

VEM NOVIDADE POR AÍ! A SUA MEGAGAMES PLAYSTATION
FICARA AINDA MAIS BONITA E ELETRIZANTE! AGUARDE!

www.revistamegagames.com.br

ESPECIAL

PlayStation



MEGA GAMES

Por apenas R\$ 5,90

ANO 2 - Nº 19

ISSN 1806-1974



9 771806 197003 19

Mais conteúdo, mais dicas e sem enrolação!

SÓ R\$ 5,90

3 GUIAS E DETONADOS INÉDITOS

para zerar os jogos
sem enrolação

Mutantes para sempre

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Controle o poder dos mutantes

O careca voltou

HITMAN: BLOOD MONEY

Agora mais nervoso do que nunca

O segredo desvendado!

THE DA VINCI CODE

A grande obra totalmente detonada



+ de 1.100

CÓDIGOS E INFORMAÇÕES
QUENTÍSSIMAS PARA PSONE E PS2

- KINGDOM HEARTS II
- FIFA STREET II
- 24: THE GAME
- 2006 FIFA WORLD CUP
- THE GODFATHER
- COLD FEAR E MUITO MAIS

E TEM MAIS!

- SUPER DRAGON BALL Z
- DESTROY ALL HUMANS 2!
- BULLY
- AND 1 STREETBALL
- THE ANT BULLY



FALTA POUCO! Conheça o novo objeto de desejo dos gamers do mundo inteiro



36

Hitman: Blood Money

Um dos carecas mais famosos dos games suou a cabeça, mas conseguiu liquidar seus inimigos

42

X-Men: The Official Game

As garras de Wolverine, a frieza do Homem de Gelo e a astúcia de Noturno em um único jogo

30

The Da Vinci Code

Nossa equipe conseguiu desvendar todos os mistérios de uma sociedade secreta

THE
DA VINCI
CODE™

UNLOCK THE CODE

REDAÇÃO MAGISTER

As mesmas caras de sempre, mas trazendo coisas novas para vocês!



ADRIANO CAMARGO

O filhão do Adriano manda um abraço pra todos leitores da revista.



CLAUDINEI COSTA

Em sua fase mais maligna, Claudina demonstra sua habilidade com as garras de Wolverine.



GUILHERME CARONTE

Praticamenteeee, desejo boa diversão para você, você e todos vocês...



ADRIANO CANTERO

Por favor, Pikachu, na próxima edição, não aceitaremos esse bichinho aí do lado!



DOUGLAS TEIXEIRA BINUESA

Ele anda brigado com as lâminas de barbear; vamos ter que apresentá-lo ao estilete da redação.



ICEMAN

Nosso homem de gelo desvendou todos os segredos de O Código Da Vinci.



ALEXANDRE RIZZO

Anda viajando mais que o Lula!



EMERSON FREIRE

Renatinho atravessando a galáxia em seu mini Pod Racer.



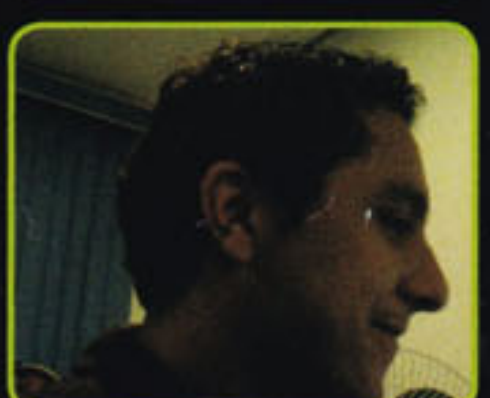
INARA COSTA PORTO

Menina, não vá querer parar o trem com o Xianglong-shibazhang, hein?



BIANCA MIYUKI NAKAZATO

Enquanto a Inara está de férias, ela dobra a sua atenção para não deixar passar os erros!



FABIO ALMEIDA SILVA

De visual novo, nosso "Mumm-ha brasileiro" não pára de rir com os e-mails que recebe.



LADISLAU T. FREITAS

Momento de lazer para esquecer os sabores com os famigerados pedreiros.



CAHUÊ ABATIPIETRO COSTA

Pra quem ele tá sorrindo?



FRANCISCO TADEU GÓIS ROSSETTI

Depois de um longo dia de trabalho, nada melhor que passar um tempo com a namorada!



MARIANA COTRIM DE MOURA ANDRADE AZENHA

Mariana e a família congelados nas belas montanhas de Bariloche.



CAMILA KAREN TEIXEIRA

Vejam que meigo o bichinho de estimação dela.



GAMEVÍCIO

Preparando-se para mais uma batalha contra cruéis inimigos.



DIOGO SILVA

Depois de horas a fio jogando, vale a pena tirar uma soneca!



NOVIDADES PINTANDO NA ÁREA!

Atenção, amante da Revista Megagames PlayStation, a partir da próxima edição você será agraciado com uma revista bem mais dinâmica, moderna, com um visual mais belo, recheada de informações, novas seções, um suplemento especial de dicas e códigos e muitas matérias fresquinhas. E tem mais, contamos com a colaboração de todos os leitores para deixá-la cada vez mais de acordo com o gosto da maioria. Sabemos que nunca agradaremos a todos, por isso, necessitamos da sua opinião para sabermos se estamos no caminho certo. Deixemos agora, por um instante, a próxima edição de lado e comentaremos sobre esta. Nesta edição, você não pode deixar de conferir uma revista que também "arrasa quarteirão", pois conseguimos juntar 3 detonados da mais alta qualidade. Você encontra o enigmático The Da Vinci Code, o arrebatador X-Men: The Official Game e o destruidor Hitman: Blood Money. Fora os detonados, você encontra muitas matérias sobre os games que estão na crista da onda dos gamers de plantão e dez páginas de dicas e códigos, incluindo dicas do Pso-ne. Além disso, fizemos uma análise bastante técnica sobre como será o PlayStation 3. E, ainda, tudo sobre a E3 2006. Um grande abraço a todos vocês e não percam nossa próxima edição, que promete ser arrebatadora.

Os Editores



índice



Play Cartas 04

O local certo para bater um papo a com nossa equipe tirando todas suas dúvidas

Play Gallery 05

Quer desenhar? Então não perca tempo e tenha seu desenho ilustrado em nossas páginas

Play News 06

Tudo que rola de importante no eletrizante mercado do entretenimento eletrônico

Gamemania 08

Os games que estão em alta nos últimos meses

Bully 08

Os criadores de GTA aparecem com mais um título recheado de violência e pitadas de humor

Destroy All Humans! 2 08

Os alienígenas mais irados dos games estão de volta para maior diversão e destruição dos humanos

Guitar Hero 2 09

Pegue sua "guitarrinha" e mande ver nos acordes

Pac-Man World Rally 09

O comedor de pastilhas mais conhecido dos games voltou para um "pega" nas pistas

The Ant Bully 10

Um formiguinha travessa e muito engraçada

World Racing 2 10

Carros de marcas famosas e muito trabalho na garagem

And 1 Streetball 11

Basquete para gente "grande", para os craques das quadras de rua

Flat Out 2 11

Destruição na medida certa com 5 mil objetos destrutíveis

Persona 3 12

Não se assuste, mas você também é um horrendo monstro

Shadow Hearts: From the New World . 12

Um RPG com muito humor, fatos estranhos e muita ação

Street Fighter Alpha Anthology 13

Uma sensacional lembrança para os

amantes da destruidora série

Super Dragon Ball Z.. 13

A galera de Dragon Ball reunida para uma batalha arrasadora

Especial E3 2006 14

A maior feira de games do mundo já acabou, mas você precisa ficar sabendo tudo que rolou de mais interessante sobre a Sony

PlayStation 3 16

Finalmente ele está vindo aí! Conheça tudo sobre o novo console da Sony

Dicas para PLAYSTATION



PSONE

102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE.....	20
MORTAL KOMBAT 4.....	20
ACE COMBAT 3.....	20
BUG'S LIFE.....	20
CRASH BANDICOOT RACING.....	21
COOL BOARDERS 2: KILLING SESSIONS.....	21
DEAD OR ALIVE.....	21
CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT.....	22
BUSHIDO BLADE 2.....	22
COOL BOARDERS 2001.....	22
METAL GEAR SOLID.....	22
4X4 HARDCORE.....	23
APOCALYPSE.....	23
COLIN MCRAE RALLY 2.0.....	23
BEYOND THE BEYOND.....	23
BOMBERMAN WORLD.....	23

PLAYSTATION 2

THE GODFATHER.....	24
MVP 06 NCAA BASEBALL.....	24
GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER.....	24
SAMURAI SHODOWN V.....	24
SILENT LINE: ARMORED CORE.....	25
WARSHIP GUNNER 2.....	25
COLD FEAR.....	25
24: THE GAME.....	25
DEAD TO RIGHTS.....	26
2006 FIFA WORLD CUP.....	26
FIFA STREET 2.....	26
STATE OF EMERGENCY 2.....	26
X-MEN: THE OFFICIAL GAME.....	27
RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION.....	27
FORD RACING 3.....	27
ROGUE TROOPER.....	28
TRUE CRIME: NEW YORK CITY.....	28
LMA MANAGER 2006.....	28
METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE.....	29
GUNSTAR HEROES TREASURE.....	29
KINGDOM HEARTS II.....	29



EXPEDIENTE: A REVISTA MEGAGAMES PLAYSTATION É UMA PUBLICAÇÃO DE MAGISTER TECNOLOGIAS E EDITORA LTDA. EDIÇÃO E PRODUÇÃO: ALEXANDRE MARCOS RIZZO, GUILHERME CARONE (MOHANDAS CK), LADISLAU TENÓRIO DE FREITAS • REDATORES: ADRIANO MENDES CAMARGO E CLAUDINEI PEREIRA COSTA • ASSISTENTES DE REDAÇÃO: CAMILLA KAREN TEIXEIRA E FABIO ALMEIDA SILVA • REVISÃO: INARA COSTA PORTO • ASSISTENTE DE REVISÃO: BIANCA MIYUKI NAKAZATO • DIAGRAMAÇÃO E ARTE: ADRIANO MERCEDES CANTEIRO FILHO, EMERSON DA SILVA FREIRE E MARIANA COTRIM DE MOURA ANDRADE AZENHA • ASSISTENTES DE ARTE: FRANCISCO TADEU ROSSETTI E CAHUE ABATIPETRO COSTA • PROGRAMAÇÃO MULTIMÍDIA: DOUGLAS TEIXEIRA BINUESA • COLABORAÇÃO: ADRIANO "CATOTINHA" COSTA, MARCOS E. SAID (WWW.GAMEVICIO.COM.BR), ICEMAN E DIOGO SILVA • DISTRIBUIÇÃO: DINAP S/A - DISTRIBUIDORA NACIONAL DE PUBLICAÇÕES • IMPRESSÃO: PARMA EDITORA GRÁFICA • ATENDIMENTO AO LEITOR: (0xx11) 2293-3915. DE SEGUNDA A SEXTA, DAS 9H30 ÀS 11H30 E DAS 13H30 ÀS 17H30 - SUPORTE@EDITORAMAGISTER.COM.BR

AREA 51

CANTINHO DO LEITOR!

Sabe aquela dúvida cruel que você não consegue tirar da sua cabeça sobre algum jogo ou qualquer outra coisa sobre o universo do entretenimento? Então, chegou o momento de você esclarecê-la. Mande-nos sua carta ou e-mail para que possamos resolver todos seus problemas. Não perca tempo.

Cadê o PlayStation 1?

Caros amigos da Editora Magister, gostaria que os senhores passassem a publicar dicas e jogos para o PlayStation 1, principalmente porque ainda não tive dinheiro suficiente para comprar um PlayStation 2. Espero que meu pedido seja compreendido por todos. Obrigado pela atenção!

Pedro Nunes de Matos
Jeremoabo - BA

Olá, Pedro, muito obrigado por mandar sua carta com pedidos sobre o Playstation 1. Nesta edição, você encontra um especial com dicas e códigos de diversos jogos desse console que ainda é muito jogado por gamers de todo o mundo. Aproveite.

Novidades sobre o Play 3

Olá, pessoal da Editora Magister, gostaria de saber novidades sobre o novo console da Sony, o PlayStation 3. Estou com muita vontade de comprá-lo, por isso, tenho muitas dúvidas sobre ele. Espero que vocês possam me ajudar!

Jean Lima Fontenele
Por e-mail

Caro Jean, nesta edição publicamos uma matéria muito especial com todas as especificações técnicas anunciadas sobre o novo console, que promete ser de arrasar! Além disso, você encontra uma matéria sobre todas as novidades apresentadas na E3 deste ano. Vale a pena conferir essas duas matérias.

Area 51 em perigo!

Olá, tudo bem? Me chamo Licurgo e estou com muitas dificuldades de passar em uma fase do jogo Area 51. O game dos alienígenas invasores. Gostaria que vocês me mandassem o detonado desse game para o PlayStation 2, para que possa avançar. Desde já agradeço a atenção. Também queria informar que comprei a edição de vocês número 15 e dizer que gostei muito dela, principalmente sua homenagem para o grande Tom Clancy's.

Licurgo Oliveira
Por e-mail

Infelizmente não publicamos, em nenhuma de nossas edições, um detonado sobre o jogo "Area 51", mas gostaríamos de agradecer por seus elogios para nossa revista. Muito obrigado e continue conosco.

GTA: Liberty City Stories

Boa tarde, me chamo Arthur e gostaria de saber se é verdade que estão comentando sobre um suposto lançamento de um novo GTA. Aguardo uma resposta! Obrigado.

Arthur Coscarelli
Por e-mail

Meu caro Arthur é a mais pura verdade! O jogo foi lançado no dia 06 de junho e promete, mais uma vez, agradar os fanáticos pelo estilo. E pode esperar que na próxima edição estaremos lançando o detonado completo do game. É só aguardar para conferir.

Prince of Persia e sua espada sagrada

Olá, pessoal da Editora Magister, gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho realizado nas edições da revista. Estava jogando o game "Prince of Persia: The Two Thrones" e não conseguia passar pelo desafio contra os chefes gêmeos na fase - The King's Road, mas quando vi a dica de vocês para destravar a Espada Sagrada, na edição de número 16, ficou muito mais fácil. Valeu pela dica e recomendo a todos que continuem comprando a revista Megagames PlayStation, pois vale a pena.

José Ricardo
Abreu e Lima - PE
Por e-mail

Fala, José Ricardo, a nossa equipe agradece aos seus elogios. Trabalhamos para que vocês possam liquidar seus inimigos e resolver todas as suas dúvidas e problemas. Valeu mesmo!

