock (famosa Clímax Racing) possui uma vasta experiência no ramo da velocidade. Excelentes games do gênero como ATV Offroad Fury e o fantástico e realístico Moto GP, são franquias que fazem parte do seu currículo. O piloto profissional Wes Miller, juntamente com sua equipe, também fazem parte do desenvolvimento do game, e com isso, querem desafiar a gravidade e trazer ainda mais emoção para o título. O jogador não terá muitos problemas para radicalizar, basta escolher um tipo de piloto, homem ou mulher, montar seu quadri e iniciar a disputa radical. Será possível desafiar adversários com inteligência artificial e até mesmo seus amigos. A modalidade multiplayer de Pure suportará até 16 jogadores em disputas emocionantes entre diversas modalidades que variam desde as mais tradicionais com disputas entre os quadriciclos, até as competições de estilo livre. Nesta última opção, o jogador precisa somar pontos e mostrar sua agilidade nas manobras e abusar da sorte e da gravidade.

Estradas, pra quê?

Imagine a cena, você numa estrada de terra num local qualquer do mundo, acelerando um quadriciclo numa disputa off-road contra vários pilotos para alcançar o primeiro lugar. De repente, você acelera ainda mais e encontra uma rampa natural pelo caminho. Em segui percebe que muitos metros separam o piloto do chão. A adrenalina corre em suas veias e você decide dançar um Can Can sobre o quadri antes de pousar na pista. Os espectadores vão ao delírio e você termina a corrida em primeiro lugar. Isso é só um gostinho do que Pure reserva para os jogadores. O título em desenvolvimento recebe um tratamento de primeira, sete locações diferentes e mais de 30 pistas estarão disponíveis entre Novo México, Estados Unidos, Nova Zelândia, Tailândia e muito mais. Todas as pistas são baseadas em cenários reais aumentando a realidade do game. Apesar do "jeitão" de arcade, Pure promete diversão até mesmo para os amantes de games mais realistas. Os cenários trazem todo o esplendor da natureza e mostram as dificuldades para transitar nas pistas lamacentas entre montanhas e florestas recheadas de obstáculos. O piloto possui uma grande liberdade para seus movimentos escabrosos e arrepiantes sobre suas quatro rodas durante cada vôo. É possível executar manobras incríveis nos saltos, mas um movimento em falso pode custa

caro e o piloto comerá terra. Os tombos são cinematográficos e o jogador é colocado na pista na seqüência para não perder o ritmo. A grande liberdade dada ao piloto durante as provas é sentida desde a primeira rampa, e isso faz com que o jogador abuse ainda mais das manobras radicais sem medo de ser feliz. O game traz uma combinação de ação, esporte e corrida num game no estilo arcade. Na modalidade single-player, um modo carreira (Career Mode) permitirá os jogadores a encarnar um personagem em disputados ao redor do mundo entre as sete locações do game e cada locação terá de três a seis pistas. Estas corridas serão quebradas entre três tipos separados de eventos, tanto no modo offline quanto no online: corridas, sprints e estilo livre. Nas corridas, os participantes se enfrentarão no percurso numa série de voltas para terminar em primeiro lugar. Já o Sprint, será uma modalidade com um percurso um pouco menor, mais apertado e envolverá uma disputa mais acirrada. O estilo livre (Freestyle) é completamente diferente das outras opções. A modalidade se resume em fazer truques e manobras radicais seqüenciais com seu quadriciclo para receber uma pontuação, e no final da prova, será determinado um vencedor. Todas as possibilidades da modalidade para um jogador estarão disponíveis no multiplayer. Truques com o quadri com a ajuda do turbo serão o elemento chave de Pure. Para carregar sua barra de turbo, será preciso criar manobras e truques ao longo da corrida. Com isso, o jogador receberá pontos e a barra será carregada, liberando outras manobras. O medidor possui três estágios e assim que carregados, seu piloto terá acesso a manobras mais arriscadas e se o turbo for utilizado na corrida, o piloto não terá acesso aos movimentos mais radicais. O Booster Bonus System é uma ferramenta útil e interessante para realizar as manobras e ajudar o jogador a voar a níveis absurdos para criar suas coreografias.

Tuning radical para o seu passeio

Se você acha que quadriciclos não tem nada a ver com tuning, está redondamente enganado. Em Pure o jogador terá acesso a uma gama de opções, e não são poucas. O game dará a chance de modificar e montar o quadri ao gosto do corredor. A lista é extensa e extremamente detalhada. São itens que vão desde o chassi, banco, pára-choques, rodas, suspensão e até mesmo as cores para deixar o veículo ao gosto do freguês. Tais modificações podem ser feitas a partir da garagem e o game disponibiliza uma opção para gravar as combinações preferidas de visuais, dando um toque pessoal. Com isso, o jogador poderá "tunar" rapidamente o seu quadri com um simples toque do botão. Também estão disponíveis combinações padrões para as diversas modalidades do game, e essas configurações influenciam diretamente no desempenho do quadriciclo. O número de peças e opções para customização oferece um leque de escolhas e permite diversas combinações e criações interessantes. Nada melhor do que dar um toque pessoal no seu quadri e fazer com que seus amigos ou adversários "babem" na sua configuração. Os amantes do tuning e da velocidade agradecem!■





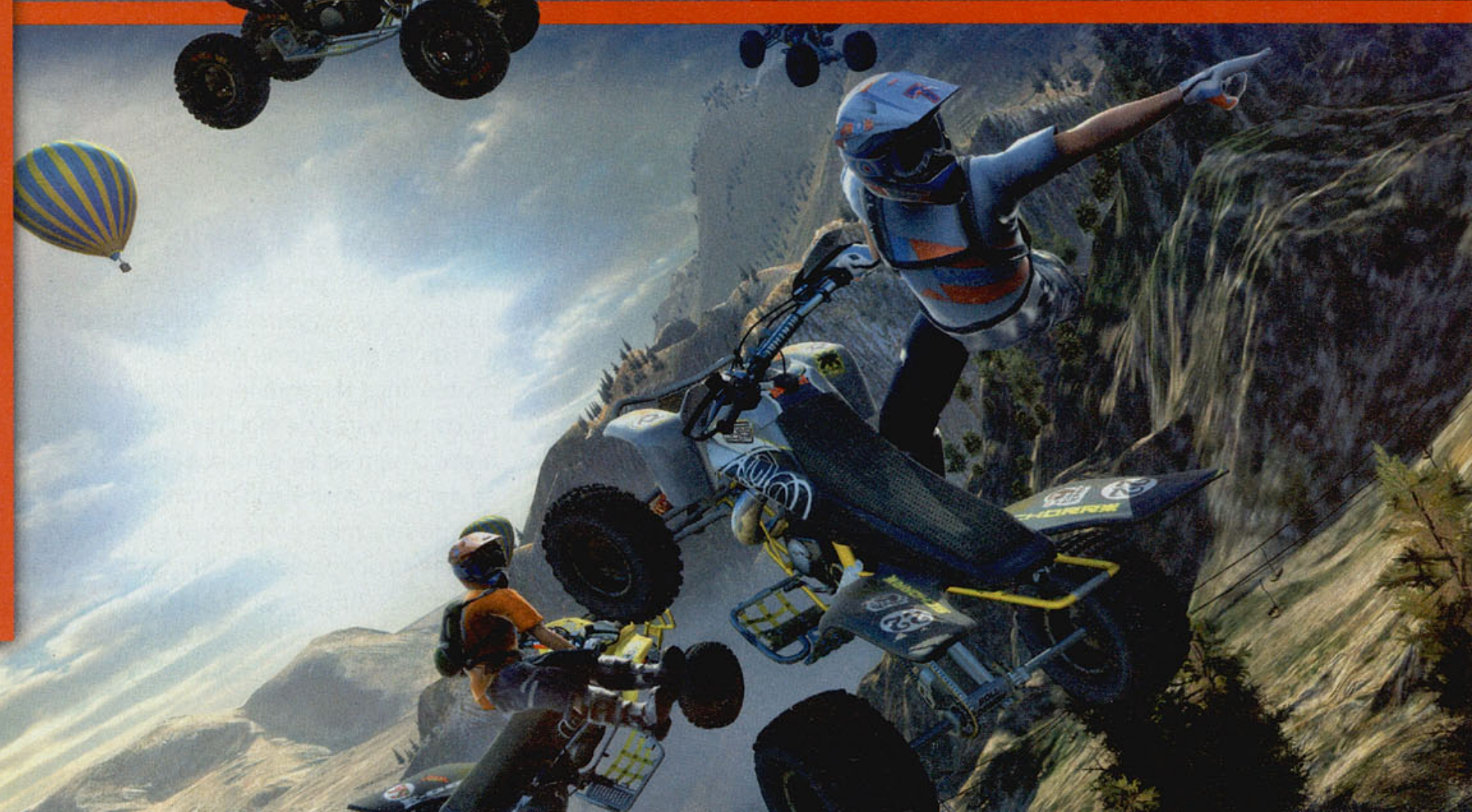












Battlefield: Bad Company

Gênero: Tiro em Primeira Pessoa **Fabricante:** DICE Sweden **Publisher:** EA **Site:** http://badcompany.ea.com **Data:** 25/06/2008

Battlefield Bad Company



Uma nova era nos games de tiro em primeira pessoa se inicia e eleva a realidade nos campos de batalha virtuais

A franquia possui uma vasta história no mundo dos games, se iniciou em 2002 nos computadores pessoais e apresentou novidades interessantes como uma jogabilidade surpreendente e avanços dentro do gênero que renderam sucesso e hegemonia no mercado. A grande quantidade de veículos e armas disponíveis em grandes mapas multiplayer, servidores para que até 64 pessoas pudessem jogar ao mesmo tempo, fez do primeiro game, Battlefield 1942, um grande sucesso que rendeu algumas expansões e continuações no decorrer da história. Claro que tal franquia não ficaria de fora dos consoles, devido à boa aceitação entre os jogadores por sua excelente e divertidíssima modalidade multiplayer. Battlefield: Bad Company, último game da produtora DICE, traz para o jogador toda a evolução da franquia com um poderio gráfico e novidades surpreendentes. Para quem é fã do título ou ainda não conhece o game, corre grande risco de se apaixonar e não largar mais o controle.

Mudando as regras da guerra!

As regras dos games de tiro em primeira pessoa estão mudando. Os videogames acostumaram certos jogadores em games de guerra a se protegerem para não morrer. Durante muitos anos tal regra foi utilizada sem uma constante, bastava recuar para trás de alguma parede ou algo "indestrutível" do cenário para se ter uma cobertura e escapar dos disparos e se dar bem, mas Bad Company muda tudo isso. O jogador não poderá mais pensar que está seguro dentro de uma casa protegida por paredes e outras coisas mais. Basta que uma granada ou um disparo de um lançador de foguetes acabem com tal esperança e a vida do personagem. O título não é perfeito em todos os aspectos, mas muda algumas regras



eld:

PS3



do gameplay dos jogos de guerra em primeira pessoa. Bad Company é o primeiro título da série no PS3 e traz uma engine poderosa e destruição para todos os lados. O game conta a história do soldado Preston Marlow, o novo recruta de uma divisão do exército conhecida como Bad Company (má companhia). A B-Company é um grupo de soldados desajustados e abandonados pelo comando militar dos Estados Unidos, cada um com sua personalidade e diálogos. Durante as missões na campanha, o jogador passará por objetivos de procura e destruição, e a motivação do time aumenta quando a promessa de riqueza pessoal é incorporada na equação. O clima do game se passará nos dias de hoje, o esquadrão poderá adquirir grandes quantidades de ouro durante as incursões. Uma vasta gama de veículos e armas estará disponível no campo de batalha. O gameplay de Bad Company é simples e baseado em destruições, os controles respondem maravilhosamente bem (como nos títulos anteriores) e sua parte gráfica impressiona. Os modelos são detalhados e os cenários além de gigantescos, trazem grandes opções de itens destrutíveis para aumentar a diversão. Sua modalidade multiplayer brilha, Bad Company suporta até 24 jogadores e oito mapas estão disponíveis para as batalhas, destaque para a modalidade "Gold Rush" (dois times serão selecionados, um para defender o ouro e outro para resgatá-lo). Os jogadores podem escolher entre cinco classes de soldados com seus armamentos e ferramentas próprias como um dispositivo para ataques de mísseis teleguiados e muito mais. A modalidade conta com um ranking e um sistema de atualização para liberar novas armas aumentando a experiência.■

VEREDICTO

Nota Final

9,/10

- O melhor

A quantidade de veículos e armas disponíveis.

- O pior

Faltou uma opção cooperativa durante a campanha.

- Opinião Final

Battlefield: Bad Company é perfeito para quem busca um game ágil e divertido, principalmente na opção multiplayer clássica. O título entrega uma excelente experiência no modo para um jogador e o melhor multiplayer de games de tiro em primeira pessoa da indústria. Sua parte sonora impressiona e merece nota máxima, é possível perceber até mesmo o som dos detritos de uma parede destruída por uma granada caindo no chão, os disparos de um tanque e até mesmo os foguetes lançados por um helicóptero passando por sua cabeça são impressionantes. Portanto, se esconder atrás de paredes ou barricadas não é mais seguro, tanto para você quanto para seu inimigo e lançar uma granada ao lado de uma parede para assistir a quantidade de destroços invadirem a tela, é algo animador.

Alternativas do mesmo gênero: Unreal Tournament III / Haze

- **Gráficos: 9/10 -** O nível de detalhe das destruições impressiona além dos efeitos de luz e modelos perfeitos.
- **Jogabilidade: 10/10 -** A produtora merece destaque neste quesito, uma das melhores do mercado.
- **Som: 10/10 -** Produção sonora perfeita. A tecnologia empregada produz fantásticos efeitos e músicas de qualidade.
- **Diversão: 9/10 -** Multiplayer intenso e divertido. Campanha curta, mas desafiadora.

Alone in the Dark

Gênero: Aventura **Fabricante:** Eden Studios **Publisher:** Atari **Site:** http://www.centraldark.com **Data:** 23/06/2008

ALONE IN THE DARK

PS3

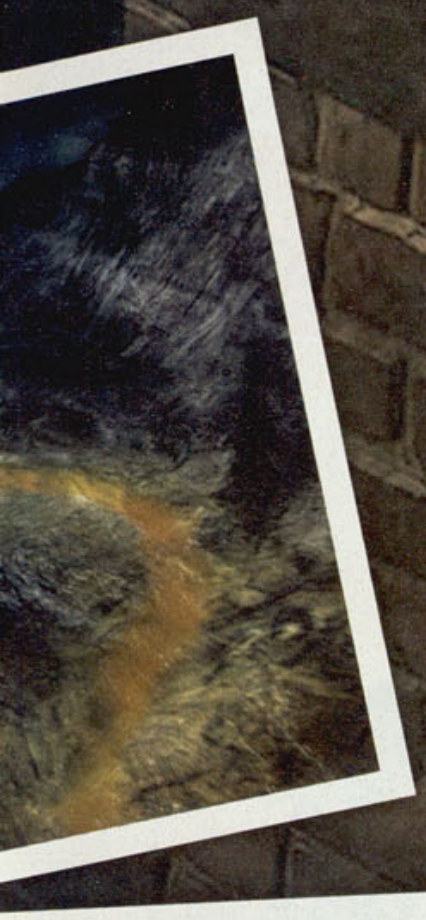


Onde você vai estar quando as luzes se apagarem? Sozinho no escuro? Nem pensar....

O original Alone in the Dark trouxe uma história de terror com câmeras cinematograficamente colocadas num ambiente criado por polígonos quase disformes que lembravam personagens. Um misto de aventura, terror e quebra-cabeças que inaugurou o gênero horror de sobrevivência para os consoles caseiros em 1992. O título rendeu uma série de continuações e foi inspiração para a criação de games como Resident Evil e Silent Hill. No primeiro capítulo, Edward Carnby e Emily Hartwood estão presos numa mansão assombrada. Os personagens precisam explorar as localidades e enfrentar vários inimigos sobrenaturais. Suas armas são escassas e precisam ser garimpadas pela velha mansão, aumentando a tensão do game. O grande charme fica a cargo da resolução de quebra-cabeças e na exploração da mansão atrás de pistas para desvendar o grande mistério do game.

O retorno do mito

Dezesseis anos depois, o terror está de volta em grande estilo. O personagem (Edward Carnby) acorda num prédio no meio de Manhattan, sem memória e além de sofrer de amnésia, Carnby presencia um ataque sobrenatural e aterrorizado, parte em busca de respostas do seu passado. A cena inicial impressiona, o prédio começa a ruir e Carnby precisa fugir do local com vida. O que se vê em seguida é uma sucessão de eventos criados ao redor da destruição. A











ambientação é refinada e recheada de detalhes. Será precisa deixar o edifício e seguir até o Central Park, epicentro dos acontecimentos sobrenaturais. As novidades animam o jogador e mostram que o game tem muito a oferecer em sua narrativa. Tratando-se de design, Alone in the Dark é ambicioso e a cada episódio jogado as novidades pipocam pela tela. O que chama a atenção é o número de itens "utilizáveis" em cada tela, Carnby terá milhares de possibilidades, seja para resolver algum quebra-cabeça ou até mesmo abrir caminho. Os cenários são ricos em efeitos e o fogo é um impressionante elemento ativo e um excelente aliado contra os demônios. Seu sistema de combate é inovador e simplifica na hora de enfrentar hordas de demônios. O jogador utiliza o analógico intuitivamente fazendo o movimento para causar danos ao inimigo e até mesmo destruir uma porta de madeira. Objetos podem ser adquiridos pelo caminho e guardados no inventário de Edward. Muitos deles podem ser combinados para uma variedade de utilidades, como uma bomba que gruda ou para a criação de um cocktail molotov, bem no estilo MacGyver. Um menu mostra informações precisas como um mapa para ajudar Edward nas andanças pelo parque. Veículos também estão presentes e são utilizados para diversas finalidades que vão desde um simples passeio pelo parque até mesmo atropelar hordas de criaturas horrendas. O game não apresenta barra de energia como de costume, e os danos causados ao personagem, ficam visíveis em feridas espalhadas pelo corpo que podem ser curadas por sprays e ataduras adquiridos na aventura. O clima do game é tenso e as situações aterradoras, ponto para os produtores que conseguiram manter a fórmula do original. Experimente, se tiver coragem!■

VEREDICTO

Nota Final

7/10

- O melhor

A narrativa apresentada como um seriado de televisão.

- O pior

Os bugs presentes que forçam o reinicio da partida.

- Opinião Final

Visual incrível e animações convincentes trazem qualidade acima da média para o game, mas constantes "bugs" forçam o jogador a reiniciar a partida diversas vezes. Algumas animações sofrem com congelamentos constantes e inimigos ficam presos em certas partes do game. O trabalho de dublagem não é dos melhores e faz a sua parte, já a trilha sonora é magnífica e adiciona qualidade às animações. A visão do jogador pode ser alternada entre primeira e terceira pessoa a qualquer instante, fato que auxilia o avanço de Edward. Alguns comandos insistem em engasgar e falhas visíveis acontecem no decorrer do game e mesmo com um tutorial bem explicado, o jogador se perde nos comandos na primeira meia hora do game. Num contexto geral, o título agrada e proporciona uma aventura regada de sustos e novidades.

- **Gráficos: 8/10 -** Incríveis efeitos de luz, mas peca nos modelos.
- **Jogabilidade: 7/10 -** Deixa a desejar nos movimentos do personagem, mesmo apresentando um inventário de fácil utilização.
- **Som: 8/10 -** Trilha sonora impecável, mas os diálogos e sons são simples e fazem a sua parte.
- **Diversão: 7/10 -** Apesar da quantidade de possibilidades, o game não empolga para uma segunda rodada.

Alternativas do mesmo gênero: Condemned 2: Bloodshot / Clive Barker's Jericho

Guitar Hero: Aerosmith

Gênero: Músical **Fabricante:** Neversoft **Publisher:** Actvision **Site:** www.guitarhero.com/ghaerosmith **Data:** 29/06/2008

Guitar H
Aerosmith



Para fãs da banda ou da franquia, valerá a pena, para os sedentos por novidade, falta alguma coisa

Desde que foi lançada em 2005, a franquia Guitar Hero se tornou uma das mais respeitadas do mundo dos games. Se apoiando na premissa de que todo jovem sempre se imaginou como um astro do rock, o título ganha a cada dia novos fãs e versões. A cada nova versão lançada, mais detalhes gráficos são incorporados, além de músicas gravadas para o próprio game (desde Guitar Hero II, no primeiro eram utilizadas as gravações originais). Porém, nem tudo são flores, pois dentro dessa premissa, criar diferenciais que surpreendam os antigos jogadores é um desafio, o que pode tornar o título repetitivo e fácil de enjoar. Em Guitar Hero: Aerosmith a situação é exatamente essa, uma nova proposta, dentro de um sistema consagrado, mas difícil de receber grandes inovações. Agrada aos fãs da banda e da série, mas pode deixar algo a desejar para quem procura um game com novidades.

GH: Aerosmith tem versões para PS2 e PS3, mas não há grandes diferenças entre elas, além dos visuais mais coloridos no console da nova geração.

No palco com Tyler

Em GH: Aerosmith o jogador se verá ao lado de um verdadeiro monstro do rock, o mundialmente conhecido Steven Tyler, vocalista da banda, e roubará o lugar de Joe Perry (guitarrista do Aerosmith), no comando dos reefs e solos marcantes da banda. Assim como nas antigas versões, existe um modo carreira e um modo "Quick Play", só para descontrair. Quem já jogou GH: III não se sentirá somente a vontade, sentirá como se estivesse jogando o mesmo game, tamanha a semelhança entre os dois títulos. Modo de jogo, visuais de tela e até os personagens que podem ser escolhidos pelo jogador são os mesmos da antiga versão.



As diferenças ficam por conta da coleção de guitarras de Joe e, claro, uma grande quantidade de músicas da banda norte-americana. Por falar em música, nesta versão são disponibilizadas 40 músicas no jogo completo, incluindo modo carreira e músicas bônus. Assim como em GH:III, cada "set" é composto de cinco músicas, três do Aerosmith e duas de bandas que influenciaram o grupo. No total, apenas 10 músicas não são da trupe de Steven Tyler, e nem interpretadas por eles ou pelas bandas originais, mas "covers", o que tira um pouco do charme do game. Os controles continuam os mesmos do começo da série, mas jogar GH: Aerosmith é muito mais fácil do que as outras versões da série. Se por um lado isso é uma boa notícia para os que pretendem se aventurar pela primeira vez na franquia, por outro é um fator de desânimo para os jogadores mais maníacos pelo game, que com certeza ficarão entediados.

Como era de se esperar, a "história" do jogo segue a da banda, através de todos os locais por onde os rapazes já tocaram, desde o "Nipmuc High", para um publico pequeno, até para milhões de espectadores do "Super Bowl" (evento esportivo promovido pelos norte-americanos). Entre um set e outro são mostradas entrevistas com os integrantes da banda, contando a importância de cada local que eles tocaram para o sucesso da carreira, um recurso legal adotado pela Neversoft, mas que muitos dos gamers brasileiros não irão aproveitar, pois não há legendas. Guitar Hero: Aerosmith consegue ser divertido, como é de se esperar da franquia, mas aqueles que já enjoaram da fórmula, o melhor é passar longe.■

VEREDICTO

Nota Final

8/10

- O melhor

Sentir-se um astro do rock.

- O pior

Repetitivo para fãs de longa data.

- Opinião Final

Guitar Hero: Aerosmith não traz muitas novidades. Todo o visual, gameplay e modos de jogo foram herdados de GH III. Porém, para os fãs da franquia ou da banda, o game é um prato cheio e deverá agradar. Com 40 músicas no total, apenas 10 não são do repertório da banda. Ao invés de ser um diferencial, chega a tirar um pouco da graça do game, uma vez que não são interpretadas pelas bandas originais, mas em covers. Repetitivo ou não, Guitar Hero: Aerosmith tem tudo para ser mais um grande sucesso da franquia, que parece nunca se esgotar.

Alternativas do mesmo gênero - Guitar Hero III, Guitar Hero: World Tour

- **Gráficos: 7/10 -** Com movimentos captados dos músicos do Aerosmith, o visual chega a empolgar.
- **Jogabilidade: 8/10 -** Quem já jogou Guitar hero estará em casa, quem ainda não, pegará rapidamente os macetes.
- **Som: 8/10 -** Para os fãs da banda é um prato cheio, ponto negativo para as outras bandas, que são representadas em Covers.
- **Diversão: 9/10 -** Independente da falta de inovações, a diversão é garantida, principalmente com a guitarra ligada no console.

Chaos Wars

Gênero: RPG **Fabricante:** Idea Factory **Publisher:** O~3 Entertainment **Site:** N/A **Data:** 03/06/2008

Chaos Wa

PS2

Ajude a proteger o mundo de Endia nesse RPG crossover criado pela Idea Factory

Há algum tempo as produtoras japonesas têm inundado o mundo dos games com "crossovers", isto é, games que reúnem personagens de franquias diferentes com um foco diferente dos seus títulos habituais. Normalmente, esse tipo de reunião era comum em jogos de luta, como Marvel vs Capcom e afins, mas agora também chegou aos RPGs, como mostra Chaos Wars, lançado em junho pela O~3 Entertainment. No game, diversos personagens de games como Spectral Force, Shadow Hearts, Growlanser, franquias famosas no Japão, fazem aparições durante toda a história. A parte gráfica é bonita e combina com os personagens 2D, ambientados em um mundo 3D, o que deixa o visual de Chaos Wars bem próximo ao dos animes (como são conhecidos os desenhos animados no Japão). A parte sonora também é um ponto alto, com vozes bem sincronizadas e ótimas músicas como trilha sonora da aventura.





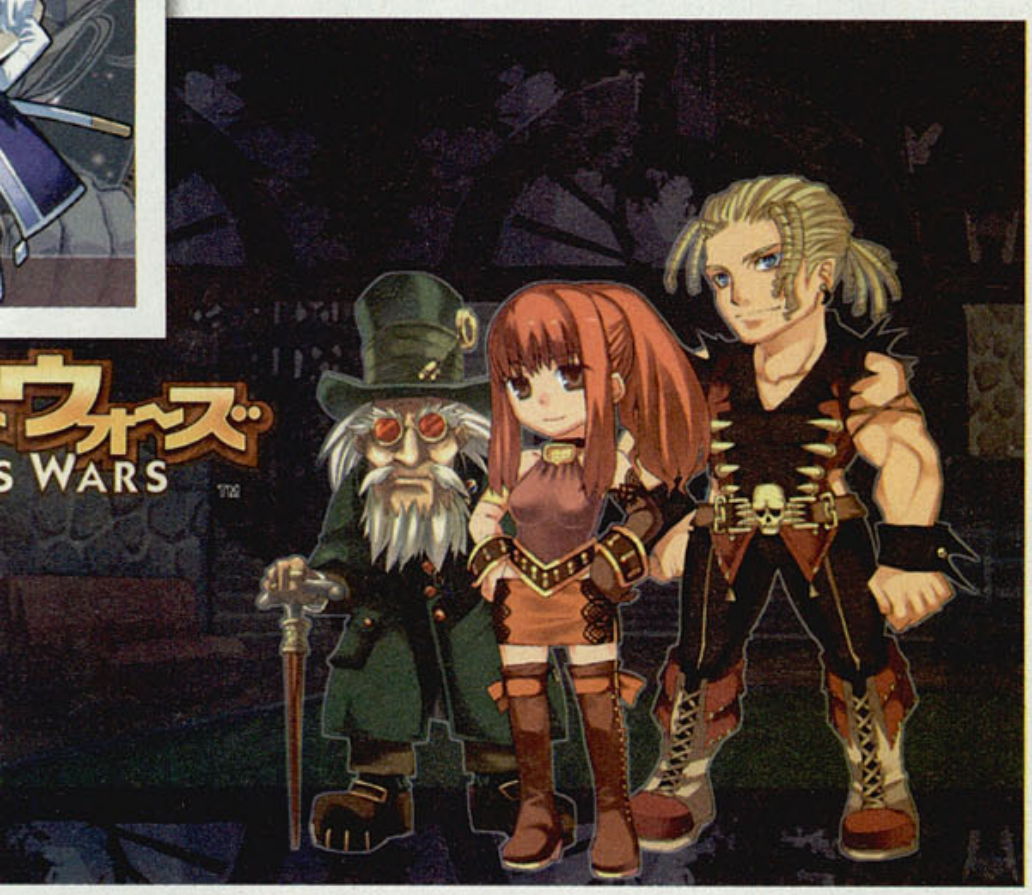
Cavaleiros de Endia

A história se concentra em Hyoma, uma estudante impetuosa que um dia sonha com uma luz que a guiará para um novo e mágico mundo. Logo depois do sonho, a personagem decide explorar uma caverna com seus dois amigos. Neste momento Hyoma percebe que seu sonho era verdadeiro e uma luz muito forte surge e os três são teletransportados para Endia, um mundo composto somente de ilhas. Ao chegar a esse novo e estranho local, o trio encontra-se com Rin, um guardião de Endia, que esclarece que quem os trouxe para aquele mundo foi Hyoma, detentor do poder de controlar o teletransporte de coisas e pessoas através de dimensões diferentes. Porém, eles não são os únicos a terem aparecido em Endia, e agora o trio tem que ajudar a proteger esse mundo, recebendo poderes incríveis e armas avançadas.

Além de uma história muito bem amarrada, Chaos Wars também possui um sistema de batalhas interessante, por turnos, mas com movimentação livre dos personagens durante a batalha, o que possibilita ao jogador bolar táticas diferentes de ataque dependendo do inimigo que aparecer. Como em qualquer RPG, é possível em Caos Wars aumentar as habilidades do personagens, assim como adquirir novas aptidões, desde que o jogador aumente o seu nível de experiência por meio de batalhas.

rs







VEREDICTO

Nota Final

8/10

- O melhor

Roteiro bem amarrado e sistema de batalhas interessante.

- O pior

Para quem não conhece os personagens, as aparições não fazem sentido.

- Opinião Final

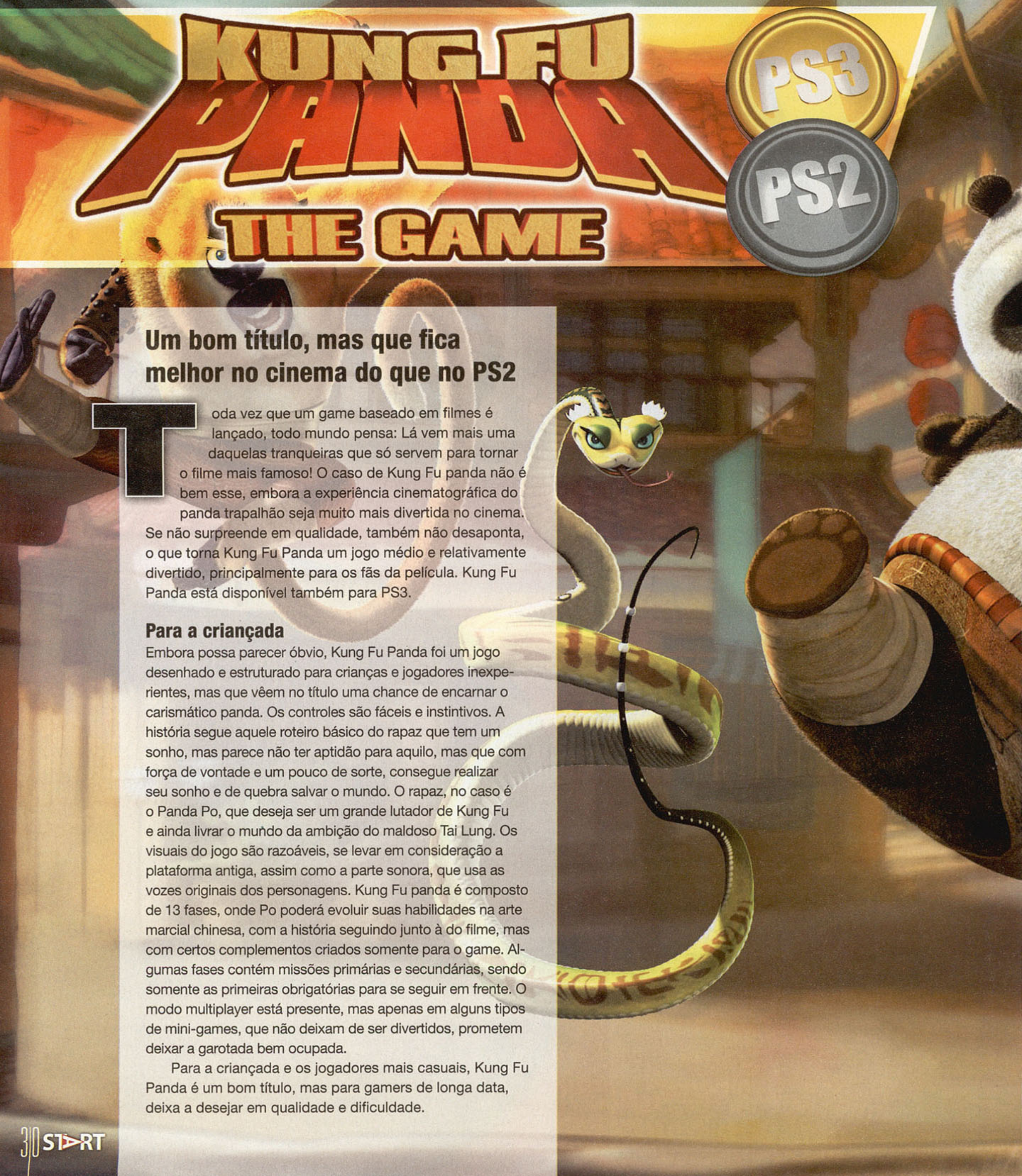
Chaos Wars tem uma ótima história, personagens carismáticos e um sistema de batalhas bem inteligente, que foge dos RPGs tradicionais. Apesar de ser um crossover, não fica evidente na história a participação de personagens de outras franquias para quem não os conhece, o que é bom, pois não atrapalha o andamento do game.

Alternativas do mesmo gênero: Final Fantasy XII

- **Gráficos: 8/10 -** Personagens em 2D em ambientes 3D, deu certo!
- **Jogabilidade: 8/10 -** Ótima, principalmente durante as batalhas, onde os personagens podem se movimentar ao redor dos inimigos.
- **Som: 7/10 -** Boa música e ótima dublagem em japonês, muito melhor do que a americana.
- **Diversão: 8/10 -** Bem divertido, quem é fã do estilo ou de animações japonesas não deixará o joystick antes de terminar.

Kung Fu Panda

Gênero: Aventura **Fabricante:** Luxoflux Corp. **Publisher:** Activision **Site:** www.kungfupandagame.com **Data:** 03/06/2008



Um bom título, mas que fica melhor no cinema do que no PS2

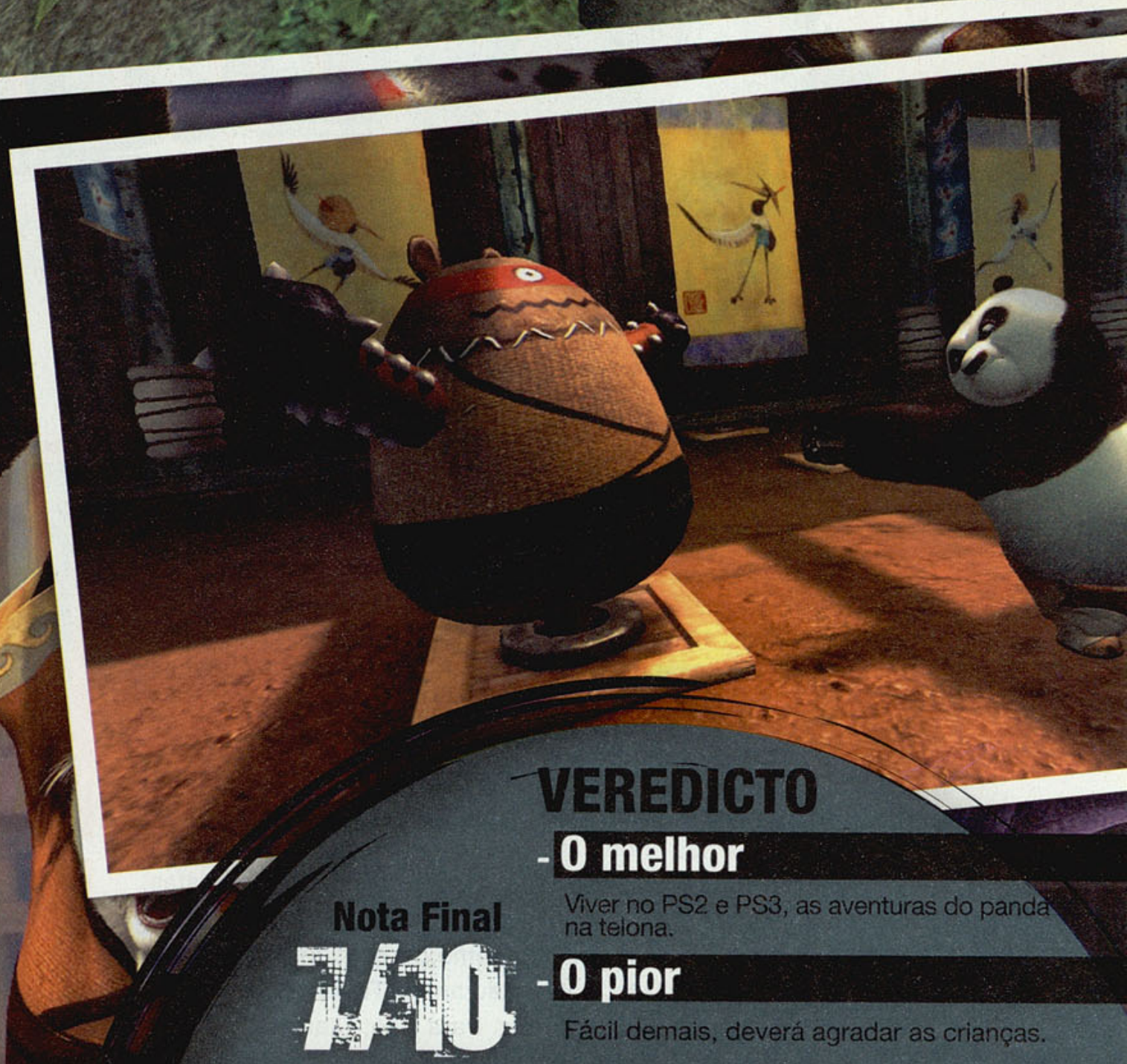
Toda vez que um game baseado em filmes é lançado, todo mundo pensa: Lá vem mais uma daquelas tranqueiras que só servem para tornar o filme mais famoso! O caso de Kung Fu panda não é bem esse, embora a experiência cinematográfica do panda trapalhão seja muito mais divertida no cinema. Se não surpreende em qualidade, também não desaponta, o que torna Kung Fu Panda um jogo médio e relativamente divertido, principalmente para os fãs da película. Kung Fu Panda está disponível também para PS3.

Para a criançada

Embora possa parecer óbvio, Kung Fu Panda foi um jogo desenhado e estruturado para crianças e jogadores inexperientes, mas que vêem no título uma chance de encarnar o carismático panda. Os controles são fáceis e instintivos. A história segue aquele roteiro básico do rapaz que tem um sonho, mas parece não ter aptidão para aquilo, mas que com força de vontade e um pouco de sorte, consegue realizar seu sonho e de quebra salvar o mundo. O rapaz, no caso é o Panda Po, que deseja ser um grande lutador de Kung Fu e ainda livrar o mundo da ambição do maldoso Tai Lung. Os visuais do jogo são razoáveis, se levar em consideração a plataforma antiga, assim como a parte sonora, que usa as vozes originais dos personagens. Kung Fu panda é composto de 13 fases, onde Po poderá evoluir suas habilidades na arte marcial chinesa, com a história seguindo junto à do filme, mas com certos complementos criados somente para o game. Algumas fases contém missões primárias e secundárias, sendo somente as primeiras obrigatórias para se seguir em frente. O modo multiplayer está presente, mas apenas em alguns tipos de mini-games, que não deixam de ser divertidos, prometem deixar a garotada bem ocupada.

Para a criançada e os jogadores mais casuais, Kung Fu Panda é um bom título, mas para gamers de longa data, deixa a desejar em qualidade e dificuldade.





VEREDICTO

Nota Final

7/10

- O melhor

Viver no PS2 e PS3, as aventuras do panda na telona.

- O pior

Fácil demais, deverá agradar as crianças.

- Opinião Final

Viver as mesmas aventuras que Po no cinema será emocionante para os fãs do filme, mas no geral o jogo deixa a desejar. Se por um lado a parte sonora agrada, com vozes originais dos atores, por outro, os gráficos são pobres e a dificuldade deixará os jogadores mais experientes afastados do título (a versão para o PlayStation 3 apresenta gráficos mais trabalhados, cores mais vivas e modelos de personagens complexos). Ponto para a jogabilidade, sem comandos impossíveis de serem executados, dentro da proposta do título.

Alternativas do mesmo gênero: Bee Movie Game, Wall-E

- **Gráficos: 7/10 -** Visual simples e gráficos relativamente pobres, mas com personagens conhecidos da criançada.
- **Jogabilidade: 8/10** - Excelente jogabilidade, simples e sem comandos complexos, que envolvam muitos botões.
- **Som: 7/10** - Músicas divertidas e vozes originais dos personagens do filme; um ponto alto do game.
- **Diversão: 7/10** - Divertido, principalmente para a criançada e para os fãs da série. Kung Fu Panda na telona é muito mais divertido!

Secret Agent Clank

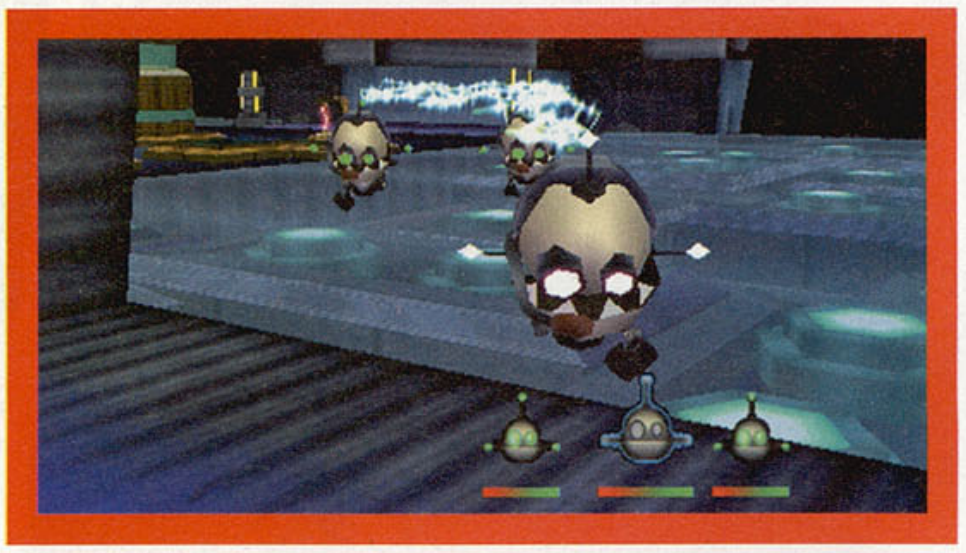
Gênero: Ação **Fabricante:** High Impact Games **Publisher:** SCEA **Site:** www.us.playstation.com/PSP/Games/Secret_Agent_Clank **Data:** 29/06/2008



Aventura solo do robozinho diverte nos primeiros cinco minutos, depois se arrasta até o final

Foi em 2002 que a dupla apareceu pela primeira vez no PS2. De lá para cá, foram muitas aventuras e desafios que trataram de criar milhares de fãs. Para o PSP, o último lançamento da dupla foi Ratched e Clank Size Matters, que fez muito sucesso na plataforma e os fãs amargaram uma dura espera por um novo game. Tentando inovar, a High Impact Games criou uma nova história, com ares de James Bond e que não traria a dupla como protagonistas, mas apenas um deles. A partir disso surgiu Secret Agent Clank, que traz o robozinho como personagem principal e tem como missão, salvar seu amigo Ratchet de ser condenado por algo que não fez. Para isso, Clank tem à sua disposição uma série de dispositivos e seu "clank-fu", arte marcial única do personagem.

Com cerca de nove horas de jogo, é possível terminá-lo, o quê significa praticamente inutilizar o UMD, pois tirando alguns bots para serem encontrados e alguns bônus para serem destravados, não há muito o quê fazer.





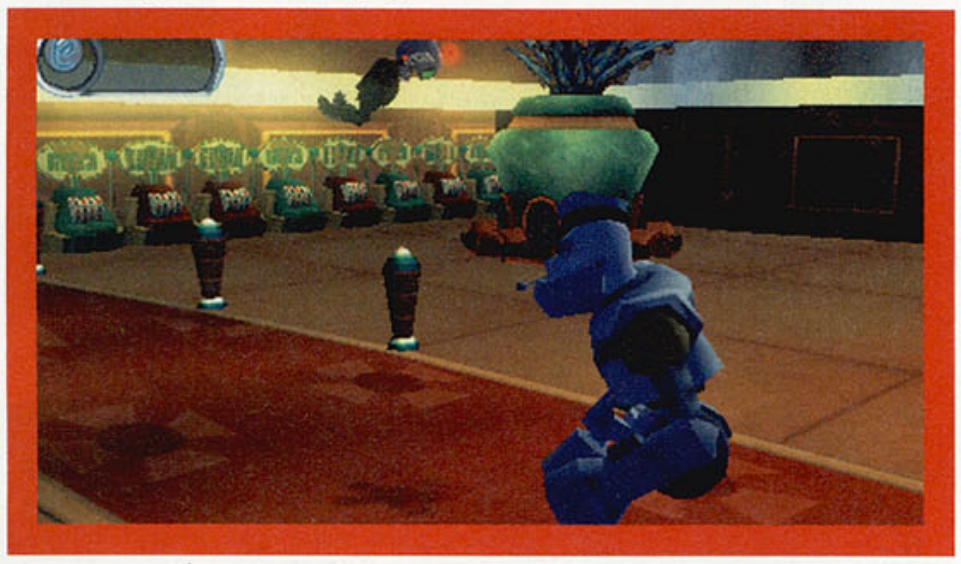


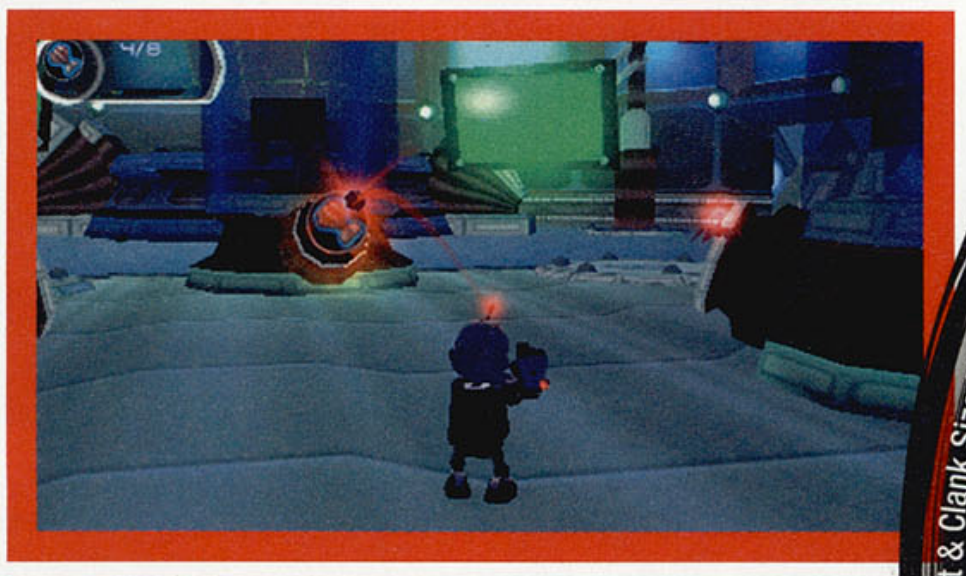
Seja furtivo

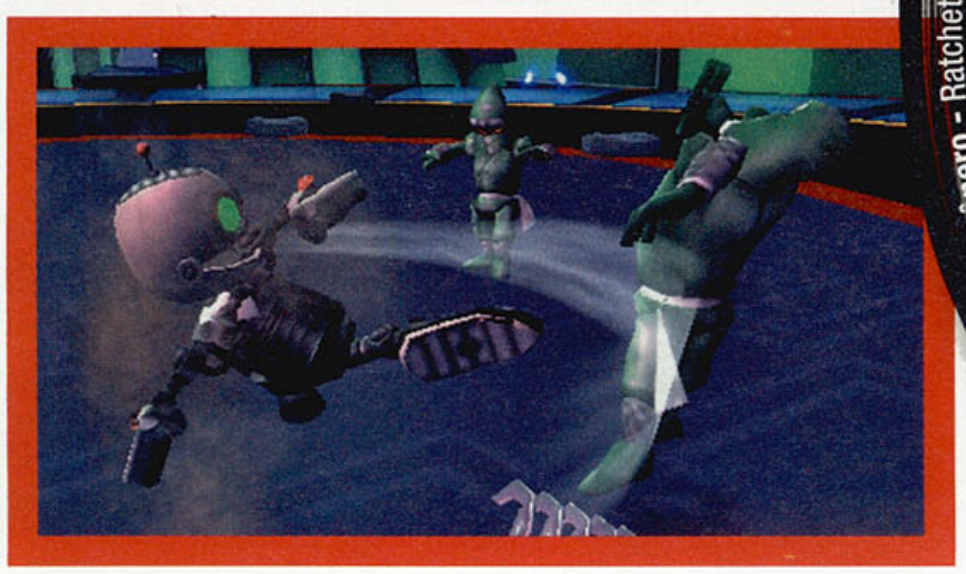
Em Secret Agent Clank, o negócio é ser furtivo. Tentar encarar todos os inimigos de peito aberto renderá morte certa ao jogador. Muitas vezes será necessário se agarrar às costas dos robôs inimigos e aplicar uma sequência de golpes que o extermine rapidamente. Para fazer isso, o jogador deve apertar o botão QUADRADO nas costas dos robôs inimigos e neste momento abrirá um "mini-game", que quando feito corretamente aniquila o inimigo, porém, se errar a sequência, os golpes não serão suficientes para matá-lo. O robô maldoso voltará suas forças contra você, que precisa se virar para matá-lo e aos

outros inimigos que aparecerão em seguida. Quando os inimigos morrem ou quando elementos do cenário são destruidos, Clank adquire "bots", que são colecionados pelo jogador para compra de armas em locais específicos do cenário Apesar do jogo dar a idéia de furtividade para o jogador, muitas vezes não oferece meios para isso, principalmente a câmera, que o tempo todo age praticamente como um inimigo de Clank. Comandada pelos botões L e R, a visão do personagem tem que ser corrigida o tempo todo durante a caminhada, pois não se ajusta automaticamente. Deixando os detalhes negativos de lado, o game impressiona pela dificuldade. Apesar de se tratar a principio de um jogo solo de Clank, Ratchet e o Capitão Quark também aparecem para algumas missões, mas no geral o robozinho é quem comanda a ação. Para facilitar a vida dos jogadores, são disponibilizados uma série de apetrechos dignos de um bom agente secreto, como botas-foguete e caneta tinteiro (para acabar com focos de laser) mas, infelizmente, são dificeis de serem manejados no menu, o que acaba quebrando a empolgação durante a partida. Os visuais seguem o padrão gráfico da série, nada muito sofisticado, mas com cenários bem coloridos e personagens que parecem tirados de desenhos animados. Secret Agent Clank diverte e chega a empolgar em alguns momentos, mas a câmera insiste em testar a paciencia do jogador.■









VEREDICTO

- O melhor

Realizar missões como um verdadeiro agente secreto.

- O pior

A câmera, que insiste em confundir o jogador.

Nota Final

7/10

- Opinião Final

Secret Agent Clank diverte, é desafiante e conta com personagens consagrados na biblioteca do PlayStation, mas infelizmente a câmera não coopera e não é dificil se estressar, principalmente em um ambiente recheado de inimigos. Os itens facilitam a vida do jogador, mas o menu para operá-los não, isto é, para colocar o item certo em operação pode levar mais tempo do que deveria, o que acaba tirando a empolgação na hora da ação.

Alternativas do mesmo gênero - Ratchet & Clank Size Matters

- **Gráficos: 7/10 -** Visual simples, mas com cenários coloridos e personagens carismáticos
- **Jogabilidade: 7/10 -** Boa, mas a câmera joga contra o patrimônio. Ponto negativo também para o menú de itens, que de vez em quando complica a vida
- **Som: 7/10 -** Se não prestar atenção, a música nem será notada, em compensação os efeitos sonoros e vozes dos personagens estão bem representados
- **Diversão: 7/10 -** Depois de nove horas de jogo (o suficiente para detonar completamente) dificilmente será jogado de novo.

Space Invaders Extreme

Gênero: Tiro **Fabricante:** Taito **Publisher:** Taito **Site:** www.taito.com **Data:** 17/06/2008

Space Invaders Extreme

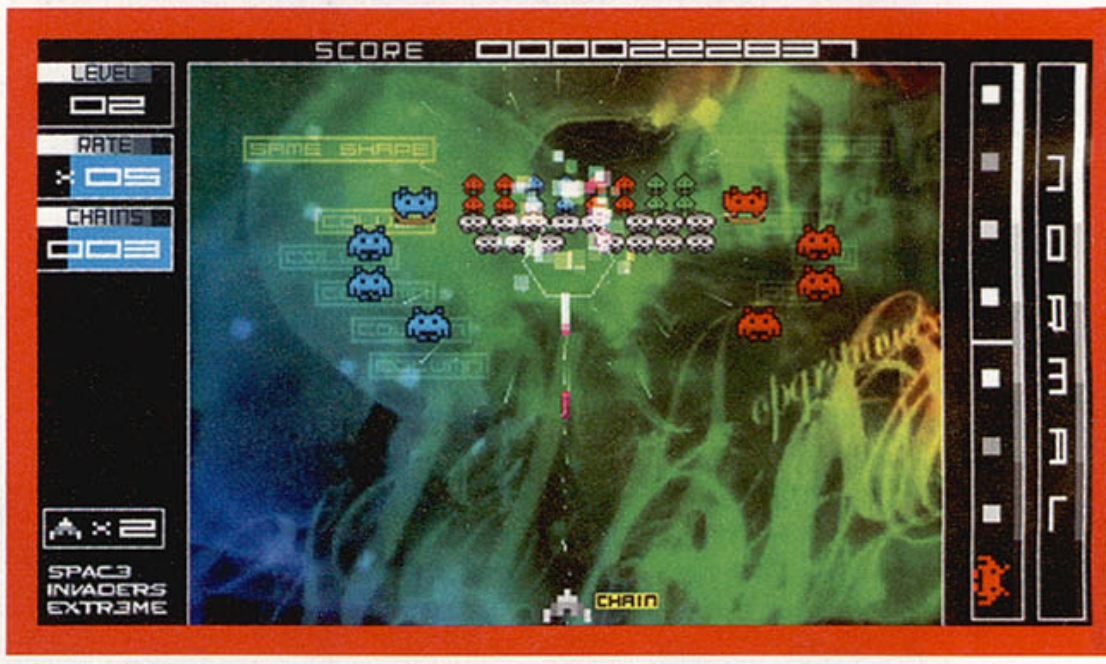
PSP

REVISTA START recomenda

Clássico dos fliperamas japoneses revive no PSP para conquistar os fãs mais jovens

Em 1978, Tomohiro Nishikado criou a Taito e publicou no japão a primeira edição de Space Invaders. Ao longo dos anos, o título foi lançado para diversas plataformas. Para comemorar os 30 anos do lançamento, a Taito resolveu lançar uma versão comemoratica do game para as atuais plataformas portáteis e assim nasceu Space Invaders Extreme, uma versão emocionante e nostálgica do título





Velho estilo, com novidades!

A premissa continua a mesma: a espaçonave fica na parte de baixo e os inimigos vão surgindo para serem destruídos. Apesar de parecer entediante ficar atirando a esmo para marcar a maior quantidade de pontos, em SIE nem se nota essa simplicidade, pois o jogo sempre consegue surpreender o jogador com inimigos em formações diferentes e chefões com padrões de movimento dificeis de se acompanhar. Os ambientes são bonitos e a variedade de "formações" de inimigos que aparecem conseguem deixar o jogo viciante. A parte sonora também empolga e até os sons emitidos pelos tiros das naves modificam-se constantemente, formando combinações legais com o som da tela. As munições da nave também mudam conforme o jogador atire e destrua naves inimigas de uma mesma cor em "combos". Por exemplo: ao acertar uma série de Aliens verdes, o jogador receberá uma "spread gun", com os aliens vermelhos, uma arma que solta bombas e com o azul um laser que corta toda a tela e mata uma grande quantidade de inimigos. Esse tipo de mudança de armas lembra uma antiga versão de Space Invaders lançada para o PsOne.

A jogabilidade é simples, não sendo necessário nenhum treino mesmo para os iniciantes, é só apertar o Start e



começar a atirar nos inimigos. Hoje em dia, com tantos jogos complicados, esse é sem dúvida um diferencial a ser levado em consideração, pois atinge gamers de qualquer idade e nível de experiência com um PSP. Depois de um tempo de jogo, os dedos podem começar a doer, mas é uma pena aceitável pela diversão que proporciona. O multiplayer está presente, mas são necessários 2 UMDs para jogar com os amigos.

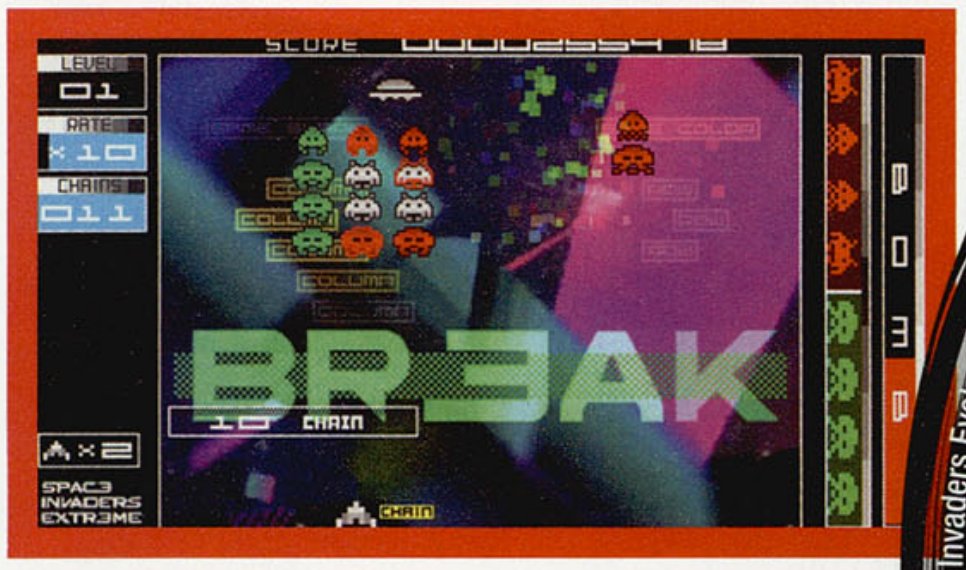
Space Invaders já pode ser considerado clássico, tanto pelo nome que tem, quanto pelo que apresenta na tela. Sem dúvida um grande lançamento da Taito que deverá agradar tanto aos mais "experientes", quanto aos novatos!■

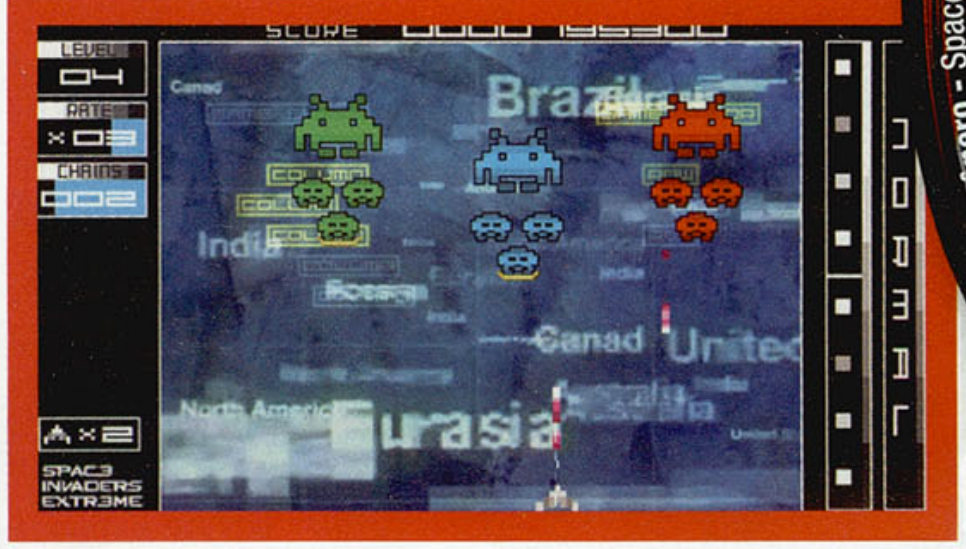












VEREDICTO

- O melhor

Reviver um dos grandes clássicos dos games.

- O pior

Depois de algum tempo, os dedos sofrem que é uma beleza.

Nota Final

9/10

Alternativas do mesmo gênero - Space Invaders Evolution

- Opinião Final

Space Invaders Extreme já pode ser considerado um clássico do PSP. Ainda que nascido em berço de ouro, o novo filhote da Taito faz bonito e diverte muito. A jogabilidade é simples e é fácil se empolgar quando o jogador acerta um combo e consegue uma arma mais poderosa, ou mesmo quando um chefão mais "marrento" dá as caras e custa a ser destruído. Visual e sons também dão um show na tela e nos falantes do portátil da Sony.

- **Gráficos: 9/10 -** Gráficos bonitos e bem coloridos, com muitos efeitos que ajudam a dar profundidade.
- **Jogabilidade: 9/10 -** Fácil, não é necessário treino e deverá agradar a jogadores de todas as idades.
- **Som: 9/10 -** A combinação dos sons das telas com os efeitos dos tiros da espaçonave criam uma ambientação empolgante.
- **Diversão: 8/10 -** É o ponto alto do game nostálgico, só peca ao não trazer um multiplayer que rode com apenas um UMD.

Race Driver: GRID

RACEDRIVER GRID

Por: Caio Silva

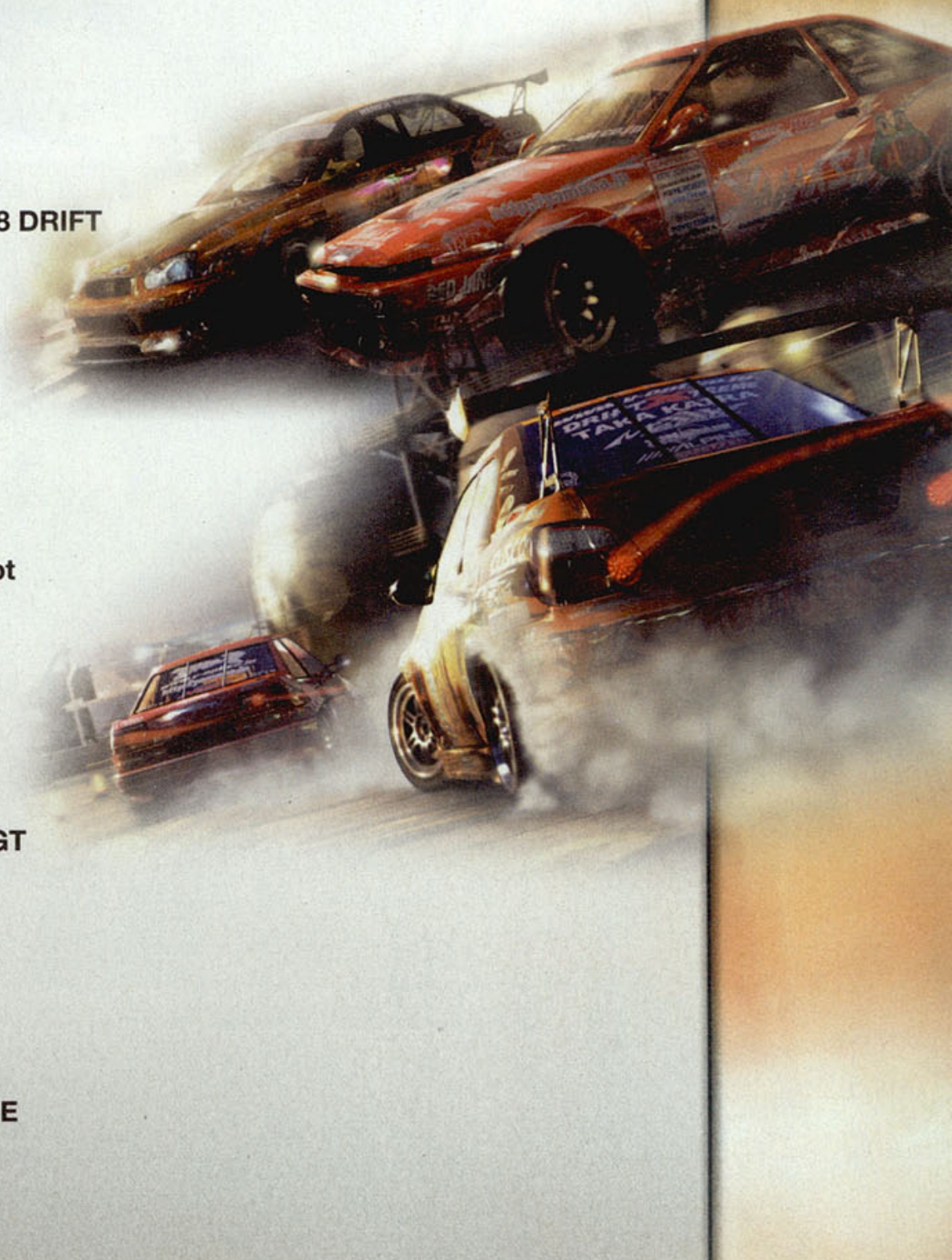
GRID já é clássico. Este jogo reúne uma enorme variedade de modalidades diferentes de corrida, uma extensa lista com os melhores carros do mundo e uma seleção de circuitos espalhados pelo mundo todo. Os gráficos são de primeira linha, e os replays das corridas impressionam qualquer um. A jogabilidade é uma mistura de arcade com simulador, que gerou um resultado excelente. Uma grande novidade no mundo dos jogos de corrida é a opção Flashback, que permite ao jogador voltar no tempo segundos antes de cometer algum deslize ou alguma batida séria. O modo principal do jogo irá mantê-lo ocupado por muito tempo, pois conta com muitos campeonatos diferentes divididos por 3 regiões do globo. Indispensável para qualquer fã de automobilismo, GRID foi uma surpresa extremamente agradável da Codemasters e concerteza será um dos melhores jogos de 2008. Isso sim é nova geração!



CARROS

GRID oferece aos jogadores uma grande quantidade de carros, passando por diversas classes diferentes, como carros para Drift e até muscle cars. Confira a lista completa:

Audi R10 TDI
Aston Martin DBR9
BMW 320si
Dallara Formula 3
Dodge Viper SRT10
Dodge Challenger Concept
Dodge Mopar Charger SRT8 DRIFT
Chevrolet Corvette C5-R
Chevrolet Corvette C6-R
Chevrolet Camaro Concept
Chevrolet Lacetti
Courage C65
Courage LC70
Creation CA06/H-JUDD
Ford Doran Racing JE4
Ford Mustang GT-R Concept
Ford Mustang Boss 302
Honda NSX-R
JFR FJ1000
Jupiter Eagleray MK5
Koenigsegg CCXR
Koenigsegg CCGT
Lamborghini Murcielago RGT
Lola B05/40
Lola B06/10
Mazda 787B
Mazda RX-7 FD3S
Nissan 350Z
Nissan Silvia
Nissan Skyline GT-R Z-TUNE
Nissan R390 GT-1
Pagani Zonda R
Panoz Esperante
Plymouth AAR 'CUDA
Pontiac GTO
Porsche 911 GT3 RSR
Spyker C8 Spyder
Toyota Supra
Toyota Corolla GT-S (AE86)
Toyota Soarer (JZZ30)
TVR Tuscan Challenge
Saleen S7R
Subaru Impreza





CIRCUITOS

GRID apresenta uma grande variedade de circuitos, cada um classificado por diferentes categorias. Existem circuitos reais, trajetos de rua, pistas para drift e as famosas descidas montanhosas do Japão. Confira a lista completa:

Circuito del Jarama	ESPANHA
Nürburgring GP Circuit	ALEMANHA
Donington Park	INGLATERRA
Istanbul Park	TURQUIA
Milan	ITÁLIA
Circuit de la Sarthe	FRANÇA
Circuit de Spa-Francorchamps	BÉLGICA
Otukama Grand Circuit	JAPÃO
Yokohama Docks	JAPÃO
Shibuya	JAPÃO
Mount Haruna	JAPÃO
San Francisco	ESTADOS UNIDOS
Washington DC	ESTADOS UNIDOS
Detroit	ESTADOS UNIDOS
Long Beach	ESTADOS UNIDOS

MODALIDADES DE CORRIDA

Um dos grandes destaques de GRID é a grande variedade de modalidades de competição, cada uma delas com determinada seleção de veículos e circuitos. No modo GRID World elas estão organizadas por regiões, e modalidades como Drift e Touge, por exemplo, você só encontrará no Japão. Confira a seguir a lista completa de todas as modalidades do jogo:

Pro Muscle/Classic Muscle

Corrida com um determinado número de voltas. Somente os Muscle Cars participam.

Pro Tuned

Corrida com um determinado número de voltas. Somente os Tuner Cars participam.

Pro Touge

Duelo entre dois veículos em uma descida montanhosa. Na primeira volta você começa na frente do oponente e deve descer todo o trajeto. Na segunda volta, você começa atrás do oponente e deve subir todo o trajeto. Vence quem tiver o menor tempo após as duas voltas. Cuidado, pois bater no carro do seu oponente seu tempo aumentará.

Midnight Touge

O mesmo que o Touge, mas apenas uma volta durante a noite. Vence quem descer todo o trajeto primeiro.

Drift Battle/Downhill Drift

Embora pareça uma corrida normal, seu objetivo é somar a maior quantidade de pontos com drift. A variação Downhill



Drift muda o cenário, uma perigosa serra que você deve descer cuidadosamente , procure não cair no abismo.

Freestyle Drift

Acontece em uma arena fechada, e seu objetivo é ter a maior quantidade de pontos de drift no final do tempo.

Drift GP

Campeonato de drift. Você deverá vencer diversos oponentes até chegar na grande final.

Demolition Derby/Stock Car

Corrida com um determinado número de voltas. Vence quem terminar primeiro, ou o último veículo que ainda estiver inteiro. Aproveite para bater em seus oponentes e tentar tirá-los da prova, mas cuidado para não ser eliminado por um deles.

GT1

Corrida com um determinado número de voltas.

GT2

Outra corrida com um determinado número de voltas para disputas emocionantes.

24 Hours of Le Mans

Você pode optar por correr 24 horas reais ou simular 24 horas em um tempo menor, como 10 minutos. Vence quem estiver na frente após o término das 24 horas.

Le Mans Series/Endurance

Corrida com um determinado número de voltas.

Touring Cars

Corrida com um determinado número de voltas. Somente os veículos BMW 320si e Chevrolet Lacetti participam.

Open Wheels

Corrida com um determinado número de voltas. Somente os veículos Dallara Fórmula 3 e FJ1000 participam.

Prestige

Corrida com um determinado número de voltas. Somente os veículos Koenigsegg CCXR e Pagani Zonda R participam

GT Club

Corrida com um determinado número de voltas. Somente o veículo TVR Tuscan Challenge participa.