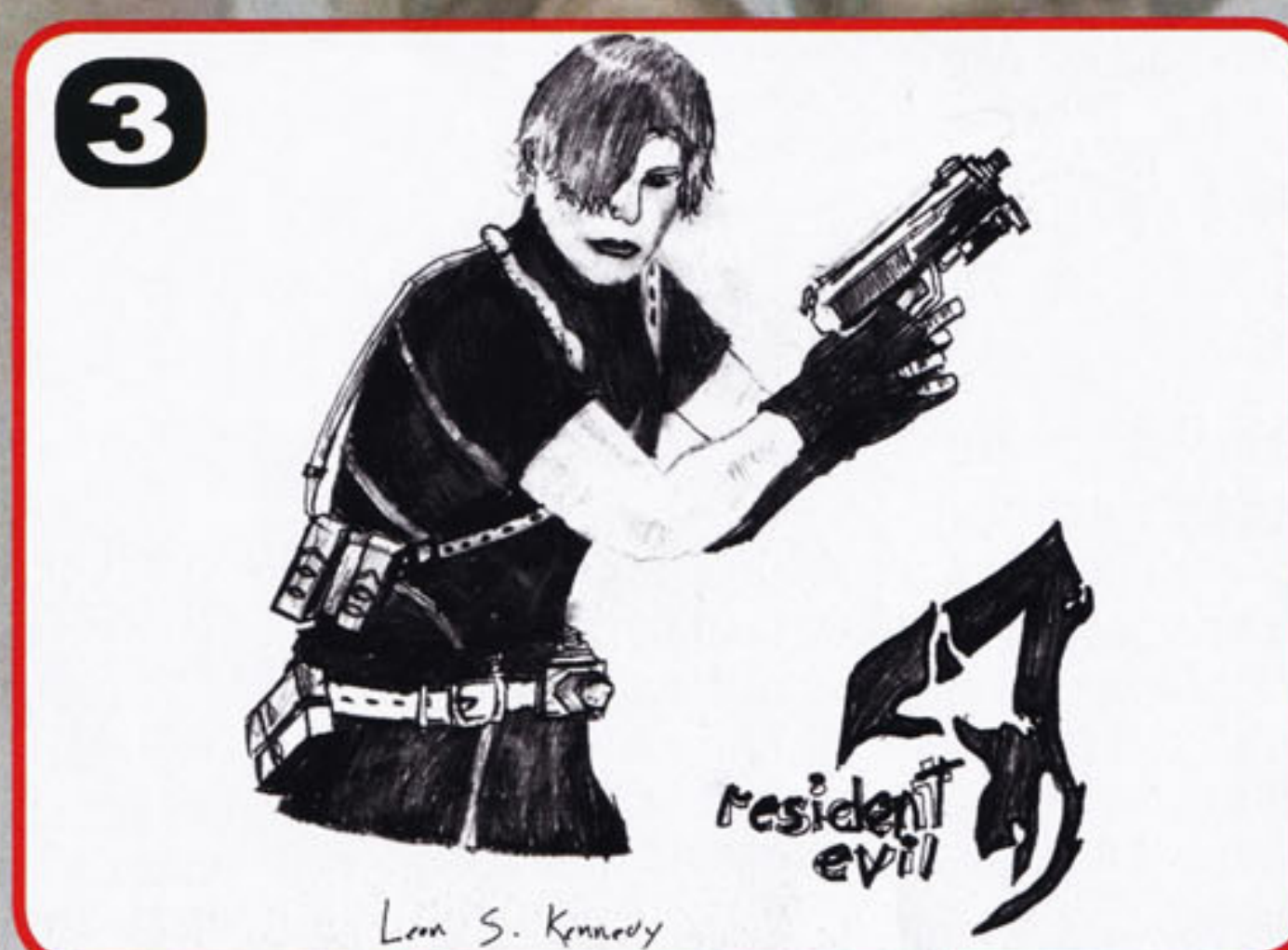
Escreva para a Editora Magister!

Play Cartas e Play Gallery
Rua Coelho Lisboa, 61 - cj. 108 - Tatuapé
São Paulo - SP - CEP 03323-040
redator@editoramagister.com.br

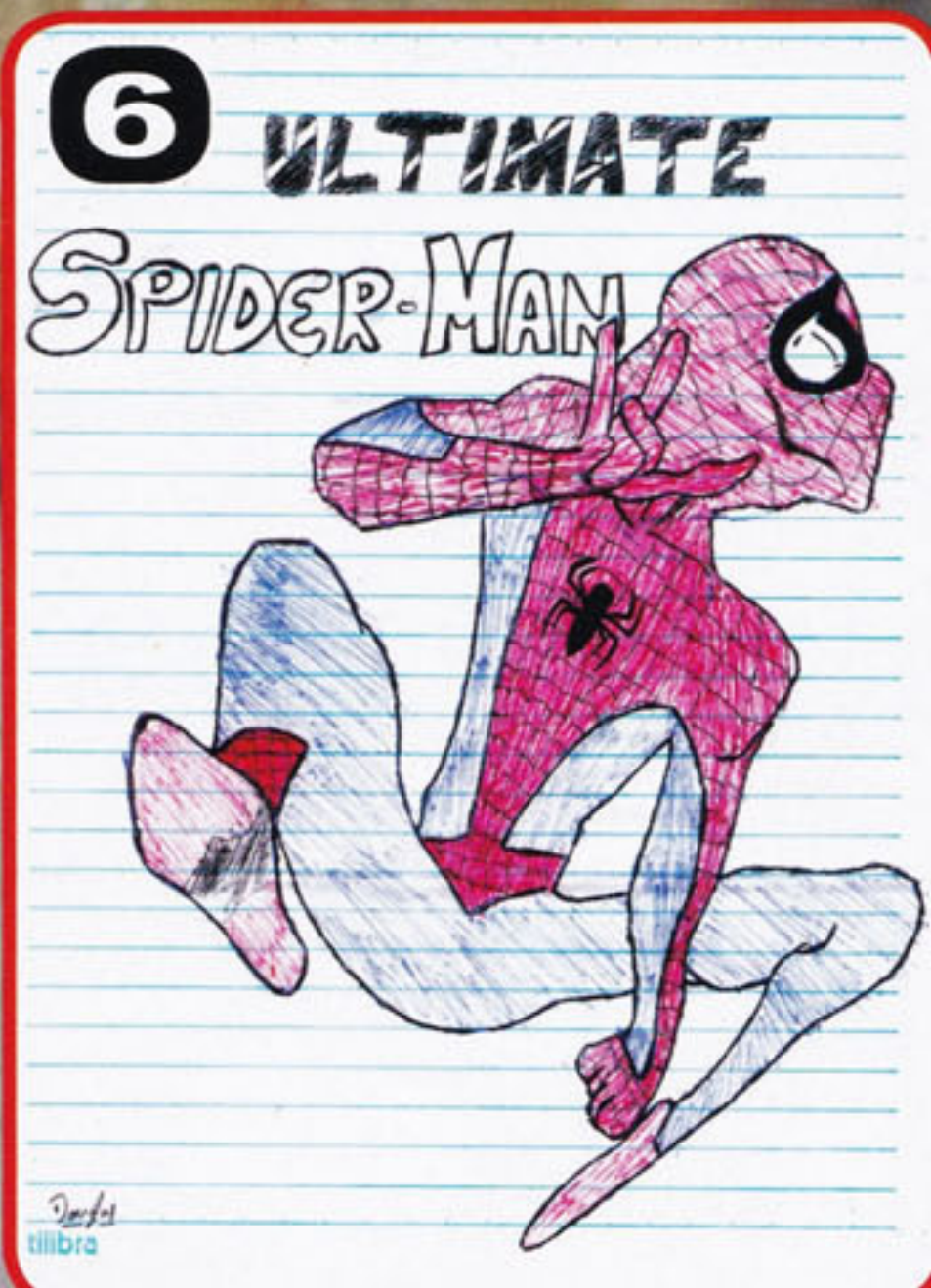
GALERIA DE ARTE

PODER DA TRANSFORMAÇÃO

Se você é daqueles leitores que vivem com um lápis na mão rabiscando tudo que vê pela frente, então, chega de gastar energia à toa e mande-nos agora mesmo um de seus desenhos para publicarmos em nossas páginas. Pare de preguiça e mande ver nos traços. Estamos aguardando!



1. Direto de São José dos Campos - SP, Raphael Renato Prudêncio nos enviou o Goku de Dragon Ball Z.
2. Juliana Ferreira de Andrade, de Quirinópolis - GO nos mandou esse belo Mario Bros.
3. Leon, de Resident Evil 4, foi enviado por Rodrigo de Freitas Matos, de Mossoró - RN.
4. A belíssima e maravilhosa Red Sonja foi criada por Rodrigo Pereira, de São Paulo - SP.
5. Scooby-Doo foi enviado por Daniel de Paula François, de Valinhos - SP.
6. Ultimate Spider-Man alucinado foi criado por Douglas Garcia, de São Paulo - SP.
7. Um dos inimigos do game Resident Evil 4 enviado por Kleiton Cardoso da Silva, de Nova - PB.
8. O cruzeirense Erik Magno Magalhães, nos enviou esta bela apresentação de Tony Hawk's.





Notícias que agitam o mundo dos games e do entretenimento

Star Wars de malas prontas para a nova geração

Quem disse que a franquia de lucro do mago George Lucas estava terminada? Só no cinema mesmo, porque na televisão, uma série live-action já foi anunciada e um outro desenho animado, nos moldes de Clone Wars, também desembarcará logo mais.



A Lucas Arts também está preparando um game para a nova geração de consoles que se passa no universo de Star Wars, primeiramente chamado de Force Unleashed, ou seja, será focado na utilização dos poderes extraordinários da Força. Muitos objetos poderão ser movidos no game, juntando também os inimigos. Um trailer já foi exibido, a nossa redação obteve acesso e pôde conferir o brilhante trabalho da Lucas Arts. O trailer mostra alguns jedis utilizando os poderes da Força, e um deles levita um stormtrooper agarrando-se a uma estrutura próxima. Ela também é arrancada quando o jedi puxa o inimigo para o lado oposto da tela, e outros objetos próximos reagem diante de tal poder.

Os detalhes são impressionantes, pois todo o cenário reage aos poderes. Sem dizer que o jedi também utiliza escombros para derrubar naves imperiais. Os jogadores poderão usufruir de um poder ainda inédito nos games desse gênero onde o jedi utilizará um tipo de explosão da Força que destruirá tudo ao redor e efeitos caprichados completam a animação, como faíscas e diversas partículas ficarão visíveis.

Não se preocupem, Padawans de plantão, os personagens terão em seu poder os famosos e poderosos sabres de luz. A engine está sendo trabalhada do zero pela Lucas Arts com a Industrial Light and Magic, então podemos esperar nada menos do que a perfeição! Que a Força

esteja conosco para esperar este game previsto para 2007!

Konami prepara um jogo de dança com personagens Disney

O gênero Dance Dance Revolution é um sucesso, e claro que a Disney não poderia ficar de fora. A Konami e a Buena Vista fizeram uma parceria para criar diversos games e o primeiro será o Dance Dance Revolution Disney Mix. Diversos personagens tradicionais da Disney estarão dançando no game da Konami. Infelizmente será um hardware independente, ligado na televisão. O hardware possuirá um tapete com várias setas e o jogador terá que pisar nelas de acordo com o ritmo e as setas indicadas na tela. Pateta, Mickey, Pato Donald e outros estarão no embalo de músicas do próprio universo da Disney. Ainda não tem data definida, mas já está na lista de presentes da nossa redação!

Mudanças para a maior feira de games do mundo

Nossa redação se assustou com os possíveis rumores de que a E3 (um dos maiores eventos do mundo dos games) fosse para o bealeléu, mas graças ao santo "Snake" a feira mudará sua data, seu nome e o foco. Claro que mudanças são sempre bem vindas, mas nesse caso não é nada animador.

A nova cara da E3, segundo a ESA (Entertainment Software Association) que é a organizadora do gigantesco evento, disse que a partir de 2007 ela será focada em apenas encontros e ações

personalizadas e no mês de julho. Seu nome será: E3 Media Festival.

A nova cara do evento será mostrada em Los Angeles e focada apenas em pequenos encontros com a mídia, lojistas e desenvolvedores e o pior, será realizada em salas de convenções de hotéis! Claro que o público que beirou os 60 mil terá uma queda consistente e a ESA espera um público em torno de cinco mil, sim, cinco mil (que absurdo!).

Segundo o presidente da ESA, não será mais necessário existir um evento de games pois já existem diversos e em diferentes regiões do mundo (Tokyo Game Show, no Japão, e o Game Convention, na Alemanha). Esperamos que isso não seja motivo para o fim de um dos maiores mercados do games do mundo.

Filmes e games para o PSP em alta

A Sony revelou, em uma feira de quadrinhos, alguns números sobre o acervo de jogos atual do PSP que já chegou a 120. A gigante japonesa revela que até o final do ano cerca de 200 games estarão a venda para o fantástico portátil. Quanto aos filmes no formato UMD, apesar de muitos boicotes de empresas, a Sony Pictures juntamente com a Fox Interactive, lançarão filmes no padrão. Já estão à disposição, no formato UMD, mais de



Executivo da NVidia diz que o PlayStation 3 vai durar 10 anos

A inclusão do drive Blu-ray no novo console da Sony está sendo classificada como a maior jogada da gigante japonesa, conforme o diretor-presidente da NVidia, Jen-Hsun Huang. Segundo ele, o console será ainda mais avançado que os outros da nova geração. Citou também que o PlayStation 3 terá uma vida útil de dez anos, por possuir uma mídia de última geração. Nossa redação acredita nisso também, sem dúvidas, mas o grande lance a ser discutido ainda é o preço do console que está desanimando milhares de fãs ao redor do mundo.

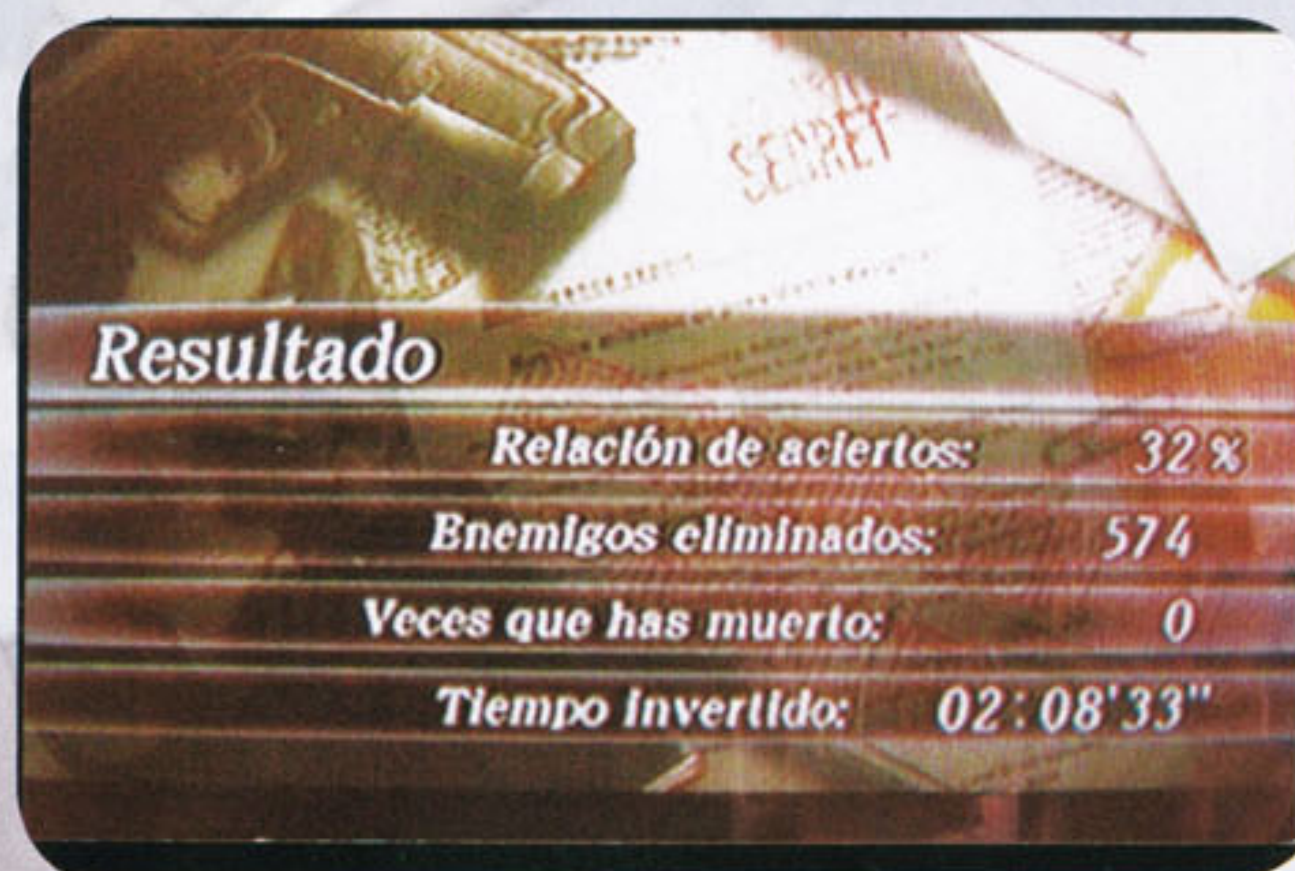
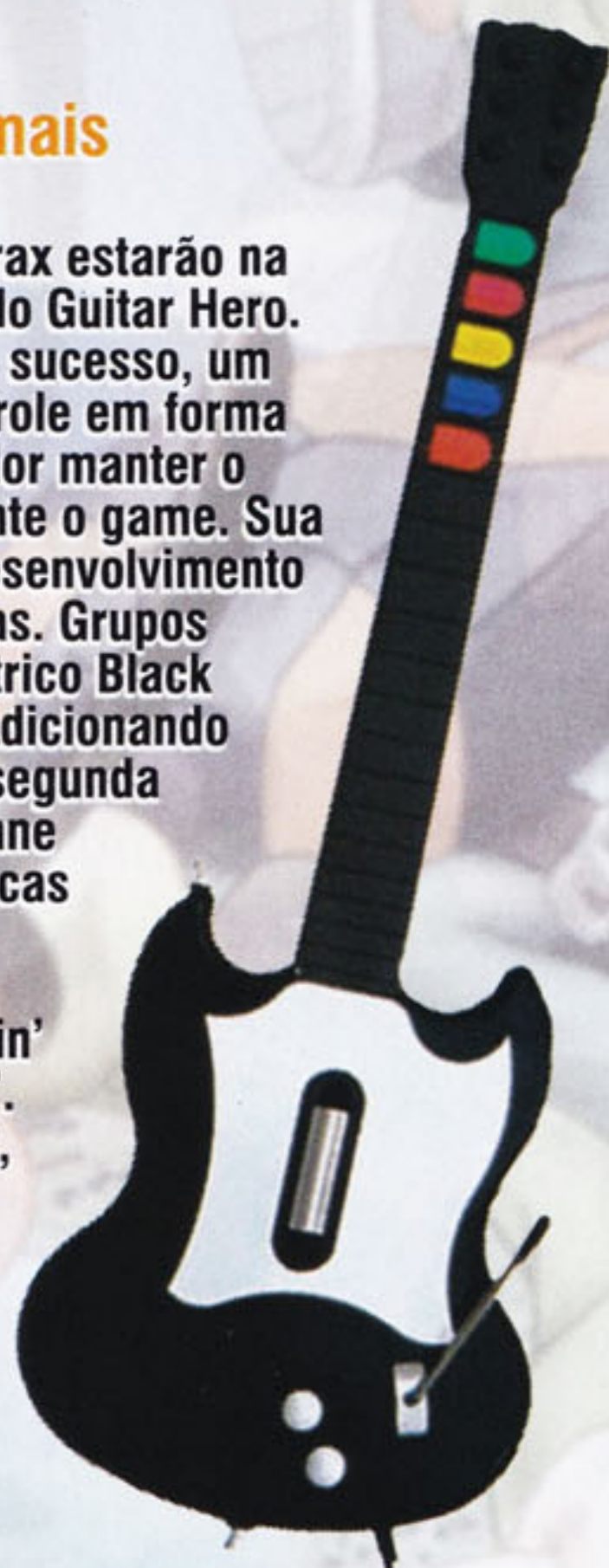