Prototype

Corrida com um determinado número de voltas.





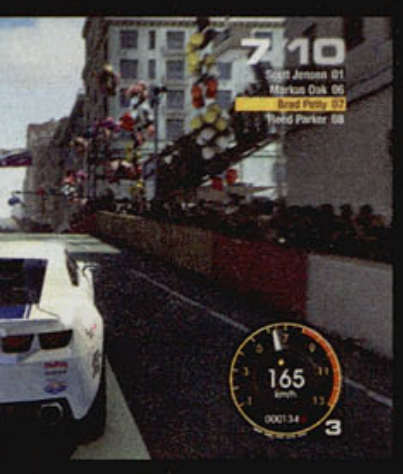




GRID WORLD

O modo GRID World é o principal modo de jogo de GRID, proporcionando aos jogadores dezenas de desafios diferentes e bem variados. Este modo é dividido em três regiões diferentes, ficando por sua conta decidir em qual das três regiões completará os desafios. Nos Estados Unidos, por exemplo, você deverá correr em circuitos de rua dos Estados Unidos. Já na Europa, correrá em modalidades oficiais em circuitos mundialmente conhecidos. Por fim, no Japão, o jogador participará de eventos Drift e outras modalidades japonesas. A cada evento ganho, você obtêm um determinado valor de Reputation Points, pontos necessários para se destravar novos desafios naquela região. É claro que você pode correr nas 3 regiões quando quiser, sendo esse o objetivo principal do GRID World, obter sucesso em todas as regiões do mundo.

Seu primeiro objetivo, entretanto, é conseguir dinheiro o suficiente para comprar um carro e montar uma equipe de corrida. Para conseguir o "cascalho", é preciso correr em nome de outras equipes. Três opções diferentes estarão sempre à sua disposição para selecionar, cada uma representando uma equipe de uma das três regiões. Além do dinheiro, você ainda receberá uma pequena quantia de Reputation Points, mas isso não chega nem perto da quantidade de pontos que você receberá ao correr com sua própria equipe.







CÓDIGOS E SEGREDOS

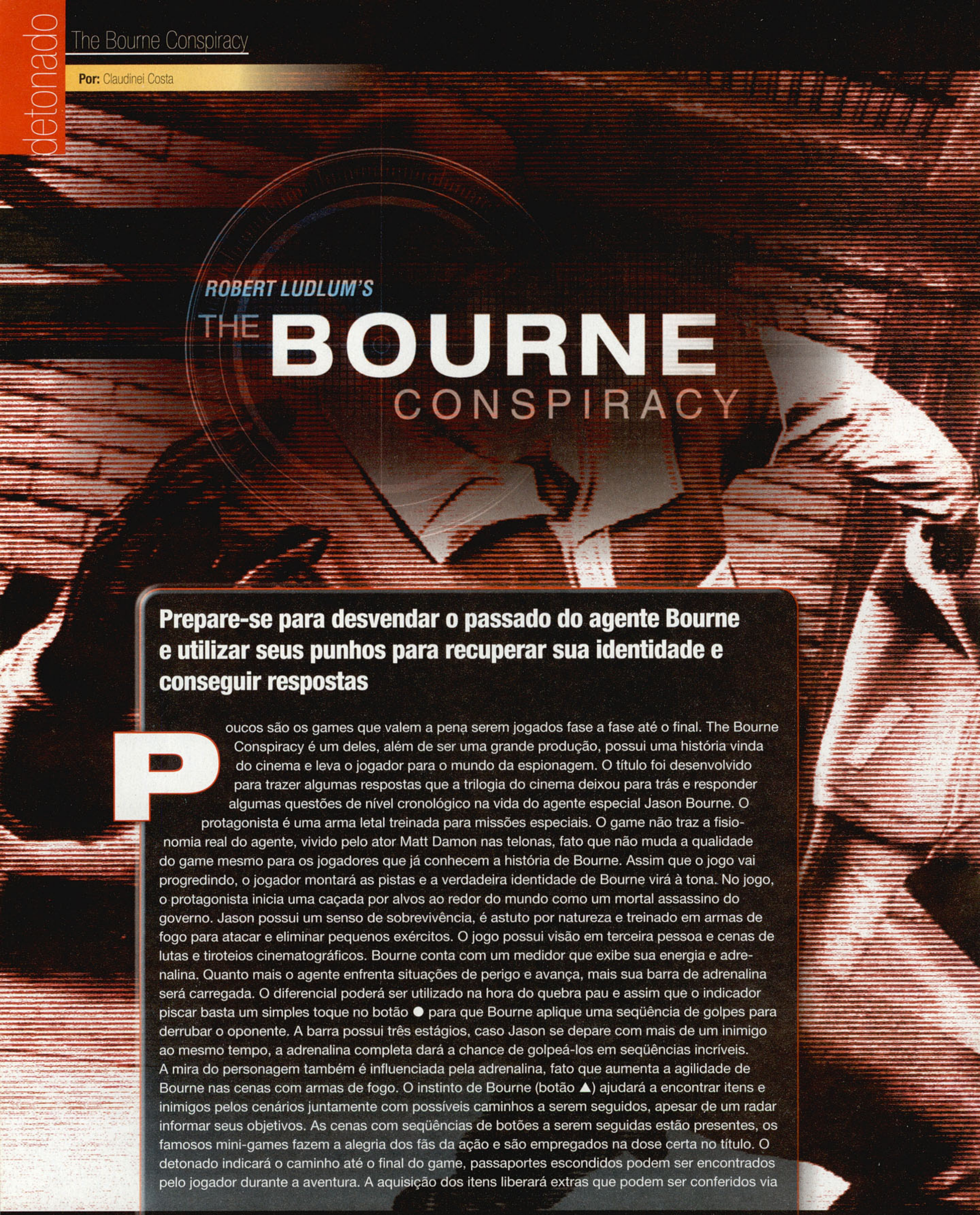
GRID pode apresentar certa dificuldade para muitos jogadores, mas nem por isso você vai deixar de testar as melhores máquinas do jogo. Confira abaixo como destravar os carros secretos do jogo utilizando códigos especiais. Os códigos devem ser inseridos na opção Bonus Code do menu Options:

P47203845	Aston Martin DBR9 play.com
F93857372	BMW 320si Buchbinder
DAFJ55E01473M0	eBay Motors Mustang
M38572343	Pagani Zonda Micromania
MUS59279	Destrava todos os Muscle Cars básicos
TUN58396	Destrava todos os Drift Cars
G29782655	WTCC Spec BMW 320si Gamestation

Existe um meio alternativo para destravar os códigos acima. Basta vencer todas as corridas do modo GRID World, ganhar todos os troféus e todas as provas Head-to-Head.

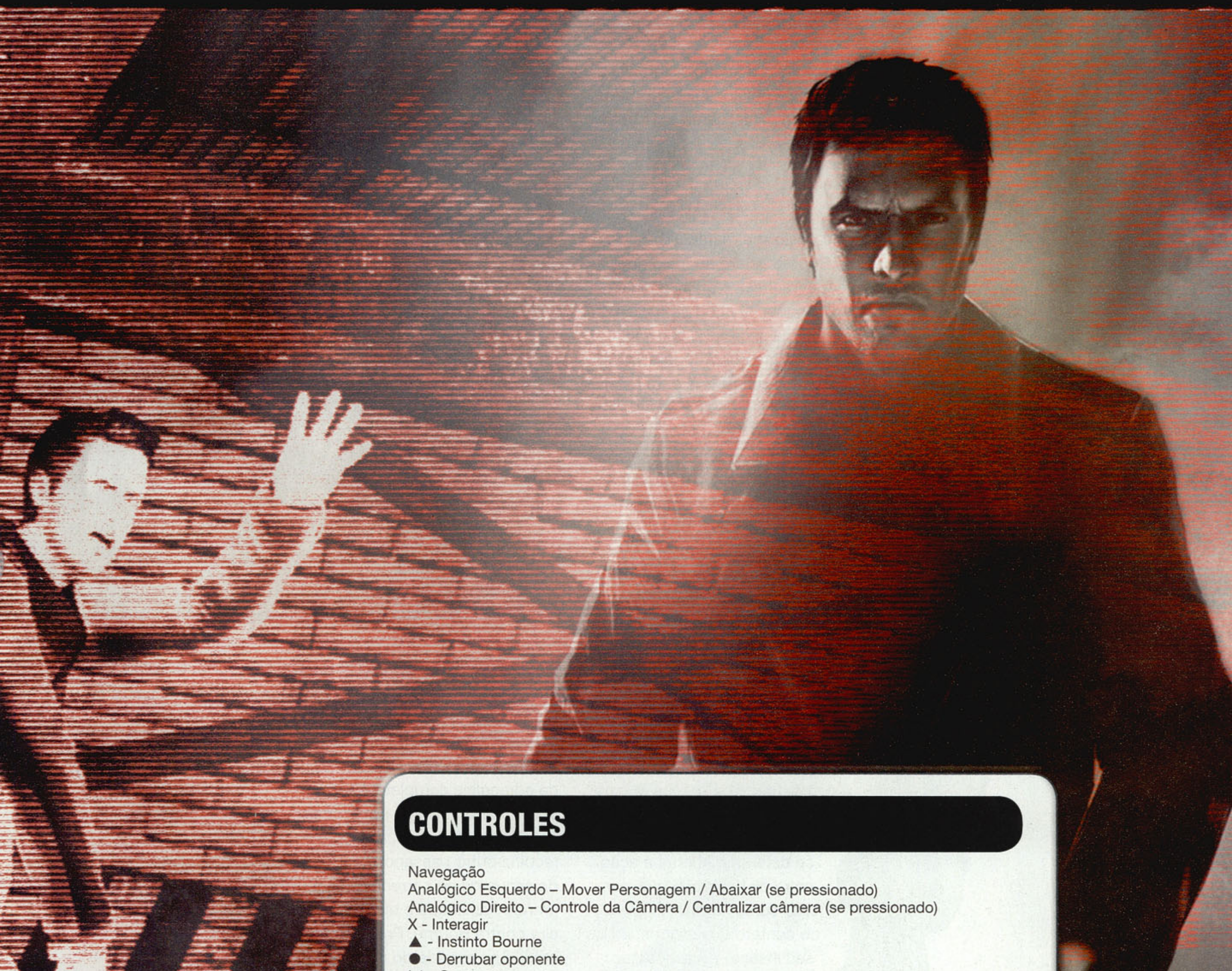
The Bourne Conspiracy

Por: Claudinei Costa



Prepare-se para desvendar o passado do agente Bourne e utilizar seus punhos para recuperar sua identidade e conseguir respostas

Poucos são os games que valem a pena serem jogados fase a fase até o final. The Bourne Conspiracy é um deles, além de ser uma grande produção, possui uma história vinda do cinema e leva o jogador para o mundo da espionagem. O título foi desenvolvido para trazer algumas respostas que a trilogia do cinema deixou para trás e responder algumas questões de nível cronológico na vida do agente especial Jason Bourne. O protagonista é uma arma letal treinada para missões especiais. O game não traz a fisionomia real do agente, vivido pelo ator Matt Damon nas telonas, fato que não muda a qualidade do game mesmo para os jogadores que já conhecem a história de Bourne. Assim que o jogo vai progredindo, o jogador montará as pistas e a verdadeira identidade de Bourne virá à tona. No jogo, o protagonista inicia uma caçada por alvos ao redor do mundo como um mortal assassino do governo. Jason possui um senso de sobrevivência, é astuto por natureza e treinado em armas de fogo para atacar e eliminar pequenos exércitos. O jogo possui visão em terceira pessoa e cenas de lutas e tiroteios cinematográficos. Bourne conta com um medidor que exibe sua energia e adrenalina. Quanto mais o agente enfrenta situações de perigo e avança, mais sua barra de adrenalina será carregada. O diferencial poderá ser utilizado na hora do quebra pau e assim que o indicador piscar basta um simples toque no botão ● para que Bourne aplique uma seqüência de golpes para derrubar o oponente. A barra possui três estágios, caso Jason se depare com mais de um inimigo ao mesmo tempo, a adrenalina completa dará a chance de golpeá-los em seqüências incríveis.
A mira do personagem também é influenciada pela adrenalina, fato que aumenta a agilidade de Bourne nas cenas com armas de fogo. O instinto de Bourne (botão ▲) ajudará a encontrar itens e inimigos pelos cenários juntamente com possíveis caminhos a serem seguidos, apesar de um radar informar seus objetivos. As cenas com seqüências de botões a serem seguidas estão presentes, os famosos mini-games fazem a alegria dos fãs da ação e são empregados na dose certa no título. O detonado indicará o caminho até o final do game, passaportes escondidos podem ser encontrados pelo jogador durante a aventura. A aquisição dos itens liberará extras que podem ser conferidos via



CONTROLES

Navegação
Analógico Esquerdo – Mover Personagem / Abaixar (se pressionado)
Analógico Direito – Controle da Câmera / Centralizar câmera (se pressionado)
X - Interagir
▲ - Instinto Bourne
● - Derrubar oponente
L1 - Sacar arma
R1 - Correr
Start - Pausar o game

Atirando
Analógico Esquerdo – Mover Personagem / Abaixar
Analógico Direito – Mirar / Mudar câmera do ombro
■ - Recarregar armas
X - Interagir
▲ – Instinto Bourne / Mira automática
● - Derrubar oponente
L1 - Trocar a arma / Segure para sacar e guardar a arma
L2 - Mirar protegido
R1 – Correr
R2 - Atirar

Dirigindo
Analógico Esquerdo – Pilotar o carro
● – Breque de emergência
L2 – Breque / Ré
R2 – Acelerar
Lutando
Analógico Esquerdo – Mover Personagem
Analógico Direito – Controle da Câmera / Centralizar câmera
■ - Bloquear
X - Ataque fraco
▲ – Ataque forte
● - Derrubar oponente

ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY



menu principal do game.Com diferenciais notáveis e uma produção caprichada, The Conspiracy Bourne traz para o mercado um título inteligente e de bom gosto. Vamos ao que interessa!

France - Marseilles

Dangerous Beginning

Objetivo: Localizar e matar O´Connor

Jason Bourne estará no meio da cidade francesa e precisa localizar O´Connor. O agente possui uma arma secreta, o seu instinto. Para utilizá-lo, pressione o botão ▲ para revelar objetivos e inimigos no radar. Marcas de navegação e objetivos primários estarão ativos no radar, note também que alguns objetos estarão em destaque no ambiente. Utilizá-lo drenará a barra de adrenalina do personagem. Corra até o banco da praça onde uma pessoa está deitada e recolha um passaporte. Em seguida, circule a passagem do metrô e entre na área à esquerda. O portão se fechará e um inimigo virá ao seu encontro. Quando entrar em confronto corpo a corpo, utilize os botões ■ para dar socos fracos, ▲ para aplicar golpes fortes e o botão **X** para se defender. Alterne a ação entre os botões ■ e ▲ para criar combinações. Depois do contato dos aliados, utilize seu instinto para localizar o objetivo. Continue pelo beco e entre no bar. Pressione o botão **X** para abrir a porta. Um grupo de homens virá ao seu encontro. Bourne poderá utilizar o ambiente para acabar com eles. Aguarde até que a barra de adrenalina se complete e pressione o botão ● para derrubar o oponente. Utilize sua nova arma contra mais três inimigos no bar e mande-os para o chão. Depois do contato pelo rádio, deixe o bar e prepare-se para enfrentar um oponente armado. Siga os botões indicados na tela para desviar do ataque. Persiga o homem pelo beco e enfrente mais dois capangas. Nesta cena, Bourne enfrentará diversos homens ao mesmo tempo, para atacá-los, carregue a barra de adrenalina ao máximo e inicie a seqüência destruidora com o botão ● assim que for indicado no radar. Siga a seqüência de botões para acabar com todos. Continue a perseguição ao fugitivo, pressione o botão ▲ para acionar seu instinto e desvie dos disparos assim que localizá-lo. Uma bomba explodirá, não erre o botão para evitar a explosão. Suba



a escadaria e pressione o botão **R1** para correr. Siga pela passagem do lado direito e enfrente outro capanga armado. Entre no prédio e continue correndo. Um cronômetro será mostrado, seja rápido e encontre seu inimigo antes que o tempo se esgote. **Dica:** se você possuir uma estágio de adrenalina completo e estiver correndo, assim que se aproximar do inimigo pressione o botão ● para aplicar uma seqüência de golpes. Antes de subir a próxima escadaria, recolha outro passaporte à direita. Corra até a última porta da esquerda no corredor e entre. O´Connel mostrará uma grande habilidade e utilizará seus conhecimentos em capoeira contra Bourne. Procure bloquear seus golpes e contra-ataque na medida do possível. Fique de olho no seu radar e aplique os especiais na hora certa. O´Connel fugirá, é hora de persegui-lo sobre o terraço do prédio. Utilize o botão **X** para interagir e pular certas partes do cenário até encontrá-lo para a luta final. No embate, diversos mini-games serão indicados, não erre os botões e continue aplicando suas combinações de golpes até O´Connel ser derrotado.

Shipyard Infiltration

Objetivo: Localizar suprimentos

Assim que Bourne subir no cais aproxime-se do soldado silenciosamente e pressione o botão ● para derrubá-lo sem levantar suspeitas. Agora Bourne estará armado e será ainda mais perigoso. Corra pelo cais, assim que avistar outro soldado proteja-se atrás de qualquer caixa (pressione o botão **X**). Aproxime-se do inimigo e acabe com ele. Siga em frente, proteja-se e utilize sua arma para acabar com o soldado próximo ao portão. Pressione o botão **X** para se proteger, depois o botão **L2** para mirar e **R2** para atirar. Assim que passar pelo portão, você será indicado que não poderá utilizar força letal contra civis. Guarde sua arma e



utilize seus punhos para cumprir seu objetivo. Lute contra o civil e assim que derrubá-lo, siga até a porta à esquerda e segure o botão **X** para abri-la. Pegue o soldado pelas costas e utilize seu instinto para encontrar munição. Um civil enfrentará Bourne antes de deixarmos o local. Corra pelo cais e siga até o seu próximo objetivo. Dois inimigos estarão pelo caminho, esconda-se e aguarde até que se separem para atacá-los. Um soldado se juntará à briga. Acabe com eles, localize seu objetivo e evite ser alvejado pelo helicóptero. Antes de passar pelo portão, mate os dois soldados e vasculhe as salas atrás de munição. Corra sem parar, desvie das caixas e alcance o final do píer, pressione o botão **X** para pular na embarcação e não erre o mini-game. Bourne chegará ao outro lado do píer. Continue e proteja-se na caixa de metal que estará do lado direito. Utilize seu instinto e note que um tanque brilhará logo abaixo do helicóptero. Saque sua arma e atire contra ele. Corra até o tanque e pule no barco. Proteja-se na caixa de ferro e atire contra outro tanque mais a frente para matar os dois guardas antes de continuar. Passe por outro barco atire contra o guarda e antes de subir a escadaria, pegue um passaporte à esquerda. Na parte superior do local, proteja-se dos disparos do helicóptero e fuja até a porta do lado oposto. Lute contra outro soldado antes de entrar. Um oponente perigoso enfrentará Bourne. Utilize seus golpes e combinações para derrubá-lo. Não será uma luta justa, seja ágil e a melhor defesa será o ataque. Passe pelo portão e siga até o objetivo. Utilize o botão **R1** para correr e ficar longe dos disparos do helicóptero. Algumas salas possuem munição e boa cobertura contra as balas. Deixe o local e proteja-se na caixa do lado direito. Atire no tanque sobre o barco para destruir o helicóptero.

Objetivo: Seguir para a estação de reabastecimento

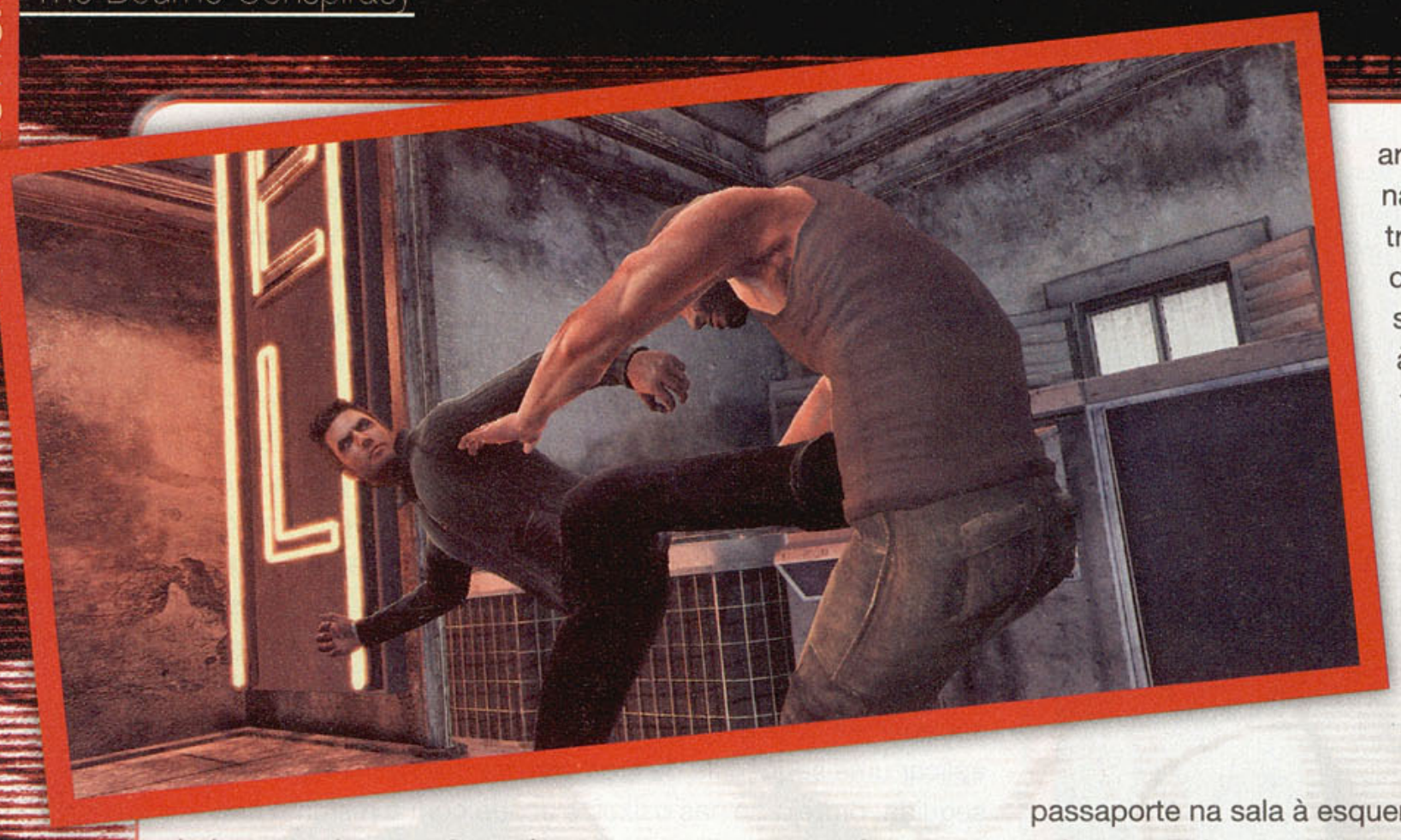
Passe pelo portão e assista os inimigos conversarem. Corra para o lado direito e enfrente outro civil com seus punhos. Outro guarda aparecerá, acabe com ele e continue. Alguns soldados estarão de guarda no meio das caixas, fique atento e utilize o instinto para localizar seu objetivo e os inimigos. Assim que entrar na construção, uma porta explodirá e diversos homens invadirão o recinto. Utilize a adrenalina para aplicar combinações de golpes contra eles. Deixe o prédio, suba a escadaria e proteja-se para matar os soldados da parte inferior. Fique atento aos botijões de gás e propano espalhados pelo local. Assim que o local estiver seguro, recolha munições, passe pela porta, desça as escadas e abra o portão. Continue pelos barcos e enfrente três oponentes. Passe pelos armazéns até encontrar um estacionamento. Um caminhão aparecerá, assim que sua barra de adrenalina estiver carregada e com a arma na mão, pressione o botão ● para aplicar uma seqüência de tiros certeira com o mini-game. Em seguida, proteja-se nas caixas e acabe com o restante dos soldados. Recolha a munição deixada, desça a escadaria à direita e abra a porta. Mate o inimigo sobre o muro e enfrente três soldados ao mesmo tempo. Derrube-os e corra até a porta. Proteja-se e mate dois inimigos armados com metralhadoras. Quando estiver protegido por caixas de madeira cuidado, elas serão destruídas pelos tiros. Abra a próxima porta e pegue munição. Deixe o local e mate o soldado. Outros inimigos aparecerão, dois estarão no píer e outro estará sobre o prédio esquerdo. Proteja-se e limpe o local. Atravesse o portão e pegue um passaporte que estará na passagem à esquerda.

Objetivo: Ligar as válvulas de combustível

Assim que Bourne alcançar o objetivo seguinte, um soldado atacará e depois de passar pelo portão, encare outro inimigo, pegue a shotgun próxima à porta e ative o computador. Para alternar entre armas, pressione o botão **L1**. Olho no cronômetro e mate os soldados que estarão do outro lado. Corra até o portão e proteja-se atrás das caixas. Mate mais três soldados e continue. Corra e utilize o botão ● para derrubar os inimigos rapidamente. O cais explodirá e Bourne estará a salvo.

Objetivo: Eliminar Solomon e forjar sua morte

Bourne estará numa espécie de balsa. Será preciso enfrentar duas ondas de ataques dos homens de Solomon. Dois soldados pularão na



balsa, e assim que eles caírem, prepare-se para enfrentar mais três inimigos. Procure não perder muita energia, pois a luta contra Solomon não será fácil. Em seguida, Solomon dará as caras. O brutamonte é forte e desferirá golpes rápidos e potentes. Utilize sua esquiva para evitar os socos e aplique seqüências rápidas. Quando a adrenalina carregar, pressione o botão ● e cause danos a Solomon. Repita o procedimento até que a energia do inimigo termine. Bourne será derrotado e Solomon o jogará para fora da balsa, não se preocupe o agente não morrerá, apenas fingirá sua morte.

Assassinate Wombosi

Objetivo: Desativar o submarino e o helicóptero

Assim que Bourne chegar ao local, aguarde até que os guardas terminem a conversa e pegue-os de surpresa. Um inimigo estará de prontidão do outro lado do armazém. Passe pela porta e abra outra à esquerda. Desça com cuidado, pois dois inimigos estarão no local. Em seguida, seu objetivo será desativar o sistema de alarme do navio. Atravesse pelo corredor das máquinas e pressione o botão **X** no computador do lado direito. Jason receberá outra missão para desativar o submarino a qualquer custo. Assim que abrir a porta, existe uma caixa de munição à esquerda e um guarda circulando pelo local. Proteja-se e mate-o rapidamente. Atravesse a plataforma e pressione o painel. Isso acionará o guindaste, o veículo pendurado descerá e inimigos invadirão o local. Dois deles estarão no mesmo andar que Bourne e outros três no andar superior. Aguarde até que os soldados se aproximem dos extintores e dispare contra eles. Assim que a sala estiver segura, passe pela porta e alcance o nível superior da plataforma. Dois inimigos tentarão barrar o agente, derrube-os e acione o painel para liberar o submarino. Siga até a porta esquerda no final do corredor e uma animação se iniciará. Depois de desativar o submarino, hora de seguir até o helicóptero. Assim que passar pela porta, corra até o final do corredor e pegue de surpresa um inimigo na porta direita juntamente com um passaporte. Deixe o local e entre na cozinha para enfrentar mais dois soldados. Corra até a próxima porta e soldados atacarão Bourne. Proteja-se, pois eles estarão fortemente armados. Atravesse o local e entre na porta à direita. No corredor, três soldados estarão bloqueando a sua passagem. Recaregue suas armas no caixote próximo à porta de entrada. Siga em frente e pegue outro passaporte na porta esquerda. Corra em direção do objetivo seguinte indicado pela sua adrenalina (pressione o botão ▲). Desça a escadaria e atire contra a caixa luz que estará ao lado da porta. Mate mais soldados pelo corredor (atire contra os extintores) e recolha outro passaporte na sala à esquerda. Continue pelo corredor, suba a escada para alcançar os aposentos de Wombosi. Mate o soldado que estará do lado de fora da sala e passe pela porta principal para que uma cena se inicie. Em seguida, acesse a sala e pegue outro passaporte antes de passar pela porta. No lado de fora do



navio, Bourne encontrará três soldados. Corra pelo corredor e alcance a última porta antes do helicóptero. Três inimigos testarão seus punhos e depois de matá-los, esconda-se e utilize suas armas para limpar o local. Antes de desativar o helicóptero, atravesse o convés e pegue outro passaporte. Volte até a aeronave e cumpra seu objetivo. Fique atento, um mini-game será iniciado e homens de Wombosi tentarão matar Bourne. Proteja-se, mate os soldados e invada a área central do navio. Homens estarão espalhados pelo local, não deixe de pegar outro passaporte do lado direito. Acabe com a ameaça do recinto, suba as escadas e passe pela porta do lado oposto da plataforma.

Objetivo: Encontrar o general e roubar sua arma

Não deixe que os inimigos pelo caminho detenham Bourne, mate-os e alcance a escadaria. Encontraremos uma piscina e diversos soldados. Utilize seus punhos e pegue um passaporte do lado direito da piscina. Entre na porta central

e você receberá a ordem para fazer o download de um arquivo que se encontra num computador. Entre na sala à esquerda e corra até o computador. Deixe o local e vasculhe outras salas para adquirir outro passaporte. Logo, o general virá ao seu encontro, acabe com ele e pegue a arma dentro da sala de onde ele saiu.

Objetivo: Encontrar e assassinar Wombosi

Passe pela porta e troque alguns tiros com soldados pelo caminho. **Dica:** cuidado para não descarregar a arma do general, pois é com ela que precisamos matar Wombosi. Recarregue suas armas pelo caminho e continue. Atire na caixa de energia para desbloquear as portas. Suba a escadaria e utilize o telefone da cabine. Mate outro soldado que entrará na ponte de comando e antes de subir as escadas, pegue outro passaporte no corredor. Assim que passar pela porta, Bourne encontrará um velho amigo. Mantenha distância do figura e aplique seqüências rápidas de golpes. Os mini-games também ajudarão a tirar energia do seu oponente. Fique de olho na marcação da sua adrenalina para liberar a utilização do cenário e enfraquecer o inimigo (pressione o botão ● quando indicado no marcador). Assim que finalizar a briga, Bourne encontrará Wombosi e uma cena se iniciará.



Switzerland

Zürich

Eliminate Divandelen

Objetivo: Seguir para o primeiro andar da garagem

Bourne estará em outra cidade e precisa alcançar seu objetivo. Corra em direção ao estacionamento e enfrente diversos guardas armados apenas com cassetetes até o primeiro andar. Lá, você presenciará o resgate de um terrorista e um novo objetivo será ativado.

Objetivo: Perseguir Divandelen até o aeroporto.

Mate todos os terroristas que estiverem no local. Os carros podem ser alvejados e a explosão causada ajudará a eliminar os inimigos. Próximo da entrada do estacionamento, um passaporte o espera. Pegue todas as armas deixadas pelos corpos dos inimigos e continue. Do lado de fora do prédio, diversos terroristas esperam Bourne. Carros estarão espalhados por todos os lados, proteja-se e evite as explosões. Utilize seu instinto para localizar os inimigos e pegue outro passaporte do lado oposto à entrada do estacionamento. Assim que a área estiver limpa, recolha as armas dos corpos e siga até o próximo objetivo, a entrada do aeroporto.

Objetivo: Seguir até o aeroporto

Lute contra dois terroristas no hall do aeroporto. Suba a escadaria e encontre outra dupla inimiga, utilize sua arma e recarregue-a, você vai precisar. Corra até as escadas rolantes e um grupo de terroristas estará escoltando Divandelen. Alguns ficarão para trás, mate-os e desça pela escada.

Objetivo: Alcançar Divandelen

Um grande efetivo inimigo estará no caminho de Bourne, proteja-se e encare-os. Do lado direito do salão, um grupo de terroristas surpreenderá Bourne, utilize seus punhos contra alguns deles. Quando o grupo se aproximar do carro, atire contra ele e cause uma explosão para limpar seu caminho. Corra pela passagem da esquerda proteja-se e mate os dois inimigos atrás do balcão. Limpe o lado direito, atire contra um terrorista no andar superior do local e um inimigo com um rifle de precisão mais a frente. Fique atento, pois com um tiro certeiro, Bourne poderá morrer. Antes de subir a escadaria no final da sala, mate mais alguns terroristas e utilize seus socos como arma surpresa. No andar superior, enfrente uma dupla armada e passe pela grande porta. Dois terroristas tentarão atacar Bourne e se arrependerão. Depois da luta, pressione o botão ● para pular a janela.

Objetivo: Seguir até a estação de trem

Alcance a próxima porta e encontre alguns terroristas. Atire contra eles e corra até a escadaria. Um grupo de inimigos enfrentará Bourne novamente. Continue descendo até encontrar a estação do trem e um exército. Seja rápido e limpe o caminho. Fique longe dos disparos, proteja-se e utilize suas armas.

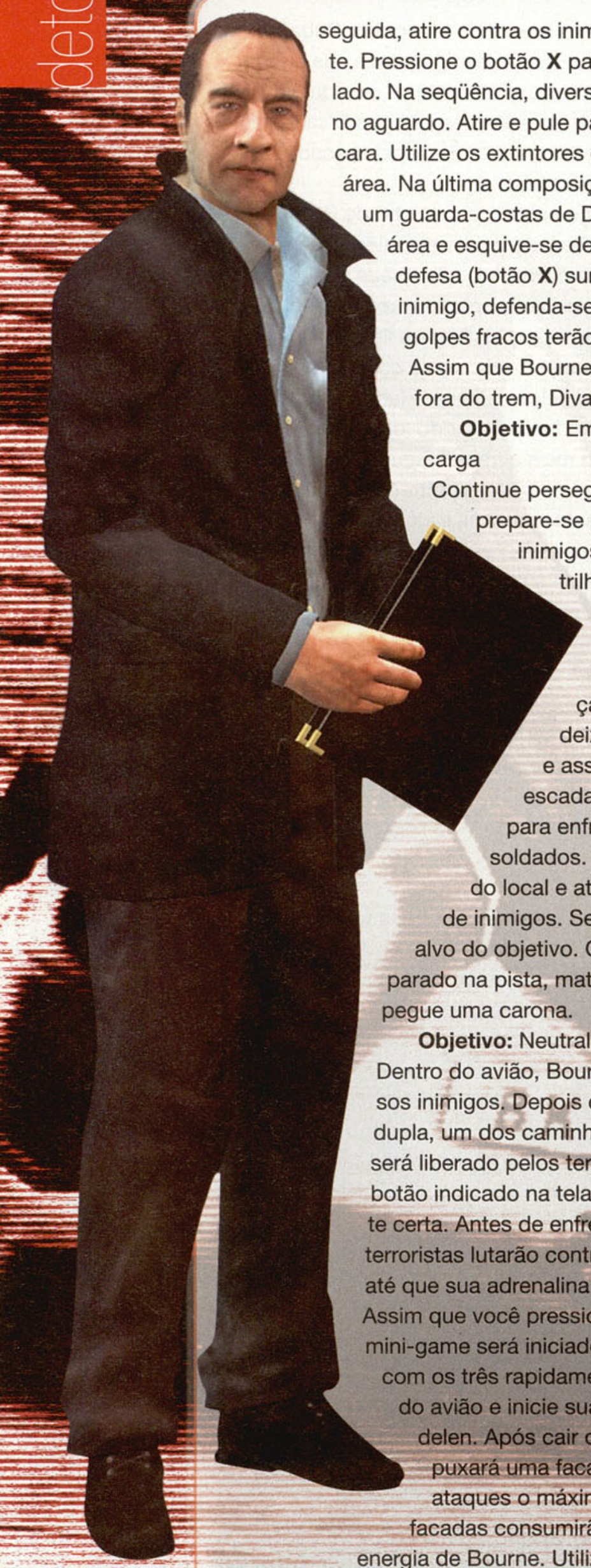
Objetivo: Embarcar no trem

Assim que a área estiver segura pegue todas as armas dos cadáveres e corra ao encontro do trem que estará na plataforma do lado direito. Bourne encontrará seu alvo, mas o mesmo estará seguro dentro do vagão. Fique atento, assim que o trem partir, um mini-game se iniciará e se errar os botões, a fase voltará ao início.

Objetivo: Alcançar o primeiro vagão do trem

Se pressionar o botão correto, Bourne embarcará no trem e precisará enfrentar um terrorista com seus punhos. Em





seguida, atire contra os inimigos do vagão seguinte. Pressione o botão **X** para pular para o outro lado. Na seqüência, diversos terroristas estarão no aguardo. Atire e pule para enfrentá-los cara a cara. Utilize os extintores do vagão para limpar a área. Na última composição, Bourne enfrentará um guarda-costas de Divandelen. Circule a área e esquive-se de seus ataques. Sua defesa (botão **X**) surtirá efeito contra esse inimigo, defenda-se e contra-ataque. Os golpes fracos terão um bom alcance. Assim que Bourne jogar o inimigo para fora do trem, Divandelen fugirá.

Objetivo: Embarque no avião de carga

Continue perseguindo seu alvo e prepare-se para enfrentar mais inimigos. Fique longe dos trilhos, pois alguns trens cruzarão os trilhos e se Bourne for atropelado, será o fim. Não esqueça, recolha as armas deixadas pelos corpos e assim que alcançar uma escadaria, suba rapidamente para enfrentar um grupo de soldados. Siga para o lado direito do local e atire contra meia dúzia de inimigos. Será possível visualizar o alvo do objetivo. O avião de carga estará parado na pista, mate todos rapidamente e pegue uma carona.

Objetivo: Neutralizar Divandelen

Dentro do avião, Bourne lutará contra diversos inimigos. Depois de vencer a primeira dupla, um dos caminhões que estará a bordo será liberado pelos terroristas, pressione o botão indicado na tela e escape da morte certa. Antes de enfrentar seu alvo, três terroristas lutarão contra você. Lute e aguarde até que sua adrenalina carregue ao máximo. Assim que você pressionar o botão ●, um mini-game será iniciado e Bourne acabará com os três rapidamente. Corra até a cabine do avião e inicie sua luta contra Divandelen. Após cair duas vezes, o chefão puxará uma faca. Tente bloquear os ataques o máximo possível, pois as facadas consumirão uma boa parte de energia de Bourne. Utilize ataques rápidos e pontapés contra o inimigo. **Dica:** Esquive-se das facadas e aplique socos seqüenciais. Assim que derrotar Divandelen, acerte o botão do mini-game e o piloto do avião será assassinado. Corra para a parte traseira e pegue o pára-quedas antes que o tempo se esgote. Bourne deixará a aeronave e a missão será finalizada.



Escape from Embassy

Objetivo: Escapar do cordão de isolamento antes que o tempo termine

O personagem estará na embaixada e precisa escapar dos guardas. Acerte a combinação de botões e fuja. O personagem não poderá atacar guardas armados. Segure o botão **R1** para correr, suba a escada e continue. Assim que portão de segurança abaixar, pressione o botão correspondente para continuar. Um guarda tentará bloquear seu caminho, acabe com ele e entre na sala ao lado para pegar um passaporte. Deixe a sala e passe pela próxima porta para subir a escadaria. Localize-se pelo radar e no segundo andar, outro guarda aparecerá. Derrube-o e, mais a frente, lute novamente. Suba mais um andar e você verá um grupo de soldados no corredor. Acesse a sala ao lado da grade e esconda-se até que eles deixem o local. Assim que tudo estiver calmo, corra até a sala do general e enfrente-o. Defenda-se e contra-ataque, é a melhor dica para este inimigo. Quando a luta



terminar, deixe a sala pela porta cinza e corra para o lado direito. Pressione o botão **X** para pular de um parapeito para o outro e lute contra um soldado. Alcance o cano e pressione o botão **X**. Atravesse o local pelo cabo de aço, desça e lute contra um soldado armado com um cassetete. Seja rápido, o relógio está correndo. Utilize o botão correspondente na tela para desviar dos disparos dos snipers. Dois soldados inimigos atacarão Bourne e os snipers cessarão os disparos momentaneamente. Assim que vencê-los, corra para o lado direito do terraço e não pare até encontrar uma caixa de ferramentas. Depois da animação, passe pela porta, corra para o corredor à esquerda e abra a primeira porta à esquerda.

Objetivo: Encontrar o painel para abrir os portões

Vasculhe a sala, pegue um passaporte e acesse o computador da parede. Derrube o guarda que invadir a sala e corra para o lado direito do corredor utilizando o botão **R1**. Espanque outro soldado e continue. Derrube mais inimigos antes de passar pelo portão e na sala à direita, outro soldado atacará. Corra sem parar, desvie dos disparos e lute contra alguns inimigos até alcançar a porta de saída. Bourne encontrará uma mulher e oferecerá dinheiro para uma carona.

Lithuania - Vilnius

Objetivo: Silenciar Rurik

Bourne estará com uma sniper em mãos e precisa matar Rurik. Fique atento, pressione o botão **R2** e o restante dos botões indicados para evitar que o personagem seja atingido e seu alvo fuja. Em seguida, fique atento aos mini-games para ajudar Bourne a escapar. Corra pelas escadas até alcançar o banheiro. Três guardas atacarão, utilize seus punhos.

Objetivo: Fuja da universidade

Corra pelo prédio e não erre o caminho, caso contrário, guardas armados estarão na sua cola. Enfrente alguns soldados até que um mini-game seja acionado e Bourne feche a porta com uma viga de madeira. Siga pelo corredor e entre na sala de comando, mate o guarda e pegue uma espingarda que estará no armário à direita. Atire contra o exército

na outra sala e aguarde até que um deles abra a porta ao lado do armário. Carregue sua arma novamente e continue. Na próxima sala, dois soldados enfrentarão Bourne, chumbo neles. No laboratório, atire contra os frascos sobre as mesas para causar explosões e danos aos inimigos. Na sala seguinte, enfrentaremos um chefe de estágio. Utilize suas habilidades para acabar com ele e não se preocupe com os tiros vindos do pátio. Quando a luta terminar, passe pela porta de onde saiu o inimigo e lute contra outros soldados. Em seguida, desça as escadas e enfrente diversos soldados armados no pátio. Proteja-se e utilize suas armas. Um exército emboscará o personagem no jardim, sua adrenalina ajudará a localizar as ameaças.

Objetivo: Destruir o veículo de assalto

Um veículo blindado destruirá o portão principal e surpreenderá Bourne. Pressione o botão correto para fugir dos





disparos. Atire contra os tanques de combustível do veículo para destruí-lo. Os tanques estarão marcados com a cor vermelha. O veículo possui um padrão de movimentos, aguarde até que a metralhadora pare de disparar e foque seus disparos nos tanques.

Objetivo: Seguir através da biblioteca do parque

Corra para o lado esquerdo do pátio e passe pela porta. Suba a escadaria de acesso à biblioteca e surpreenda um inimigo. Aproxime-se sorrateiramente e pressione o botão ●. Pegue sua arma e atire contra os soldados do recinto. Proteja-se contra os guardas do andar superior. Suba pela escada direita e mate-os. Um passaporte espera por Bourne no lado extremo direito, próximo da prateleira. Atravesse o local e alcance a escada do lado oposto. Fique atento aos soldados que estarão nas escadas. Assim que deixar a biblioteca, siga até a sala do computador e pegue um passaporte do lado esquerdo. Acione o computador e corra até o jardim.

Objetivo: Seguir até a destilaria próxima do parque

Atiradores de elite estarão posicionados em locais estratégicos, fique atento nos mini-games para não ser alvejado. Utilize sua pistola para tentar derrubar o atirador da janela. Siga até o seu objetivo indicado no mapa (pressione o botão ●) e mate mais três soldados. Passe pelo beco e proteja-se e antes de continuar, derrube o snipers e mate os inimigos do local. Não fique próximo do carro, pois ele poderá ser atingido e explodir. Quando a área estiver calma, corra e recolha as armas. Desça até o jardim e atire contra quatro soldados. Dois deles estarão protegidos, tenha calma e avance quando o local estiver seguro. Aproxime-se do prédio e passe pela porta. Dentro da destilaria, dois inimigos o aguardam, um na parte superior e um no térreo. Mate-os, pegue outro passaporte e acione a alavanca.

Objetivo: Criar uma distração para cobrir sua fuga

Assim que a alavanca for acionada, um grupo de soldados invadirá a destilaria. Um relógio será mostrado na tela e Bourne terá poucos segundos para sair do local. Ataque o grupo de soldados no corpo a corpo e não hesite em correr sem parar até o seu objetivo. Seja rápido e leve o personagem para fora da destilaria antes que o tempo se esgote.

France – Paris
Castel Fight

Objetivo: Matar Kastel e proteger Marie

A luta contra este personagem não será nada fácil, mesmo porque Kastel é um agente que foi contratado da antiga agência de Bourne para matá-lo. Observe os padrões de luta do adversário e utilize o botão ● para bloquear suas investidas. Lembre-se, a maioria dos golpes de Kastel são seqüenciais, cabe a você evitá-las com sua esquiva e defesa. Desfira seus golpes logo após o bloqueio de uma seqüência, fique de olho também nos mini-games que acontecerão durante toda a luta. O inimigo precisa ser derrubado diversas vezes antes de Bourne quebrar o seu braço e a luta terminar. Kastel fugirá e uma nova fase se iniciará.

Paris Chase
Objetivo: Evitar a polícia

Jason e Marie estarão motorizados no centro de Paris e precisam evitar a polícia. Para acelerar o carro pressione o botão **R2**, para dar ré o **R1** e para frear o botão ●. Mantenha o medidor de adrenalina na parte inferior da tela. Pelo mapa é possível ter acesso as posições dos carros de polícia, fique longe dos pontos laranja. Caso a perseguição se inicie, dirija

a toda velocidade pelas ruas e siga o objetivo indicado com um **X** para dar continuidade à fase.

Objetivo: Alcançar o túnel

Leve Bourne e Marie até o túnel. Assim que o objetivo for marcado no mapa, acelere até ele, um mini-game se iniciará. Acerte a seqüência de botões para despistar a polícia de uma vez por todas.

Objetivo: Alcançar a ponte

Os personagens precisam alcançar a ponte antes que o tempo indicado na tela termine. Acelere e persiga seus objetivos. Em seguida, você poderá utilizar seu medidor de adrenalina quando carregado para causar uma espécie de câmera lenta, basta manter pressionado o botão ▲. Isso ajudará a fazer certas manobras durante o percurso. Desvie do tráfego intenso e fuja dos carros de polícia.

Objetivo: Seguir para as docas

polícia. Não deixe de acelerar e pressione o botão ▲ para fazer as curvas mais fechadas. Todo o efetivo da polícia estará em perseguição da dupla. Evite os veículos maiores, eles podem capotar o carro e a missão chegará ao fim. No último trecho da perseguição, próximo de um trem em movimento, um mini-game se iniciará novamente. Pressione corretamente a combinação para finalizar a fase.

Disarm Renard

Objetivo: Infiltrar-se no museu

Depois do romance entre Bourne e Marie, precisamos invadir o museu e seguir os objetivos. Corra até o corredor direito e escale a parede. Na parte superior do prédio, siga em frente e surpreenda um segurança.

Objetivo: Prosseguir até o salão do banquete

Aproxime-se sorrateiramente e pressione o botão ● para





Ultrapasse a ponte e não pare de acelerar. Não deixe que os carros da polícia cerquem seu veículo. Assim que Bourne passar por dentro de alguns prédios, o efetivo policial será mais efetivo. Seja cauteloso nos becos e avenidas movimentadas para não ser capturado. Depois de passar por dentro de um shopping e pular sobre a praça, seu objetivo mudará.

Objetivo: Acelerar até a garagem

Ajude Bourne a levar o carro até a garagem e evite o cerco policial. Assim que passar pela entrada do prédio do estacionamento, suba até o último andar e utilize uma rampa para alcançar uma grande porta no terraço vizinho.

Objetivo: Encontrar um meio de fugir até a área do parque

A perseguição cinematográfica continuará dentro de um prédio. Assim que Jason encontrar o parque, faça seu caminho para fugir da polícia e cumpra seus objetivos. Caso venha a se perder, utilize o mapa. Quando Bourne adentrar num beco e pular uma rampa, pise fundo.

Objetivo: Cruzar a ponte

A fase seguinte será um pouco mais complicada. Em alguns momentos, Bourne entrará na contramão e a polícia deixará a perseguição de lado. Seja ágil e desvie dos carros a qualquer custo para cumprir sua missão.

Objetivo: Fugir da polícia

Último percurso e o maior para Bourne tentar despistar a

derrubá-lo. Acerte outro inimigo próximo da escada e alcance o nível inferior do salão. Esconda-se entre as obras e mate mais dois seguranças. Assim que a área estiver segura, suba a escada à esquerda para encontrar um sistema de segurança no andar superior e um guarda caído. Arrombe a porta (pressione e segure o botão **X**) e presencie a morte de um segurança. Dois soldados virão ao seu encontro.

Objetivo: Seguir o assassino

Hora de descobrir quem está por trás desses assassinatos. Siga em frente e utilize a adrenalina (botão ▲) para encontrar o caminho. Arrombe outra porta e desça as escadas do lado direito. Prepare-se para enfrentar três soldados com seus punhos. Prossiga e enfrente outro inimigo mais a frente. O assassino estará na parte superior com sua arma, mate logo seu agressor e proteja-se até que ele deixe o local. Passe por outra porta e pegue um passaporte do lado esquerdo da plataforma. Suba por ela e atravesse o galpão, antes de subir no cano do teto, pegue outro passaporte do lado direito da tela. Assim que Bourne atravessar, corra pela plataforma e arrombe a porta. Corra para o lado direito e adquira outro passaporte próximo ao vaso. Continue pelo corredor até encontrar o assassino. A luta não será tão complicada e Bourne o derrubará facilmente.

Objetivo: Aproximar-se da sacada e observar Renard

Assim que vencer o mascarado, passe pela porta e você



chegará ao salão do banquete. Encoste-se na sacada e ouça o papo de Renard.

Objetivo: Ficar na cola de Renard e Liaison

Arrombe a porta e derrube outro segurança. Suba no túnel do ar condicionado para ultrapassar a porta. Em seguida, corra até a esquina da plataforma para ouvir o diálogo entre as vítimas.

Objetivo: Procurar pela bomba nas caixas

Atravesse a plataforma e desça as escadas. Atrás do guindaste existe um passaporte, pegue-o. Volte e não seja detectado pelos inimigos. Mate os dois capangas que estarão no meio das caixas. Um deles estará armado, seja rápido com seus punhos. Pegue a arma deixada pelo cadáver e continue. Vasculhe as caixas até encontrar uma valise. Um grupo de soldados e terroristas aparecerá e uma transação não acabará bem.

Objetivo: Assassinar Azar

Bourne precisa fazer o serviço sujo, matar Azar e colocar as mãos na bomba. Atravesse o portão de ferro, proteja-se e mate os soldados. Passe pela porta, mate mais dois inimigos e antes de atravessar a plataforma, mate todos no andar inferior. Limpe seu caminho e continue. Desça até o salão e enfrente outro grupo de soldados. Recolha as armas e deixe o local pela porta direita. Acabe com todos que estiverem no seu caminho e vasculhe o salão seguinte para encontrar outro passaporte. Quando a área estiver limpa, suba a escadaria e corra para a esquerda para encontrar outro passaporte dando sopa. Volte e entre na porta, enfrente mais três soldados e não perca muita energia. O soldado armado da sala será um subchefe e dará trabalho para Bourne. Defenda suas investidas e contra-ataque sempre. Acerte os mini-games até derrubá-lo. Recolha as armas e passe pela porta. Corra para evitar os tiros e proteja-se dos soldados que estarão mais a frente. Atire contra eles ou enfrente-os cara a cara. Desça as escadas, mate o restante e entre na sala da esquerda para encontrar outro passaporte. Deixe o local pela porta indicada no mapa. Assim que entrar na próxima sala, Bourne será surpreendido por um grupo de soldados fortemente armados. Um relógio será ativado, você precisa encontrar Azar antes que o tempo se esgote. Atire contra os inimigos e fique atento ao sniper na plataforma do lado esquerdo. Mate-o rapidamente para não virar alvo. Mate todos e siga em frente. Na escadaria, outro soldado virá ao seu encontro e um atirador de elite estará de prontidão na parte superior da plataforma. Seja preciso nos disparos e continue até alcançar a escadaria para encontrar seu alvo. Azar tentará subir a bordo de um helicóptero, mas Bourne dará um jeito na situação.

France – Centre

Survive the Professor

Objetivo: Salvar Marie

Marie ficará presa próxima das janelas, corra até o armário do lado oposto da sala e empurre-o para bloquear os disparos. Assim que pressionar o botão **X**, um mini-game será ativado. Continue com o procedimento e evite os disparos.

Objetivo: Pegar a espingarda de Eamon

Jason precisa procurar a arma de Eamon em sua casa. Siga para o andar superior, atravesse o corredor e pegue um passaporte no quarto à esquerda. Em seguida, pegue a espingarda no armário do quarto ao lado.

Objetivo: Deixar a casa e caçar o assassino

Deixe a casa e proteja-se no cenário. Fique atento ao feixe de luz vermelho que indica a mira do atirador. Suba a escadaria do lado esquerdo da casa para encontrar outro passaporte. Desvie da mira do assassino e atire contra o tanque de combustível azul para causar uma grande explosão e destruir o portão. Passe por ele, pegue o passaporte e circule a casa.

Objetivo: Atirar no tanque de combustível do caminhão

Proteja-se na casa e atire no tanque de combustível do caminhão que estará bem a sua frente. Corra de pedra em pedra até alcançar um bom local para enxergar o tanque do veículo. Dispare para criar uma distração e corra pelo descampado até uma ruína de pedras. Bourne correrá e será preciso acertar os botões para desviar dos disparos e atirar contra o assassino.

Objetivo: Infiltrar-se no celeiro

Para chegar até o celeiro, passe pelos muros de pedra e outra barricadas espalhadas pelo cenário para evitar os tiros do inimigo. Corra até a entrada direita do celeiro e fique longe do carro e dos barris explosivos. Pegue um passaporte pelo caminho e escale a caixa azul até o topo do celeiro. Acerte o mini-game para escapar dos disparos.

Objetivo: Matar o professor

Prepare-se para enfrentar o assassino. Bourne estará na parte superior do celeiro, atire contra o professor e utilize os botijões para causar danos ao inimigo. Dispare sua arma até que uma indicação apareça na tela. Pressione o botão ● rapidamente e o professor fugirá da cena. Jason será emboscado! Hora de acertar as contas com o assassino. O celeiro estará em chamas e o inimigo precisa ser vencido antes que o tempo se esgote, caso contrário os dois morrerão. Espere uma luta difícil, para derrotá-lo, Bourne precisará derrubar o professor mais de cinco vezes. Para nocautear o inimigo, Jason precisa carregar sua adrenalina até o primeiro nível. Distribua socos e combinações contra o oponente e não erre os mini-games. A mesma tática do chefe anterior pode

ser empregada aqui com a ajuda da adrenalina. Se a briga chegar ao fim antes do celeiro explodir, os dois combatentes voarão para fora do celeiro. Uma seqüência de mini-games encerrará a missão.

France - Paris
Treadstone Safehouse

Objetivo: Cruzar o terraço de Treadstone

Bourne estará sobre um terraço e encontrará um cenário muito bem guardado por forças inimigas. Mova-se sorrateiramente até a sentinela próxima da corda e utilize o botão ● pára matá-lo. Desça pela corda e lute contra um atirador de elite. Fique atento, pois Bourne está sendo aguardado.

Objetivo: Neutralizar os atiradores de elite da área

Utilize o rifle de precisão para acabar com a ameaça do local. A cena ocorrerá por meio de um mini-game. Jason procurará seus alvos automaticamente. O jogo começará com um disparo (pressione o botão **R2**) e em seguida, um botão para procurar outro alvo. Acerte a seqüência para dar continuidade à aventura.

Objetivo: Acessar o interior do prédio via clarabóia

Corra até o lado esquerdo e pegue um passaporte próximo à porta. Utilize a caixa de força e pressione o botão **X** para pular até o outro lado para enfrentar outra sentinela. Atravesse o terraço e escale a parede com o botão **X**. Tome muito cuidado ao pisar no telhado seguinte, um guarda armado o espera. Aproxime-se e mate-o sem ser visto. Pegue a arma e munição do lado esquerdo e pule para o outro prédio. Dois snipers tentarão acertar Bourne, proteja-se e revide fogo. Siga em frente e diversos guardas armados tomarão o telhado. Limpe a área, recolha as armas e aproxime-se da clarabóia. Pressione o botão **X** para dar continuidade à infiltração.

Objetivo: Abandonar o local para sua segurança

Depois de encarar seu ex-chefe, Bourne precisa fugir do local. Inicie a correria enfrentando um soldado com seus punhos. Em seguida, continue descendo as escadas e diversos inimigos estarão pelo caminho. Utilize suas armas contra o exército e procure disparar em suas cabeças. Isso tirará o inimigo do jogo rapidamente. Em um dos andares, Bourne será desafiado por um subchefe. Utilize seus punhos e a luta terminará num mini-game. Assim que Jason deixar o prédio, novos inimigos aparecerão pelas ruas. Atire contra os carros para causar explosões e mortes. Assim que os guardas estiverem no chão, atire contra dois soldados na construção à direita e um sniper na parte superior do prédio. Atravesse a passagem, atire contra outro sniper e diversos soldados aparecerão. Proteja-se e limpe o local. Um passaporte estará a sua espera do lado direito da escada. O portão será derrubado para a invasão de mais soldados, mate-os e siga pelo beco, enfrente mais alguns soldados e uma cena se iniciará.

Objetivo: Eliminar Manheim

Tredstone sofrerá um atentado. Siga seu agressor até a igreja para a batalha final. A cena se resumirá num tiroteio cinematográfico. Manheim tentará matar Bourne utilizando suar artimanhas e explosivos do local. Desvie de tudo que o inimigo lançar e não gaste munição. Alguns mini-games serão ativados à medida que o inimigo for recuando. Assim que Manheim alcançar o altar da igreja, Bourne atacará o inimigo. Os dois cairão numa espécie de jardim e a briga terá início. Manheim não é tão rápido quanto os oponentes anteriores, as táticas aprendidas anteriormente serão bem empregadas na luta. Utilize o cenário para aplicar algumas combinações e suas esquivas para contra-atacar. Um mini-game final se iniciará assim que uma cena tomar conta da tela para que Jason possa acabar com seu oponente. Parabéns, você descobriu o passado do agente e trouxe respostas para Jason Bourne. Agora é só curtir o final feliz deste eletrizante game!■



Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Por: Claudinei Costa

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICA

Uma das maiores franquias do mercado mundial chega ao PlayStation 3 e triunfa onde muitos outros games deixam a desejar

Nunca na história dos games um título se aproximou tanto das grandes produções para o cinema. Não é a toa que a obra dos estúdios do engenhoso Kojima ajuda a alavancar números de vendas do PlayStation 3 mundialmente, até uma versão do console de 80GB com o game já está disponível. Uma coisa é certa, o game vale cada centavo investido e dá show em todos os aspectos. Para quem procura novidades, um game estratégico com excelentes gráficos e pinta de blockbuster, MGS4 é tudo isso e muito mais. O título é um prato cheio para quem curte ação e guerra, aliados a uma trilha sonora incrível e diálogos impecáveis. O clima caótico da história faz com que o jogador se perca no meio de tanta perfeição e detalhes, tanto dos cenários como da obra no seu todo. A franquia, que foi criada a mais de 20 anos atrás no computador MSX, deu seus primeiros passos num computador caseiro e hoje se transforma numa obra de arte tecnológica.

Clima de Guerra

Em MGS4:GotP, o protagonista Snake estará num futuro próximo, em 2014 precisamente. Cinco anos se passaram depois dos eventos de Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Nosso herói sofre com uma degeneração celular causada por um vírus conhecido como FOXDIE (vindo do game Metal Gear Solid) e com isso, um envelhecimento precoce o faz ganhar um novo codinome, Old Snake. O personagem continua na luta para evitar que tecnologias bélicas, como a nanotecnologia, caiam em mãos erradas e com isso, o mundo poderá se dividir devido a guerras intermináveis entre grupos armados. Os conflitos se dão por forças militares privadas que utilizam tais tecnologias para se sobressaírem, e os maiores exércitos desta guerra, são controlados pelo eterno inimigo/irmão de Snake, Liquid Ocelot. O vilão tem potencial para atacar tropas dos Estados Unidos e dominá-las facilmente. A facção inimiga controla totalmente a nanotecnologia, criada pelo grupo dos Patriots, que dá poder às tropas e garante a supremacia nos campos de batalha. Snake é convocado às pressas pelas Nações Unidas por intermédio de Roy Campbell, e sua missão será eliminar Ocelot num cenário de guerras intermináveis. Para alegria dos fãs, diversos rostos conhecidos estarão pelo caminho e novos personagens importantes surgirão. A história da série é complexa e explicá-la em poucas linhas seria impossível, mas não se preocupe, preparamos um material exclusivo e inédito para que você conheça os principais personagens e suas ligações juntamente com um detonado detalhado com localizações de itens, caminhos, confrontos com os chefes e muito mais.

Filhos dos Patriotas

Toda a história gira em torno de um avanço tecnológico conhecido como SOP

OLID®4

L ESPIONAGE ACTION

(sigla para Sons of the Patriots, algumas vezes tratado como The System), que é um sistema avançado e permite o governo rastrear e obter informações sobre cada soldado das tropas em campo de batalha. SOP foi criado pela ArmsTech Security, conhecido como AT Corps, uma compania que fabrica armas militares e possui seu escritório principal em Seattle, Washington. O sistema também permite que diversas unidades militares compartilhem informações entre si e trabalhem mais efetivamente como um time e com isso, fornecer uma massiva vantagem tática a quem utilizá-lo. Os soldados não sentirão medo ou remorso nos confrontos e não se preocuparão com sua própria segurança. O SOP pode ser utilizado também para induzir um aumento artificial de combate, elevando a capacidade e precisão de cada soldado, assim como mantê-lo alimentado e reprimir qualquer doença que possa diminuir seu desempenho. Outra função principal do sistema é manter a verificação de quem utiliza determinadas armas e travá-las se algum problema for constatado (como se a sua arma fosse roubada e utilizada por outra pessoa, ou atirar contra seus companheiros, etc). Isso também vale para soldados, armas, munição, tanques, veículos e qualquer míssil balístico sob o comando do SOP.

Armas dos Patriotas

Liquid Ocelot, é o cabeça da compania PMC mãe, a Outer Heaven, que construiu um exército com poder de fogo suficiente para rivalizar com as forças militares dos Estados Unidos. Liquid tem a intenção de utilizar a massiva força para desafiar os Patriotas (The Patriots). Porém, graças às limitações do Sistema que era incapaz de atacá-los, Liquid só tem uma saída, dominar totalmente o Sistema. Ele conduziu dois testes em suas próprias tropas de soldados PMCs, uma no Oriente Médio e outro na América do Sul. Ambos os testes foram bem sucedidos e desabilitaram totalmente o sistema, os soldados foram bombardeados com o sentimento de culpa sobre coisas horríveis que fizeram quando estavam sob o controle do Sistema e a maioria foi conduzida ao limiar da insanidade. Mesmo se Ocelot estivesse a um passo do sistema para perfurar a inteligência artificial do GW (é o nome dado a um dos sistemas Proxy com inteligência artificial utilizado para governar e rodar os Patriotas. O sistema é programado para examinar a Internet, outras formas de mídia e eliminar todas as informações que insinuem a existência dos Patriotas), não acessará o SOP diretamente. Para que isso aconteça, Ocelot necessita do ID (identificação) genético de Big Boss, ou seja, o vilão precisa roubar o corpo que está aos cuidados de Big Mama. Com o SOP sob o comando de Liquid, os exércitos ao redor do mundo serão prejudicados totalmente. Roy Campbell refere-se a isso como "o primeiro cessar de fogo absoluto da história".

Private Military Companies

As companias militares privativas ou PMCs são mercenários contratados que consistem em soldados empregados para fazer parte de ações militares que pertencem a um estado que não está diretamente envolvido no conflito. Geralmente são soldados empregados, que serão pagos por seus deveres e rejeitados pelo governo. Embora rejeitados, provavelmente esses mercenários podem ser chamados e contratados quando a nação precisa de tropas extras para o "serviço sujo". Em 2014, os cinco maiores grupos de PMCs estão trabalhando para uma única compania mãe chamada de Outher Heaven, que por sua vez é encabeçada por Liquid Ocelot. Logisticamente, tecnologicamente e taticamente avançados, os soldados são enviados para todo o canto do mundo para entrar e sair de qualquer conflito, causando o mínimo de vítimas possível. Liquid tem a intenção de destruir os Patriotas, recriar e ganhar o controle do GW, uma das inteligências artificiais dos Patriotas. O vilão vem acumulando fundos para lançar uma revolução armada contra os Estados Unidos e com isso, ganhar o controle do SOP e colocar seus planos de dominação global em prática. Liquid Ocelot criou sua própria força de ataque chamada de Heaven Soldiers, os FROGS (um exército de elite, soldados fêmeas que estão sob o comando direto do vilão).



PERSONAGENS

Solid Snake

Protagonista de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, seu nome verdadeiro é David, mas no game o personagem é conhecido como "Old Snake" por conta de uma degeneração precoce causada pelo vírus FOXDIE. Solid é produto de uma experiência chamada " Les Elefants Terribles" (projeto governamental secreto que buscava o soldado perfeito), que usaram os genes do lendário soldado americano "Big Boss", seu "pai". Antigo membro do grupo de forças especiais chamado de FOXHOUND. Snake agora trabalha com o grupo Philanthropy e em Guns of the Patriots lutará contra seu irmão gêmeo e antagonista da série, Liquid Snake (agora chamado Liquid Ocelot) para evitar uma guerra mundial.



Otacon

Dr. Hal Emmerich, também conhecido como Otacon, é membro fundador do grupo Philanthropy e o engenheiro principal do Metal Gear REX. Em Guns of the Patriots, Otacon será mais um aliado de Solid Snake na luta contra os Patriots e Liquid Snake.



Jonathan

O soldado é capaz de dormir em qualquer lugar, inclusive no campo de batalha. Com seu tamanho e força, impressiona os inimigos no campo de batalha. Tem mania de perseguição, portanto nunca se aproxime dele por trás.





EVA (Big Mama)

"Mãe" de Liquid e Solid Snake. Na época uma agente dos Patriots, Eva recebeu os embriões com os genes de Big Boss e deu a luz a gêmeos que seriam os supersoldados (Old Snake e Liquid Ocelot). Depois de ser demitida do grupo de espiões na República Democrática da China, Eva passou a liderar o grupo de resistência aos Patriots.



Ed

Junto a Meryl, Jonathan e Akiba, os personagens ajudam Snake nas missões contra Liquid. Quando encurralados pelo batalhão de FROGS (Soldados especiais enviados por Liquid), Ed mostra toda sua precisão com o rifle Sniper, derrubando muitos guerreiros a longa distância, para que os amigos possam escapar.

RAT PATROL

Aliados de Snake



Johnny Sasaki (Akiba)

Apelidado de Akiba, em 2014 se torna Membro do Rat Patrol, junto a Meryl, Ed e Jonathan. Dos quatro, Johnny é o mais despreparado dos membros de elite. O personagem deu as caras nos primeiros capítulos do título como um alívio cômico, apesar do seu cargo como um guarda de prisão. Seu pai, Johnny fez uma rápida aparição no capítulo Snake Eater. Misteriosamente, Johnny é o único soldado que não sofre as conseqüências do sistema SOP.



Meryl Silverburgh

Primeira em comando na FOXHOUND, Meryl agora se encontra em uma perigosa operação para capturar Liquid Ocelot. Já teve um envolvimento amoroso com Solid Snake e quando o encontra na quarta versão do game custa a acreditar que seja ele mesmo, devido ao envelhecimento precoce.



Colonel Roy Campbell

Antigo segundo em comando da FOXHOUND, Campbell agora trabalha para os EUA e dirige a Philanthropy. Na quarta aventura da série contata Snake para evitar que os planos de Liquid se realizem. É casado com Rosemary, mas apenas de aparências para que ela e John (ou Litle John, filho de Raiden e Rosemary) fiquem protegidos dos Patriots. Campbell também descobre ser o verdadeiro pai de Meryl Silverburgh.



Raiden

Criado como filho adotivo por George Sears (que depois descobriu ser o assassino de seus pais), Raiden foi treinado desde criança para ser um grande soldado. Após ser capturado e torturado pelos Patriots, foi obrigado a usar um exoesqueleto cibernético que o mantém vivo. Em MGS4 ajudará Snake na missão contra Liquid e descobrirá coisas importantes sobre sua vida.



Mei Ling

Assistente de Snake, Mei Ling foi a criadora do sistema de comunicação "Codec" e o radar que Solid e Raiden usam durante as missões. É afiliada da Philanthropy e trabalha no USS Missouri, motivo pelo qual aparece vestida sempre em roupas militares.



Naomi Hunter

Em 2014 (Ano em que se passa essa versão da série), Naomi foi supostamente seqüestrada por Liquid Ocelot, pois seria ela a cientista que mais sabe sobre o vírus FOXDIE (foi quem injetou o vírus em Solid Snake) e as "nanomachines", além de ser a única capaz de desabilitar o sistema SOP (sigla de Sons Of the Patriots, sistema criado pelo governo americano para rastrear e "controlar" os soldados no campo de batalha). É resgatada por Snake na América do Sul e se envolve com Otacon, mas descobre ser vitima terminal de câncer.



Drebin 893

Parte de um grupo de "lavadores de armas" chamados "Drebin" (homens que mudam os "ID Chips" das armas para que possam ser usadas por qualquer pessoa). Sempre acompanhado pelo seu macaco, Little Gray, Drebin 893 é o homem que ajuda Snake nas missões com as armas e informações sobre os traumas passados dos membros como o Beauty and the Beast Unit.



Sunny Gurlukovich

Filha de Olga Gurlukovich, que deu sua vida para salvar Raiden e nunca chegou a conhecer a filha. Quando nasceu, Sunny foi raptada pelos Patriots e depois resgatada por Raiden, que foi capturado e torturado no processo. Criada por Solid e Otacon no NOMAD, Sunny ajudou o doutor a criar o Metal Gear Mark II e III (robôs que ajudam Solid nas missões, carregando munições).



Vamp

Exímio atirador de facas e ex-membro do antigo grupo terrorista Dead Cell, Vamp tem força e agilidade sobre-humana, além de uma aparente imortalidade (que se deve à ação de uma série de nanorobôs injetados em seu corpo, que regeneram partes destruídas). Vamp e Raiden se enfrentam muitas vezes através da história do game até ser aparentemente morto pelo ninja com um tiro de rifle de precisão (não sem antes atirar na filha adotiva de Otacon, Emma). É um dos soldados do exército pessoal de Liquid Ocelot.

FROGS



Mulheres soldados, armadas até os dentes e dotadas de força e agilidade superiores a humanos normais. Os FROGS recebem ordens diretamente de Liquid Ocelot, formando seu exército particular. Além disso, são guerreiras de apoio à Beauty and Beast Unit. São ótimas atiradoras, tanto com armas de médio alcance, quanto com rifles de precisão.



Liquid Ocelot

Antes conhecido como Liquid Snake, o gêmeo de Solid foi o grande vilão de Metal Gear Solid, lutando contra o irmão até sua morte física. Em Guns of The Patriots, Liquid Snake volta após se apoderar da mente de Revolver Ocelot quando seu braço é transplantado para o corpo do assassino, agora adotando o nome de Liquid Ocelot e se tornando novamente o grande antagonista do título.