350 filmes no mercado. A Sony revelou também que disponibilizará vídeos para serem baixados no portátil. E, contra a pirataria, a empresa indicou que está trabalhando a ferro e fogo em um sistema novo de proteção anticópia para que esses vídeos não caiam no mercado negro. Vida longa ao PSP!

Guitar Hero II trará mais músicas famosas

Stone Temple Pilots e Anthrax estarão na próxima versão do aclamado Guitar Hero. Sua primeira versão foi um sucesso, um game traz consigo um controle em forma de guitarra e cabe ao jogador manter o ritmo e não desafinar durante o game. Sua segunda versão está em desenvolvimento e já conta com onze músicas. Grupos como Rush, Kiss e o excêntrico Black Sabbath estão presentes. Adicionando cada vez mais sucessos à segunda versão, a empresa RedOctane deixou vaziar algumas músicas que estarão no repertório deste excelente game. Stone Temple Pilots, "Trippin' on a Hole in a Paper Heart". O hard rock de Mötley Crüe, com "Shout at the Devil", de 1983 e a banda de trash metal Anthrax com "Madhouse" do álbum "Spreading the Disease" (1985), gravado pela banda de thrash metal Anthrax.

Guitar Hero II estará disponível para o seu PlayStation 2 em novembro deste ano. Já estamos preparando nossos dedos por aqui, pois esse game não ficará de fora das nossas tardes de jogatina, ainda mais com estes sons!



Recorde quebrado e game finalizado!

Atenção, galera, o Márcio Batista de Oliveira, de Monte Carmelo – MG, bateu novamente seu próprio recorde e, com toda categoria foi declarado o vencedor da promoção "Eu sou o melhor", para o game Resident Evil 4. Gostaria que outros gamers mandassem seus recordes, mas agora de outros jogos, pois esse já era! Márcio é o ganhador! Confira a última quebra de recorde dele!

ESCREVA "PA NÓIS"!

Você é leitor assíduo de nossas revistas e quer enviar críticas e sugestões para nossa redação? Fique à vontade, estaremos à sua disposição. Não se esqueça também de enviar seus desenhos para que possamos publicá-los em nossa revista. Um abraço.

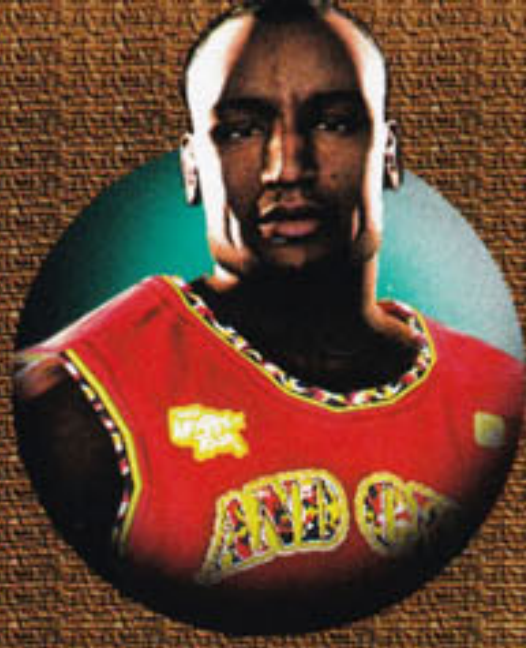
PROMOÇÃO "EU SOU O MELHOR!"

Se você acha que fez uma pontuação estrondosa em algum game do PS2, mande-nos a foto (sem flash) do recorde, pois você entrará para a lista dos melhores do game e irá concorrer a muitos prêmios. Caso seu recorde não for superado após 3 meses, você será o grande campeão do game. Portanto, você, detentor de grandes recordes, estamos à espera de suas pontuações devastadoras. Mande ver nos games!

NOSSO ENDEREÇO!

Magister Tecnologias e Editora LTDA.
Rua Coelho Lisboa, 61 - 10º Andar - Cj. 108
CEP 03323-040 - Tatuapé
São Paulo – SP
E-mail: redator@editoramagister.com.br





GAMEMANIA

Mostre quem manda na escola!

PREVIEW

BULLY

Uma idéia na cabeça e um garoto-problema nas mãos

Parece que a Rockstar tomou mesmo gosto pela polêmica. Após GTA, que dispensa apresentações, e The Warriors, a empresa se prepara para lançar mais um jogo que já está dando o que falar. Em Bully, o jogador assume o papel de Jimmy Hopkins, um garoto-problema que deve infernizar a vida dos estudantes de sua escola, a Bullworth Academy. Além de espancar os outros garotos e levar bronca dos professores, ele terá ainda a árdua tarefa de tentar conquistar uma garota, entre outras pequenas coisas comuns à "vida estudantil". Ou seja, no final das contas, Bully não terá somente violência, mas promete também algumas pitadas de humor.

Nem lançou e já querem proibir?

Com toda a polêmica que o caso "hot coffee" (cenas de sexo escondidas em GTA: San Andreas) causou, não seria estranho se a Rockstar quisesse lançar um jogo da Chapeuzinho Vermelho e fosse censurada. Para quem não sabe, "Bullying" é o termo usado para o ato de maltratar, seja por agressão física ou ofensa verbal, e isso tem se tornado um problema comum nas escolas dos EUA. Por isso, diversas ONG's já entraram com ações e fizeram protestos para que o jogo não chegue às lojas. Até agora nunca se comprovou que jogos do gênero tenham contribuído para o aumento da violência. ●



Classificação

18
anos

Fabricante: Rockstar Games

Lançamento: 17/10/2006

Gênero: Ação

Prós: Carona no sucesso de GTA e a trajetória estudantil como nunca imaginou

Contras: O jogo corre o risco de ser censurado



Não entre em pânico!

PREVIEW

DESTROY ALL HUMANS! 2

Eles voltaram para te matar... de rir!

Crypto 137, da raça Furon, está pronto para a ação novamente. Desta vez, a aventura se passará nos anos 60, em plena época da Guerra Fria. Em meio à "era paz e amor", da filosofia hippie, o nosso extraterrestre irá se deparar com diversos ícones da cultura pop da época, como os famosos espões dos filmes britânicos, monstros gigantes e guerreiros ninjas dos seriados japoneses, além do exército soviético. Nessa mistura toda, ao menos uma coisa é certa: entre americanos, ingleses, russos e japoneses, destrua todos os humanos

Novos poderes para o seu alienígena preferido

O mapa, que já era grande no primeiro jogo, será bastante expandido e serão incluídos novos cenários. Crypto terá acesso a um arsenal novinho em folha, sem contar as novas habilidades mentais, necessárias para enfrentar os novos desafios. Ou seja, se você já morria de rir quando detonava terráqueos com armas como a Anal Probe, espere para conferir as novas.

Destroy All Humans! 2 também incluirá uma versão de multiplayer cooperativo. Resta saber se os produtores vão trabalhar na melhoria da inteligência artificial, que apresentou algumas falhas no primeiro jogo, deixando-o um pouco fraco. ●



Classificação

14
anos

Fabricante: Pandemic Studios

Lançamento: 17/10/2006

Gênero: Ação em terceira pessoa

Prós: Enorme quantidade de humanos para destruir; nova filosofia de jogo e muito melhor em todos os aspectos

Contras: Será que a inteligência artificial foi melhorada?



Rock'n'Roll na veia!

PREVIEW

GUITAR HERO 2

Para quem faz "air guitar" no banho

A primeira vista, Guitar Hero parece uma fórmula pouco original. Para quem não conhece, um jogo que consiste em apertar teclas numa determinada sequência remete ao "Genius", aquele brinquedo dos anos 80 em forma de um disquinho. Surpreendentemente, ele mostra exatamente o contrário – o jogo empolga fácil (a menos que você realmente odeie rock), tanto que sua segunda versão está prestes a ser lançada. O interessante de Guitar Hero 2 é sua versatilidade. Há um controle especial, em forma de guitarra, mas o jogo permanece divertido até mesmo se você usar o controle comum. Com diversos modos de jogo, você pode escolher, por exemplo, duelar com seus amigos para ver quem acerta mais a sequência de notas, ou o modo carreira,

que começa quando você ainda tem uma banda de garagem e toca em botecos e espeluncas de quinta categoria. Com o tempo, sua carreira decola conforme a aparição em vários jornais e revistas, podendo chegar ao estágio de turnê internacional.

O que já era bom vai ficar melhor

Para esta continuação, os produtores prometem incluir, além de 55 novas músicas (que devem variar entre clássicos do rock e novas bandas de new metal), a opção de dois jogadores simultâneos, sendo que um poderá tocar a guitarra base e o outro a guitarra solo ou o baixo. Guitar Hero 2 é indicado para todas as idades, e até mesmo para quem nunca tocou um instrumento.



Classificação

Livre

Fabricante: Harmonix

Lançamento: 07/11/2006

Gênero: Musical

Prós: Novas canções; desafio grande; habilidade para tocar o baixo; nova modalidade prática

Contras: Tomara que as músicas de descanso do jogo sejam tão boas quanto às canções do jogo em si arduamente

Come-come na área!

PREVIEW

PAC MAN WORLD RALLY

A bolinha amarela agora está motorizada

Quando você ouve falar de Pac Man ainda imagina aquele jogo do Atari que consistia em ficar correndo em um labirinto, fugindo de fantasmas? Na verdade, o comedor compulsivo de pastilhas já teve várias adaptações para consoles diferentes, mas nenhuma como esta.

Na verdade, este será um jogo no estilo de Super Mario Kart, com vários saltos, rampas e atalhos. Para os mais saudosos, talvez a única coisa que lembre um pouco o Pac Man original seja as pastilhas que ficam espalhadas pela pista. Após coletar certo número delas, você poderá dirigir o super pac-móvel, com os outros pilotos ficando

azuis por alguns segundos, assim como os fantasmínhas, para "comê-los". Além disso, há uma série de outros equipamentos coletáveis, que podem ser úteis nas corridas pra fazer pequenas trapagens, como tirar temporariamente os outros competidores da corrida para ganhar algum tempo.

Do Atari ao PS2

Apesar da imagem do personagem principal parecer à primeira vista um tanto quanto desgastada após tantos anos e aparições por outros consoles, ter um jogo no estilo kart renova a imagem da simpática bolinha amarela, como já aconteceu com outros personagens, como Mario Bros. Além disso, Pac Man World Rally ainda aproveita para apresentar outros personagens da Namco, e conta com 6 arenas para multiplayer. Mesmo com os gráficos bem simples, tem um visual bonito e bastante colorido, feito pra divertir mesmo, sem o intuito de revolucionar.



Classificação

14 anos

Fabricante: Namco

Lançamento: 22/08/2006

Gênero: Ação e corrida

Prós: Ótima seleção de personagens para escolher; 6 arenas multiplayer; moderno visual

Contras: Basicamente uma cópia de qualquer outro game de kart com a presença do pac-man



Lucas, um Intruso no Formigueiro!

PREVIEW

THE ANT BULLY

Grandes aventuras em um pequeno mundo

Em The Ant Bully, baseado no filme de animação a ser lançado ainda esse ano pela Warner Bros, você é Lucas Nickle, um garoto travesso que ao destruir um formigueiro com uma pistola d'água é encolhido como que num passe de mágica, tendo que trabalhar na colônia e ajudar a protegê-la pra aprender a lição. Lucas terá que aprender a viver como uma formiga, levantando objetos com o peso dez vezes maior que o de seu corpo, superando obstáculos e enfrentando muitos perigos, como aranhas, lacraias, tatus-bola e outros predadores.

Em algumas situações, ele terá a ajuda de outras formigas, como por exemplo, para escalar em lugares muito altos ou para ajudar a defender a colônia da invasão de predadores, e poderá dar um passeio por alguns cenários do jogo a bordo de uma vespa. Ele terá também armas à sua disposição, como sua pistola d'água e um

bastão, muito útil contra seus adversários.

Do livro para as telas, das telas para os consoles

The Ant Bully, baseado no livro de John Nickle, é dirigido por John A. Davis, o mesmo de Jimmy Neutron – O Menino Gênio, e embora ainda não tenha nem estreado no cinema, foi anunciado que vários consoles ganharão um jogo de ação e aventura com 18 fases. Além dos personagens principais, alguns dos cenários foram recriados do filme, que tem estréia prevista para 7 de setembro no Brasil. ●



Classificação → → →

Livre

Fabricante: Midway Games

Lançamento: 24/07/2006

Gênero: Ação

Prós: Situações muito engraçadas em 18 fases

Contras: Cenários bem parecidos

Que graça tem correr sem destruir nada?

PREVIEW

WORLD RACING 2

Mercedes, Wolks e outras marcas famosas à sua disposição

Ultimamente, os melhores jogos de corrida tem se destacado não pelo realismo na simulação de direção, mas por detalhes como os danos causados na hora do impacto. Se depender disso, World Racing 2 já é um sucesso, pois o jogo terá mais de 40 carros de 16 marcas diferentes, incluindo Volkswagen e Mercedes, com alto nível de detalhes e destruição. Além de uma gama de cores diferentes disponíveis você pode, por exemplo, sujar seu carro de lama e depois passar por uma poça d'água para limpá-lo. A destruição também promete ser bastante real, com arranhões na pintura, vidros estilhaçados, portas que não se fecham e partes que se arrastam, podendo transformar seu carro novinho em uma lata de lixo se você não tiver cuidado. Haverá também uma interação diferente com o ambiente: enquanto em alguns jogos você não consegue nem sair da pista. Em World Racing 2 se você bobear e despencar ou até mesmo cair na água.