Laughing Octopus

Expert em camuflagem, Laughing Octopus usa uma roupa com tentáculos biônicos, que servem tanto para atacar os inimigos, quanto para carregá-la. Encorajada por Liquid Ocelot, acredita que matando Solid Snake, sua dor causada pelo stress pós-traumático irá cessar.



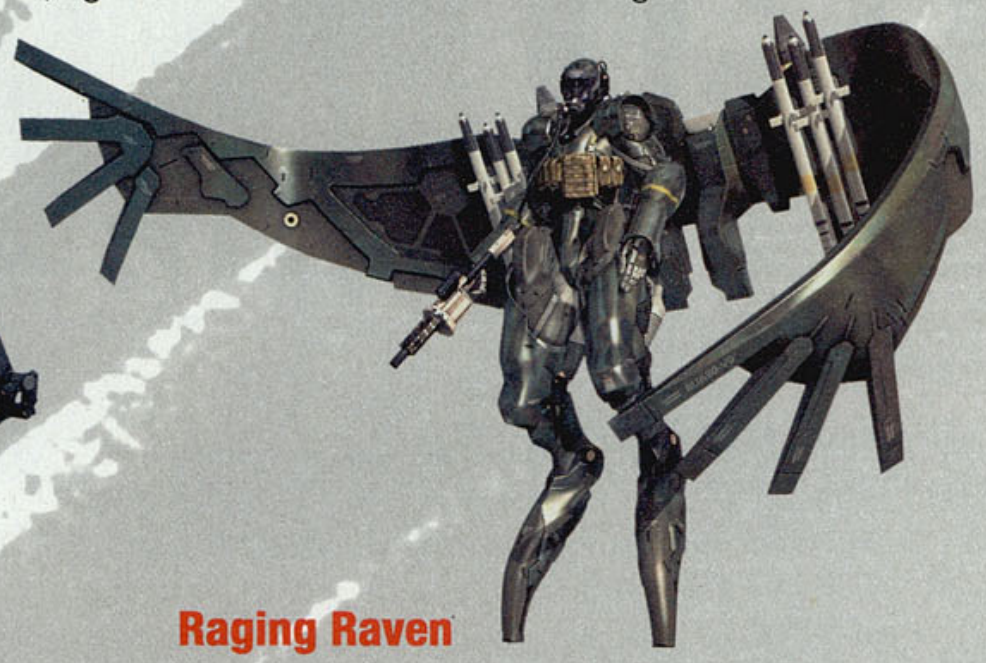
The Beauty and The Beast Unit

Apelidada por Debrin de SNAKEHOUND (um trocadilho com FOXHOUND), a unidade tem a missão de destruir Solid Snake e é composta de soldados femininos que utilizam roupas especiais para aumento de suas forças e novas habilidades. Por conta de traumas de horrores em batalhas passadas, esses soldados se tornam guerreiras ferozes no campo de batalha. Antes belas mulheres, agora verdadeiros monstros tecnológicos.



Crying Wolf

Um dos membros mais fortes da unidade, Wolf é capaz de destruir e parar máquinas usando apenas seu porte físico. Apesar da sua forma gigantesca, ela utiliza um sistema de camuflagem no campo de batalha para ficar invisível aos olhos do inimigo, e torna-se uma verdadeira arma letal. Por conta de seus traumas, vive tendo alucinações de bebês chorando, o que ocasiona em crises mentais.



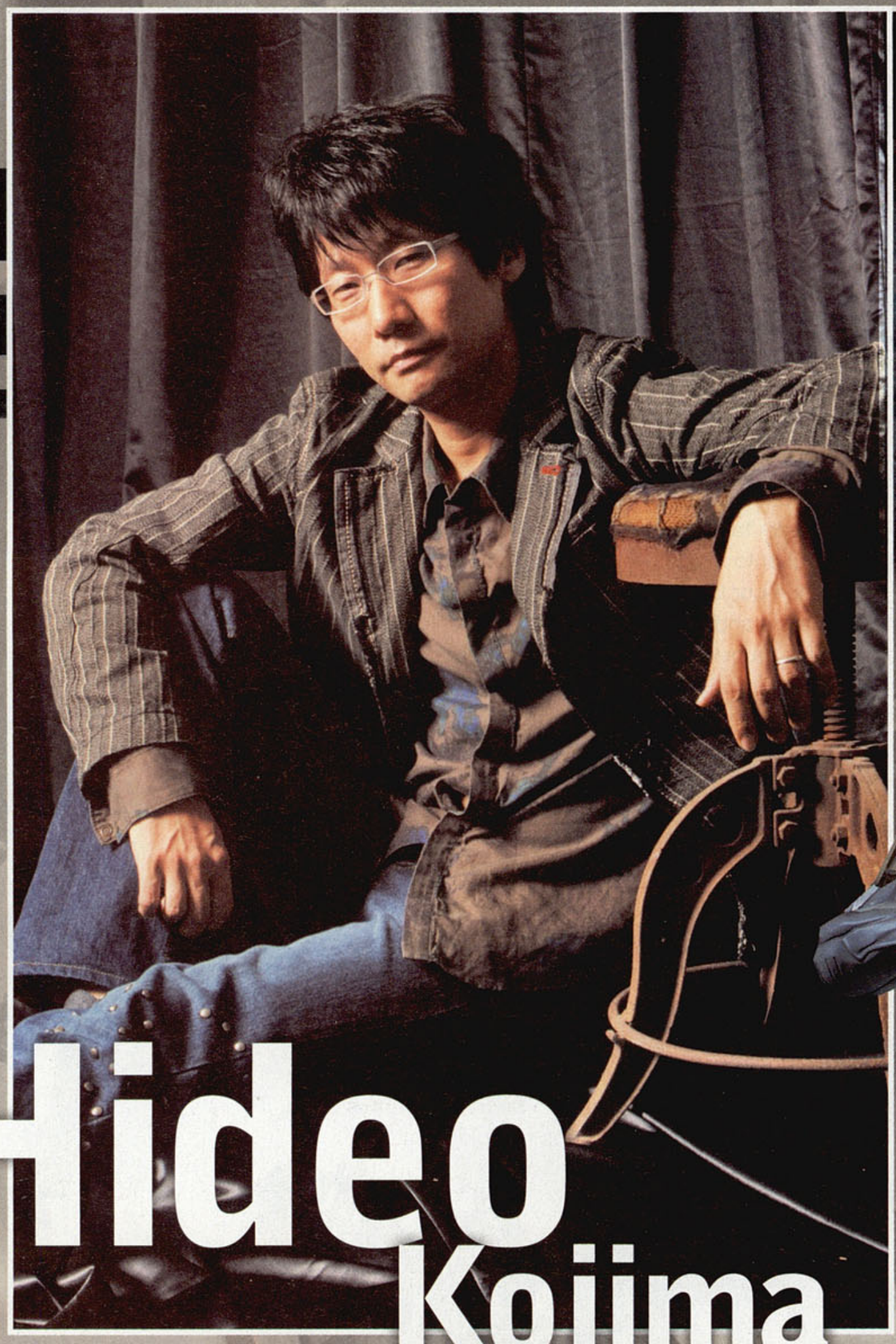
Raging Raven

Uma das mais mortíferas das Beauties, Raven também é uma das mais desequilibradas emocionalmente, gritando por todo momento na batalha. Com suas asas afiadas é capaz de despedaçar os inimigos, mas se isso não for suficiente para destruí-los, seu lançador de granadas ou os suportes para mísseis nas asas serão.



Screaming Mantis

Outrora conhecida como Psicho Mantis, depois de morta em Metal Gear Solid, ela retorna mais poderosa, pois a roupa serve para ampliar seus poderes como a líder do B&B Unit. Por conta de seus poderes de controle da mente e telecinesia, Mantis é a guerreira mais poderosa do grupo e a que dará mais trabalho para Snake. Entre seus poderes, está desviar o rumo das facas atiradas e teletransporte combinado com ataque corporal.





Hideo Kojima

O Big Boss por trás do game

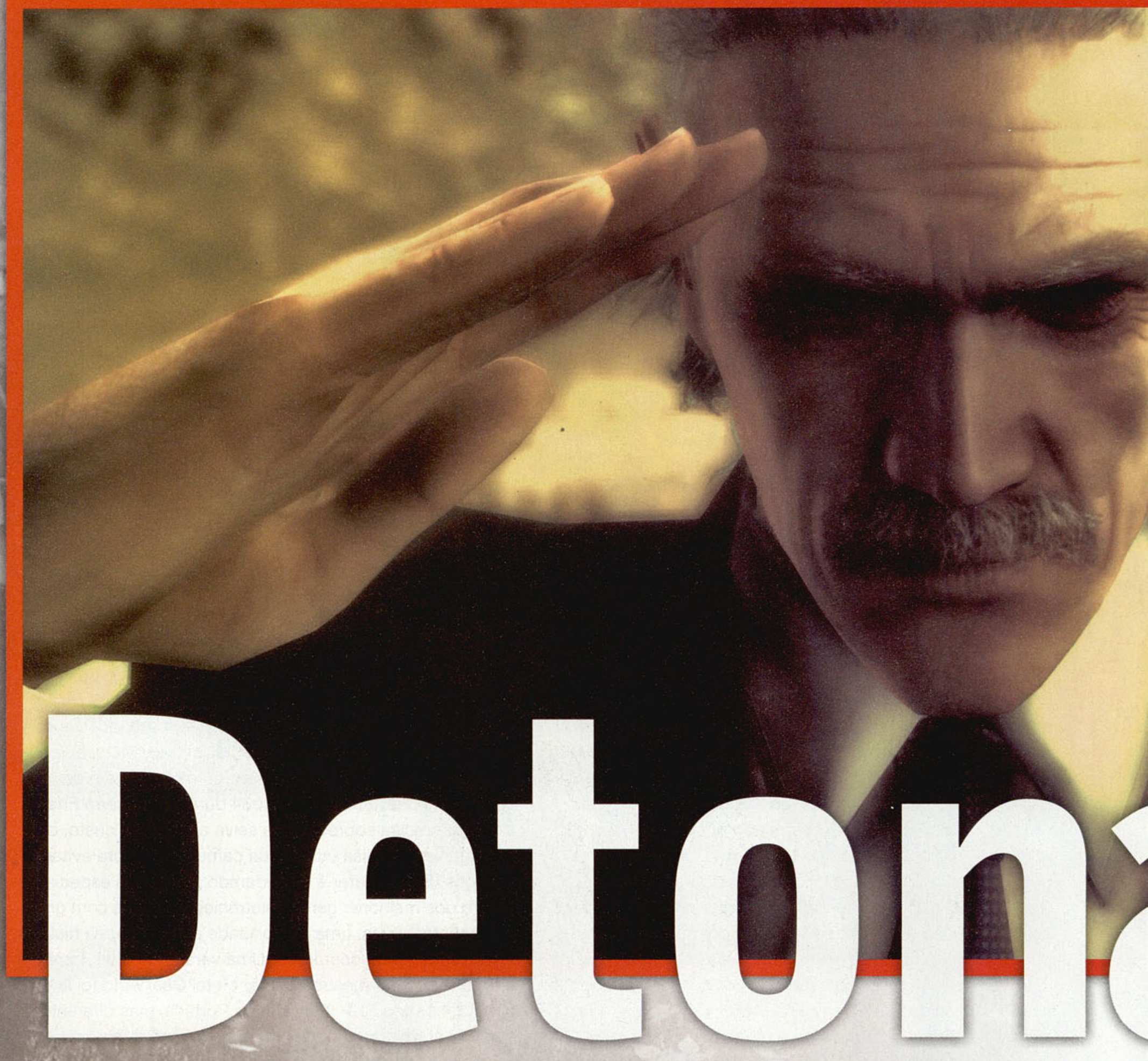
Hideo Kojima nasceu em 24 de agosto de 1963 e se tornou um dos melhores designers para videogames do mundo. Hoje, ele é o vice-presidente da Konami Computer Entertainment Japan e encabeça a Kojima Productions. O designer é um dos maiores criadores e diretores da indústria mundial de games. Kojima é responsável pela criação de diversos games de sucesso, incluindo a série Metal Gear Solid, Snatcher e Policenauts. O designer é, sem sombra de dúvida, aclamado por fãs e experts da indústria como um dos mais influenciáveis e inovadores diretores e escritores de todos os tempos. Kojima é arrojado e adora misturar elementos com grande realismo em seus games, como visto em Metal Gear. Seus produtos possuem forte influência do cinema e narrativas que poderiam facilmente se transformar em grandes produções (quem não gostaria de assistir as aventuras de Solid Snake nos cinemas? Nós adoraríamos!). Kojima passou a infância jogando games como Mario Bros. e cita Shigeru Miyamoto como sua principal fonte de inspiração para adentrar no mundo da criação de games. Em



1980, Kojima foi iniciou sua empreitada e foi contratado pela divisão de games da Konami para desenvolver games para o computador MSX. O designer trabalhou como assistente de diretor numa seqüência para o game do simpático pingüim de Antarctic Adventure, o Penguim Adventure. Seu primeiro título criado foi o game de plataforma chamado Lost World em 1986, projeto cancelado pela Konami. Em 1987, Kojima lança Metal Gear para o MSX, game que foi sucesso absoluto. Era uma questão de tempo para que Metal Gear fosse levado para o Famicon e NES, plataforma de sucesso da Nintendo na época. O título passou por várias mudanças durante o processo de conversão e a mão de Kojima não esteve presente. O game foi estrelado por Solid Snake, um soldado novato enviado para a fortaleza Outer Heaven para deter um tanque nuclear bípede conhecido como Metal Gear. Estava dado o segundo passo para criar um game de ação furtivo, ou seja, o primeiro game dentro do gênero. Em 1988, Kojima parte para novos rumos e lança Snatcher, um jogo de aventura no estilo cyberpunk num futuro próximo e sua temática ligada a Guerra Fria. Ambos os títulos foram sucesso e deram uma base para que o designer, em 1990, desenvolvesse o game Metal Gear Solid 2: Solid Snake para o MSX no Japão. Com uma história bem desenvolvida aliada a um roteiro sensacional e um modo sofisticado, já adicionando as conhecidas cenas de animação entre personagens, Kojima avançou e trouxe novidades interessantes como a melhora da inteligência artificial, habilidade de rastejar, um radar e outras coisas mais. Eis que em 1998, Metal Gear Solid é lançado para o PlayStation da Sony, elevando a categoria do gênero e transforma Kojima numa celebridade internacional entre os jogador do mundo todo. O primeiro capítulo da saga de Snake para o PS1 trouxe gráficos em 3D, dublagem feita por atores reais e uma trilha sonora fantástica aliada a uma experiência ainda mais cinematográfica. Em 2002 Kojima apresenta a seqüência do aclamado título, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty para o PlayStation 2. Com o poderio do hardware do PS2, os gráficos detalhados do game foram à atração, sua física realista e jogabilidade expandida trouxeram inovações dentro dos padrões da série. O título foi aclamado pela crítica por suas qualidades técnicas e roteiro que trouxe temas como censura, manipulação, os problemas da democracia e a natureza da realidade. O game é berço do personagem Raiden, que não foi muito bem aceito pelos fãs. Kojima trabalhou em outros games do gênero para outras empresas, fato que o ajudou e muito a trabalhar em mais idéias para o próximo título do protagonista Snake. Em 2004, Metal Gear Solid: The Twins Snakes, um remake para Gamecube foi lançada e após o desenvolvimento de Twins Snakes, Metal Gear Solid 3: Snake Eater para PS2 entrou na linha de produção. O game se passa no ano de 1964 durante a Guerra Fria e Snake precisa sobreviver na selva a qualquer custo, o protagonista precisa utilizar sua camuflagem para evitar os inimigos. Snake Eater é considerado pela mídia especializada um dos melhores games eletrônicos já feitos com gráficos espetaculares, uma jogabilidade precisa e uma história envolvente e bem costurada. Uma versão do título também foi pensada pelo mestre Kojima, Metal Gear Ac!d foi lançado em 2004 para o PSP (PlayStation Portátil), mas diferente das versões anteriores, Ac!d é um game de estratégia baseado em turnos com os personagens já conhecidos. O designer possui grande preocupação com os detalhes dos games desenvolvidos e procura sempre respeitar a linha cronológica de suas histórias, e não seria diferente em 2008 com o lançamento do esperado e sensacional Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

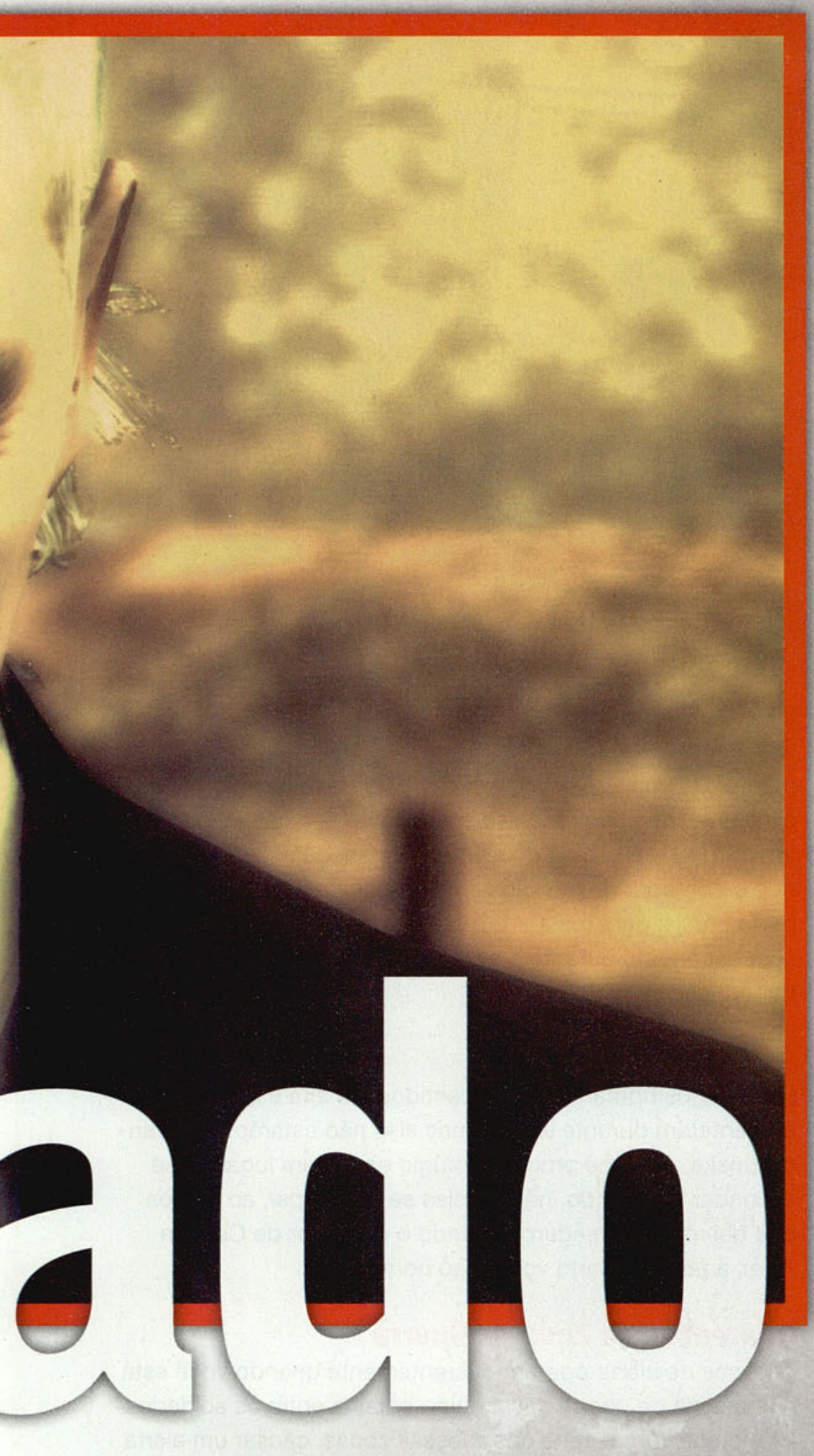
Thriller Futurístico

As novidades no título são inúmeras, apesar da fórmula da série se manter. O jogador terá infinitas possibilidades diante dos cenários para tomar qualquer decisão e atravessar o cenário da maneira que desejar. As fases se dividirão em atos e dentro deles, dois tipos de missões, serão apresentados para que Snake cumpra as fases. Os tipos são: Patrol Zone e War Zone. Em Patrol Zone, Snake precisa ser discreto, avançar pelo cenário e evitar o confronto direto e pelos inimigos. Os dotes de infiltração precisam ser cumpridos, coisa que Snake faz com os pés nas costas. Já em War



Detonando

Zone, o protagonista poderá trocar tiros e ajudar milícias durante sua incursão, ou seja, participar dos combates e fazer amigos no campo de batalha. Muitas armas, itens e outras parafernálias tecnológicas como o robô Mk.II para reconhecer terreno e derrubar inimigos, o Solid Eye (visão noturna, realce de itens e mostra informações do campo de batalha) estarão disponíveis para auxiliá-lo durante a aventura. Um fato interessante na história está ligado às armas, muitas delas são ligadas ao código genético dos soldados e Snake não poderá utilizá-las livremente. O jogador poderá fazer uma tremenda coleção delas e recorrer ao negociador de armas conhecido como Drebin, que além de desbloqueá-las, comprará e venderá todo tipo de item bélico para nosso herói. Uma gama de modificações de armas e munições está presente para que suas armas se tornem mais letais. A roupa equipada com camuflagem utilizada por Snake dá um show à parte, a Octocamo é de fácil utilização e de suma importância para as missões de infiltração. Basta se posicionar e aguardar, a roupa assumirá a textura do local e fará com que Snake desapareça aos olhos dos inimigos. As características da franquia foram mantidas, novidades foram adicionadas como os novos medidores de Snake, um para a psique relacionada à sua degeneração (diminui sua capacidade de combate) e um para o estresse envolvido com as condições climáticas e ligado a tensão do personagem. Com tantas mudanças e pela grandeza do game, seu equilíbrio foi mantido e para os fãs, toneladas de extras podem ser encontrados durante as missões como um iPod recheado de músicas da série que podem ser acionadas a qualquer momento. Os diálogos e as animações são impecáveis, fruto de anos de desenvolvimento, e com isso, o jogador se sentirá num verdadeiro filme interativo e não piscará os olhos um só segundo durante a narrativa e cenas entre fases. Sua porção multiplayer



ado

ajuda a aumentar a vida útil do game e traz modalidades táticas e intensas de batalha para até 16 jogadores. Os tipos variam e o tradicional Deathmatch está incluso no pacote. Os jogadores poderão utilizar os mesmos sistemas da porção single-player e o sistema SOP para ter vantagens no campo de batalha. Todas as modalidades possuem suporte via chat ou mensagens. MGS4 é um título imperdível, um dos melhores do ano para o PS3, mesmo para as pessoas que nunca ouviram falar de sua história. Enfim, o que você está esperando para conferir?

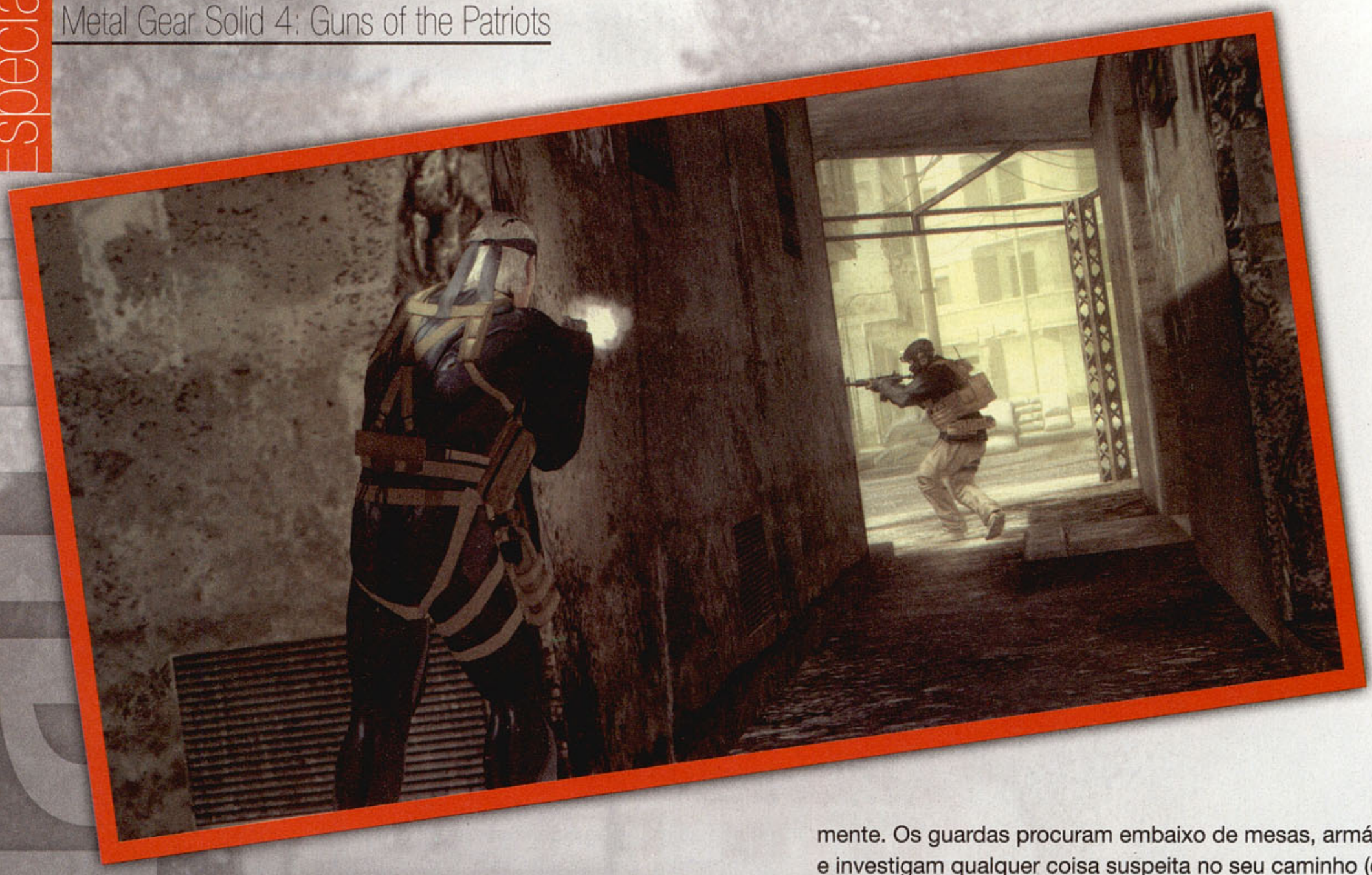
Prepare-se para jogar

Antes de iniciar a sua jornada como Solid Snake, confira algumas coisas que você precisa saber antes de ingressar na esplêndida história. Na tela, o jogador terá acesso algumas importantes informações. O medidor de energia do lado superior esquerdo que expressa à vida, o estresse e a psique de Snake. Mais ao centro, o nível de alerta dos inimigos, caso você seja visto no campo de batalha. Um radar (lado esquerdo) indicará os objetivos e dará uma visão mais ampla dos locais. Na parte inferior esquerda,está o indicador de itens (que pode ser acessado pelo botão L2 e utilizado com o botão ●). No centro, o ícone de ação que mostra a posição do nosso herói. Em seguida, do lado direito, o painel da arma atual que estará nas mãos de Snake (a opção pode ser acessada com o botão R2 para trocá-la, e a arma atual pode ser utilizada com o botão ●). Note que ao abaixar-se com Snake, terá um círculo chamado de Anel de Ameaças. O item dará um visual de ameaças da área ao redor do personagem. Pequenas ameaças serão mostradas com curvas mínimas no círculo. Grandes ameaças, ou seja, mais próximas, a curvatura será ainda maior. Quando o círculo se tornar vermelho, inimigos estarão caçando Snake, fique atento. Um mapa maior poderá ser utilizado, pressione o botão Start e para manuseá-lo, utilize o botão ▲ para mudar a forma de 2D para 3D; o botão R1 para aumentar o mapa e o botão R2 para diminuir. O controle analógico direito servirá para movimentar os dois mapas e para centralizá-lo, pressione o analógico direito (R3). Assim que Snake coloca as mãos no Solid Eye(um visor com tecnologia avançada), o combatente terá uma visão bem diferente do campo de batalha. O seu mapa mudará e mostrará algumas informações de suma importância. Os objetos em movimento, cheiros e sons do ambiente. Ele será mostrado do lado direito superior sobre o primeiro mapa. Nele, as informações citadas serão mostradas de formas diferentes. O personagem estará no centro do radar e seus objetivos aparecerão na cor vermelha. Quanto maior o brilho emitido pelo inimigo detectado, maior será a sua ameaça e presença. A opção Camo exibe uma porcentagem, quanto maior o número, maior é a chance de Snake não ser avistado. Quando a numeração estiver na cor azul, a roupa terá um aumento em seu índice, trazendo um efeito melhor. Já na cor vermelha, indicará a fase de alerta dos inimigos e cancelará a efetividade da roupa. Os modos do Solid Eye poderão ser acessados pressionando e segurando o botão L2. Em seguida, três opções serão mostradas. Com o botão , aciona-se o modo de visão noturna infravermelha (Infrared Night Vision Mode). Com o botão ▲, temos o modo binóculos em primeira pessoa (utilize os botões do controle direcional ↑ e para mudar os níveis de zoom) e com o ●, Snake voltará para a visão normal. Nota: Não desgrude o olho da bateria, itens que utilizam eletricidade diminuirão sua carga e se a barra for descarregada, estes itens estarão fora de utilização temporariamente. Para recarregá-la, basta desligar o item e aguardar alguns instantes.

Modos de Alertas dos Inimigos

Como em todo episódio de Metal Gear, a inteligência artificial dos inimigos em Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots é centrada num complexo sistema de alertas. Entender a essência destes alertas leva certo tempo para se acostumar e ganhar o domínio total do game para sentir na pele o que é realmente ser Solid Snake.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Normal

Este é o modo padrão dos guardas quando não estão cientes da presença de algum inimigo. Neste modo, eles não investigam e nem procuram ativamente por um indivíduo, simplesmente mantém sua rota de patrulha, a menos que eles detectem você. Snake poderá ser detectado de muitas maneiras quando a fase do alerta estiver normal. Se fizer algum barulho ao rastejar rapidamente, os guardas reagirão ao barulho se tornando curiosos. O estado será ativado se eles "pensarem" ter visto algo, possivelmente fora do seu alcance de visão. Um guarda curioso não soará o alarme, mas ele investigará a área que ouviu o barulho ou viu algo. O curioso não procurará por muito tempo, você poderá se esconder em outro local, atrás de um armário ou algo parecido. O guarda investigará sozinho e imediatamente retornará para seu modo de patrulha normal depois da ação.

Alert (Alerta)

O alerta ocorrerá quando você for visto realmente e o guarda estará ativo para gritar e dizer sua posição, diferente de Metal Gear Solid 2 e 3, os guardas não possuíam rádio para acionar um alerta total. Isso será algo para você lembrar. Se ganhar a atenção de um guarda, será preciso ser rápido para silenciá-lo (utilizando o CQC ou uma arma) sem provocar o alerta. Durante o status Alerta, o inimigo sempre saberá a sua posição, mesmo se você quebrar a linha de visão. Porém, quebrar a linha de visão é crucial para baixar o seu status de alerta, e um contador decrescente aparecerá quando você sair da visão dos guardas. Não se sinta confortável quando quebrar a visão, pois o inimigo saberá a sua localização até que o contador chegue ao zero. Quando o tempo da fase do alerta terminar, a evasão terminará.

Evasion (evasão)

Na fase Evasion, os inimigos procuram por Snake agressivamente. Os guardas procuram embaixo de mesas, armários e investigam qualquer coisa suspeita no seu caminho (como um corpo). Nesta fase de alerta, permaneça escondido até que o contador de evasão zere completamente. Esta é a parte crucial para restaurar o status do alerta, se conseguir ficar escondido durante a evasão, não terá que se preocupar na fase seguinte.

Caution (cuidado)

Os inimigos operam com os sentidos em alta e os números aumentaram durante a fase, mas eles não estarão procurando do Snake. Se você procurar refúgio em algum lugar ou se esconder rastejando, não precisa se preocupar, ao menos que deixe o local seguro. Quando o contador de Caution zerar, a fase de alerta voltará ao normal.

Diferenças na Zona de Guerra

As fases de alerta operam diferentemente quando você está numa zona de guerra ativa, numa batalha entre os soldados PMCs e as forças rebeldes. Nessas zonas, causar um alerta significa ser alvejado, mas você não será procurado ativamente a menos que esteja do lado dos guardas PMCs no campo de batalha. O contador de fases de Alerta e Evasão zerarão rapidamente e não existe fase de cuidado (Caution).

"Close Quarters Combat"

Domínio de CQC, ou Close Quarters Combat (combate com um quarto de proximidade), é uma habilidade vital para ter êxito na espionagem em Metal Gear. Você poderá utilizar suas armas também, mas será inteligente da sua parte utilizar o CQC para ser mais furtivo possível e abrir caminhos mais efetivos durante o jogo. Você que não conhece as técnicas, procure treiná-las para se tornar um expert em CQC. A primeira coisa que você deve saber é: para utilizar a técnica CQC é preciso estar desarmado, ou seja, nenhuma arma pode estar em suas mãos com exceção da sua faca ou a pistola. Assim que estiver equipado com uma dessas



armas, você não poderá utilizar a técnica apontando a arma para o inimigo. Pressionar o botão de CQC, Snake executará uma rápida combinação e pressionar e segurar o botão CQC, Snake lutará com o inimigo.

Lutando

O ataque CQC é simples, se você segurar em qualquer direção o analógico direito assim que pressionar e segurar o botão CQC, Snake rapidamente jogará o oponente no chão e ele ficará inconsciente instantaneamente. Porém, se você pressionar e segurar o botão CQC sem entrar com qualquer comando do analógico direito, Snake agarrará o oponente. Desta posição você terá diversas opções, confira as maneiras mais efetivas de derrubar seus oponentes.

Segurar R1

Inicia a luta. Segurar o botão CQC, Snake agarrará o inimigo por trás (ou virar o oponente se agarrado de frente).

↑ + R1

Solte o botão R1 e pressione imediatamente para frente e R1 juntos para lançar o oponente no chão. Ao contrário da outra tática CQC, este movimento não nocauteará os soldados.

Abaixar

Quando segurar o botão de CQC para manter a gravata, pressione rapidamente o botão X para abaixar e levar o inimigo junto. Nesta posição você terá outras opções como ↑ + R1, soltar o R1 ou pressionar firmemente o R1.

Pressionar firmemente o R1

Pressione e segure o botão **R1** firmemente e Snake sufocará o oponente, deixando-o inconsciente. As opções seguintes serão soltar o R1 para liberar o corpo do oponente inconsciente no chão ou pressionar o botão ▲ para matá-lo com a faca (obs.: se você estiver equipado com outro item como a seringa, ele será utilizado).

Render

Saque sua arma, aponte-a para as costas do inimigo e Snake dará uma ordem para que o inimigo fique parado





("freeze"). Ele obedecerá e ficará paralisado sem emitir nenhum som ou alerta. Essa é melhor maneira de incapacitar inimigos sem matá-los.

↑+ R1

Solte R1 e imediatamente pressione ↑ e R1 juntos para rolar sobre o inimigo. Snake assumirá as costas do oponente. Daqui você terá mais opções como soltar o botão R1 para que Snake deixe o inimigo, e imediatamente puxe a arma para apontá-la para o oponente deitado no chão.

Pressione R1 firmemente

Pressionar e segurar o R1 firmemente, Snake nocauteará o oponente e o deixará inconsciente. A única opção daqui será soltar o botão R1 para liberar o inimigo, ou continuar aplicando o golpe até matá-lo.

Mergulhar

Pressionar o botão X durante a corrida fará com que Snake mergulhe. Um movimento evasivo muito útil durante a aventura. Quando você utilizar o movimento defensivamente para esquivar-se do fogo inimigo, funciona ainda melhor como um ataque ofensivo, especialmente contra múltiplos inimigos. Se você encontrar o padrão CQC, utilize o ataque contra inimigos, ataque-os a distância com o mergulho. Inimigos serão atingidos pelo mergulho durante a queda, depois você poderá nocauteá-los com uma combinação rápida ou até mesmo segurá-los.

Dicas Variadas

Inconsciente VS Adormecido

Os inimigos que são nocauteados (com estrelas sobre suas cabeças) não são os mesmos que inimigos que são colocados para dormir (com Zs sobre suas cabeças) com tranqüilizantes. Ambos inimigos estão temporariamente incapacitados, quando a diferença entre os dois estados não for óbvia, você perceberá quando o inimigo voltar temporariamente. Quando inconsciente (com estrelas sobre suas cabeças) acordarão e imediatamente entrarão na fase de alerta Caution (cuidado). Estes inimigos lembrarão o que aconteceu com eles antes de serem nocauteados. Já os inimigos que dormem (com Zs em suas cabeças) acordarão e ficarão temporariamente zonzos, mas não apresentarão nenhuma fase de alerta. Utilizar os dardos tranqüilizantes nos inimigos e colocá-los para dormir, você efetivamente apagará sua memória.

"Parado!"

Render um inimigo aplica certa tensão ao jogo e traz alguns benefícios, especialmente se você tentar terminar o game sem matar ninguém. Se quiser tentar arriscar e não

comandos

Analógico Esquerdo - Movimentar Snake (incline pouco) andar silenciosamente / (incline totalmente) correr
Analógico Direito - Movimentar câmera (quando estiver com uma arma em mãos, controla a mira)
Direcional para cima e para baixo - Modifica o nível de zoom (com o Solid Eye, câmera ou arma com mira telescópica)
▲ - Executa várias ações, dependendo da situação / com uma arma na mão - mudar entre primeira e terceira pessoa
■ - Regras de engajamento / com uma arma na mão - mudar entre mira automática ou manual
● - Recarregar armas
X - Rastejar (muda a posição) / durante a corrida, Snake rola
L1 - Mira da arma (mantenha pressionado)
L2 - Menu de itens (mantenha pressionado para abrir) / pressione para mudar de item rapidamente
R1 - Ataque / com uma arma na mão - ataque com arma / sem uma arma na mão (pressione se segure) – CQC (close quarter combat- acionar combate corpo a corpo) / pressionar - ataque rápido
R2 - Menu de armas (mantenha pressionado) / pressione - mudar rapidamente de arma
Select - Controle de descrições - mostrar as descrições das funções do controle
Start - Abrir menu de pausa

Comandos para o Metal Gear Mk.II

Analógico Esquerdo - Movimentar o Mk.II
Analógico Direito - Controlar câmera / Pressione o R3 para mudar a perspectiva de visão
Direcional - Mover a câmera para cima e para baixo
L1 - Manipulador da mira
R1 - Choque elétrico (com o manipulador apontado)
X - Utilizar camuflagem (Stealth Camo)
▲ - Executar ações baseado em situações

causar mortes, tenha essas opções em mente para aplicar nos inimigos:

Avoid (Evitar) - Simplesmente evite os inimigos. Isso pode ser difícil em muitas circunstâncias, você precisa constantemente ficar de olho em sua retaguarda para evitar ser detectado por inimigos que já foram enganados. Como sempre, não deixe os benefícios em roubar um soldado no campo de batalha para conseguir itens extras para trás.

Knockout (Nocautear) - Nocautear os oponentes com combinações, técnicas CQC ou com sua faca. Isso renderá inimigos incapacitados temporariamente. Esses inimigos acordarão assim que as estrelas em sua cabeça desaparecerem, mas você terá um tempo para roubar itens de seus corpos (basta pegar o corpo e soltá-lo repetidamente).

Tranquilize (Tranquilizante) - Atire num inimigo com um dardo tranqüilizante e ele irá dormir como um anjo - um tiro na cabeça o fará dormir instantaneamente, em outras partes levará um tempo até que seja induzido ao sono. Como o nocaute, os inimigos acordarão quando os Zs de suas cabeças desaparecerem. Até lá, você poderá fazer o que quiser com o inimigo, como movê-lo ou levantar e jogar seu corpo no chão para roubar itens.

Hold Up (Render) - Rasteje silenciosamente por trás do inimigo e pressione o botão L1 para apontar a sua arma. Snake dirá "freeze!" e o oponente ficará congelado imediatamente. Quando um oponente estiver rendido, você poderá seu traje para descobrir roubá-los.

Diferenças da Zona de Guerra

Uma dica interessante é não utilizar as técnicas de rendição durante as zonas de guerra. A ação não será efetiva, pois o inimigo tentará sair da posição quando você der as costas. Para evitar ser encontrado ou visto na zona de guerra, utilize a modalidade do nocaute e até mesmo seus dardos tranqüilizantes.

Medidor de Energia, Psique e Stress

Um importante medidor é mostrado no topo da tela. Ele consiste em três indicações, a linha contínua principal é sua energia que pode ser recarregada com um item (caso ela se apague, o personagem morrerá). A segunda linha tracejada seria a barra de psique e exibe o vigor mental de Snake. Essa barra suporta a energia e a habilidade de executar ações. Se a barra se esvair, também afeta as habilidades físicas de Snake e a sua mira. O nível das ruas (calor ou frio) determina o quão rápido a barra se esvaziará. Ela pode ser restaurada assim que Snake parar e descansar.

Beggining
Zona de Guerra

Depois da primeira cena do game, você ganhará o controle de Snake temporariamente. Procure por uma ração embaixo do caminhão próximo a você, vire à esquerda e se arraste por baixo do segundo caminhão para dar início à outra cena. Depois, pegue a metralhadora AK-102 no chão próximo ao pé de Snake. Você precisará se equipar no menu de pausa antes de utilizá-la. Continue até o final da rua à direita - não se preocupe com a guerra - outra cena será iniciada. Você será apresentado aos Gekkos, robôs bípedes que apresentam uma séria ameaça. Snake terá que evitá-los quase todo o tempo. Siga pelo lado direito da rua para assistir a última cena e continue ao norte até um prédio bombardeado. Para passar por essa parte, simplesmente corra em direção do ponto vermelho na sua bússola. Fique dentro dos prédios o máximo que puder para evitar os Gekkos. Assim que chegar ao norte no final da rua, vire a direita até uma porta para assistir outra animação.

Ato I - Liquid Sun
Middle East - RED ZONE NW SECTOR

Zona de Patrulha

Assim que assumir o controle de Snake, pegue alguns itens no beco à direita antes de continuar descendo a rua do lado



esquerdo. Faça isso com calma e silenciosamente, soldados PMCs estarão patrulhando a rua. Olha para uma porta do seu lado direito e ande para dentro do prédio para se proteger silenciosamente. Atravesse a rua e vasculhe o prédio do lado esquerdo, lá você encontrará itens, incluindo um cardboard Box. Para prosseguir, volte para o outro lado da rua e entre na primeira porta para vasculhar o prédio. Deixe o prédio, e vagarosamente, proteja-se atrás da caixa, aguarde até que os soldados não estejam próximos e alcance a porta seguinte. Rasteje pela passagem até um pequeno galpão com algumas caixas. Alguns soldados PMCs estarão patrulhando o local e lembre-se da sua missão, não seja visto. Seja discreto, utilize a parte escura das ruínas e proteja-se atrás das caixas. Aqui você poderá utilizar suas técnicas de CQC (combate corpo-a-corpo) contra os inimigos (esconda seus corpos, caso contrário o inimigo ficará em estado de alerta) ou passar sem deixar vestígios. Vasculhe o local para encontrar alguns itens, entre eles um Arsenal Compress (para restaurar sua energia), vasculhe os corpos em busca de itens e alguns armários do lado direito. Caso os inimigos percebam a presença de Snake, eles pedirão reforços e não hesite, mate-os rapidamente. Atravesse o local e encontre uma saída para a rua novamente. Rasteje e utilize sua roupa, a Octocamo, evite ser detectado pelos soldados PMCs e pelo APC. Atravesse a rua com cuidado e alcance o prédio do outro lado. Passe pela porta que estará atrás de um grande container.



Red Zone
Zona de Patrulha

Assim que chegarmos numa nova área, suba as escadas à esquerda até o nível superior do prédio. Olhe para o sul para ver um PMC na sala no segundo nível. Se não conseguir enxergá-lo, será seguro rolar sobre a abertura do andar. Uma vez cruzada à abertura, rasteja para o sul e fique atento ao guarda já citado. Ele estará por aqui em algum lugar. Se você esperar atrás da parede dos armários, o soldado eventualmente virá da direita, acabe com ele silenciosamente. Mova-se ao leste pelo nível superior do prédio. Quando alcançar uma pequena parede, pule para o outro prédio adjacente e imediatamente rasteje. Existe um soldado patrulhando a rua estreita ao norte (lado esquerdo), mas você não será avistado se ficar abaixado. Rasteje para o leste no nível superior do edifício, passe por uma escada, até o final do cenário. Assim que alcançar o prédio mais ao leste, jogue-se pela borda norte que estará por trás de um container de armazenamento e fique de olho no movimento dos inimigos que patrulham a rua. Assim que os soldados moverem-se para o oeste, rasteje até o canto esquerdo, continue pelo lado leste até encontrar um latão de lixo. Quando a rua estiver limpa, entre no prédio do lado oposto ao latão para dar início à outra cena. Na cena, Snake estará de posse de novas armas, o Solid Eye e o robozinho Mk. II.

Red Zone
Zona de Guerra

Agora o jogo mudará de cara. Nas zonas de guerra, as fases de alerta serão diferentes, ou seja, o oposto da zona de patrulha. Procure utilizar a arma tranqüilizante, ela evitará que Snake seja detectado facilmente, pois os inimigos pensarão que seus companheiros estão tirando uma soneca e os acordarão. Treine o seu novo brinquedo, o Mk.II, pressionando R1. O robozinho poderá nocautear inimigos com seus ataques e recolher



itens pelas cenas de guerra, pressione o botão L1 e depois o R1 próximo de um soldado. Para fazer com que o Mk.II utilize sua camuflagem; pressione o botão X e ele ativará e desativará a função. Utilize-o com sabedoria. Suba a escada que estará dentro do prédio até o nível superior e siga o caminho até encontrar um bloco de concreto. Suba nele e atravesse a viga até o outro prédio. Siga agachado e prepare-se para encontrar dois soldados PMCs guerrendo, cuidado para não ser visto. Utilize uma de suas técnicas, a mais indicada seria o Mk.II. Reviste os corpos, volte até a viga que Snake ultrapassou e desça para a rua. Siga pelo lado direito, derrube um guarda PMC do lado esquerdo, corra para o prédio do lado oposto e utilize a passagem para ajudar os rebeldes contra as forças inimigas. Do lado direito da trincheira, existe um lançador de foguetes. Pegue-o e destrua o carro blindado. Dica: Faça um estoque de armas antes de seguir para o norte até um local seguro. Desça a escadaria que estará ao lado da trincheira da milícia.

Militia Safe House
Zona de Patrulha

Snake ganhou alguns amigos, não se preocupe com os guardas que patrulham o local. Eles serão alertados por você, mas não ativarão alarmes. Deixe-os andar normalmente. Siga os túneis ao norte com sua visão noturna do Snake Eye.

Pegue todos os objetos pelo caminho. Snake encontrará diversos corpos. vasculhe-os e tenha acesso a equipamentos essenciais. Depois de passar por uma grande sala com soldados feridos corra para a próxima sessão e pegue um iPod (que você virá recheado de músicas e surpresas para os fãs) para acessá-lo, pressione e segure o botão R1. Em seguida, utilize os analógicos para escolher as opções. Continue se movendo pelos túneis, visite todas as salas e continue adquirindo diversos itens. Muitos deles serão úteis nas fases seguintes. Snake encontrará uma revista "Playboy" dentro de um armário, que servirá para distrair inimigos. Assim que encontrar um lance de escadas para encontrar a próxima área.

Urban Ruins
Zona de Guerra

Snake conhecerá um negociador de armas chamado Drebin. Ele se tornará um aliado valioso no campo de batalha. O personagem explicará sobre armas com ID (identificação) que só podem ser utilizadas por soldados específicos, mas ele poderá desbloquear tais armas. Cheque seu menu, muitas armas já adquiridas possuem o ícone "ID Locked", ou



seja, não podem ser utilizadas. Snake poderá requisitar este tipo de serviços para o novo personagem em troca de dinheiro. Você poderá vender e comprar armas também no mesmo esquema, basta pressionar o botão Start e escolher Drebin´s Shop. Octagon disponibilizará um canal direto entre Snake e Drebin pelo robô. Mark.II será um canal direto e rápido para negociação de armas. Na próxima fase, Snake precisa encontrar uma entrada para o prédio destruído, mas antes suba as escadas do prédio adjacente para encontrar itens escondidos. Antes de descer, pendure-se na borda do prédio e jogue-se para a plataforma inferior. Pressione o botão X para alcançar a borda e pegar um lançador de foguetes e mais dois itens. Desça a escada e vasculhe o corredor para encontrar mais parafernálias. Em seguida, corra pela passagem destruída, passe pelos escombros e rasteje entre eles. Snake encontrará dois inimigos, ative o Mark.II para acabar com eles ou aguarde até que sejam alvejados. Pegue itens pelo caminho e continue pelos escombros. Em algumas partes, os prédios desabarão e será mostrado em animações. Assim que Snake sair da construção, outra cena será mostrada.

Downtown
Zona de Patrulha

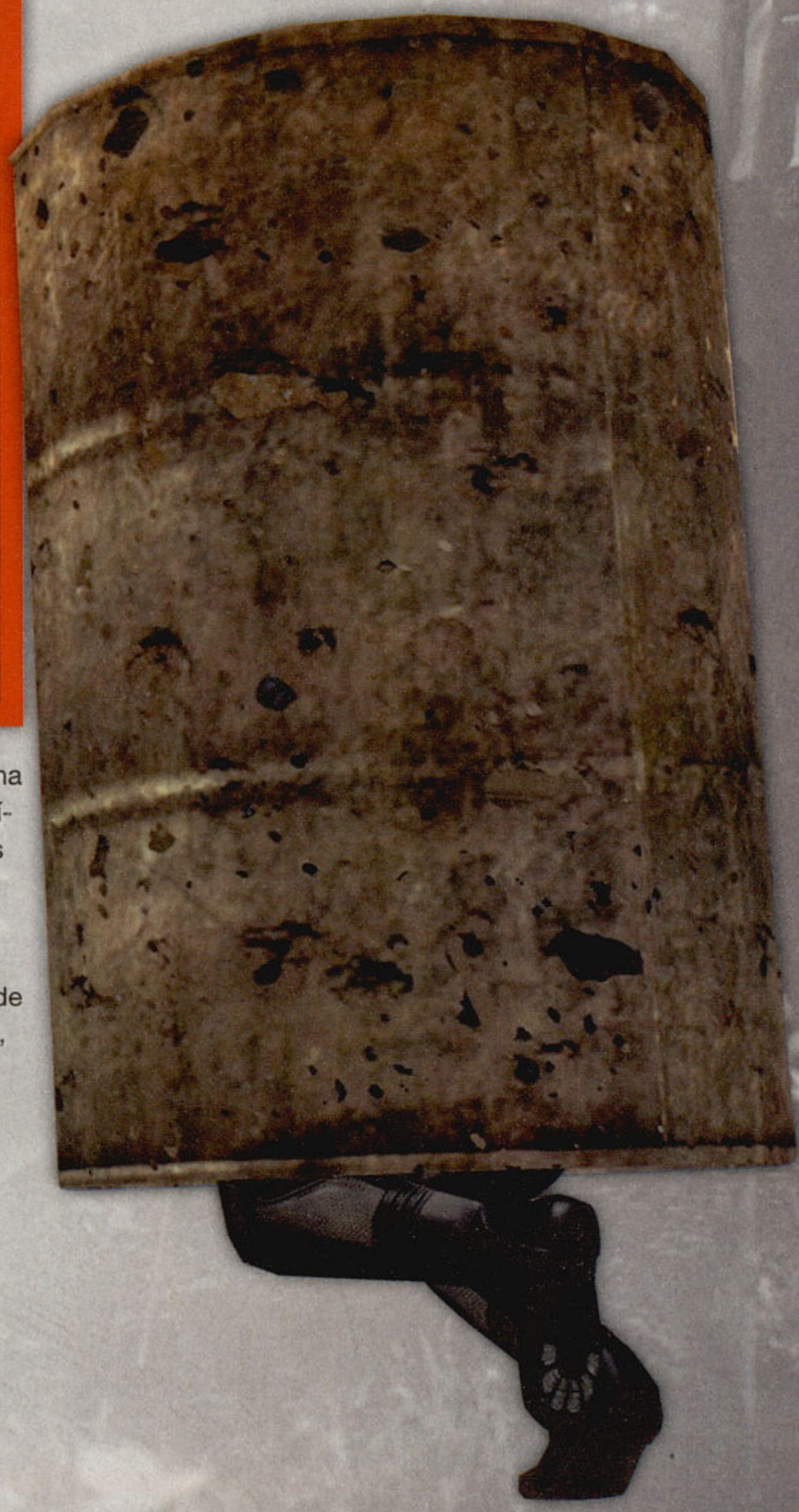
Assim que ganhar o barril fique próximo ao prédio destruído e olhe para o sul. Uma guerra estará acontecendo e Snake precisa ficar ao lado da milícia novamente. Avance, proteja-se e atire contra as forças inimigas. Alcance um lançador de granadas num bunker e utilize-o (pressione o botão ▲) para destruir o veículo blindado e soldados do outro lado da barricada. Se quiser, entre no beco à direita e suba a escada para alcançar outro lançador de granadas e surpreender os inimigos. Assim que a área estiver livre, recolha os itens pelo campo de batalhe e retorne pelo beco do lado esquerdo. Siga em frente até encontrar um grupo de soldados emboscados por um atirador de elite. Corra pelo beco à esquerda e pule as caixas para encontrar outro grupo da milícia. Rasteje até a próxima rua à direita e encontrar dois soldados PMCs. Procure uma escada no prédio à esquerda, mate dois soldados e pegue o rifle sniper em um dos andares e utilize seus tiros tranqüilizantes contra



os dois inimigos na rua. Depois, mate o sniper que estará na janela do lado direito da sala para liberar o caminho da milícia. Desça do prédio e corra pela rua, dois soldados PMCs atacarão, acabe com eles e vasculhe o prédio à esquerda. Siga em frente e mate mais três inimigos. Corra até o final da rua e encontraremos a milícia enfrentando um grupo de soldados PMCs. Esconda-se e procure por outro atirador de elite no terraço de um dos prédios, acabe com ele. Depois, mate o restante das forças inimigas atrás das barricadas e siga em direção do ponto vermelho no seu radar. Entre na porta verde no prédio à direita da barricada da milícia para finalizar o estágio.

Advent Palace
Zona de Guerra

Siga com cuidado dentro do palácio, existem diversas armadilhas espalhadas, a maioria no formato de minas claymore e minas de gás. Equipe-se com a visão noturna (pressione e segure o botão L2, escolha o Solid Eye e pressione o botão ▲) para visualizar as armadilhas, e com isso você poderá desativar as minas. Basta rastejar próximo a elas, pressionar o botão L1 e desativá-las. Vasculhe a área inferior do palácio em busca de itens e evite as minas. Existem duas escadas no prédio, uma ao norte e outra ao sul. Suba a escadaria do sul para pegar alguns itens e retorne ao andar inferior. Corra até a escadaria do norte, desarme outra mina e siga recolhendo os itens do andar. Volte para a escada e alcance o terceiro andar, siga vasculhando cada canto e cuidado com as minas. Na cozinha, próximo de uma mina claymore, Snake encontrará outra surpresa, um iPod (Level 3 Warning). Pegue todos os itens e siga para o outro andar para pegar um item. Desarme a bomba na escada antes de continuar. Volte para o terceiro andar e corra para o lado oposto para subir outra escada. Desarme as minas que estarão por toda a parte mesmo antes de alcançarmos o terraço. Passe pelo bar recolha os itens e entre na porta para iniciar uma cena. Snake encontrará sua amiga Meryl, e depois do reencontro, uma batalha contra um grupo de inimigos chamados de FROGS terá início. Fique próximo dos seus





amigos para uma proteção efetiva e mate quantos Frogs puder. Lembre-se, você esta numa zona de guerra, mate-os. Siga o seu time pelo palácio e em algumas partes será preciso parar para lutar e atirar contra os inimigos. Em certo momento, Akiba ficará desacordado e o grupo não poderá continuar. Corra até ele e utilize o botão ▲ para acordá-lo. Akiba desativará os lasers para que o time alcance o andar inferior.

Recompensa Escondida

Existe uma recompensa escondida no final da batalha contra os FROGS (Heaven Troopers) que só aparecerá se você não utilizar força letal contra eles. Será possível derrubá-los com tranqüilizantes. Portanto, não mate nenhum FROG se quiser ganhar tal prêmio. Não se preocupe se o time Rat Patrol matar algum, essas mortes não contam. Você encontrará um boneco "FROG Soldier Doll" na garagem depois da luta (cinco bonecos secretos precisam ser encontrados por Snake e no final o personagem será presenteado com a arma Solar Gun.

O time chegará ao elevador e todos pularão dentro do poço depois da cena, inclusive Snake. Outra cena será mostrada e um grupo de FROGS atacará o time. Assim que todos forem eliminados, Meryl e seus homens deixarão Snake.

Crescent Meridian

Zona de Patrulha

Siga pelos escombros, pule as caixas e alcance a rua. Snake estará atrás de outro front da milícia contra os soldados dos PMCs. Uma cena mostrará um tanque da milícia. Por trás do tanque da milícia, proteja-se e corra para um beco o lado esquerdo. Você poderá escalar a escada até o topo do prédio e encontrar uma nova arma, o Javelin. Encontre um sniper e utilize seu tranqüilizante para tirá-lo da batalha. Vasculhe o terraço, siga a passagem até o outro prédio e desça as escadas. Rebeldes estarão no prédio, não se preocupe. Alcance a rua, proteja-se por trás do tanque e ajude a milícia contra os soldados. O tanque atacará os inimigos, portanto, tenha paciência. Não entre em sua linha de fogo, caso contrário Snake se tornará alvo. Suba a próxima





escada no prédio à esquerda, contorne o prédio e as forças da milícia vencerão a batalha. Lembrando que você poderá atirar contra os soldados PMCs a qualquer hora para auxiliar a incursão. Assim que alcançar seu objetivo, uma nova cena será carregada.

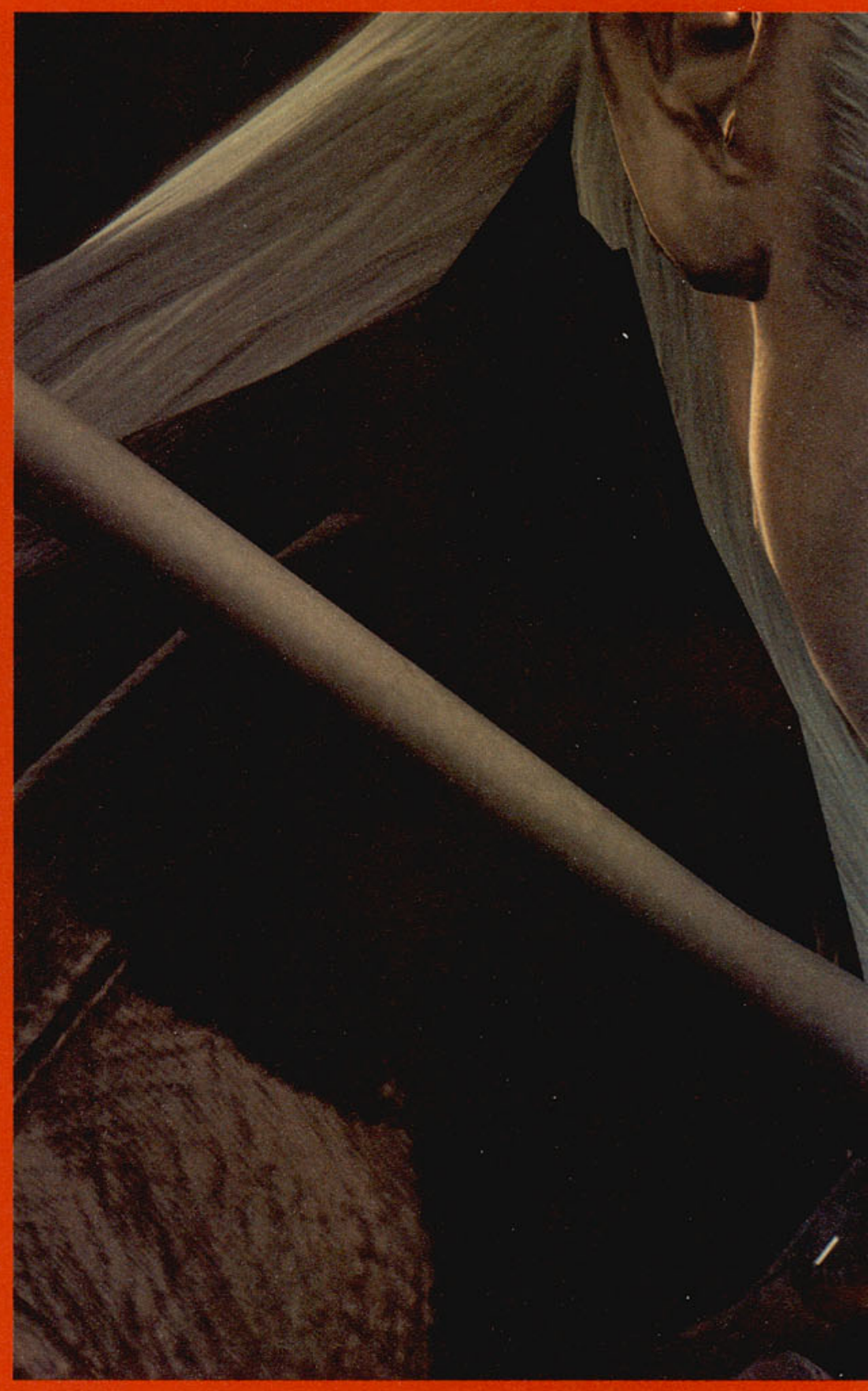
Millennium Park
Zona de Patrulha

Depois do ataque incisivo das forças inimigas, Snake precisa ficar longe de confusão. Siga pelo lado esquerdo da rua e evite dois soldados que estarão de prontidão. Esconda-se atrás do carro e evite fazer barulho. Assim que continuarem a ronda, siga em frente e não seja visto por outro soldado. Rasteje com cuidado até o beco à esquerda e passe por um buraco na parede. Pegue um iPod que estará do lado das caixas próximas da porta. Suba a escadaria vagarosamente, existe um soldado no nível superior. Esconda-se e aguarde até que ele siga para a janela e surpreenda-o com a sua técnica CQC, mas sem a arma nas mãos. Em seguida, volte para a escada e entre no corredor à direita. Jogue-se no buraco até o andar inferior. Existem duas portas na sala inferior e ambas levarão para a mesma sala. Abra a porta do lado sul (note a indicação N de norte no seu radar) para não levantar suspeitas e vasculhe os armários para pegar alguns itens entre eles um supressor M4 para sua metralhadora. Siga em direção do buraco na parede e mantenha-se abaixado. Rasteje até um buraco no muro do lado esquerdo do jardim e fique atento aos dois guardas PMCs do local. Caso queira, ataque-os sem ser visto. Assim que passar pelo buraco, rasteje para baixo do caminhão (pegue uma ração) e aguarde, um soldado estará de prontidão no local. Não seja visto, caso contrário o soldado chamará reforços. Você precisa cruzar o acampamento e diversos soldados estarão no local. Seja cauteloso, esconda-se no caminhão e aguarde até que o soldado aproxime-se, dê a volta, rasteje por baixo dele e pegue-o pelas costas. Fique de olho no seu objetivo no radar e nas torres que estarão recheadas de soldados. Utilize o cenário para se esconder e seu tranqüilizador quando for preciso. Alcance as barracas e siga com cuidado até o seu objetivo. Diversos soldados estarão na área e suas posições serão erráticas, dobre sua atenção. Essa fase pode ser cumprida de diversas formas, será possível pegar todos os soldados sem ser notado com seus dardos tranqüilizantes e com suas táticas de combate corpo a corpo (CQC). Vasculhe o local para encontrar alguns itens e armas. Assim que alcançar a porta do acampamento principal, uma incrível cena se iniciará e Snake encontrará seu irmão de sangue, Liquid Ocelot.

Ato II - Solid Sun
South America
Cove Valley Village
Zona de Patrulha

Depois das cenas que darão seus objetivos, Snake estará na selva ante a um vilarejo no meio da selva. No início da fase existe um interessante desafio, salve os cinco soldados da milícia que estarão no centro do vilarejo antes que sejam assassinados, um por um. Uma sugestão é utilizar força bruta para completar a missão especial, mas o restante não utilize força letal para não chamar a atenção. Siga ao norte passando pela grama e role para alcançar o topo de um prédio com o telhado vermelho. De lá, passe por um buraco

para alcançar o interior, acerte o soldado PMC com um dardo tranqüilizante. Seja discreto e utilize seus tranqüilizantes no restante dos soldados que estarão no vilarejo. Não erre, isso deixará os soldados em alerta e poderão matar os reféns. Não se preocupe com tiros na cabeça, tranqüilize todos os inimigos que encontrar. Três deles estarão próximos aos reféns, um quarto estará em patrulha ao norte e mais alguns estarão por trás dos prédios ao norte. Acerte os soldados que estarão próximos aos prédios, eles serão alvos fáceis. Tente manter a milícia a salvo até que eles abram uma porta dentro de um prédio ao sul e Snake terá acesso a um estoque de armas. De lá, eles darão conta do recado. A porta que foi aberta levará para uma área semi-secreta com uma roupa de um soldado Sul Americano da milícia e mais alguns itens únicos que não são encontrados em qualquer lugar. Assim que o acampamento estiver seguro, vasculhe os prédios para pegar itens úteis, armas e um iPod estará na construção próxima ao caminhão. Leve Snake pela estrada de terra do lado direito do acampamento e siga seu objetivo indicado no radar. Daqui pra frente, não esqueça, não utilize força letal. Na segunda parte do vilarejo, Snake seguirá pelo barranco do lado esquerdo. Acerte outro guarda com seu dardo e a milícia estará próxima a entrada do local. Soldados PMCs virão enfrentá-los na colina, dê um jeito neles e siga em frente. O número de soldados variará, depende de quantos soldados aliados você salvou. Siga sorrateiramente até eles ou utilize seu tranqüilizante. Continue subindo a colina até encontrar uma passagem entre os barrancos. No caminho, a milícia o seguirá. Fique atrás deles e tente não chamar a atenção. Caso isso aconteça, a rotina para atravessar a próxima fase ficar ainda mais difícil. A milícia manterá a posição, procure segui-los até o topo da colina e esconda-se atrás de uma grande pedra ou de uma árvore caída. Depois de alguns segundos, a milícia se separará em grupos, siga seus sinais e siga até o lado sul da grande pedra. Existem quatro soldados PMCs patrulhando





a área, fique atento aos movimentos erráticos dos inimigos e proteja-se no cenário para não ser visto. Quando a situação estiver ao seu favor, rasteje em direção ao norte até alcançar um pequeno cânion, fique sobre a grama para ficar camuflado. Existe um quinto guarda mais a frente. Esconda-se, aguarde até que ele se mova e surpreenda-o. Outro guarda estará na área, equipe-se com o Solid Eye para ter a localização exata do inimigo. Utilize seus conhecimentos em infiltração e disfarce e derrube-o. Quando a área estiver livre, hora de seguir em frente.

Power Station
Zona de Patrulha

Outra leva de soldados virá ao seu encontro. Fique por trás deles e deixe a milícia correr para o campo aberto ao norte. Eles serão alvejados por snipers, agora você não poderá fazer mais nada por eles. Rasteje pelo chão, siga pelo lado direito da parede do cânion até alcançar algumas beiradas que parecem escadas. Escale-os e siga para o leste. Procure por grandes caixas azuis e utilize-as para subir a encosta do morro. Continue em frente e role para passar de uma plataforma na outra. Siga com cuidado alguns soldados PMCs estarão patrulhando a área juntamente com dois snipers na parte alta da colina do seu lado esquerdo. Dois soldados patrulham a área, acerte-os com seus dardos tranqüilizantes. Rasteje até a borda da montanha e derrube mais dois inimigos, evite ser avistado para



que mais reforços não ataquem o personagem. Preste muita atenção nos movimentos do inimigo em suas patrulhas, seja paciente, pois isso poderá salvar a sua vida. A milícia atacará a base de operações, os soldados voltarão à atenção para o combate, hora de surpreendê-los. Não desça a colina e assim que o local estiver seguro, Snake poderá utilizar os lançadores de morteiros. Pressione o botão ▲ e mire nos inimigos que estarão entrincheirados e por trás de barricadas. Soldados PMCs invadirão a área, desça o desfiladeiro pela direita na passagem próxima a cerca. A milícia tomará posição ao lado leste da estação de força. Rasteje para evitar os disparos e continue ao norte. Atravesse a rua rastejando até o portão da estação que estará aberto. Utilize sua arma com tranqüilizantes nos dois soldados que estarão guardando a entrada. A milícia se aproximará da cerca e conversarão sobre desativar a estação de força. Entre no prédio próximo ao caminhão, pegue alguns itens e deixe o local. Avance até o estacionamento e tenha acesso a uma cena com o negociador de armas, Drebin. Assim que Snake voltar à ativa, circule a casa onde a milícia entrou e encontre uma passagem ao lado de uma estrutura de madeira. Passe por baixo da construção pegue alguns itens e alcance a estrutura de metal da estação de força, uma das portas também levará à estrutura. Suba a escada até o topo, pois os itens mais interessantes estão na segunda estrutura do cenário. Para chegar lá, aproxime Snake de um dos cabos de força que atravessam o local, pressione o botão ▲ e agarre-o. Leve o protagonista até a plataforma para ter acesso aos itens. Circule a plataforma, desça a escada e corra ao encontro dos itens (um lançador de míssil FIM-92A, uma mira para atualizar uma das suas armas, munição e energia). Assim que pegar tudo, suba nas caixas e role para fora do portão. Faça seu caminho até a estrada mais ao norte da estação de força. Assim que a milícia tomar conta do local, corra para o norte sem temer tropas inimigas. O caminho levará para duas direções, mas ambos os caminhos levarão Snake para o mesmo local. Vasculhe a área em busca de itens, eles estarão por toda a parte, inclusive entre as pedras que estiverem pelo caminho. Siga em frente e a fase chegará ao final.

Confinement Facility

Zona de Patrulha

Você iniciará a fase no topo de uma colina estranha, e na

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



sua direta um guarda PMC estará de prontidão. Escale a colina e faça-o dormir. É possível resolver essa cena de várias formas, ou se preferir, aguarde até que o guarda passe por você, desça até o seu nível e aproxime-se em silêncio para pegá-lo. A colina descerá em duas direções, siga pelo lado da estrada à direita e derrube outro soldado PMC. Mantenha o olho no radar e com o Solid Eye ativo, os inimigos que patrulham o local serão indicados. As trincheiras do lado esquerdo poderão ser utilizadas para se esconder e surpreender os inimigos. Siga em frente e outro inimigo descerá a estrada de barro, cuide dele. Continue pela trincheira até alcançar um complexo com um bom número de soldados. Simplesmente rasteje e passe por eles sem causar distúrbios. Alcance o prédio de dentro dele, alguns reféns da milícia estarão em poder dos soldados PMCs, salve-os e pegue os itens do local. Soldados PMCs estarão próximos à construção onde estão os reféns, surpreenda-os e vasculhe as casas para encontrar itens valiosos como um rifle de precisão VSS. Desça pelo buraco e rasteja por baixo da casa para derrubar mais dois soldados do lado esquerdo. Pegue os itens do local e não esqueça que existe um guarda na torre próximo a saída do complexo. O jogador terá mais de uma maneira de atacar seus inimigos no complexo, mesmo porque as posições dos guardas variam com o tempo que Snake se mantêm em qualquer cenário. Depois de pegar todos os itens e derrubar os inimigos, siga para o norte e pegue a estrada para chegar ao próximo estágio.