Primeiro o trabalho, depois a diversão

A tentação para apenas ficar batendo nos outros veículos ao invés de tentar ganhar as corridas pode até ser grande, mas se você quiser destravar os modos de corrida livre em WR 2, terá que suar a camisa primeiro e correr sério antes da diversão. No modo Free Ride, você pode escolher entre Single Race, Test Drive, Split Screen, entre outros. Apesar de não disponibilizar nenhuma música comercialmente famosa, o jogo dispõe de boa diversidade na trilha sonora, como rock e techno. O barulho de batidas e explosões é convincente, mas ainda poderá ser melhorado antes do lançamento. Daí entra em ação a sniper. E é exatamente aí que está outro destaque do jogo: o armamento, onde até mesmo as armas mais simples como a pistola tática ou o taser (arma de choque) fazem um bom estrago. ●



Classificação → → →

Livre

Fabricante: Syntetic

Lançamento: Sem Data Definida

Gênero: Corrida

Prós: 40 carros com 16 marcas diferentes

Contras: A parte sonora do game poderia ter sido mais bem preparada



Não basta ganhar, tem que fazer bonito!

REVIEW



AND 1 STREETBALL

O verdadeiro basquete de rua

And 1 Streetball não é apenas mais um jogo de basquete. A diferença entre ele e os demais do gênero é que And 1 é basquete de rua, e não basta apenas fazer pontos para ganhar – tem que humilhar o adversário. Os dribles são um show à parte, pois o jogador conta com uma boa variedade de movimentos que podem ser controlados com o botão direcional direito, como passar a bola por baixo das pernas do adversário ou bater a bola na cabeça dele.

Enquanto você realiza essas manobras, a barra lateral MIC vai carregando, e conforme ela enche, são habilitados novos movimentos e elementos para personalizar seu jogador, ou se preferir, ao preenchê-la três vezes, você ganha a próxima partida automaticamente, pois o seu drible será tão humilhante e com tanta habilidade que o adversário desistirá na mesma hora. Além disso, existem vários modos de jogo, onde está disponível o desafio 1x1 ou 5x5. No modo story, são três temporadas, sendo que duas serão nos Estados Unidos e a última em outros países.

Hip-Hop na área!

Os produtores de And 1 capricharam mesmo nos detalhes: além de muitas opções para personalização, os jogadores podem criar seqüências próprias de dribles, além de contar com uma trilha sonora cuidadosamente elaborada com muito hip-hop, considerado indispensável para a prática do basquete de rua. Quem assina a trilha é o DJ Green Lantern, que faz aparição no jogo comandando as pick-ups ao lado da quadra, de onde também apresenta os jogadores.



Classificação

Livre

Fabricante: Black Ops

Distribuidora: Ubisoft

Gênero: Esporte

Prós: Jogadores com ótimo nível de detalhes; parte sonora interessante

Contras: Se você é um jogador honesto e bonzinho, esqueça!

Freios? Pra que?

REVIEW

FLAT OUT 2

Mais carros, mais pistas, mais destruição!

Diferente de sua primeira versão, Flat Out 2 se destaca pelo realismo, tanto do impacto dos veículos quanto pela dirigibilidade, que ficou menos parecida com o Arcade. Com o aumento do nível de detalhes, agora são cerca de 5000 objetos destrutíveis em cada uma das 60 pistas, e o número de carros dobrou, de 16 para 35 (sem contar os que são destravados durante o jogo).

O objetivo principal é o de ganhar a corrida, mas o jogo não é só isso, quanto mais você conseguir detonar seus adversários será melhor, pois assim você ganha nitro e dinheiro, necessários para manter seu carro competitivo (ou ao menos andando). O problema agora é conseguir pegar os rivais, já que a inteligência artificial melhorou consideravelmente, inclusive com diferentes estilos de pilotagem, e os pilotos que podem

ser mais rápidos, técnicos ou agressivos. Os carros são classificados por diferentes quesitos: aceleração, velocidade final, dirigibilidade, peso e nitro, além de vários modos de corrida.

Mini jogos inusitados para chorar de rir

Os mini jogos de Flat Out 2 ajudam a sustentar a diversão porque são bem incomuns para um jogo de corrida. Entre eles você pode encontrar, por exemplo, baseball, futebol e boliche. Além disso, há também o impagável salto à distância, onde você percorre um trecho com o seu carro e colide com uma barreira, sendo lançado pelo vidro para uma área com a marcação da distância. Este segundo jogo também faz sua estréia online no modo multiplayer, e suporta até seis jogadores ao mesmo tempo.



Classificação

14 anos

Fabricante: Bugbear Entertainment

Distribuidora: Vivendi Games

Gênero: Corrida

Prós: Bem mais interessante que a primeira versão; novos mini-jogos; estréia do modo multiplayer

Contras: Visualmente, não foi muito trabalhado como muitos jogos do gênero



Trilogia fechada

REVIEW

PERSONA 3

Criaturas horrendas, monstros e muitos sustos

Uma das séries mais famosas no Japão "Megami Tensei" que se caracteriza pelo clima sombrio e maléfico em seus títulos, fecha sua trilogia com mais um episódio. Dessa vez, seu enredo tomou um novo rumo, mas sem abandonar as principais características dos jogos anteriores. O personagem principal continua sendo um jovem estudante que vive entre dois bairros bem diferentes, o tradicional Iwatodai e o moderno Tatsumi Port Island, que foi construído sob uma ilha artificial. O que deixa os moradores desses bairros perturbados é uma passagem do tempo chamada hora das sombras que praticamente não é visualizada pelos humanos, mas que permite que os monstros sombrios e apavorantes, as criaturas das trevas, conhecidas como Shadows, transitem livremente pela cidade.

Quero ser monstro!

Mas existem alguns humanos que conseguem perceber esse fenômeno (aqueles que detêm o poder da Persona) e, além disso, abrir essa passagem e se transformar em criaturas apavorantes. Fato que ocorre com o protagonista do jogo que pode se transformar em várias criaturas da mitologia grega, como Orfeu e Hermes, com o intuito de evitar que a população da cidade entre em pânico e as criaturas promovam o caos e a destruição no mundo de Persona.

E não é só isso! Também é possível utilizar uma grande variedade de combinações de monstros ainda mais poderosos e com poderes devastadores. Serão mais de 150 combinações em mais de 50 horas de jogo. Além disso, um modo multiplayer para até oito jogadores também faz parte do jogo. ●



Classificação

Livre

Fabricante: Atlus Software

Distribuidora: Atlus Software

Gênero: RPG

Prós: Grande quantidade de combinações para mais de 50 horas de jogo; qualidade gráfica interessante

Contras: Quero aprender japonês!

Aqui, toda bizarrice é pouco!

REVIEW

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Humor, ocultismo e ação

A série de RPG Shadow Hearts, que conquistou inúmeros fãs em seus sucessos anteriores com sua ótima jogabilidade e personagens carismáticos, não deixou por menos em Shadow Hearts: From The New World.

Desta vez, o personagem principal é Johnny Garland, um garoto de 16 anos que, após a morte de seu pai e sua irmã, decide se virar sozinho tornando-se detetive. Ao receber um caso de um misterioso professor, ele parte para a investigação, quando de repente uma janela para outra dimensão se abre, e dela sai um demônio.

A aventura começa a partir daí, e no decorrer do jogo, Garland encontra vários companheiros bizarros que o ajudam em sua jornada, como Mao, um gato gigante mestre em artes marciais, Hilda, uma vampira que muda de forma conforme consome calorias, ou Frank, um ninja americano aprendeu a lutar com um clã de

ninjas da Amazônia e usa uma anteninha com uma lâmpada na ponta. Conforme Garland encontra esses novos companheiros, o jogo se desvia um pouco de seu foco principal, mas nada que tire a diversão dos fãs.

Referências por todos os lados

Shadow Hearts está cheio de referências, seja do cinema, dos quadrinhos, da literatura ou históricas. O professor que encomenda o caso a Johnny Garland, por exemplo, apresenta-se como membro da Universidade Arkham. Além de lembrar muito o "Pingüim", um dos vilões do Batman, Arkham é o nome do asilo psiquiátrico para onde vão os vilões de Gotham City. Também podemos perceber isso em outro personagem, Ricardo, um mariachi que esconde armas em sua valise, assim como o personagem do filme "O Mariachi". Isso é claro, sem contar que a história começa na cidade de Nova York em 1929, a época da crise na bolsa. ●



Classificação

14 anos

Fabricante: Nautilus

Distribuidora: Aruze

Gênero: RPG de turno

Prós: Design interessante dos personagens; positiva parte sonora; combates épicos

Contras: Storyline não convincente; batalhas aleatórias não satisfazem a vontade de ver grandes lutas contra chefes



Reunião de respeito!

REVIEW

STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY

Escolha seu lutador e parta para a pancadaria

A saga de luta da Capcom que dispensa apresentações e comentários está de volta. Boa notícia para os fãs do clássico jogo de luta que fez muita gente torrar a mesada no fliperama. Street Fighter Alpha Anthology reúne os cinco jogos da série Alpha numa única compilação.

Acessando apenas um simples menu, você poderá jogar – Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 2 Gold, Street Fighter Alpha 3 ou o Super Gem Fighter Mini Mix, que apresenta os principais personagens em “super deformed”, uma espécie de caricatura baixinha e com a cabeça

enorme, com vários combos e animações engraçadas.

Grande quantidade de modos de jogo

Cada jogo tem características próprias e modos de jogo diferentes, como Arcade, Versus e Training. No modo Arcade, você enfrenta o computador em batalhas contra oponentes ao redor do mundo até chegar ao Mr Bison. O modo Versus é aquele em que você disputa partidas um a um e o modo Training serve pra treinar combos e movimentos especiais. Além desses três modos, tem também o modo Survival, em que você pode testar suas habilidades pra saber quantos adversários consegue encarar consecutivamente. Mate as saudades sem precisar gastar com fichas! ●



Classificação

14 anos

Fabricante: Capcom

Distribuidora: Capcom

Gênero: Luta

Prós: Retorno de clássicos games de luta da saga; agradável diferença dos jogos

Contras: Falta do jogo online

Kamehameha

REVIEW

SUPER DRAGON BALL Z

Goku, Vegeta e companhia

Baseado no arcade, Super Dragon Ball Z é produzido pela Craft and Master, companhia de Noritaka Funamizu, e segue a linha de outro jogo produzido pela mesma companhia, o clássico Street Fighter II. O jogo é totalmente diferente de “Budokai” e “Tenkaichi”, usando comandos iguais aos tradicionais em 2D como o Hadouken (movimento em meia lua com o direcional + outro botão), que permitem realizar golpes ultra rápidos e super raios como na série. Por ser em cell shading, possui gráficos bem parecidos com os do desenho, e o jogador pode escolher personagens como Goku, Gohan, Vegeta, Trunks, Frieza, Cell, Krillin, Piccolo e os andróides e Chi-Chi, só para citar alguns. Cada personagem tem características de luta diferentes e, conforme adquire experiência, no decorrer do jogo, ganha mais habilidades após as batalhas. Como você tem de escolher o tipo de habilidade que quer ganhar a cada luta, acaba criando um lutador diferenciado.

Comandos simples? Tente fazer então...

Apesar de utilizar comandos parecidos com os dos antigos jogos em 2D (com dois botões para ataques fracos e dois para ataques fortes), Super DBZ não é tão simples de se jogar. Você pode lutar tanto no chão como no ar, o que pode parecer estranho para quem não conhece a série, especialmente ao levar um soco e ser lançado para longe com um golpe especial, é que mesmo causando muitos danos, ainda não é tão exagerado como os da série. Super DBZ ainda inclui os modos versus e arcade. ●



Classificação

18 anos

Fabricante: Craft and Master

Distribuidora: Atari

Gênero: Luta

Prós: Relembra os games da época da escola com os gráficos atuais; personagens com características próprias

Contras: Golpes difíceis de serem aplicados





OS melhores games da

A Sony fez bonito e apresentou muitos games tanto para a próxima geração quanto para a atual e provou que o PS2 ainda terá vida longa



Depois do furacão de notícias, novidades e surpresas na E3 em Los Angeles, a calma toma conta do mundo dos games, porém aquela vontade de que o tempo passe logo se instala na mente dos gamers mais afoitos. Enfim, o PlayStation 3 vai ser lançado em um futuro próximo (17 de novembro de 2006) e excelentes jogos já estão em desenvolvimento. Muitos deles estavam em versão jogável na última E3 e, apesar de alguns causarem alguma decepção, como é o caso de Motorstorm, outros trouxeram grande satisfação aos gamemaniacos.

Os indicados e premiados pela nossa redação

Plataforma atual: PlayStation 2

Na categoria de melhor game de ação, Kratos, com *God of War II*, levou a melhor e estraçalhou qualquer concorrente, entre eles, *Lego Star Wars II: The Original Trilogy*, *SOCOM: U.S. Navy Seals Combined Assault*, *Destroy All Humans! 2* e *Bionicle Heroes*. *God of War II* foi apresentado em uma versão demo e fez a alegria dos fãs demonstrando gráficos soberbos, efeitos mirabolantes, ação constante, monstros ferozes e muito, mas muito sangue mesmo. Sem citar a ferocidade de Kratos. *Okami* levou o prêmio de melhor game de aventura por sua inovação, história fantástica

e belo enredo. Todo o game é baseado na mitologia japonesa e o jogador encarna a deusa do sol Amaterasu, que possui forma de lobo. Será preciso restaurar as cores e a felicidade do mundo dos mortais. Destaque também para *Super Monkey Ball Adventure* e o inédito *Rule of Rose*.

Como não poderia ficar de fora, *Street Fighter Alpha Anthology*, uma verdadeira compilação para colecionador nenhum botar defeito, desceu a porrada nos seus adversários e levou o título de melhor game de luta da E3. Foi seguido de perto por *King of Fighters 2006*, *Super DBZ*, *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* e o famoso *Mortal Kombat: Armageddon*. Na área dos games multiplayer, tivemos uma grande surpresa, o game *SOCOM: U.S. Navy SEALs: Combined Assault* trará conectividade e multiplayer para o PSP e



ficou com o prêmio de melhor game na categoria de disputas online. Trará também conteúdo de todos os games **SOCOM 3**, como mapas, armas, novos veículos e muito mais. Os gamers também poderão jogar e compartilhar conteúdos entre eles. A disputa foi acirradíssima contra **Guitar Hero II**, **BIONICLE Heroes**, **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** e **B-Boy**.

Guitar Hero II trouxe uma nova visão e um novo jeitinho de jogatina. Sua evolução ficou fantástica e vai levar o prêmio de melhor game de música sem nenhuma contraindicação da nossa redação. Cinquenta e cinco faixas de músicas desde o heavy metal até o rock clássico para os músicos e guitarristas de plantão e, de quebra, um modo multiplayer cooperativo, fazem desse divertido game um dos melhores do gênero. Sem dúvida, tocar uma guitarra utilizando um controle do PS2 não tem preço! **Dance Dance Revolution SuperNOVA** e **B-Boy** seguiram de perto, mas não trouxeram o mesmo encanto.

Os jogos de corrida não trouxeram muitas inovações e nada de cair o queixo, mas **ATV Offroad Fury 4**, dos estúdios da Clímax, introduziu a habilidade da corrida não somente com os veículos ATVs, mas com bicicletas MX, caminhões e buggies. O game promete um torneio online onde será possível escolher diversos tipos de competições e corrida e possui também um modo história. Bons competidores para a categoria não faltaram, mas **Micro Machines V4** e **FlatOut 2** nem chegaram perto.

Final Fantasy XII impressionou e levou a melhor entre os RPGs. A Square Enix nunca deixou a peteca cair e trouxe diversas inovações dentro de mais um capítulo de uma das séries mais queridas do gênero. Excelentes opções também estavam presentes, como **Tales of the Abyss**, **Rogue Galaxy** e **Persona 3**. A Konami é mestre em trazer excelentes games, ainda mais tratando-se de futebol, como é o caso de **Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007**. O prêmio vai para a empresa e para este emocionante game, pois a cada jogo, uma série de inovações e melhorias são implementadas, sem contar nas características e na gama de opções entre times e jogadores. Levou a taça de melhor game de esportes seguido por **NCAA Football 07** e o bonito **World Tour Golf**.

Confira os melhores das categorias: Design Gráfico – **Okami**; Melhores Gráficos – **God of War II**; Game mais inovador – **Okami**; Excelência Tecnológica – **God of War II**; Grande Surpresa da Feira – **Lemmings** (aquelas criaturinhas suicidas).

God of War II foi o que mais impressionou durante a feira. Claro que não podemos esquecer dos games para o PlayStation 3, mas essa parte não conta, pois já é o console da nova geração da Sony.