Vista Mansion

Zona de Patrulha

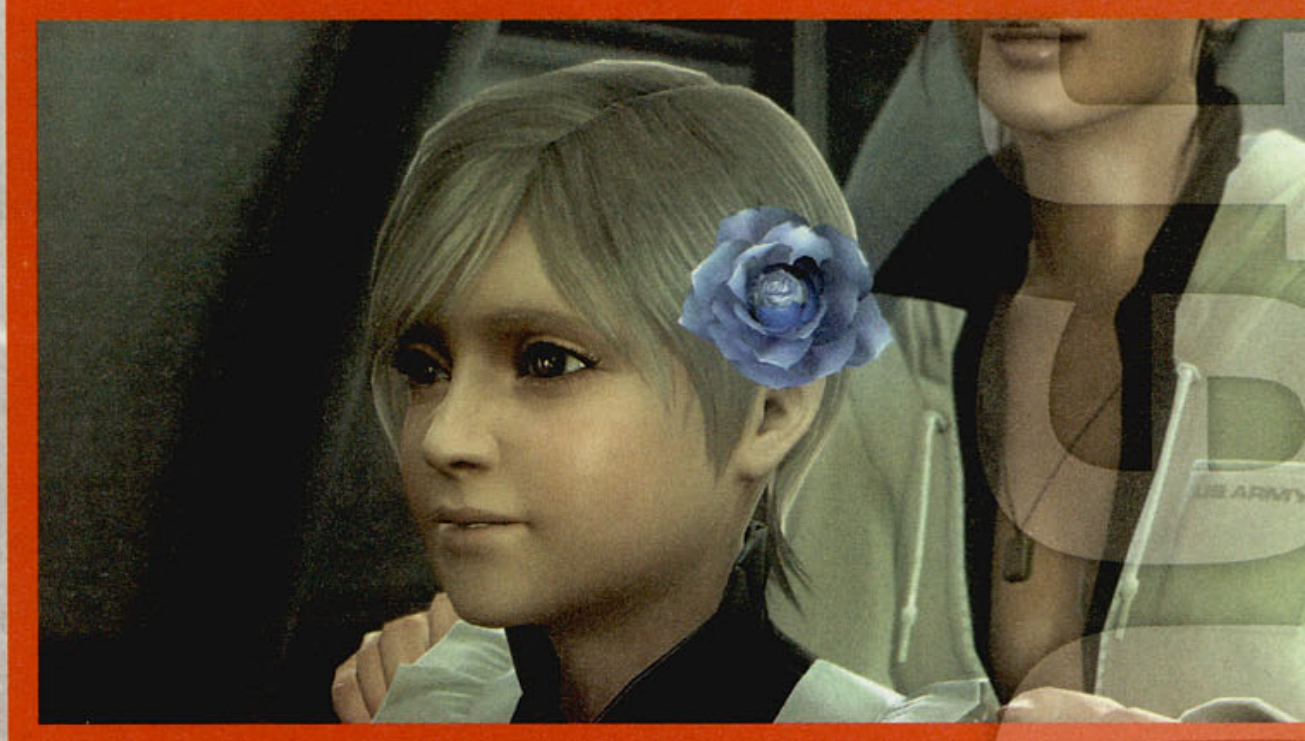
Se você resgatou a milícia na fase anterior eles estarão na nova área para ajudá-lo. A milícia atacará as forças PMCs, e isso fará com que você avance pelo chão do lado esquerdo e simplesmente rasteje em direção ao norte pela grama. Quando os soldados PMCs estiverem ocupados com a milícia, eles não darão atenção para Snake. Você poderá ajudar a milícia atirando da grama. Assim que alcançar certo ponto na grama, uma nova cena se iniciará. Um tanque blindado da milícia avançará e invadirá a mansão. Neste momento, toda a área ao sul estará livre de inimigos, vasculhe o local para pegar algumas armas deixadas pelos soldados. Em seguida, avance pelos portões da mansão. Recolha os itens que estarão pelo caminho e corra



para o lado das barracas. Utilize a passagem e continue ao norte. Suba as escadas e siga a milícia. Enquanto a milícia luta contra os soldados PMCs no jardim, rasteje pelo lado direito da mansão e siga em frente. Alcance a parte traseira do local e olhe para uma grande janela do lado esquerdo na parede da mansão, role e entre no prédio. Siga pela porta à sua esquerda e vasculhe os cômodos para encontrar itens até alcançar a escadaria. Dois soldados descerão, surpreenda-os e coloque-os para dormir. Suba até o segundo andar e saia no pátio, corra até o norte para encontrar uma clarabóia aberta. Jogue-se e siga o caminho subterrâneo. Não existem soldados PMCs na área para se preocupar, explore as salas para encontrar alguns itens. Assim que pegar todos, siga para o próximo local.

Research Lab
Zona de Guerra

Depois da cena, você enfrentará um grupo de soldados FROGS. Será difícil não alertar os inimigos nessa fase, utilizar o radar será a chave. Porém, existe uma maneira de completar essa batalha rapidamente. Assim que Snake aparecer na tela, rasteje para baixo da cama mais próxima. Assim que os FROGS entrarem em cena, atire contra eles. Os FROGS não o localizarão, será preciso fazer algum tipo de barulho para atraí-los até você. Equipe-se com algum rifle sem silenciador e atire nas paredes, vidros ou qualquer outra coisa para atrair a atenção dos inimigos. Atire de qualquer lugar nos FROGS com o seu tranqüilizador e derrube-os. Quando todos os soldados forem derrotados, Snake estará livre para continuar. Deixe a cama e inspecione o prédio para acionar uma cena. Agora o protagonista enfrentará o primeiro chefe do game, o Laughling Octopus. Escolha a arma que quiser e atire contra ela (utilize a visão em primeira pessoa), mas se utilizar munição não letal, depois de vencer sua forma humana, você será presenteado com outro boneco secreto (o item Laughing Octopus Doll estará embaixo de uma das camas). O Octopus virará suas armas contra você, seja rápido e sair do caminho. Fique próximo de uma porta e proteja-se e em seguida, de um passo para o lado e atire contra o inimigo. Este modo será efetivo para mantê-la em sua vista e dará uma excelente cobertura. Mantenha distância o quanto puder de Octopus e mire seus disparos em sua cabeça. Aguarde até que ela utilize sua arma, atire contra sua cabeça e esconda-se rapidamente. Essa será a melhor maneira de causar danos a ela. Assim que ela ferida, se transformará em uma bola e depois num gás preto para cegar Snake. Equipe-se com os óculos de visão noturna para enxergar a confusão. Depois da nuvem, o inimigo atirará contra você uma série de granadas flutuantes que virão ao seu encontro vagarosamente. Atire contra elas e mantenha distância para não ser atingido pelas explosões. Octopus virá em sua direção com seus tentáculos. Com os óculos de visão noturna, você poderá encontrar os esconderijos do inimigo. Basta seguir sua localização pelo brilho do radar do Solid Eye. Ela se esconderá em lugares estranhos como numa caixa ou num boneco que estará em uma das salas. Quando encontrá-la, atire e o inimigo se mostrará e reiniciará o ciclo. Eventualmente o



Octopus se transformará numa bola e rolará pelo prédio, mantenha distância do ataque para evitar danos maiores a Snake. O Solid Eye possui uma bateria, caso você não consiga vencer o inimigo antes da bateria terminar, desligue a opção e aguarde alguns segundos para que a energia

do aparato recarregue. Continue mantendo distância do Octopus, desvie dos seus tiros e atire contra sua cabeça. Mantenha-se em movimento para não ser surpreendido e não desperdice a chance de atirar contra ela. Em seguida, o Octopus se transformará em formas familiares como o Mk.II e Naomi. Não se engane, fique longe e atire nas aparições para causar danos. Siga o padrão de ataques e logo Snake acabará com Octopus e uma cena terá início. A aberração se transformará numa linda mulher. Ela virá em sua direção e tentará agarrar Snake. Afaste-se e atire contra o inimigo. Para terminar este embate rapidamente, deixe-a agarrar Snake e chacoalhe o analógico esquerdo e em seguida, pressione o botão ▲ para aplicar um golpe e se livrar do Octopus. Continue atirando (ela desviará diversas vezes) e repita o processo para vencer o inimigo. Snake colocará as mãos num item interessante, o FaceCamo para ser utilizado em conjunto com o seu traje. O aparato possui a mesma tecnologia que sua roupa e proverá um melhor disfarce no campo de batalha. Para utilizá-lo, basta entrar no menu (pressione Start) e escolher o item Camouflage. Em seguida, selecione FaceCamo e selecione o item. Snake ganhará uma máscara que mudará juntamente com o seu traje.





Recompensa Escondida

Assim que acabar com Laughling Octopus sem utilizar força letal, procure uma boneca do inimigo embaixo de uma cama no laboratório para dar de presente à Sunny.

Mountain Trail

Zona de Patrulha

Utilize a visão noturna do Solid Eye para encontrar as pegadas na areia. Siga suas pistas para o oeste. As pegadas se dividirão em três direções. Avalie as pegadas e note que existem diversos tipos, de múltiplas pessoas, uma delas será a de Naomi (que serão indicadas por pegadas mais fortes). Você precisará seguir as pistas da esquerda (siga para sudeste), outro grupo de pegadas o levará para o norte para um caminho escondido. Um guarda estará parado numa espécie de desfiladeiro com um rio abaixo. Aproxime-se sorrateiramente do inimigo e derrube-o. Colete os itens que o inimigo deixará e volte para a trilha de pegadas. Siga para o oeste até a ponte. Colete os itens e fique atento às armadilhas deixadas pelos soldados. Aguarde atrás das caixas até que um soldado PMC passe por você para surpreendê-lo. O caminho com as pegadas se dividirá novamente em três direções. As pegadas que vão para o leste são de Naomi, encontre e colete alguns Noodles pelo caminho (e algumas minas Claymore como armadilhas) ao oeste, e uma emboscada ao norte (não siga por esse caminho). O caminho levará para um local amplo e um atirador de elite estará sobre uma colina, olhando para o sul. Acerte-o com seus dardos tranqüilizantes e siga à direita. Outros soldados aparecerão pelo caminho, atire com seus dardos e siga para o norte. Fique atento aos inimigos que estarão pela frente, guardas PMCs e FROGS estarão por toda a porta. Prossiga com cuidado e procure não revelar sua localização para não enfrentar grandes problemas. As pegadas o levarão para um rio, atravesse-o e Otacon conversará com Snake dando outras dicas. Mantenha-se a esquerda, pois as pegadas mostrarão que Naomi foi carregada por um soldado PMC. As pegadas ao leste do rio se dividirão novamente em duas direções, mas as pegadas certas estarão do lado esquerdo. Pegue a rota ao nordeste. Novamente as pegadas se dividirão com rotas para o norte, leste e sul. Se notar, as pegadas irão para um local coberto de grama, siga em frente e continue seguindo os passos. Alguns soldados estarão pelo caminho, portanto seja discreto e coloque-os para dormir. Os soldados FROGS escutarão o barulho do seu Solid Eye. Desative-o temporariamente para evitar confrontos desnecessários. Se quiser, ative o robô Mk.II para checar o perímetro e distribuir descargas elétricas nos inimigos. Desative o robô e continue com Snake pelo caminho.

Utilize seus dardos tranqüilizantes nos soldados FROGS para que eles não se lembrem de nada quando acordar. Caso contrário elas colocarão o esquadrão em alerta total. Essa fase possui um Easter Egg. Caso você tenha encontrado passos feitos com mãos, siga-o para encontrar um painel com marcas de mãos dos desenvolvedores. Deite sobre ele e assuma a textura das mãos com sua roupa Octocamo e registre-o para uma surpresa futura na opção Camouflage no menu de Snake.

Mountain Trail Riverside
Zona de Patrulha

As pistas o levarão para um local aberto, procure por um soldado PMC montando uma mina claymore no chão no centro da clareira. Rasteje por trás e agarre-o. Tenha certeza de pegá-lo longe da mina antes eu ele tente algo. Próximo da armadilha, Snake encontrará outro grupo de pegadas. Você notará que Naomi estará correndo para o leste, mas nota distancia nos seus passos. Isso deve ser um indicador que Naomi não está tão longe. Algumas pegadas mais profundas podem ser visíveis ao sul. Você precisa estar atendo, diversos soldados FROGS estarão fazendo rondas depois do soldado PMC próximo da árvore. Assim que derrubá-lo, as pegadas se dividirão novamente. Continue seguindo as pegadas que passam pela área onde está uma rocha com gramas no chão. Corra pela passagem e acerte outro soldado. Desça pela primeira passagem à esquerda até a entrada de uma pequena mina. A vigilância estará ainda mais reforçada e Otacon dará algumas coordenadas para Snake indicando que estamos próximos do nosso objetivo. Entre na mina e uma cena se iniciará. Snake encontrará com Vamp que estará escoltando Naomi juntamente com um exército de soldados PMCs e Gekkos se juntarão a batalha. O protagonista se encrencará e Drebin, o negociador de armas, aparecerá e salvará sua pele dos Gekkos.

Drebin´s APC
Zona de Guerra

Depois da cena, você estará no topo do veículo de Drebin e precisa enfrentar uma horda de soldados possuídos, robôs e Gekkos. Aproxime-se da metralhadora e pressione o botão ▲. Na primeira área, a Vista Mansion, robôs e soldados atacarão. Dê atenção aos robôs que estarão no caminho do





rio. O robô Mk.II será uma excelente idéia para derrubar alguns deles, pois o Solid Eye indicará a sua posição. Continue pela rota a sudoeste, seja cauteloso para enfrentar os soldados que estarão ao longo do caminho. Procure limpar a área discretamente antes de continuar a seguir as pegadas. Se você seguiu as pegadas, pegue a direita até encontrar uma cabana. Entre no local com cuidado, um sniper estará na colina à direita. Acerte-o com seu dardo tranqüilizante e pegue os itens do local. Volte pelo mesmo caminho e contorne a montanha à direita. Depois da passagem com grama no chão, um soldado FROG estará camuflado na primeira passagem à esquerda. Derrube-o e alcance a clareira entrando na primeira passagem à direita. Um soldado PMC estará montando uma mina, acerte-o e siga as pegadas do lado direito. Passe pode dentro de uma pequena caverna até alcançar outra clareira com um veículo e atire contra os barris para causar explosões. Soldados subirão no caminhão e tentarão derrubá-lo, deixe a metralhadora (pressione o botão ▲ novamente), pegue uma de suas armas ou utilize suas técnicas de combate CQC para se livrar deles. Assim que seu caminho estiver livre, Drebin levará o caminhão para outra área, a Confinement Facility. Os heróis serão encarados por diversos Gekkos, fique a vontade, monte na metralhadora e atire contra os inimigos. Atire na parte superior dos Gekkos e assim que um deles cair, causará uma grande explosão e matará os soldados que estiverem em volta. Quando os robôs levantarem poeira e Snake não enxergar nada, mude para a visão noturna do Solid Eye. Caso algum soldado alcance o topo do veículo, deixe a metralhadora e derrube-o. Assim que o caminho estiver livre dos Gekkos, Drebin seguirá em frente

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



para a próxima área, a Power Station. Você precisa atirar contra um portão verde à esquerda. Atire nos barris em ambos os lados do portão para iniciar a destruição, depois vire seus tiros para ele. Um veículo inimigo MGS aparecerá na cena, para destruí-lo, mire sua metralhadora para o seu canhão. Assim que o portão estiver destruído (ambos os lados), o caminhão seguirá para a próxima área. Drebin levará os personagens para o High Woodlands Highway. Espere mais Gekkos e outro tanque MGS. Dispare contra os Gekkos que estiverem pelo caminho e vire sua metralhadora para o tanque que virá ao encontro do caminhão. Atire em seu canhão e os dois veículos disputarão uma corrida. Assim que Drebin vencer a disputa, continue atirando nos Gekkos que cruzarem seu caminho. A cena logo terminará e levará todos para a próxima área.

Marketplace
Zona de Guerra

Na cena, nossos amigos encontrarão um velho conhecido de Snake, Raiden. O personagem dará uma verdadeira demonstração de agilidade e força e depois da batalha a fase se iniciará. A cena será curta, mas muito fácil de morrer se você não for cuidadoso. Note que não é preciso se preocupar com alertas por aqui, os Gekkos saberão da sua posição, mas não soarão o alarme. Assim que a fase se iniciar, siga a população ou apenas espere por um Gekko. Ele destruirá um cenário próximo para revelar outro iPod ("Bon Dance"). Assim que pegar o item, corra para o leste e desça a rua à direita. Quando se aproximar de outro Gekko, entre no beco à direita, pegue o item (um lançador de foguetes M72A3) e continue. Deixe o beco e corra para o norte. Será preciso seguir à direita pela rua, corra pela feira que estará guardada por dois Gekkos. Fique próximo de um deles e aguarde até que ele aplique um golpe com suas pernas, passe correndo e aplique a mesma estratégia no próximo inimigo para desviar e encontrar Otagon para terminar o estágio. Existem itens escondidos nas barracas, você poderá atrair um dos Gekkos e fazer com que ele destrua tudo pelo caminho e recolher os itens na seqüência. Uma fantástica cena de batalha entre Vamp e Raiden será mostrada.

Ato III - Third Sun
Midtown S Sector
Eastern Europe

Zona de Patrulha

Assim que a missão se iniciar, ande para a direita até a primeira interseção para que outra cena se inicie. Esta parte do game será diferente do normal. Snake precisará perseguir um homem pelas ruas. Ele é um membro da resistência e você precisa segui-lo sem ser detectado. O personagem o levará até o quartel general da resistência. O item signal interceptor será útil se você perdê-lo de vista, por outro lado, o Solid Eye é uma excelente opção para segui-lo. Assim que a cena terminar, esconda-se atrás da van que estará próxima e deixe-o passar por você e seguir para o leste. Mantenha certa distância para evitar ser notado, deixe o homem seguir em frente antes que ele se assuste com a sua compania. Ele ficará parado na base de algumas escadas, suba as escadas e alcance o lado norte da rua. À sua esquerda, você verá um soldado PMC que precisa ser silenciado para ajudar nosso alvo. Acerte-o com seu dardo tranqüilizante e derrube outro mais ao norte. Aguarde até que o membro da resistência inicie sua caminhada, ele passará pelos guardas e rolará pelo portão na rua logo abaixo. Continue seguindo seu alvo, ele entrará numa espécie de praça. Dois soldados PMCs estarão no lado esquerdo do local próximo do portão norte. Utilize seus dardos novamente e coloque-os para dormir. Aguarde e observe os passos do

alvo, espere até que o homem deixe o parque pelo portão norte. Siga o homem fora do parque. Ele subirá pelas escadas ao lado de uma rampa para alcançar o nível inferior da rua. Continue seguindo o alvo, mas não o persiga pelo outro grupo de escadas. Pare no topo e monitore seu progresso na rua, ele se moverá para o oeste. Eventualmente, o alvo irá para o norte através do beco, siga-o até a próxima área.

Midtown NE Sector
Zona de Patrulha

Assim que iniciar o próximo estágio, corra para o oeste e fique de olho no seu alvo que voltará sua atenção para o norte por um beco, uma área entre um prédio e uma parede. Fique do lado esquerdo na parede para que ele não o veja e fique de olho nos três guardas PMCs na próxima esquina ao norte. Derrube-os com tiros de tranqüilizantes. O homem que estamos seguindo correrá para o leste e Otacon dará alguns detalhes sobre o helicóptero que estará rondando o local. Não seja visto pela luz da aeronave. Você poderá ativar a caixa de papelão (C BOX) ou o latão de ferro (Drum Can) no menu de itens de Snake e utilizá-los para não levantar suspeitas. Seu alvo seguirá para o sul pelas ruas. Caso ele seja pego pelos soldados PMCs, cabe a você derrubá-los e libertar seu alvo. Ele seguirá até a próxima interseção e andará para o norte, Fique atento aos soldados PMCs e faça-os dormi e continue seguindo o membro da resistência pela rua até encontrar a próxima área.

Midtown N Sector
Zona de Patrulha

Siga até a primeira esquina da próxima seção, mas não entre no jardim à esquerda. Aguarde, o alvo surgirá com uma roupa de soldado, note que a indicação do Solid Eye estará em azul. Passe pelo portão pegue os itens e suba nas caixas do jardim. Derrube os dois soldados PMCs que estarão próximos de um carro para ajudar o membro da resistência seguir em frente. Nossa sugestão é que você utilize a roupa OctoCamo para tornar a fase mais fácil. Siga o homem pelo lado leste da rua, vire para o oeste, ele passará pelos dois guardas dorminhocos. Assim que ele virar à esquerda num beco, o alvo andará com um grupo de soldados PMCs. Deite-se e rasteje com cuidado por trás do guarda que estará no centro do grupo. Eles seguirão para o sul, o nome do alvo estará em azul no Solid Eye. Continue seguindo o alvo até que ele se separe do grupo. O personagem descerá por alguns becos antes de Otacon mencionar algo sobre soldados PMCs patrulhando com veículos. NO próximo grupo de ruas, siga o alvo rastejando pelas ruas para evitar ser avistado pelos Humvees PMCs. Logo, Snake precisará cruzar uma rua atrás do alvo, aguarde até que o veículo PMC vire à direita antes rastejar atrás do homem. Logo, o homem alcançará um beco e voltará com suas antigas roupas. Depois de uma breve cena, siga-o para o lado esquerdo para que outra cena se inicie e a fase chegue ao final.

Church Courtyard
Zona de Guerra

Depois da cena, você encontrará Snake na garupa da moto de Big Mama rodando pelas ruas da Europa. Você precisará proteger o furgão que contêm os restos do Big Boss. A idéia aqui é limpar o caminho da moto de Big Mama. A arma de Snake terá munição ilimitada nesta fase, não hesite em poupar seus tiros. Atire contra os soldados e Gekkos que estiverem pelo caminho, atire contra a cabeça dos soldados FROGS. Atire em tudo que estiver pelo caminho, Caso tenha algum problema para mirar nos inimigos, tente soltar o botão de mira e pressioná-lo novamente. A câmera será posicionada corretamente, facilitando a vida de Snake. Diversos inimigos Raging Raven aparecerão pelo caminho. Foque seus disparos nos inimigos alados, e em seguida, diversos Humvees com soldados PMCs atacarão Big Mama e Snake. Atire nos soldados que estarão nas metralhadoras. Soldados Frogs também se juntarão ao exército, não desperdice balas, atire em todos que cruzarem o seu caminho. Dica: Existem barris explosivos em pontos estratégicos para causar danos extras aos inimigos.

Echo´s Beacon
Zona de Guerra

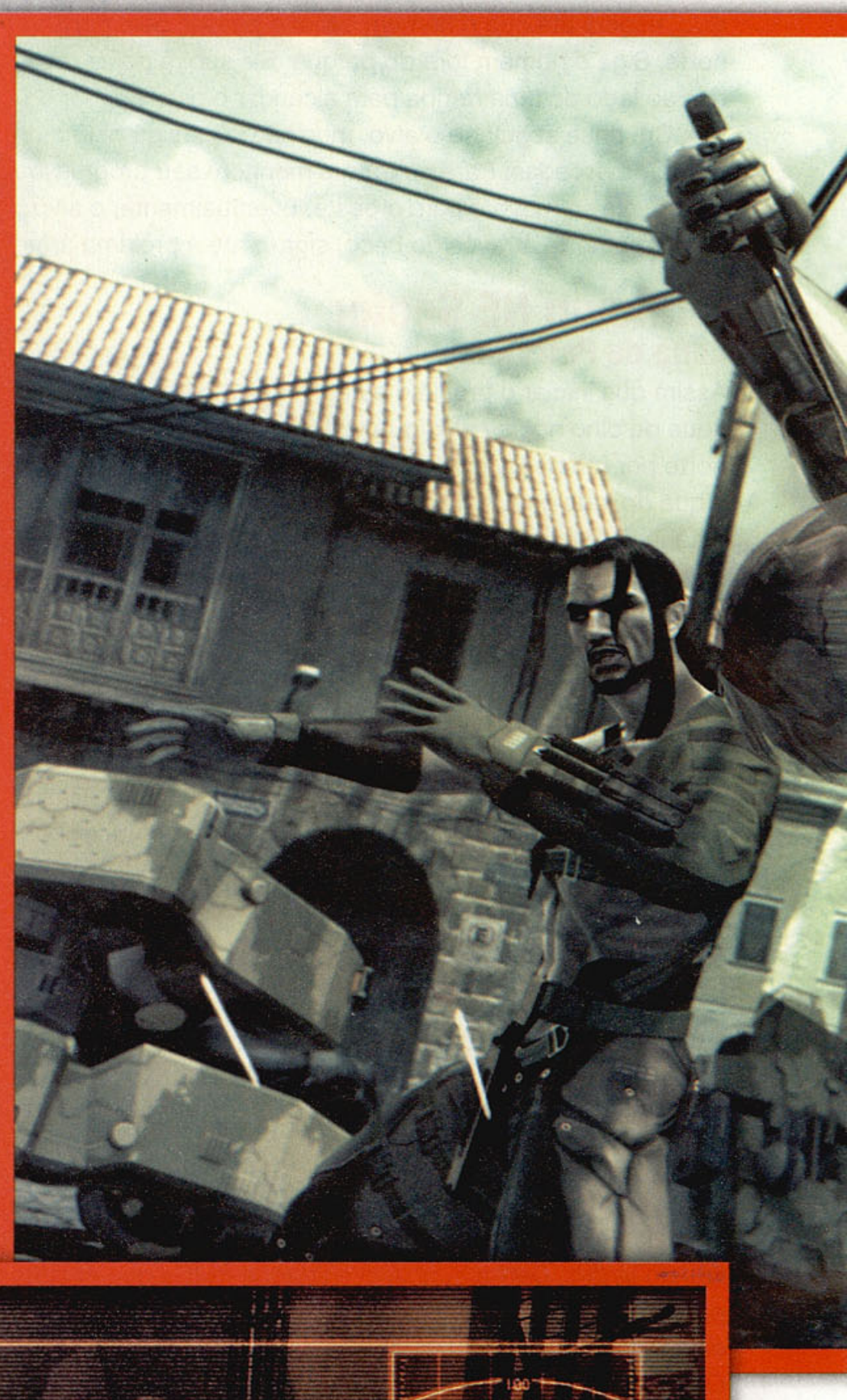
Agora Snake precisa combater o inimigo Ragin Raven com a mesma energia que você deixou a perseguição de moto. Procure alguns pilares na base das escadas para recuperar sua energia. Nesta batalha, os inimigos estarão sobrevoando o lado de dentro e fora do prédio com outros inimigos como suporte. O prédio possui três níveis que você poderá passar por eles pelas escadas. Caso você queira utilizar força não-letal na luta, é altamente recomendado comprar o rifle de precisão Mosin Nagant e alguns tranqüilizantes extras para ele (utilizar força não letal desde o início da luta contra o Raging Raven, corra até o topo da torre na batalha final para ser presenteado com outro boneco secreto, o Raging Raven Doll). Antes de continuar, seu Solid Eye pode monitorar a posição do Raging Rave no seu radar (um ponto brilhante indicado no local). Porém, o inimigo não será o único alvo. Atirando e matando seus capangas (Sliders), não se preocupe, não contarão mortes em sua gravação, pois são robôs. Quando for atirar contra os Sliders, arme-se com sua M4 para destruí-los. Fique o mais protegido possível. Existem outros locais para proteção nos outros dois níveis do prédio, mas as paredes são um convite para ser bombardeado. Corra até o último andar para pegar outro iPod com uma nova música. Tente alternar os locais de proteção para evitar ser bombardeado. Fique de olho nos padrões de ataque de Raven, você será avisado que ele saberá onde você está exatamente e algumas vezes o perderá completamente. Ouça o barulho dos seus gritos e não fique parado esperando o ataque. Uma dica interessante é subir até o último andar e enfrentar o inimigo. Circule o local e atire sem parar em Raven, não a confunda com os Sliders. Fique atento ao radar e atire sem parar contra o inimigo. Caso a munição acabe, compre mais no Drebin´s Shop. As bombas lançadas pela Raven causam grandes explosões que causarão danos no prédio. Se uma dessas explosões atingirem Snake, seu corpo poderá ser jogado para fora da construção e sua morte será iminente. Muitas vezes o inimigo ficará parado no ar, atire contra ela de dentro da construção e se possível, acerte sua cabeça. O rifle Mosin Nagant, comprado no começo da fase, causará grandes danos ao inimigo. Para facilitar, utilize a visão

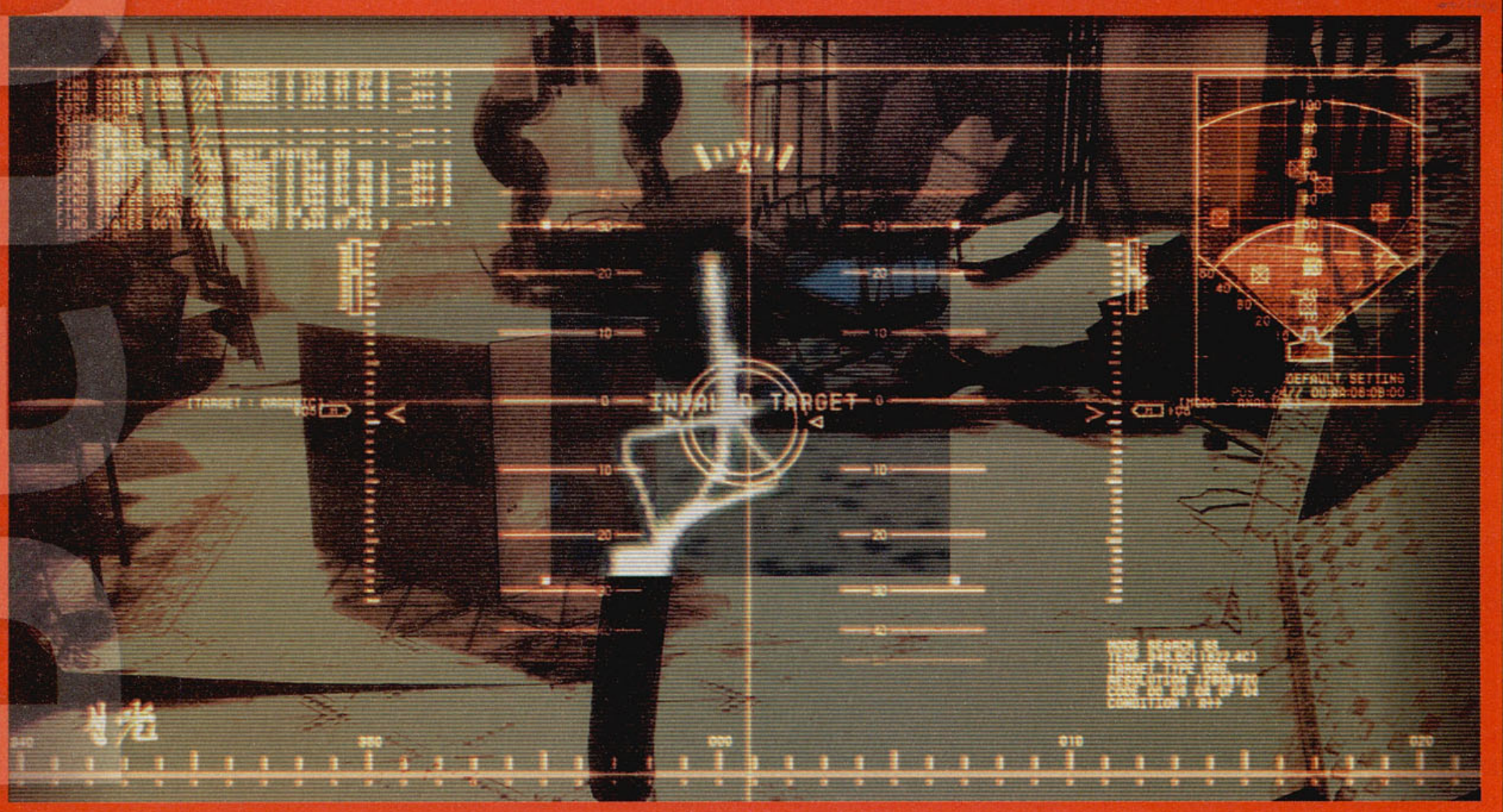
em terceira pessoa (pressione o botão ▲). Caso você decida enfrentar a Raven dentro do prédio, muitas vezes ela avançará para dentro da construção e trará grande perigo para Snake. Portanto, quando isso acontecer, mantenha-se próximo das escadas e atire contra ela. Mantenha-se em movimento para evitar as granadas lançadas pelo inimigo. Caso você perca a Raven de vista, ela estará sobre o prédio, utilize a visão noturna do Solid Eye para localizá-la circulando o prédio em companhia de diversos sliders. Atire contra os robôs rapidamente e em seguida, mire para a cabeça da Raven no telhado. Assim que vencê-la, Raven assumirá sua forma humana e tentará agarrar Snake, assim como a Laughing Octopus. Derrube-a com golpes e aplique tiros rápidos em sua cabeça. Assim que derrotar a Raven, o ato se fechará em grande estilo com uma cena extraordinária entre Snake, Big Mama e Liquid.

Recompensa Escondida

Depois de derrubar a Ragin Raven utilizando força não-letal, procure no topo da torre outra boneca para a coleção da nossa simpática amiguinha Sunny.

O desfecho final do detonado e mais novidades de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, estarão exclusivamente na próxima edição da revista Start PlayStation.■









DICAS E TRUQUES

Uma ajudinha sempre é bem vinda! Confira mais uma enxurrada de dicas e truques para terminar aquele game impossível.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Jogue como Han Solo

Para destravar o personagem Han Solo, encontre cinco bonecos relacionados com Star Wars durante o jogo. Segue abaixo os cinco bonecos e suas localizações:
C-3PO - Raiders of the Lost Ark, The Lost Temple.
Chewbacca - Raiders of the Lost Ark, City of Danger.
Leia - Temple of Doom, Free the Slaves.
Luke - Raiders of the Lost Ark, Into the Mountians.
R2-D2 - Last Crusade, Desert Ambush.

Destravando mais estágios

Para isso, colete cada artefato nos episódios listas abaixo:
Ancient City - The Temple of Doom.
Warehouse - The Last Crusade.
Young Indiana Jones (Level) - Raiders of the Lost Ark.



R-Type Command

Destravando fotos

Para destravar três imagens como wallpapers, complete a história humana e Bydo, lutando em mais de 30 batalhas.

Mega Man Powered Up

Destravando

Megaman C - Complete o modo normal no New Style.
Protoman (também conhecido como Blues) - Complete todos os desafios do jogo ou baixe-o diretamente do site da Capcom.

Destrua os robôs com ataques especiais

Como no game original para o NES, cada robô líder de fase tem seu ataque normal e ataques especiais que são novos no game. Esses especiais são inevitáveis, mas você poderá pará-los executando um contra-ataque com a fraqueza correspondente. Por exemplo, utilize o Rolling Cutter no ataque especial do Bomb Man, a Hyper Bomb no ataque especial do Ice Man e o Ice Slasher no ataque especial do Fire Man.



PSP

Naruto: Ultimate Ninja Heroes

Destravando filmes

Para destravar os filmes numerados abaixo, complete o Heroes Mode em qualquer dificuldade com o personagem listado.