Plataforma da nova geração: PlayStation 3

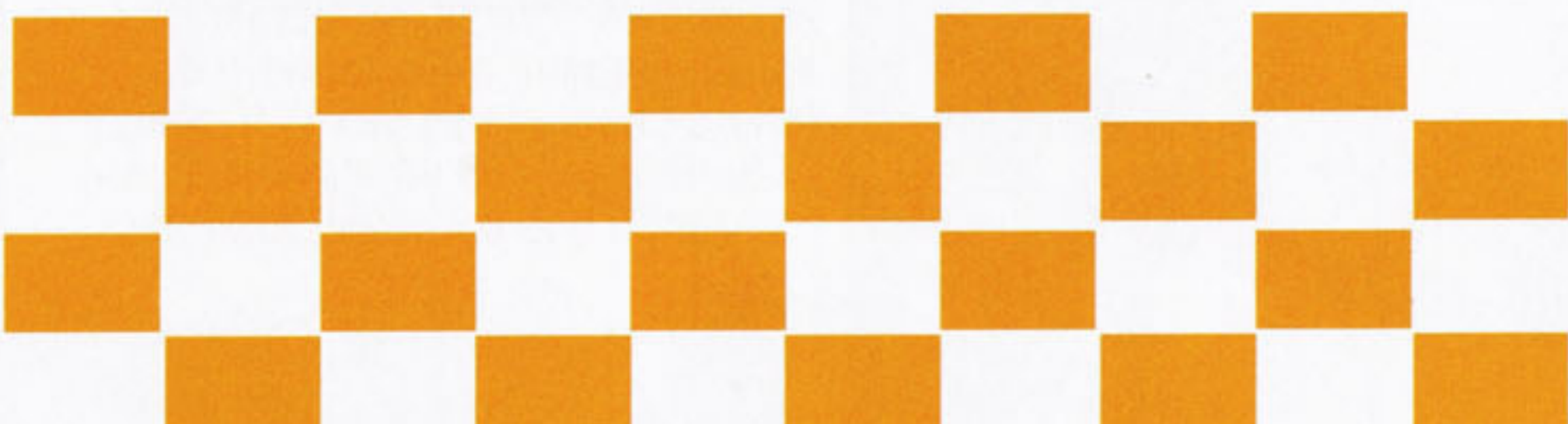
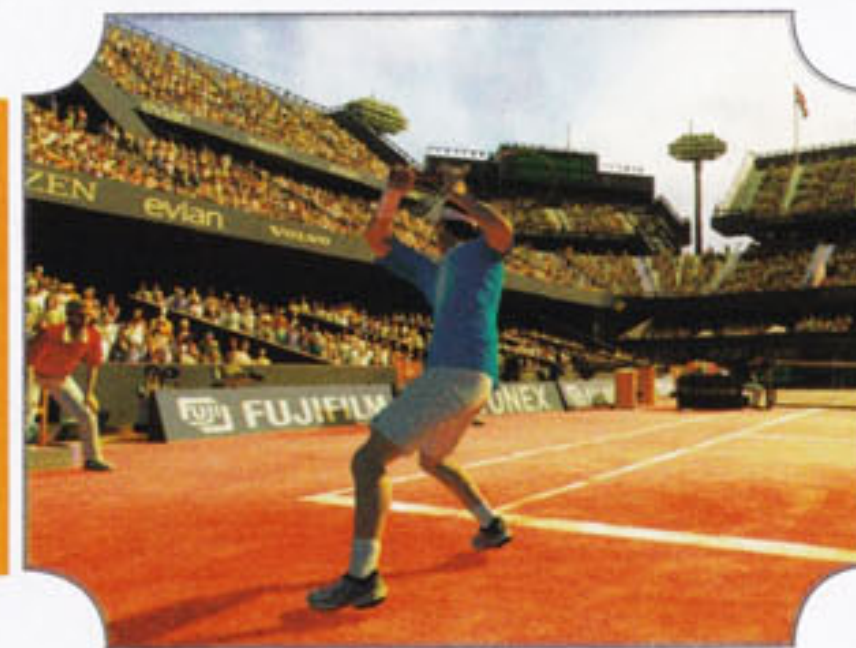
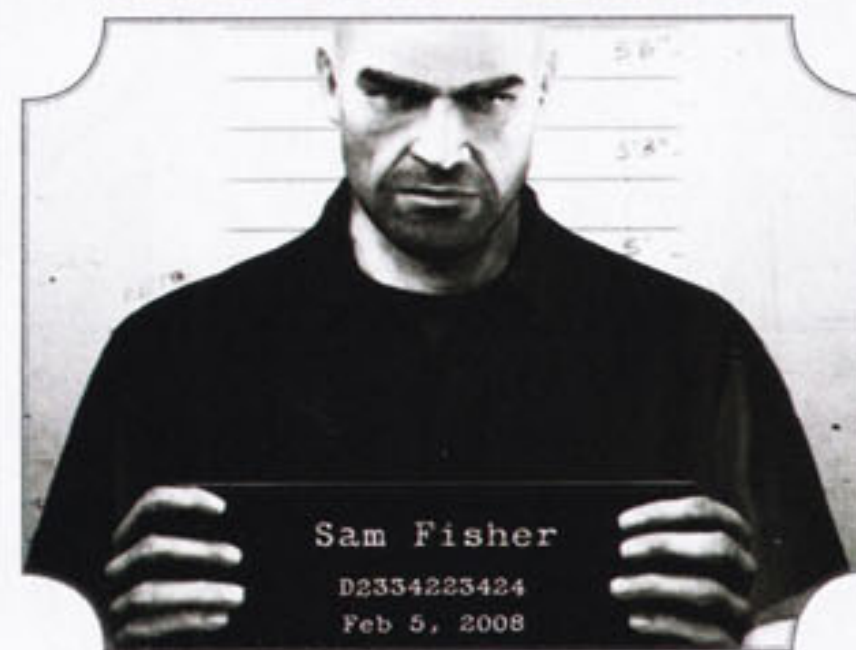
Sem muita enrolação, indicamos agora os games da nova geração da Sony que mais impressionaram durante a E3. Muitos deles não deram as caras em um demo jogável, mas pelo conteúdo exibido, trouxeram suspiros e um alvoroço descontrolado entre o público presente.

Assassin's Creed impressionou e nem é preciso citar o poderio do novo console da

Sony. O game leva pra casa o prêmio de melhor game de ação, melhores gráficos e o jogo show do momento. Foram prêmios merecidos, pois o game é impressionante. Está em desenvolvimento pela Ubisoft Montreal, totalmente baseado no seu atual sucesso **Prince of Persia**.

O título de melhor game multiplayer ficou com o agitado **Resistance: Fall of Man**. **Motorstorm**, apesar de não apresentar tudo que foi mostrado na E3 do ano passado, ainda vai ostentar o pódio de melhor game de corrida. **Virtua Tennis 3** mostrou excelentes gráficos, movimentos e fantásticas jogadas e vai ficar com título de melhor game de esporte, mas pode ser superado logo mais. Agora **Heavenly Sword** é demais! Vai ficar com a estatueta de melhor design artístico e excelência tecnológica. Os movimentos da personagem, as lutas, as combinações, a atmosfera do game, tudo se encaixa perfeitamente.

The Eye of Judgment chamou a atenção por utilizar a câmera Eye Toy para trazer os personagens de um jogo de cartas para o mundo virtual automaticamente. Impressionou pela rapidez do reconhecimento e pela inovação. Levou o prêmio de game mais inovador da feira para o PlayStation 3. **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** infelizmente só deu as caras em uma abertura animada, mas com uma qualidade impressionante, trazendo personagens da série e mais parecia um filme. Snake mais velho do que nunca metido em uma encrenca das grandes e merece destaque. Infelizmente nada jogável e ficamos na vontade. Destaques também para: **Warhawk**, **Full Auto 2: Battlelines**, **Mercenaries 2: World in Flames**, **Madden NFL 07**, **Grand Turismo HD**, **Fatal Inertia**, **Formula One 06**, **My SingStar**, **Final Fantasy XIII**, **Afrika**, **Eight Days**, **Brothers in Arms: Hell's Highway**, **Coded Arms Assault**, **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**, **Sonic The Hedgehog**, **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent**, **Tekken 6**, **Medal of Honor: Airborne**, **Too Human**.



ESPECIAL Playstation 3



O início de uma nova era **Finalmente** o novo console da Sony foi revelado e com ele, **algumas surpresas** e decepções para os fãs do **PlayStation**



Com a apresentação do novo formato digital no mercado mundial, o Blu-Ray trouxe uma verdadeira disputa entre empresas do mundo dos games. A unificação de um aparelho multimídia que rode filmes, acesse a Internet, funcione como um videogame, enfim, um centro de entretenimento digital virou moda e traz um novo conceito para o mercado dos consoles. Iniciado pela Microsoft que apresentou o Xbox 360 no ano passado e já deu um grande passo com sua rede mundial, a Xbox Live e suas regalias já atingiu impressionantes seis milhões de assinantes. Porém, a Microsoft apresentou um novo formato de leitura chamado de HD DVD (High Definition = DVD de alta definição) e garantiu que cerca de 50 filmes

estarão disponíveis nesse formato no final desse ano juntamente com o leitor externo para o seu console. A Sony não quer ficar para trás e mostrou suas garras em sua coletiva antes dos portões da E3 2006 se abrirem, e foi empolgante. Na coletiva foi divulgado o preço do PS3, alguns jogos rodando em tempo real, o acesso à Internet e a data de lançamento do console.

Vamos às compras!

Os poderosos da Sony poderiam fazer com que seu console já navegasse em sua segunda versão, até hoje ainda não entendemos porque isso não foi implementado. Já em sua terceira versão, muito mais poderosa, o PlayStation 3 entra na nova era dos consoles e com esta funcionalidade e outras diversas atrações online.

ESPECIAL Playstation 3



O mercado online irá proporcionar aos gamers uma centena de opções para compras, um dos atrativos ficará a cargo dos games, será possível adquirir itens importantes e diferenciados para muitos jogos e os fabricantes disponibilizarão muitos deles gratuitamente. Outra opção interessante, que foi apresentada na coletiva, traz o poder do computador, do entretenimento e da rede, o Singstar. Diversos álbuns de músicas no formato blu-ray estarão à disposição do usuário. É possível escolher um deles e interagir com o videoclipe que trará as letras das músicas e um timer para que os jogadores possam cantar em uma espécie de disputa num karaokê. A pontuação e o desempenho dos jogadores serão medidos em tempo real e no decorrer do videoclipe. Um vasto catálogo e diversas formas de disputas estarão presentes, é diversão na certa. Uma loja para compras de músicas no formato digital para download, chamada de SingStore, estará à disposição dos usuários. Basta escolher um álbum no catálogo, sua música preferida e fazer o download para o HD. Um histórico completa ajudará na aquisição das músicas, sem



nenhum tipo de complicação e uma comunidade faz parte do Singstar para a troca de informações e outras coisas mais.

Entendendo a nova geração

Dúvidas apareceram na comunidade dos gamers depois do anúncio do PlayStation 3, um novo formato e siglas diferentes trazem calafrios aos jogadores que

pensam em entrar de cabeça na nova geração. Muita calma nessa hora, nossa redação ajudará os marinheiros de primeira viagem e esclarecerá as dúvidas mais comuns.

Blu-Ray

O disco Blu-Ray (BRD) é um novo formato de disco óptico de última geração desenvolvido para vídeos em alta resolução e jogos de alta intensidade. Seu verdadeiro nome significa cor azul-violeta, que é utilizado para leitura e gravação no disco. Enquanto um disco DVD padrão possui quantidade limitada para filmes e extras, um único disco Blu-Ray (BRD) pode conter um equivalente a 10 DVDs, em se tratando de filmes e extras ou, se preferir, 10 jogos de PlayStation 2. Essa quantidade de espaço é importante, porque os gráficos de alta definição da próxima geração

irão exigir uma quantidade de dados muito maior do que os jogos e filmes atuais, esse é o preço da evolução.

Suas características darão um maior aproveitamento para os programadores de jogos que estarão livres para criar engines de jogos e imagens espetaculares, não precisarão tirar ou cortar algo para que caibam em um único DVD, com alta definição. O novo console da Sony será compatível com todos os jogos das versões anteriores e para filmes no formato DVD.

Alta definição

O PlayStation 3 possuirá um leitor de alta definição e utilizará gráficos da nova geração. Para que o usuário possa aproveitar as qualidades do console, é necessário ter uma HDTV. A tecnologia HDTV proporciona vídeo e som mais nítidos, bem definidos e realistas do que os sinais de televisão normais recebidos por cabo ou antena. A imagem de alta definição é superior, aumentando a resolução do conteúdo de alta definição. Um exemplo, é que a HDTV possui quatro vezes mais resolução do que uma televisão normal e também o áudio digital avançado que trará um verdadeiro som surround e, seu ambiente de diversão ficará ainda mais interessante. O console suportará integralmente todas as resoluções de alta definição, assim como a resolução da televisão normal para que os games e filmes possam ser exibidos em todo seu potencial.





E como funciona essa alta definição?

Já sabemos que uma imagem de alta definição é muito mais nítida que as televisões normais porque contém mais informações no formato digital. Portanto, a televisão de alta definição é de quatro a cinco vezes mais nítida que uma imagem de definição padrão.

As três resoluções que constituem a Alta Definição são chamadas de 720p, 1080i e 1080p. O número refere-se a quantidade de linhas horizontais que a tela exibe e as letras "i" ou "p", "interlaced" (entrelaçado) e "progressive" (progressivo).

Interlaced e Progressive Scan

No mercado hoje, existem dois tipos de projeções de televisores, um com as imagens entrelaçadas, Interlaced, onde são apresentadas linhas alternadas de forma que apenas metade da tela é apresentada em um determinado momento, a televisão alterna linhas apresentadas em cada frame (quadro), ou atualiza rapidamente para que tenhamos a visualização da imagem completa.

Com as imagens em Progressive Scan, todas as linhas da tela são apresentadas em cada atualização. Isto proporciona uma imagem espetacular e muito nítida, e explica porque a resolução 1080p é a mais desejada por usuários da alta definição. Seu número máximo de linhas e os detalhes são apresentados ao mesmo tempo. Isso significa que, para ter um bom aproveitamento das novas tecnologias de imagens, sons e outras parafernálias, é preciso adquirir uma televisão de alta resolução, e infelizmente, em nosso país, elas estão chegando agora e seus preços não são muito atrativos, quem sabe daqui a um tempo. Caso for adquirir uma, fique atento às especificações técnicas e verifique se ela suporta 720p e 1080i a 50 Hz e 60 Hz (frames por segundo).



As decepções

A Microsoft e a Nintendo apresentaram uma excelente gama de novidades para os respectivos consoles da nova geração. A primeira empresa saiu na frente e colocou o Xbox 360 no mercado mundial no final do ano passado e a gigante japonesa segurou seu novo console para 2006 e exibiu algo inovador. O Wii traz um controle que captura movimentos e o jogador possui uma

liberdade total nos



games. É certo que a Sony não ficaria para trás e mostrou um novo formato de controle sem fio de alta precisão, e felizmente a empresa manteve o padrão do PS2 Dual Shock e fez leves mudanças no layout. Adicionou também a tecnologia de captura de movimentos no aparato e retirou a vibração para que o sistema não seja prejudicado. No dia seguinte, deixou a amostra nos stands da E3 e os problemas começaram.

O dispositivo apresentou alguns problemas e os executivos da Sony ordenaram que todos fossem desligados durante o evento, então uma cadeia de decepções tomou conta da Sony, começando pelos preços divulgados do novo console.

O novo console será vendido em duas versões, uma versão acompanhará um disco rígido de 20 GB e custará salgados 499 dólares. Outra com 60 GB sairá por 599 dólares nos Estados Unidos. Na Europa, as versões custarão 499 e 599 euros, respectivamente. O PlayStation 3 chegará às prateleiras primeiro no Japão, em 11 de novembro, e seis dias depois nos Estados Unidos.

As diferenças entre os modelos não estão apenas no tamanho do disco-rígido. A versão básica não possui entrada para cartões de memória, como SD, Memory Stick e CompactFlash e, não possui Wi-Fi (rede sem fio) interno

e sim uma placa de rede com fio e sem saída de vídeo digital HDMI. Realmente a Sony anda pecando em alguns detalhes e ostenta algumas decepções, mas os executivos garantem que o PlayStation 3 trará uma nova visão para o mundo do entretenimento e valerá cada centavo gasto no console. Esperamos que sim e já começamos a fazer nossas economias para colocar as mãos nessa belezinha! ●

OS LANÇAMENTOS DO ANO!!!!

APENAS
10.00
CADA!

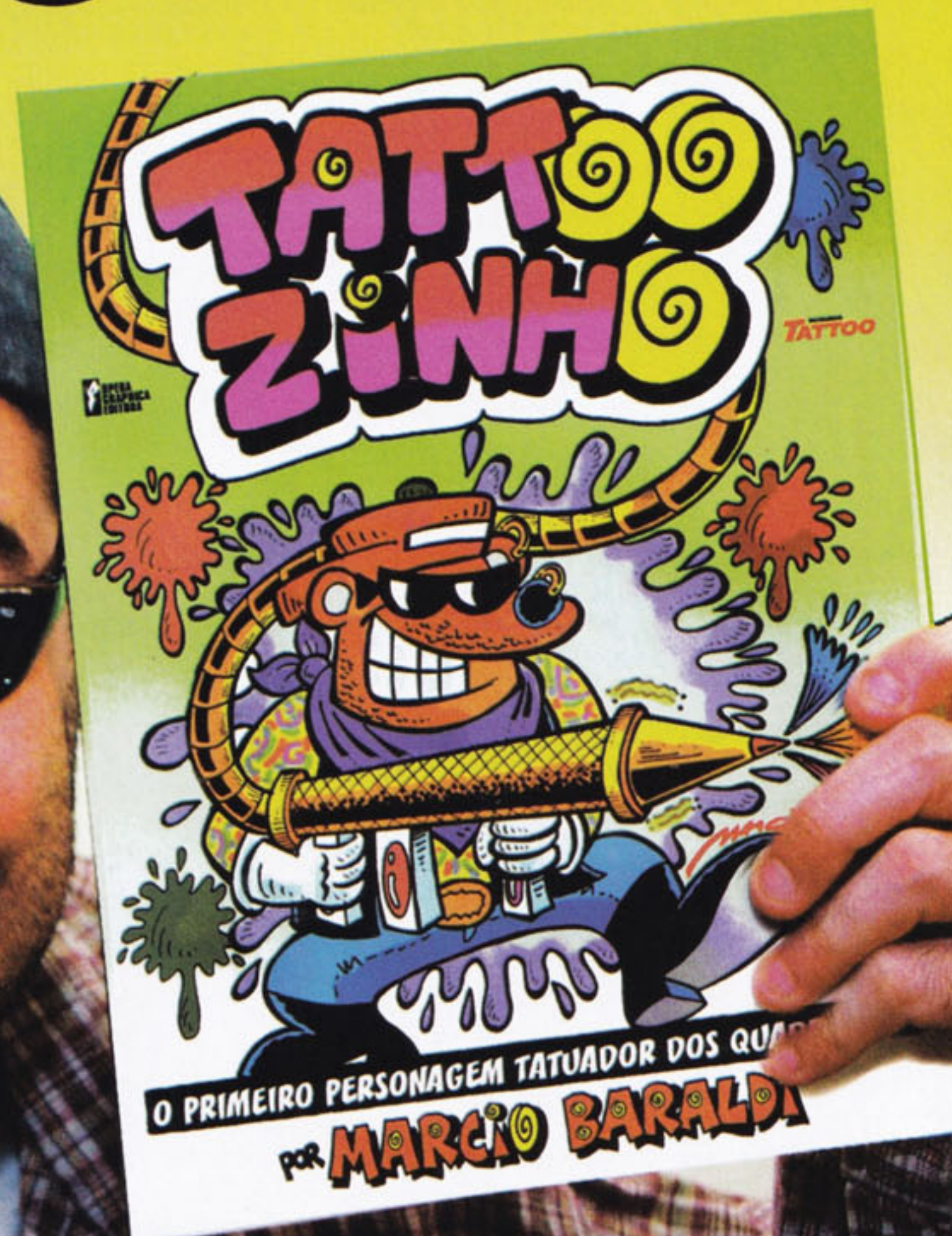


FOTO: PAULO PEPE

LIVRO DO TATTOO ZINHO

O PRIMEIRO PERSONAGEM TATUADOR DOS QUADRINHOS!

E GAME DO ROKO-LOKO

O PRIMEIRO GAME ROCK'N'ROLL DO BRASIL!!!

DO **MARCIO BARALDI**

À VENDA NO SITE WWW.ROCKBRIGADE.COM.BR

visite também o site: www.marciobaraldi.com.br



MEGADICAS

MORTAL KOMBAT 4



Para tornar Reptile invisível

Escolha ele para jogar e, durante a luta, aperte e segure R1 + Δ. O seu oponente não saberá de onde vêm os golpes.

Jogar com Meat

Entre no modo Group e vença todos os 16 oponentes. Depois, selecione um lutador e comece uma partida. Seu lutador será substituído por Meat, um carinha parecido com um zumbi, e terá os golpes do lutador escolhido.

Jogar com Noob Saibot

Termine o jogo com Reiko e na tela de escrever os "Kombat Kodes" coloque 012012, agora vá até a tela de seleção de personagens, leve o cursor até hidden, aperte e segure corrida fazendo a sequência ↑, ↑, ↓, aperte e segure bloqueio até a luta começar.

Jogar com Goro

Termine o jogo com Shinnok e vá até a tela de escolha de personagens, leve o cursor até hidden, aperte e segure corrida fazendo a sequência ↑, ↑, ↓, aperte e segure bloqueio até a luta começar.

Menu secreto

Na tela de escrever os "Kombat Kodes" coloque 302-213, saia da luta logo que ela começar e vá para o menu de "options", coloque o cursor sobre a opção versus screen enable e segure bloqueio e corrida até aparecer uma nova tela. Ação um dos códigos e, na hora de fazer o fatalite, aperte "↓" e soco alto (se você selecionar mais de um código o fatalite não funcionará).

Fatalite 1 - mostra o 1º Fatalite do personagem escolhido

Fatalite 2 - mostra o 2º Fatalite do personagem escolhido

Level Fatalite - mostra o Fatalite do level do personagem escolhido

Ending - mostra o final do personagem escolhido após ganhar a primeira luta

102 Dalmatians: Puppies to the Rescue

Password

Entre com o password correspondente à fase desejada

Fase - Password

- 2 - Dice, Bone, Bone, Dice
- 3 - Dice, Key, Bone, Machine
- 4 - Dice, Bone, Food Bowl, Toy
- 5 - Bone, Dice, Dog, Bone
- 6 - Bone, Dice, Machine, Food Bowl
- 7 - Bone, Bone, Paw, Dog
- 8 - Bone, Bone, Paw, Toy
- 9 - Bone, Toy, Key, Bone
- 10 - Bone, Toy, Key, Dice
- 11 - Bone, Toy, Bone, Machine
- 12 - Bone, Machine, Dice, Toy
- 13 - Bone, Machine, Toy, Key
- 14 - Bone, Toy, Paw, Food Bowl
- 15 - Bone, Toy, Toy, Machine
- 16 - Bone, Paw, Toy, Toy
- 17 - Toy, Bone, Key, Bone
- Bonus 1 - Machine, Dice, Dice, Dice
- Bonus 2 - Machine, Dice, Dice, Machine



Capture Jasper

Quando Jasper começar a te perseguir, corra para a colméia que Incomoda mostrou para você.

Capture Horace

Quando achar Horace perto dos passos azuis em Piccadilly, aperte quadrado para abrir o bueiro. Deixe o cachorro fazer todo o trabalho para apanhar Horace.

Derrote Cruela 1

Aperte círculo para atirar abacaxis. Derrube-a cinco vezes para ganhar.

Achar Lucky

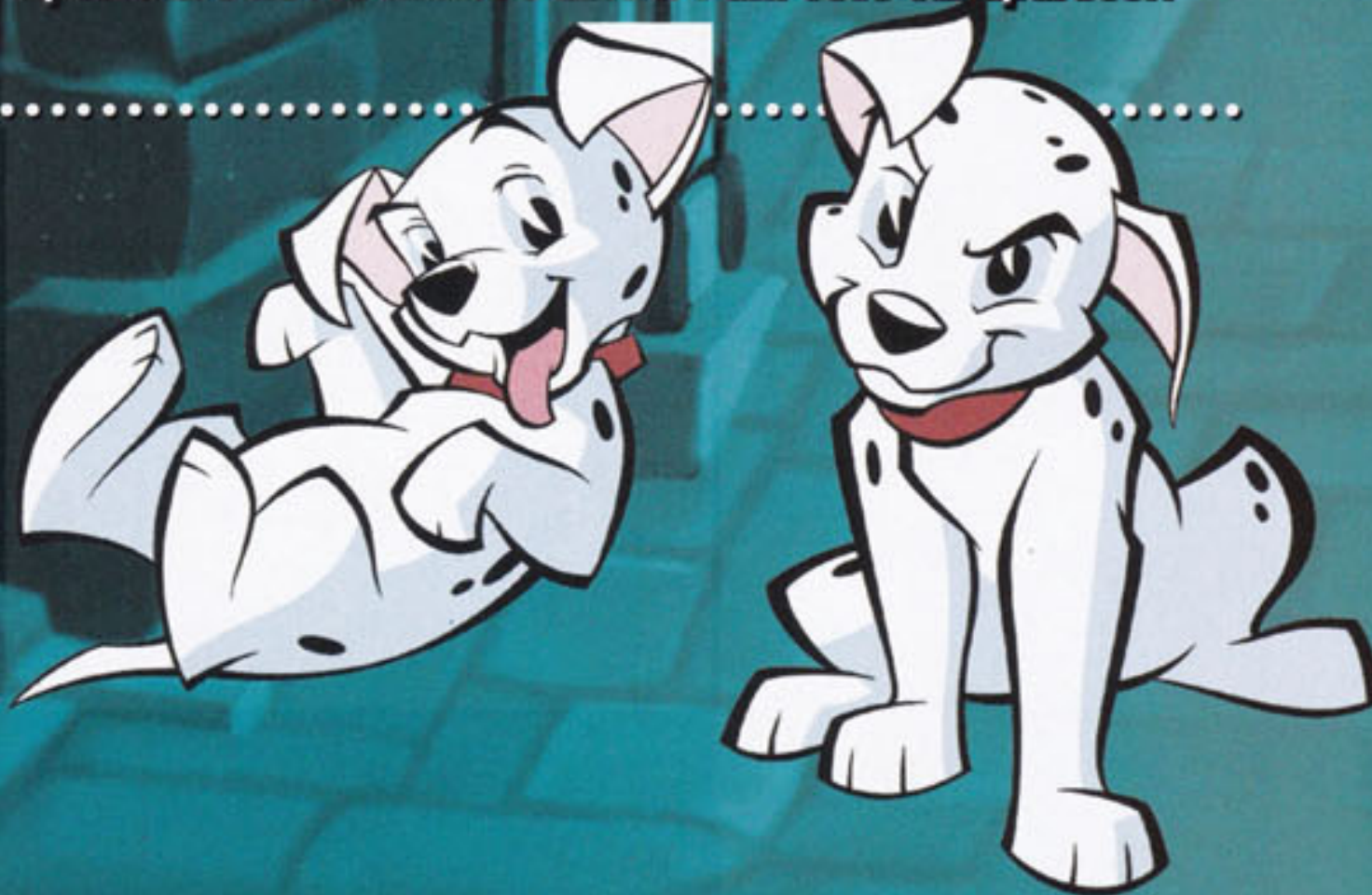
Entre atrás da cadeira da casa e empurre até a parede.

Achar Rolly

Entre na cozinha e olhe dentro do armário.

Achar um osso

Entre na caixa registradora, na fase da loja de brinquedos, e aperte Δ e ■. A caixa se abrirá e um osso vai aparecer.



Bug's Life

99 Vidas

Entre no menu principal, segure [R1] e aperte X, ●, L2. Se o código for feito corretamente você ouvirá um som característico do personagem.



Ace Combat 3

Simulador de missão

Habilite todos os 5 finais com um piloto completando todas as 52 missões e salve o jogo. Então, volte para a tela título e carregue o arquivo do game salvo. A opção "New File" irá mudar para "S-File". Escolha essa opção para um simulador de missão que permite que qualquer missão seja jogada com qualquer avião e nível de dificuldade.

Missão bônus

Obtenha um rank "B" ou melhor, em todas as 35 simulador missions para habilitar uma missão bônus.

Avião U14054 Aurora

Obtenha um rank "A" em todas as 36 simulador missions na dificuldade normal ou hard.

Orbital Satellite Laser e avião X-49 Night Raven

Obtenha um rank "A" em todas as 36 simulador missions na dificuldade hard. Nota: O laser pode deixar de ser usado em todas as missões.

Avião XR-900 Geopelia

Obtenha um rank "A" na simulador mission 36 no simulador de missão.

Music test

Complete o jogo na dificuldade easy.

Seqüência de FMV japonesa

Complete o jogo na dificuldade hard para ver a seqüência de introdução original japonesa.

Controlar o replay

Durante um replay, pressione ■, Δ, ●, X, L1 ou R1 para mudar o ângulo da câmera. Pressione L2 para acrescentar um filtro, como se a visão fosse por meio de um par de óculos escuros. Pressione R2 para acrescentar efeito de blur.



Crash Bandicoot Racing

Faça alguma das seqüências de comandos abaixo, na tela principal para ligar os códigos, um som confirmará a entrada correta dos mesmos. Segurando L1 + R1, use:

Habilitar Penta Penguin – ↓, →, Δ, ↓, ←, Δ, ↑
 Habilitar Ripper Roo – →, ●, ●, ↓, ↑, ↓, →
 Habilitar Papu Papu – ←, Δ, →, ↓, →, ●, ←, ←, ↓
 Habilitar Komodo Joe – ↓, ●, ←, ←, Δ, →, ↓
 Habilitar Pinstripe – ←, →, Δ, ↓, →, ↓
 Pistas Extras – →, →, ←, Δ, →, ↓, ↓
 N. Tropy – ↓, ←, →, ↑, ↓, →, →
 Painéis de Super-Turbo – Δ, →, →, ●, ←
 Invisibilidade – ↑, ↑, ↓, →, →, ↑
 Sempre Com Power-Ups de Invisibilidade – ↓, ←, →, ↑, ↓, →
 Bombas Infinitas – Δ, →, ↓, →, ↑, Δ, ←
 Wumpa Fruits Infinitos – ↓, →, →, ↓, ↓
 Máscaras Infinitas – ←, Δ, →, ←, ●, →, ↓, ↓
 Ver Contador de Turbos – Δ, ↓, ↓, ●, ↑
 Scrapbook – ↑, ↑, ↓, →, →, ←, →, Δ, →
 Jogar Demonstração de "Spyro The Dragon 2" – ↓, ●, Δ, →

Crash Falso

Vença a "Purple Gem Cup" para destravar o Fake Crash

Arenas de Batalha Extras

Complete o modo arcade de um jogador nas dificuldades easy, medium e hard, em todos os campeonatos, para receber novas arenas. A dificuldade easy abre o "Parking Lot", a dificuldade normal abre o "The North Bowl" e a dificuldade hard abre o "Lab Basement".

Novos Campeonatos

Recolhendo todas as quatro moedas de cada cor (no modo Adventure), você habilita um novo campeonato com o nome da cor, no total são 5 campeonatos que você pode habilitar. Exemplo: Coletando as 4 moedas vermelhas você habilita o "Red Gem Cup".

Completar 101%

Depois de conseguir todos os troféus e a conversa final com N.Oxide, você terminará em frente de sua arena. Não entre, em vez disso, siga em torno dela e termine de pegar todas as relíquias e CTR Tokens restantes. Quando você pegar tudo, corra com N. Oxide na corrida final. Ao derrotá-lo, você conseguirá terminar o jogo com 101%.

MEGADICAS



Dead or Alive

Mudando a câmera
 Após vencer um round, durante a pose de vitória do seu personagem, use o R1 e o R2 para aproximar ou afastar a câmera. Use o direcional para rotacionar a câmera.

Pausa limpa
 Durante uma luta, aperte start para pausar. Em seguida, aperte o select para eliminar o menu, deixando a pausa limpa.