Filme #1 - Naruto, Sakura e Sasuke
Filme #2 - Lee, Neji e Tenten
Filme #3 - Hinata, Kiba e Shino
Filme #4 - Choji, Ino e Shikamaru
Filme #5 - Jiraiya, Orochimaru e Tsunade
Filme #6 - Itachi, Kakashi e Sasuke
Filme #7 - Neji, Sasuke e Shikamaru
Filme #8 - Choji, Kiba e Naruto
Filme #9 - Hinata, Lee e Naruto
Filme #10 - Hinata, Ino e Sakura
Filme #11 - Itachi e Kisame
Filme #12 - Jiraiya e Naruto
Filme #13 - Orochimaru e Sasuke
Filme #14 - Guy e Lee
Filme #15 - Guy e Kakashi
Filme #16 - Hinata e Neji
Filme #17 - Jiraiya e Kakashi
Filme #18 - Itachi e Sasuke
Filme #19 - Itachi, Kisame e Orochimaru
Filme #20 - Gaara, Naruto e Sasuke
Filme #21 - Qualquer personagem



Monster Hunter Freedom

Fraquezas dos chefes

Confira uma lista chefes e sub-chefes (na esquerda) e suas fraquezas primárias (na direita).

Basarios - Dragão
Blangongga - Fogo
Cephandrome - Gelo
Chamelos - Fogo
Congalala - Fogo
Daimyo Hermituar - Raio
Diablos - Gelo
Gravios - Água
Gypceros - Fogo
Khezu - Fogo
Kushala Doara - Dragão
Lunastra - Dragão
Monolobos - Raio
Plesioth - Raio
Rathalos - Gelo
Rathian - Dragão
Shogun Ceanatuar - Raio
Teostra - Dragão
Tigrex - Raio
Yian Garuga - Água
Yian Kut Tu - Águav



PS2

Prince of Persia: Warrior Within

Palavras de Dahaka

Quando for perseguido pelo demônio Dahaka, você poderá traduzir seus insultos revertendo o tempo.

Destravando os punhos de Rayman

Este truque está localizado nas catacumbas (catacombs). Dahaka estará perseguindo o príncipe, considere utilizar o tempo para escapar dele. Siga para a seção onde você precisa empurrar três pedras para fora da parede para alcançar a área central. Depois de pular a primeira, corra até a escadaria vire à direita, corra até as duas paredes e pule na barra do lado direito. Balance na barra e siga o caminho e vire rapidamente para a esquerda. Os punhos estarão numa espécie de rack para armas do lado esquerdo. Os punhos de Rayman não quebram e seus golpes atingem uma grande distância, mas causam poucos danos aos inimigos. Se largar os punhos, eles se perderão para sempre.

Espada leve

A espada leve é a mais poderosa arma secundária no jogo. Quando as cavernas místicas se iniciarem uma porta precisa ser destravada por um botão. Passe por ela e note que existe um buraco no chão. Jogue-se e quebre a parede esquerda e o rack para ter a espada. Como toda arma secundária, ela se quebrará, mas se soltá-la será para sempre. A espada leve possui danos e ataque no máximo.

Ursinho Teddy

Uma das variadas armas secundárias é o ursinho Teddy. Localize-o depois que ganhar a Scorpion Sword na torre do relógio (ocidental). Você encontrar três golens gigantes na torre do relógio, o primeiro virá antes de iniciar sua escalada na torre (passado), o segundo estará no topo do relógio (passado) e o terceiro estará parado e jogará monstros explosivos na segunda área da torre do relógio (passado). Olhe para a sala onde está o segundo golem gigante. Você precisa estará no presente (então, encontrar um portal do tempo) e jogue-se na poça de água no beco sem saída na sala do golem. Quebre a parede e pegue o ursinho Teddy. O urso é quase inquebrável e não causa dano algum, mas tem a habilidade de restaurar a vida do Príncipe assim que destruir um inimigo.

Prince of Persia: The Two Thrones

Destravando

Espada secreta – Durante o jogo, pause e entre com ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.

Chocalho de Batalha – Durante o jogo, pause e entre com ←, ←, →, →, ●, ■, ■, ●, ↑, ↓.

Telefone - Durante o jogo, pause e entre com →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑, ●, ■, ●, ●, ■, ■.

Serra Elétrica – ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ●, ■, ●, ■.

Galeria de Vídeo – Termine o jogo.



Prince of Persia: The Sands of Time

Password clássicos

Nível 2: KIEJSC / **Nível 3:** VNNNPC / **Nível 4:** IYVPTC / **Nível 5:** RWSWWC / **Nível 6:** GONWUC / **Nível 7:** DEFNUC / **Nível 8:** SVZMSC / **Nível 9:** DBJRPC /**Nível 10:** MZFYSC / **Nível 11:** BRAYQC / **Nível 12:** UUGTPC / **Batalha contra o Jafar:** LRARUC

Destravando

Quarto original do Prince of Persia - Inicie o jogo e próximo do balcão onde o joga se inicia, segure L3 e entre com **X**, ■, ▲, ●, ▲, X, ■, ●.

Prince or Persia Original – Para encontrar este presente, você precisa iniciar um save da fase Above the Baths, quando possuir uma nova espada. Desça a escadaria que levará para uma grande área na caverna. Assim que chegar à área, você encontrará uma pequena sala com Farah. Lá existe uma alavanca e um equipamento no meio da sala. Vire-a no sentido horário até que estale duas vezes. Ambas as portas na sala se fecharão, mas uma porta secreta será liberada, mas você não a verá. Siga até a parede do lado oposto da entrada. Balance até encontrar um ponto na parede onde sua espada não brilhe. Ataque essa área algumas vezes para revelar uma sala escondida. Entre para destravar o jogo, que estará disponível no menu principal.



struteregames

sua diversão com qualidade

www.estruturagames.com.br

rua Santa Ifigênia, 485 - loja 42 tel: 3337-7045
rua Santa Ifigênia, 261 - loja 51 tel: 3337-2737

Tomb Raider: Legend

Destravando trapaças 1



Trapaças aparecerão no menu especial (Specials) e os botões são os respectivos da sua versão de Tomb Raides Legend. As trapaças serão destravadas quando o game for finalizado ou siga os seguintes critérios:

Trapaça sem texturas – Termine o jogo em qualquer dificuldade.

Mostra a energia do inimigo – Termine a fase da Bolívia em menos de 12:30 no Time Trial.

Munição infinita para a arma MG415 – Termine a fase Peru em menos de 21:30 no Time Trial.

Munição infinita para a arma RC650 – Termine a fase do Japão em menos de 12:15 no Time Trial.

Munição infinita para a shotgun – Termine a fase de Ghana em menos de 20 minutos no Time Trial.

Lançador de granadas infinito – Termine a fase Kazakhstan em menos de 27:10 no Time Trial.

Lara a prova de balas – Termine a fase England em menos de 27 minutos no Time Trial.

Um tiro, uma morte – Termine a fase da Bolívia (estágio 8) em menos de 4:15 no Time Trial.

Destrave a Soul Reaver – Termine o jogo e complete todos os Time Trials.

Destravando trapaças 2

Um tiro, uma morte 2 – Segure L1 e pressione ▲, X, ▲, ■, L2, ●.

Sem texturas – Segure L1 e pressione L2, X, ●, X, ▲, R1.

Munição para CAR4 – Segure L2 e pressione X, ●, X, L1, ■, ▲.

Excalibur – Segure L2 e pressione ▲, X, ●, R1, ▲, L1.

Drenar energia – Segure L1 e pressione ■, ●, X, L2, R1, ▲.

Granadas – Segure L2 e pressione L1, ▲, R1, ●, L1, ■.

Munição para a shotgun – Segure L2 e pressione R1, ●, ■, L1, ■, X.

Munição para a SMG – Segure L2 e pressione ●, ▲, L1, R1, X, ●.

À prova de balas – Segure L1 e pressione X, R1, ▲, R1, ■, L2.

Soulreaver – Segure L2 e pressione X, R1, ●, R1, L1, ■.

Destravando

Amanda - Termine o Time Trial da fase West Africa.

Amanda, Winter – Termine o game com todos os segredos e vença todos os Time Trials.

Kung Fu Panda (também para o PS3)

Lista de Trapaças

No menu principal, siga até a aba extra e selecione "cheats".

Tenha todos os personagens para o multiplayer – ←, ↓, ←, →, ↓.

Modo cabeção (modo Story) – ↓, ↑, ←, →, →.

Chi infinito – ↓, →, ←, ↑, ↓.

Invulnerabilidade – ↓, ↓, →, ↑, ←.

Roupa de guerreiro dragão (modo multiplayer) – ←, ↓, →, ←, ↑.

The Incredible Hulk (também para o PS3)

Destravando personagens

Para destravá-los, complete o requerimento indicado.

Abominável – Derrote o inimigo.

Hulk Clássico – Encontre qualquer capa de gibi.

Hulk Cinza – Destrua 7,500 coisas.

Ironclad – Derrote todos os U-Foes, engane um deles para derrubar outro. Depois, mate o Abominável.

Maestro – Destrua um prédio em cada vizinhança.

The Professor – Complete todos os quinze Jump Challenges.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Lista de trapaças

Insira os códigos abaixo no menu de trapaças do game (Cheats Menu) para ter o resultado. Será preciso terminar o jogo uma vez para que as trapaças funcionem.

50,000 Smash Points - SMASH5
100,000 Smash Points - SMASH10
150,000 Smash Points - SMASH15
Todos os veículos se tornam táxis - CABBIES
Short com a bandeira da austrália - AUSSIE
Preto e branco - RETRO
Shorts com a bandeira do Canadá - OCANADA
Danos em dobro - DESTROY
Valor de energia em dobro - BRINGIT
Shorts com a bandeira da França - DRAPEAU
Shorts com a bandeira da Alemanha - DEUTSCH
Balões de gorilas por todos os lados – KINGKNG
Shorts com a bandeira da Itália - MUTANDA
Shorts com a bandeira do Japão - FURAGGU
Baixa gravidade - PILLOWS
Modo trânsito massivo - TRANSIT
Mísseis serão substituídos por vacas - CHZGUN
Tráfego agressivo - FROGGIE
Jogue com o personagem Abominável - VILLAIN
Jogue com o Hulk cinza** - CLASSIC
Jogue como Joe Fixit - SUITFIT
Tom de sépia - HISTORY
Shorts com a bandeira da Espanha - BANDERA
Shorts com a bandeira do Reino Unido - FSHNCHP
Shorts com a bandeira dos Estados Unidos - AMERICA



**** - para que a trapaça funcione, você precisa pegar todos os gibis escondidos no jogo.**

Yu Yu Hakusho Forever

Destravando roupas

Para destravá-las, complete a saga listada correspondente.

George/Koenma Daioh (segundo) - Complete a Saga Makai para Yusuke, Kurama, e Hiei
Jaganshi Hiei (segundo) - Complete a saga Makai Saga para Hiei.
Kazuma Kuwabara (segundo) - Complete a Saga Ankoku Bujutsukai.
Kurama (segundo) - Complete a Saga Makai para Kurama.
Master Genkai (segundo/sem máscara) - Complete o Special Episode 2 da Saga Ankoku Bujutsukai.
Yusuke Urameshi (segundo) - Complete a Saga Makai para Yusuke.
Yusuke Urameshi (terceiro) - Complete a Saga Ankoku Bujutsukai.

Destravando Estágios

Para destravar os estágios abaixo, complete a saga correspondente.

Ankoku Bujutsukai Second Arena (campeonato) - Complete a Saga Ankoku Bujutsukai no Story mode.
Estágio Makai Forest - Complete o Episode 1 da Saga Makai para Yusuke ou Hiei no Story Mode.
Makai Tournament Arena (campeonato) - Complete a Saga Makai Saga para Yusuke, Kurama ou Hiei no Story mode.
Estágio Master Genkai's Death - Complete o Special Episode 2 da Saga Ankoku Bujutsukai no Story Mode.
Shinobu Sensui's stage – Vença Shinobu Sensui no Survival Mode.
Yusuke Urameshi's Trial Stage - Complete o Special Episode 1 da Saga Ankoku Bujutsukai no Story mode.

Silent Hill 2

Destravando

Modo "Another Hard Riddle"

Vença o game nas três dificuldades "riddle" no Easy, Normal e Hard. Se jogar o game novamente no nível "Hard Riddle", os quebra-cabeças mudarão e confundirão sua mente.

Serra-elétrica

Excelente arma que ajudará a cortar tudo pelo caminho numa segunda vez. Primeiro, vença o jogo na dificuldade Normal (com quebra-cabeças normais). Então, inicie um novo jogo, procure por troncos próximos ao cemitério.

Menu de opções escondido

Siga até o menu de opções e pressione L1+R1. Isso o levará para um menu de opções escondido.

Mais munição

Uma vez que você venceu o game, reinicie. Siga para o menu de opções e pressione L1+R1 para revelar o menu escondido com uma nova opção: a habilidade de multiplicar a quantidade de munição.

Dicas

Reinício Simples – Se você travar no game e quer retornar rapidamente para o menu principal, pressione L1+L2+R1+R2+SELECT+START.

Solução para o quebra-cabeça do apartamento em Blue Creek – Neste apartamento, você encontrar um quebra-cabeça que consiste num cofre com cinco buracos nele. Segue a solução do problema, da esquerda para direita baseado no nível de dificuldade que você está jogando.

Easy – velho (Old Man), vazio (empty), cobra (snake), vazio (empty), prisioneiro (prisoner)
Normal – vazio (empty), velho (old man), prisioneiro (prisoner), vazio (empty), cobra (snake)
Hard – vazio (empty), velho (old man), vazio (empty), cobra (snake), prisioneiro (prisoner)
Extra – vazio (empty), velho (old man), vazio (empty), cobra (snake), prisioneiro (prisoner)



NASCAR 09 (também para PS3)

Destravando o carro Walmart Track & Car

Siga até o menu de trapaças (Cheats Menu) e insira Walmart Everyday como password para destravar o carro.

Mobile Suit Gundam: Journey to Jaburo

Destravando

Modo Tactics Battle - Para destravá-lo, complete o modo Story.

Cores alternativas – Assim que destravar o modo Tactics Battle, vá até o Gundam original e mude seu esquema de cor. Pressione o botão abaixo para a cor correspondente:

Azul - L2 + R2 + X.

Cinza - R1 + R2 + X.

Vermelho - R1 + R2 + X.

Brilhante - L1 + L2 + X.

Branco - R1 + R2 + X.



The Adventures of Jimmy Neutron, Boy Genius: Jet Fusion

Destravando

Todas as armas – Pause o jogo e pressione L1, L1, R1, R1, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.

Todas as ferramentas – Pause o jogo, segure L1 e pressione ■, ●, ▲, ■.

Todos os filmes – Pressione a seqüência de botões no menu de extras: R2, L1, R1, R1, ■, ●, ●, ■, L1, L1, R1, R1.

Speed Racer: The Videogame

Destravando

Personagens Classe 1 – Complete os campeonatos a seguir: Grey Ghost - campeonato #3; Rosey Blaze – campeonato #1; Snake Oiler – campeonato #2.

Personagens Classe 2 – Complete os campeonatos a seguir: Kellie Kalinkov – campeonato #4; Nitro Venderhoss - campeonato #5; Prince Kabala - campeonato #3; Sonic Renaldi - campeonato #2; Taejo Togokahn - campeonato #1.

Corridas Classe 4 (modo espelho) – Assim que ganhar todos os campeonatos do jogo, você destravará corridas de classe 4 chamadas de Mirror Mode. Tenha em mente, quando ganhar as corridas da Classe 4 você terá um cheat code.

Sonic 3 & Knuckles

Seleção de Níveis e Debug Mode

Inicie um game sem salvar (no save). Em Angel Island Act I, balance numa videira. Pressione ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑.

The Spiderwick Chronicles

Lista de códigos

Pressione e segure L1 e R1 simultaneamente durante o jogo e insira as trapaças a seguir:

Melhorar em combate: ▲, ▲, X, X, ■, ●, ■, ●.

Guia de Campo: ●, ●, ●, ■, ▲, ▲, ▲, X.

Munição infinita: ■, ■, ■, ●, X, X, X, ▲.

Invencibilidade: ▲, ▲, ▲, ▲, X, X, ▲, ▲.

Restaurar energia: ▲, ■, X, ●, ▲, ■, X, ●.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Destravando personagens

Para destravar os personagens da lista abaixo, siga até a classe de matemática na universidade e insira o password correspondente para o personagem desejado.

Barranca - 04EM94
Belloq (deserto) - CHN3YU
Belloq (selva) - TDR197
Belloq (padre) - VEO29L
Boxer - 8246RB
Comandante inglês - B73EUA
Oficial inglês - VJ5TI9
Soldado inglês - DJ5I2W
Capitão Katanga - VJ3TT3
Chatterlal - ENW936
Chucin - 3NK48T
Coronel Dietrich - 2K9RKS
Coronel Vogel - 8EAL4H
Dançaria - C7EJ21
Desert Digger - 12N68W
Oficial inimigo do deserto - 2MK45O
Bandido mascarado do deserto - N48SF0
Homem macaco do deserto - 3RF6YJ
Soldado do deserto - 4NSU7Q
Espadachim do deserto - 1MK4RT Donovan - 3NFTU8
Dr. Schneider (deserto) - JSNRT9
Dr. Schneider (oficial) - VMJ5US
Bazookaman inimigo - S93Y5R
Butler inimigo - VJ48W3
Oficial de comunicação inimigo - 1MF94R
Guarda inimigo - VJ7R51
Guarda inimigo (Nepal) - YR47WM
Oficial inimigo - 572E61
Piloto inimigo - B84ELP
Fedora - V75YSP
Primeiro companheiro - 0GIN24
Cavaleiro - NE6THI
Membro da tribo Hovitos - H0V1SS
Indiana Jones (oficial) - VJ85OS
Indiana Jones (disfarçado) - 4J8S4M
Guia da selva - 24PF34
Kaokan - WMO46L
Kazim (deserto) - 3M29TJ
Kazim (veneza) - NRH23J
Laoche - 2NK479
Maharaja - NFK5N2
Major Toht - 13NS01
Mola Ram - FJUR31
Assassino de Pankot - 2NKT72
Guarda de Pankot - VN28RH
Dignatário Punjabi - KD48TN
Pessoa idosa do vilarejo Punjabi - 4682E1
Sherpa Brawler - VJ37WJ
Atirador Sherpa - ND762W
Criança escrava - 0E3ENW
Thuggee - VM683E
Thuggee Chatterlal - CNH4RY
Padre Thuggee - T2R3F9
Thuggee Slavedriver - VBS7GW
Willie (DJ) - VK93R7
Willie (pijamas) - MEN4IP
Wuhan - 3NSLT8

Grand Theft Auto IV - Special Edition

Easter Egg: Estátua da Felicidade

Siga até a Statue of Happiness na Happiness Island com o helicóptero. Deixe a aeronave no topo da estátua e lá, você encontrará um sinal que indicará "No Hidden Content Beyond This Point", mas é uma mentira. Caso entre na estátua por esse ponto, o jogador encontrará um coração batendo dentro da estátua. Coisa mais assustadora!

Dragon Ball Z: Burst Limit

Destravando Personagens

Confira uma lista dos personagens que podem ser destravados durante o game. Complete o capítulo listado e destrave o personagem correspondente.

Saga Frieza

Capitão Ginyu - Capítulo 4
Frieza (forma final) - Capítulo 14
Frieza (forma final II) - Capítulo 16
Frieza (primeira forma) - Capítulo 8
Frieza (segunda forma) – Capítulo 9
Frieza (terceira forma) - Capítulo 12
Piccolo Sync – Capítulo 11
Recoome - Capítulo 1
Super Saiyan Goku - Capítulo 16

Saga Cell

Andróide 17 - Capítulo 3
Andróide 18 – Capítulo 2
Imperfect Cell - Capítulo 4
Perfect Cell - Capítulo 12
Piccolo Fuse - Capítulo 4
Semi-Perfect Cell - Capítulo 6
Super-Perfect Cell - Capítulo 18
Gohan Super Saiyan II - Capítulo 19
Trunks Super Saiyan - Capítulo 7
Vegeta Super Saiyan - Capítulo 2
Super Trunks - Capítulo 13
Super Vegeta - Capítulo 10
Teen Gohan - Capítulo 1
Trunks - Capítulo 7

Saga Saiyan

Kaioken Goku - Capítulo 7
Nappa - Capítulo 5
Raditz - Capítulo 1
Saibamen - Capítulo 3
Vegeta - Capítulo 8



Destravando opções de dificuldade

Existem três opções de dificuldade no jogo. Para destravar a opção Hard e Very Hard, vença a Z Chronicles na dificuldade Normal e para destravar a opção mais difícil chamada de Z, vença o Z Chronicles no Very Hard.

Destravando

Bardock – Para liberar o personagem, vença o primeiro capítulo da sua história.
Broly – Para jogar com o personagem, vença o primeiro capítulo da sua história.

PS3

The Incredible Hulk
Destravando o Homem de Ferro Hulkbuster

Para liberar o personagem, tenha no seu PS3 um arquivo de save do game Iron Man.

Race Drive: Grid
Destravando Liveries

Insira os códigos a seguir no menu de trapaças do game para destravar as opções.

Buchbinder 320si - F93857372

Gamestation BMW 320si - G29782655

Micromania Pagani Zonda R - M38572343

Play.com Aston Martin DBR9 - P47203845

Destravando

Todos os carros da categoria Drifts - Insira o código TUN58396 no menu de trapaças do game (Cheats Menu).

Todos os carros da categoria Muscle – Insira o código MUS59279 no menu de trapaças do game (Cheats Menu).

Dificuldade Ninja – Ganhe todos os troféus e complete cada corrida head-to-head.

Licença Global – Adquira cada uma das licenças regionais no jogo. Depois, ganhe um milhão de Pontos Globais para destravar a licença.



Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy
Destravando

Metralhadora com silenciador – Siga até o menu de trapaças do game (Cheats) e insira o código: whattheymakeyougive.

Shotgun automática – Vá até o menu de trapaças do game (Cheats) e insira o código: alwaysanobjective.

Artes de concepção - Vá até o menu de trapaças do game (Cheats) e insira o código: lastchancemarie.

Músicas de bônus – Acesse o menu de trapaças do game (Cheats) e insira o código: jasonbourneisdead.

Evite as facadas

Assim que você arrancar uma boa parte de energia de Castel, o personagem puxará uma faca. Isso dará certa vantagem ao inimigo. Você poderá desarmá-lo, aproxime-se da mesa. Assim que estiver em frente à mesa, derrube o personagem e Jason estará no ponto certo. O herói utilizará uma caneta para acertar o oponente e a faca cairá. Sem ela, Castel não causará grandes danos. Lembre-se, você precisa derrubar o oponente próximo da mesa em outro lugar o inimigo manterá a arma.



PS3









PS3

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Destravando

Herança - Você poderá carregar seus pontos para o negociador Drebin, armas, munição, itens e itens especiais de um game anterior depois que acabá-lo. Porém, Snake precisa encontrar o Metal Gear II no primeiro estágio. Tenha certeza de salvar os dados depois de completar o game para ir atrás dos itens. Carregue um novo jogo para ter seus benefícios.

Nova dificuldade – Obtenha o nível de dificuldade final "Big Boss Extreme" completando o modo single-player (e salvando). Carregue um save limpo e tenha seu beneficio.

Roupas de combate – Finalize o modo single-player uma vez para destravar novas roupas para Snake.

Roupa de Altair – Ganhe o emblema de assassino na sessão single-player fazendo o seguinte: mate ou derrube 50 ou mais inimigos; segure com o modo CQC 50 ou mais inimigo; e seja descoberto menos de 25 vezes.

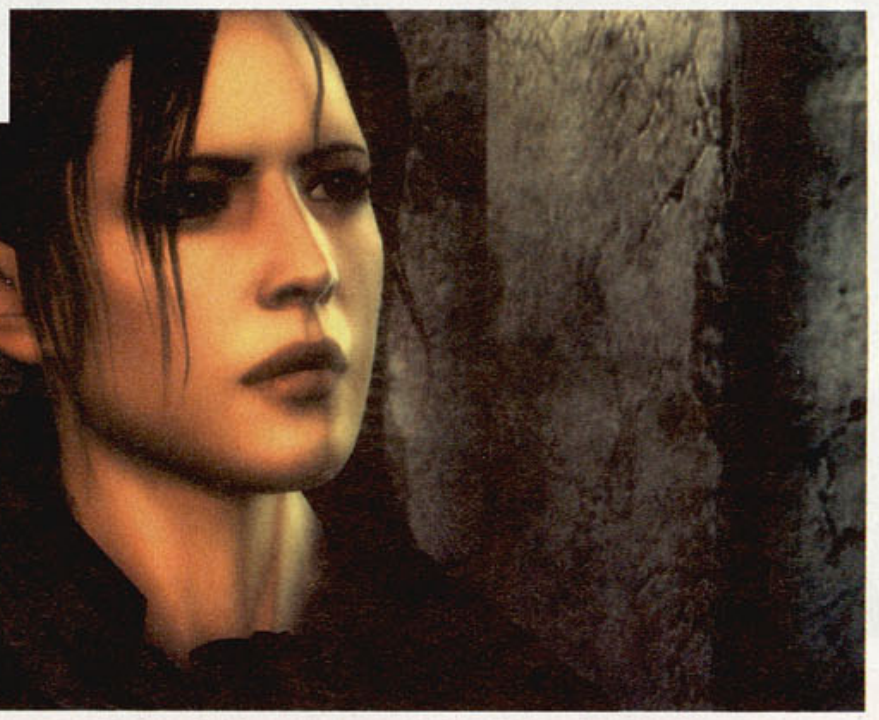
Sem Camo

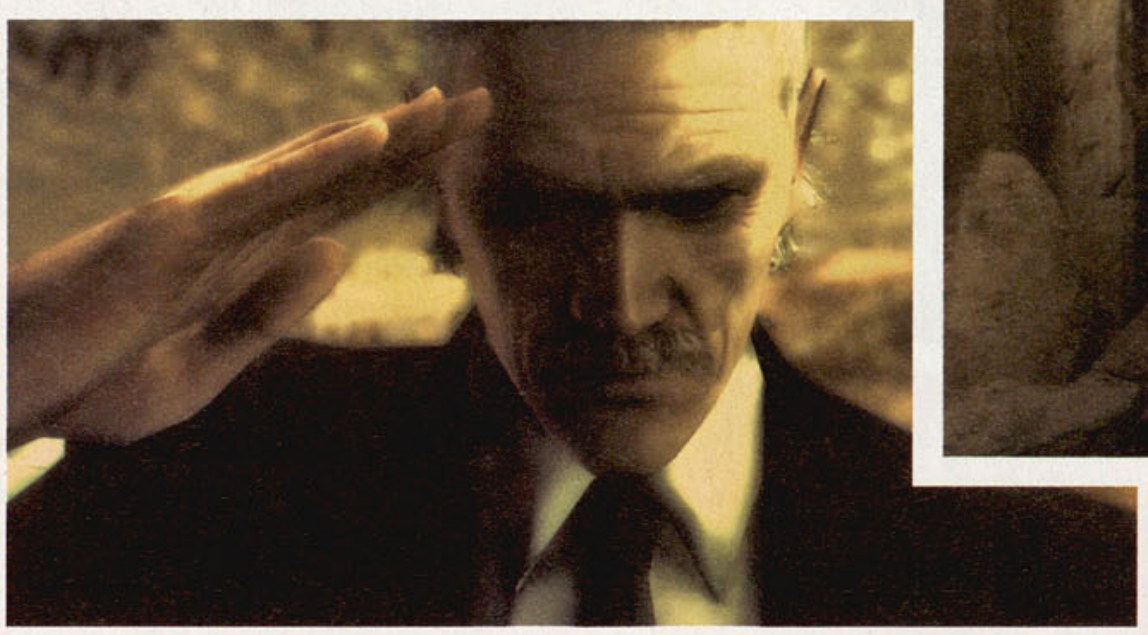
Chacoalhe o controle Sixaxis para retornar a roupa Octocamo à pigmentação neutra (preto e azul).

Dicas de infiltração para o modo online

Quando estiver jogando online com Snake no modo Sneaking, evite áreas iluminadas, para que sua sombra não fique aparente. Também, em estágio que emitem respiração gelada, faça Snake cair como morto para disfarçar sua respiração.







PS3

Gran Turismo 5 Prologue

Destravando Classe S

Consiga uma medalha de bronze (ou melhor) em cada evento nas classes A, B e C. Com isso, os eventos da classe S também estarão disponíveis.

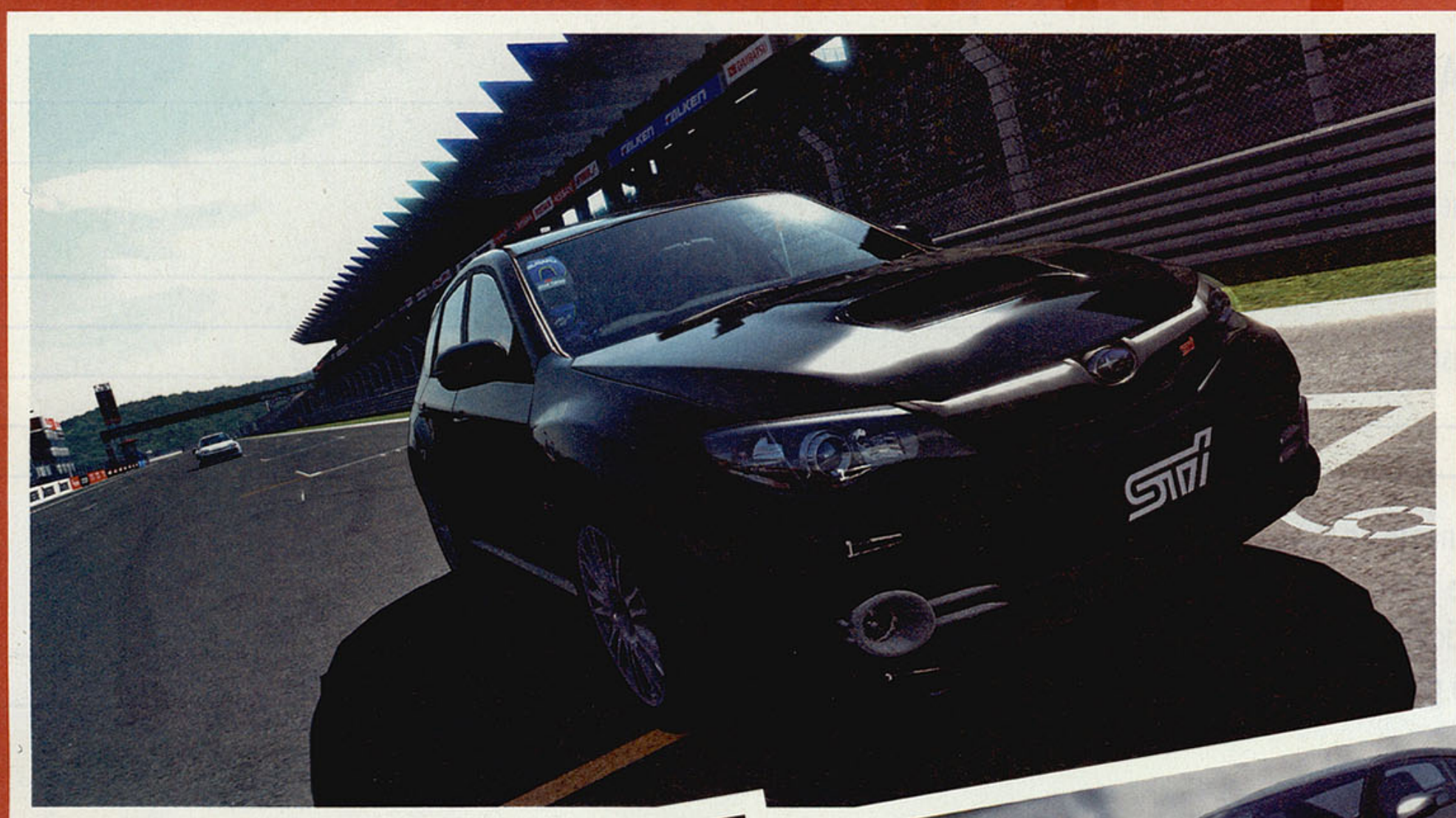
Carros de Concepção

Complete todas as corridas listadas abaixo com pelo menos medalha de bronze (ou melhor).

Classe A - '07 Nissan Skyline Coupe Concept
Classe B - '07 BMW Concept 1 Series
Classe C - '07 Daihatsu OFC-1
Classe D - '07 Nissan GT-R Prototype

Quick Tune

Complete todos os eventos da Classe A para destravar a opção. Com ela você poderá ajustar o peso do seu carro, HP, aerodinâmica, engrenagem e muito mais.









PLAYSTATION 3

GANHE PLAYSTATION 3

PARTICIPE DO CONCURSO DA REVISTA START E CONCORRA À PLATAFORMA DO MOMENTO

QUERO MEU PLAYSTATION 3!

A Revista Start vai presentear um de seus leitores com um console Playstation 3, a plataforma do momento. Para concorrer é fácil, crie uma frase dizendo por que a Revista Start é a melhor revista para Playstation do Brasil. A frase mais criativa dará ao seu autor um aparelho Playstation 3 na faixa. Preencha todos os campos do formulário abaixo e envie-o para a Crazy Turkey Editora, na Rua Crisólita, 184, Jardim da Glória, São Paulo, CEP 01547-090. Escreva por fora do envelope: "Promoção Playstation 3 - Revista Start".

POR QUE A REVISTA START É A MELHOR REVISTA PARA PLAYSTATION DO BRASIL?

RESPOSTA: _____

_____

O preenchimento destes campos é obrigatório:

Nome: _____

CPF: _____ E-mail: _____

Data de nascimento: _____ Tel.: _____ Profissão: _____

End.: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP.: _____

Você é assinante da Revista Start? ☐ Sim ☐ Não

Gostaria de receber uma proposta de assinatura? ☐ Sim ☐ Não

Qual a seção da revista que você mais gosta? _____

O que você gostaria de ver em maior quantidade na revista? _____

Periodicidade mensal.

Assinatura anual: 12 edições.

☐ No boleto bancário: ☐ A vista R$ 69,00 ☐ 2X R$ 34,50

☐ No cartão de crédito: ☐ A vista R$ 69,00 ☐ 3X R$ 23,00

☐ VISA ☐ ☐ ☐ ☐ CREDICARD

_____ _____

preencha com todos os dígitos impressos no verso do seu cartão — validade

Preencha o cupom e envie para nossa redação: Revista Start - Rua Crisólita, 184 – Jardim da Glória – CEP 01547-090 – São Paulo/SP.
O resultado da Promoção "QUERO MEU PLAYSTATION 3!" será divulgado na edição 06 da Revista Start.

REGULAMENTO: A promoção é de caráter meramente recreativo/cultural. Não é permitida a participação de funcionários ou colaboradores das empresas envolvidas. Só serão considerados válidos os cupons originais que chegarem à Redação da Revista Start até o dia 30 de setembro de 2008. As sugestões de frase serão analisadas por uma comissão da Revista Start, sendo a decisão soberana e irrecorrível. O nome do ganhador será divulgado na edição de número 9 da Revista Start. O participante que responder de maneira mais criativa ganhará o prêmio descrito na abertura desta Promoção. Para participar, recorte o cupom desta cartela e envie-o, completamente preenchido, para a Redação da Revista Start. Esta promoção terá prosseguimento na edição número 7. Obs.: Devido à greve dos Correios, os cupons que chegarem em nossa redação postados até o dia 30/07/08 terão validade.

START

A sua revista para Playstation

www.revistastart.com.br



"Muitos games, dicas e truques, detonados reviews, previews e muito mais para o *PSP, PS2* e *PS3*."

LANA GAMES

Desde 1998

PSP





NINTENDO DS™



PLAYSTATION 3

Wii™

PS2



XBOX360

RETRO AVENGERS

Cobrimos Qualquer Oferta...



Enviamos para todo Brasil

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

Fone: (11) 3227-9585

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000

CRIAÇÃO EDITORA EUROPA



RETRO AVENGERS



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: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Bruno Sousa

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