Roupas diferentes
 Na tela de seleção de personagem, aperte "↑" sobre o personagem desejado para alternar entre as roupas disponíveis.

Músicas de bônus
 Coloque o CD Dead or Alive em qualquer CD Player convencional e apenas pule a trilha número 1. Da trilha número 2 em diante você terá várias músicas e vozes para ouvir.

Cool Boarders 2: Killing Sessions

Todas as pistas:

Na tela da seleção de modo, passe o cursor rapidamente (na ordem) pelos seguintes modos: "SBC", "Onemake", "Freeride", "Option", "Boardpark", "Halfpipe", "Freeride" e então aperte ●. Após a tela 1P/2P aparecer, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte ●.

Roupas novas:

Na tela de seleção de modo, faça a seqüência: ↓ + R1, ↑ + R1, ↓ + R2, ↑ + R2, ↑, ↑ + R1, ↓, ↓ + R2. Repare que as personagens Cindy e Irin agora possuem roupas novas.

Jogue com o Alien e com o Snowman:

Escolha "Onemake". Em seguida, complete 100 manobras no "Master". Depois escolha "Freeride" e então quebre todos os recordes.

Levels secretos:

Basta quebrar todos os recordes de todas as pistas no modo "Freeride".

Mirror Mode:

Primeiramente, complete o modo "SBC". Depois, entre em Option e aperte Select no controle 2. Volte para a tela de seleção de modo e aperte R1 + □ para correr com pistas invertidas.





MEGADICAS

Metal Gear Solid

Bandana e Demo Theater Roll A

Submeta-se à tortura de Ocelot e termine o jogo. Após os créditos, uma tela vai aparecer anunciando seu prêmio: a Bandana que garante munição ilimitada. Salve e comece um new game usando a informação salva. Você vai encontrar a Bandana no seu inventário. Para acessar a Demo Theater Roll A, termine o jogo da mesma maneira que a anterior. Na tela título, entre na opção Special Menu e você vai encontrar a Demo Theater. Entre nessa opção e você vai encontrar a Roll A, que permite que você assista aos filminhos do cenário A.

Stealth Camouflage e Demo Theater Roll B

Não seja torturado por Ocelot e termine o jogo. Após os créditos, na tela com o seu prêmio, você vai ver o Stealth Camouflage. Esse item o deixa imperceptível para todos os personagens do jogo, com exceção dos chefes. Salve o jogo e comece um new game usando a informação e você vai encontrar o Stealth Camouflage no seu inventário. Para acessar o Demo Theater Roll B, termine o jogo da mesma maneira e, na tela de título, entre na opção Special Menu. Você vai encontrar uma nova opção, a Demo Theater. Entre nela e você vai ver o Roll B, que permite que você assista aos filminhos do cenário B.

SNAKE in a Tuxedo e Red Cyborg Ninja

Jogue usando a informação salva de ambos os jogos acima. Não deixe Ocelot torturá-lo durante o primeiro jogo e deixe no segundo. Não use a Bandana, nem o Stealth Camouflage durante ambos os jogos. Quando terminar o segundo jogo, comece um terceiro usando a informação salva do segundo. Quando o jogo começar, Snake vai estar vestido com um tuxedo e o Cyborg Ninja vai estar de vermelho.



Cool Boarders 2001

TODAS PISTAS, PERSONAGENS E EVENTOS

Escolha "Career Mode", na tela Choose player, acesse a opção "Load from Memory Card" e digite a seguinte sequência: GIVEALL

Se fizer corretamente, quando digitar a última letra da sequência, você escutará a seguinte mensagem: "Hey, No Cheating". Agora todos os personagens, boards, pistas e eventos estarão liberados nas opções Quick Race e Career Mode.



Castlevania Symphony of the Night

Se você quiser uma espada realmente forte faça o seguinte:

Vá para Library, mais precisamente onde ficam aquelas cabeças voadoras (Schmoo's). Mate-as até que liberem uma espada chamada Crisaegrim que executa golpes com uma velocidade incrível.

Obs.: A liberação de itens por inimigos depende da quantidade de "Luck" (Sorte) que você tiver, portanto para a liberação dessa espada, você deve ter mais ou menos entre 45 e 50 de "luck". Para ajudar, você também pode usar alguns "potions" que aumentam o seu "luck" temporariamente.

Bushido Blade 2

Jogue com os subpersonagens

Vença o battle (story) mode decisivo mantendo ambos os subpersonagens vivos. Então, os sub-personagens poderão ser usados em qualquer outro modo de jogo.

Slash Mode

Vença o Boss mode sem usar continues. Então, uma opção para "Slash Mode" irá aparecer no menu principal.

Cem Slashes Mode

Vença o game com os seis personagens normais.

Chanbarra Mode

Derrote os treze chefes no Action (Boss) Mode sem usar continues. Então, no menu principal, coloque o cursor sobre a opção "Link Mode" e pressione ↓, ↓ para acessar o Chanbarra mode.



Apocalypse

Level select

Pause o game, segure L1 e pressione Δ , $\uparrow$, X, $\downarrow$. Então, selecione exit para voltar ao menu principal com uma nova opção.

Todas as armas

Pause o game, segure L1 e pressione $\bullet$, $\uparrow$, $\downarrow$, X, $\blacksquare$.

(Se os códigos entrarem corretamente, você ouvirá um tiro)



Apresentação secreta

Antes da tela de apresentação aparecer, aperte e segure $\square$ + X para ver uma apresentação secreta!

Ataque duplo

Para detonar um ataque duplo e mortal, aperte X repetidamente o mais depressa que você puder, até ouvir um som estranho.

Dinheiro infinito

Equipe todos os seus personagens com uma "ring" e então venda essas "rings". Você irá receber o dinheiro, mas as "rings" irão continuar equipando seus personagens! Repita quantas vezes quiser essa dica. Obs.: Na verdade, essa dica nada mais é do que um erro no jogo. Algumas versões do game aceitam essa dica, enquanto outras não.

Personagens secretos

Existem 3 personagens secretos nesse jogo. Encontre-os da seguinte forma:

1º) Lorele

Lorele pode ser achada na ruína do castelo de Bárbaros. Vá através da saída, perto do padre, e dirija-se para perto das escadas. Empurre a parede perto das escadas até você achar uma entrada secreta. Lá dentro você encontrará Lorele.

2º) Percy

Percy é um dos seus inimigos ("Black night"). Tudo que você tem a fazer para consegui-lo é ficar sem lutar contra ele por 15 rounds. Ele fugirá, mas irá se juntar a você mais tarde.

3º) Tont

Tont pode ser achado em seu caminho até Simone. Você passará por uma caverna. Existe um lugar nessa caverna onde se encontram duas portas, uma próxima a outra. Entrando na porta da esquerda, você continuará por outra parte da montanha. Entrando na porta da direita, você chegará até Simone. Escale para o topo do lado esquerdo e você verá uma esmeralda. Pegue-a. Ache um caminho de volta pelo lado direito e siga até Simone (pela porta da direita). Em Simone, vá até a casa do "summoner" no lado oeste da cidade. Ele vai falar que precisa da joia que está com você. Dê a ele.

Beyond the Beyond



MEGADICAS

Colin McRae Rally 2.0

Entre em novo piloto e digite para:

Habilitar todas as fases - helloclleveland
Habilitar todos os carros - onecarefulowner
Habilitar carro Ford Puma - coolestcar
Habilitar carro Ford Sierra - jimmyscar
Habilitar carro Mini Cooper's - jobinitaly
Habilitar carro Mitsubishi Lancer Road Car - offroad



Bomberman World

Password para o último chefe
Entre no password e coloque o nº 2203



4X4 Hardcore

Chuva de sapos

Em "race type" escolha o modo "time trial". Depois, escolha "start race". Em "edit names" digite "RAINFROG". Se a dica funcionar, o rosto de um dos programadores do game aparecerá na tela. Volte ao menu principal e escolha a opção "froggy weather".

Veículo secreto

Em "race type" escolha o modo "time trial". Depois escolha "start race". Em "edit names" digite "MAINLINE". Se a dica funcionar, o rosto de um dos programadores do game aparecerá na tela. Volte ao menu principal e você poderá escolher o veículo mother





MEGADICAS

A seleção de truques
mais arrasadora
do planeta!

MVP 06 NCAA BASEBALL

Item de desafio Nível 1 – Você precisa entrar com Peter Trenouth como nome de jogador no modo Dynasty

Itens de desafio Nível 2 – Você precisa entrar com Trey Smith como nome do jogador no modo Dynasty

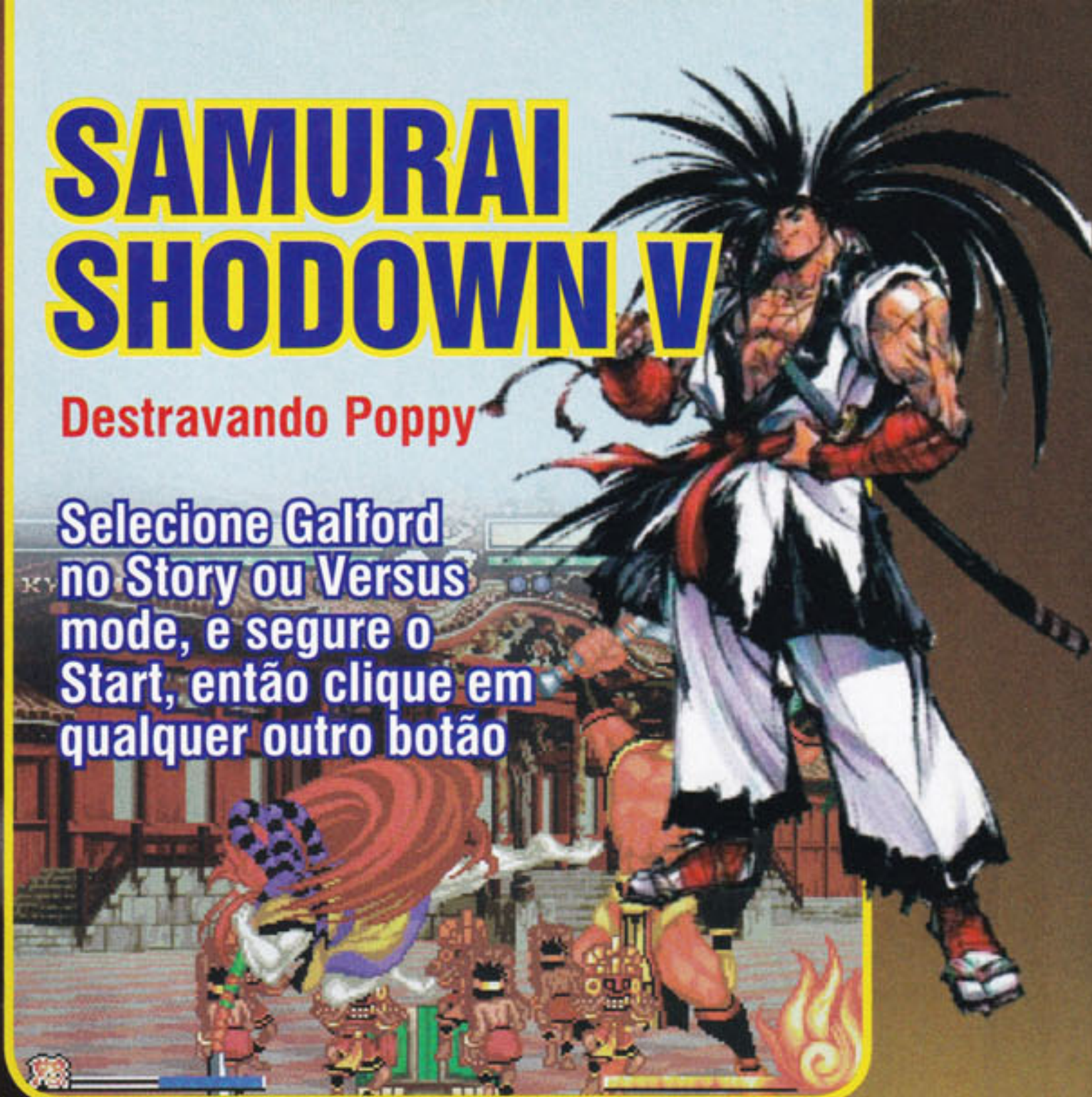
Todos os itens de desafio - Você precisa entrar com Dee Jay como nome do jogador no modo Dynasty



SAMURAI SHODOWN V

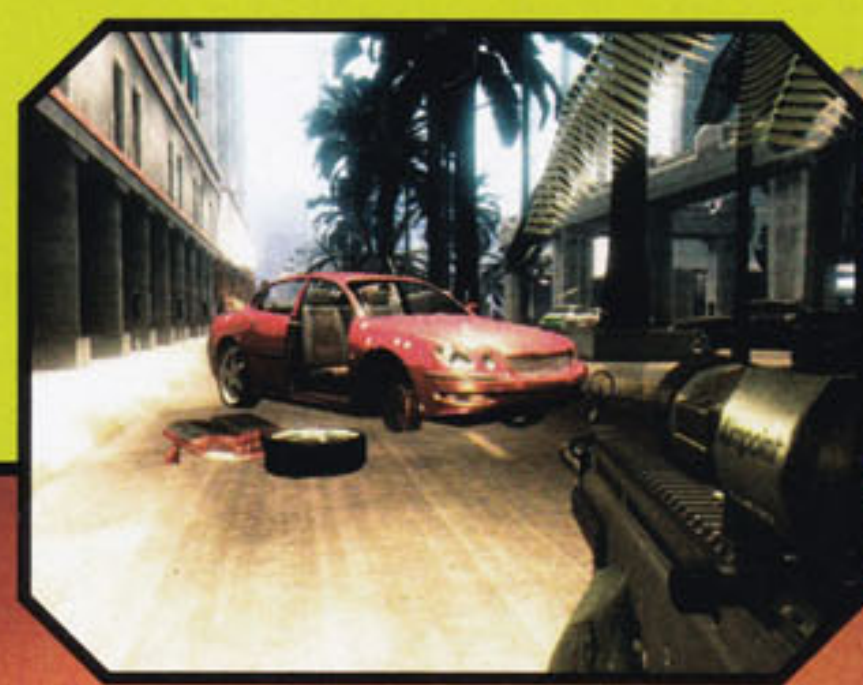
Destravando Poppy

Selecione Galford no Story ou Versus mode, e segure o Start, então clique em qualquer outro botão



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Destravando Dificuldade Warfighter
Vença totalmente o jogo



THE GODFATHER

Munição cheia – Pause o jogo e entre com ●, ◀, ●, ▶, □, R3
Energia completa - Pause o jogo e entre com ◀, □, ▶, ●, ▶, L3
\$5.000 - Pause o jogo e entre com □, ●, □, □, ●, L3
Todos os filmes - Pause o jogo e entre com ●, □, ●, □, □, L3

Destravando

Clipes de filmes - Pause o jogo e entre com ●, □, ●, □, □, L3

Clipe "Are you ready to do me this favor?" – Termine a missão "Change of Plans"

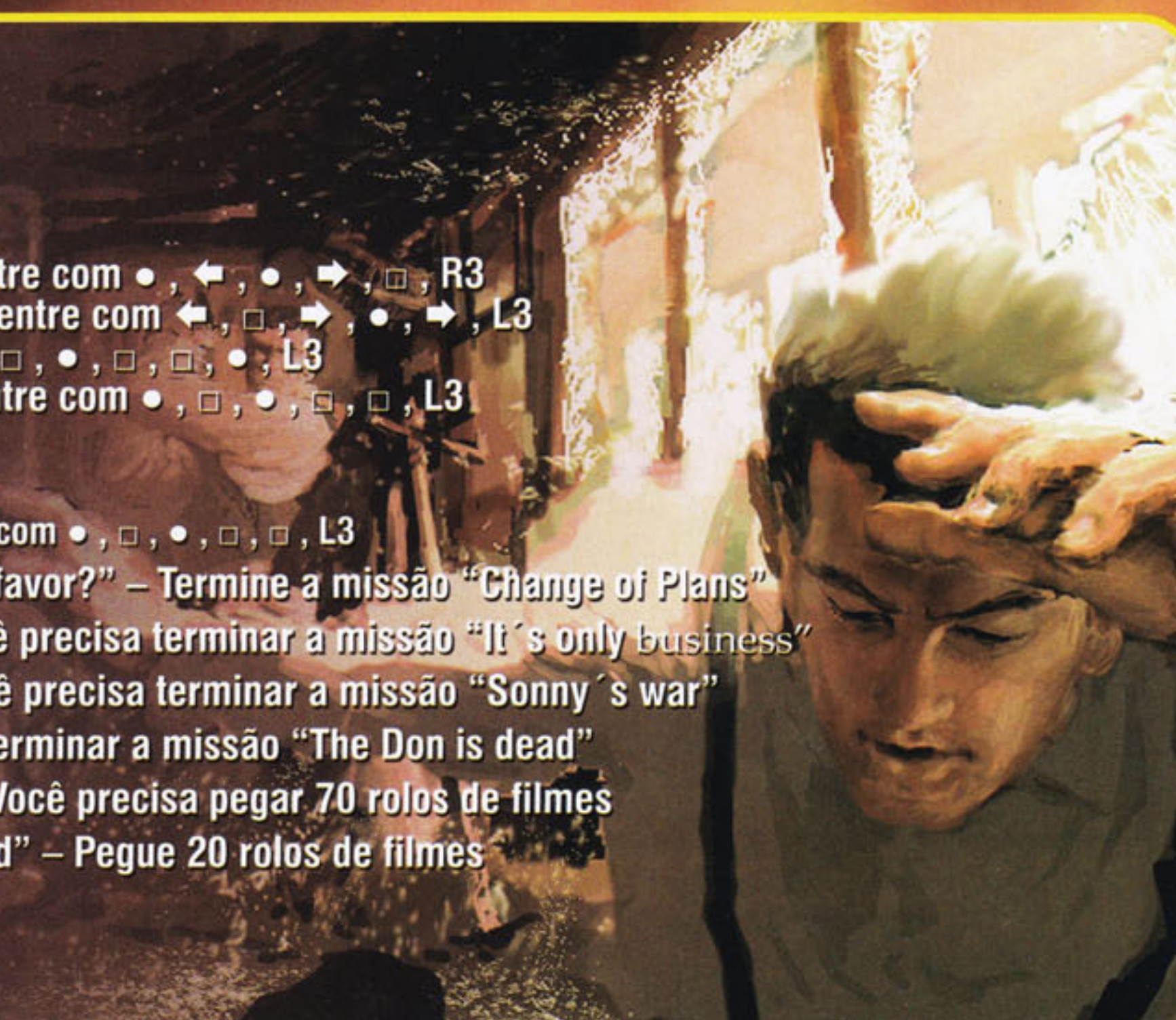
Clipe "Carlo goes for a ride" – Você precisa terminar a missão "It's only business"

Clipe "Carlo learns a lesson" - Você precisa terminar a missão "Sonny's war"

Clipe "Five Shots" - Você precisa terminar a missão "The Don is dead"

Clipe "Good morning Mr. Woltz" – Você precisa pegar 70 rolos de filmes

Clipe "Don sends Luca on an errand" – Pegue 20 rolos de filmes

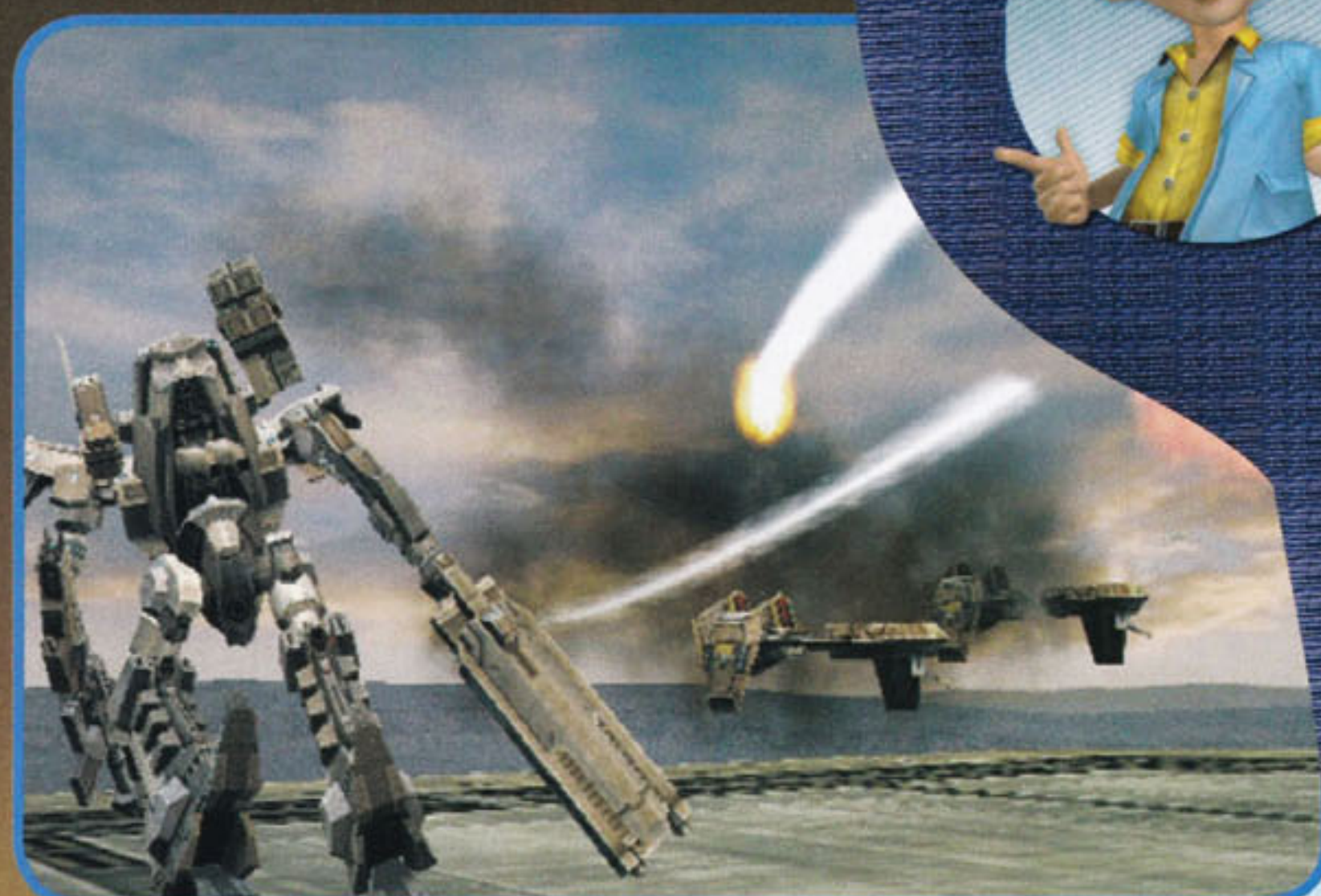


WARSHIP GUNNER 2

Termine o jogo uma vez em qualquer dificuldade para destravar:
Dificuldade Very Hard
Modo Survival
Modo Special Mission
Comandos Voice Select (somente treino)
Seleção do sistema inimigo (somente treino)



MEGADICAS

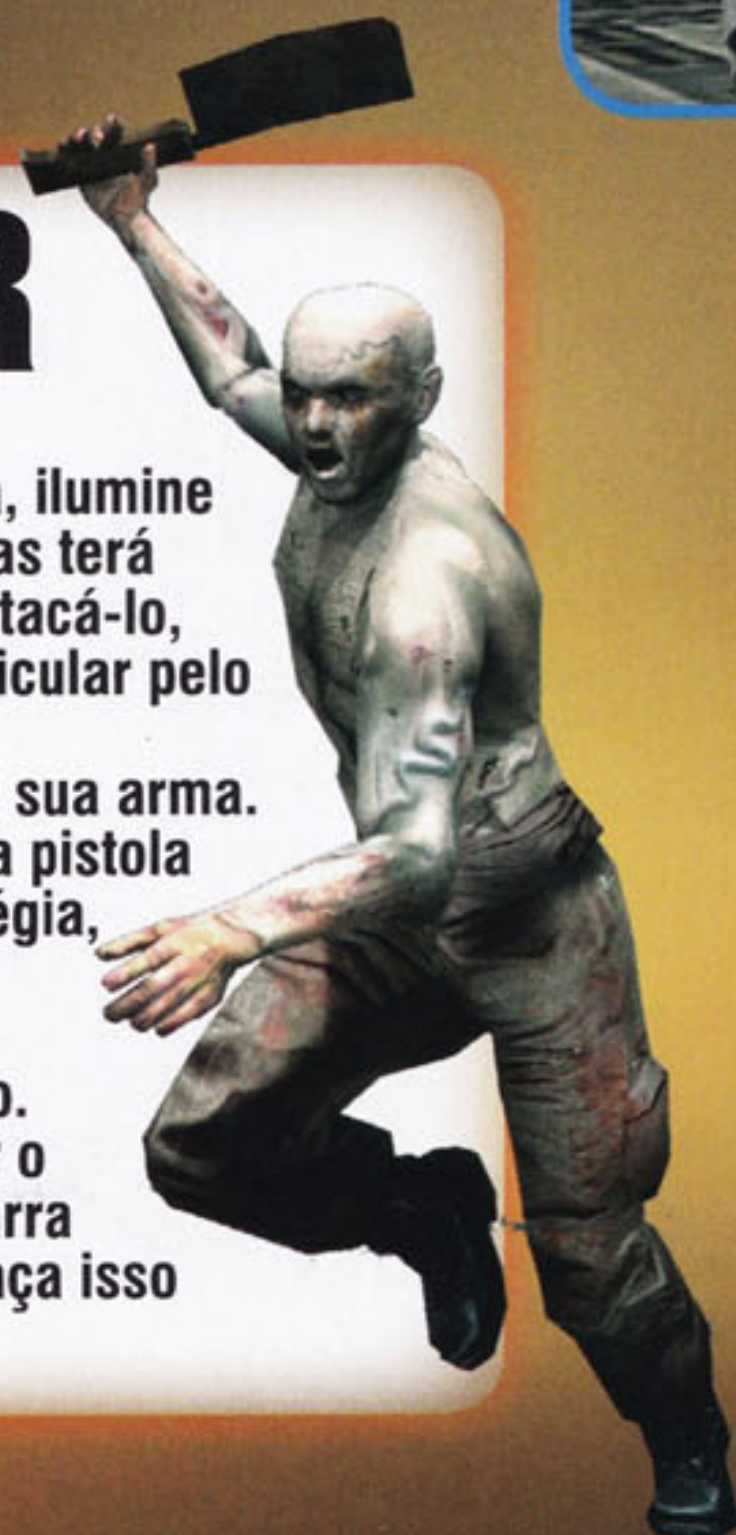


COLD FEAR

Luta contra o último chefe

Quando o último chefe andar ao encontro de Anna, ilumine suas costas com a AK47 ou a MP5, cada uma delas terá o poder de chamar a atenção dele. Então ele irá atacá-lo, corra em um ângulo longe dele e vá pela perpendicular pelo caminho do chefe no último segundo.

Repita isso por quatro vezes e Anna descarregará sua arma. Depois de uma cena, você precisará mudar para a pistola 45 para terminar com ele. Utilize a mesma estratégia, mas dessa vez você terá Tom correndo contra o chefe, do lado esquerdo, e o inimigo errará seus ataques, escolha seu personagem para esmagá-lo. Uma vez chegando perto, você precisa pressionar o botão de ação repetidamente para completar a barra de ação e, pressione FIRE para atirar no chefe. Faça isso três vezes e você terminará.



24: THE GAME

Segure L1+R1+L2+R2 no menu principal por alguns segundos. Um menu de trapaças aparecerá e você poderá segurar o X em cada letra para soletrar os códigos de acesso.

NTSC-1

66BAUER - Invulnerabilidade
62ALMEIDA - Munição infinita
72DESSLER - Todas as missões
54PALMER - Todos os bônus

PAL-M

BAUER066 - Invulnerabilidade
ALMEIDA062 - Munição infinita
DESSLER072 - Todas as missões
PALMER054 - Todos os bônus



SILENT LINE: ARMORED CORE

Tenha um símbolo de defesa – Para pegar símbolos dos derrotados ACs, pressione START + SELECT quando o slogan de vitória aparecer

Destravando Partes de Bônus – Para ganhar partes de bônus, tenha um A ou S em qualquer missão

Overboost – Para aumentar sua propulsão rapidamente, pressione ambos L3 e R3. Você poderá seguir adiante com a propulsão duas vezes na velocidade normal antes de colidir contra algo. Porém, você não poderá parar antes de correr até a uma parede ou outro objeto, esse é o risco que você terá que correr utilizando essa dica.

Armas Supersecretas – Quando se encontrar na missão para proteger o novo carregamento de armas durante o reabastecimento do avião, aproxime-se dele quando chegar próximo ao centro (Core). Siga para trás do avião quando ele parar e pegue a arma. Você falhará na missão, mas terá a arma. Outra arma escondida está na missão "Eliminate Rioters". No final dessa missão você irá correr até um AC chamado de Struggle. Siga para a sala e destrua as caixas até encontrar a arma. A arma mais difícil estará na missão onde é preciso destruir a base protótipo. Nessa missão você precisa invadir sem ser visto. Será preciso andar no estilo Metal Gear Solid; ache o avião em ruínas, siga em direção ao oeste para encontrar a caverna. A primeira coisa que você verá será a arma dentro dela.





MEGADICAS



FIFA STREET 2

Jogadores pequenos

Entre com Δ , $\square$, $\uparrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\rightarrow$, $\downarrow$, $\leftarrow$



2006 FIFA WORLD CUP

Destravando todos os times das Américas
Você precisa vencer o World Cup com pelo menos um time das Américas



STATE OF EMERGENCY 2

Destravando tudo
Você precisa segurar L1 e R1, então entre com $\bullet$, Δ , $\square$, $\bullet$, Δ



DEAD TO RIGHTS

Modo Chow Yun Jack

Na tela que diz "New Game", segure L1, L2, R1, R2. Depois pressione Δ , $\bullet$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\uparrow$. Jack terá duas armas.

Lista de trapaças

Na tela do New Game/Load game/Options, entre com estas trapaças. Trapaças serão canceladas quando você sair da tela título ou carregar um jogo.

Lazy Mode (Todos os níveis, Minigames e seqüências FMV): Segure L1 + L2 + R1 + R2, e pressione $\downarrow$, $\leftarrow$, $\downarrow$, Δ , $\downarrow$

Um tiro uma morte: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione Δ , $\bullet$, $\bullet$, $\bullet$, $\leftarrow$

Trapaça Sniper Scope: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\square$, $\square$, $\square$, $\downarrow$, $\rightarrow$

Trapaça Bang-Bang: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\bullet$, Δ , $\square$, $\bullet$, $\rightarrow$

Sem cursor: Segure L1 + L2

+ R1 + R2, pressione $\uparrow$, $\uparrow$, $\downarrow$, $\downarrow$, $\uparrow$

Destrua a dificuldade Hard Boiled (Poderosa): Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\square$, Δ , $\leftarrow$, $\uparrow$, $\rightarrow$

Cachorro infinito (Shadow): Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\bullet$, $\square$, Δ , $\bullet$, $\downarrow$

Adrenalina Infinita: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\leftarrow$, $\rightarrow$, $\leftarrow$, $\bullet$, $\square$

Colete Infinito: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione, $\uparrow$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\square$, $\downarrow$

.50S infinito: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione Δ , $\bullet$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\uparrow$

Energia Infinita (escudos humanos): Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\square$, Δ , $\bullet$, Δ , $\square$

Ataque Poderoso: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\bullet$, $\bullet$, $\uparrow$, $\uparrow$, $\square$

Todos os inimigos desarmados: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\rightarrow$, $\square$, $\leftarrow$, $\bullet$, Δ

Modo Boomstick (espingardas ilimitadas): Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione $\rightarrow$, $\bullet$, $\bullet$, $\bullet$, $\square$

Jack Invisível: Segure L1 + L2 + R1 + R2, pressione Δ , Δ , $\uparrow$, $\uparrow$, Δ . Nota: Inimigos podem ver Jack, mas tudo que eles verão serão apenas as sombras das balas

Destravando Minigames: Termine o Story Mode em qualquer dificuldade

Modo Wussy: Para fazer com que os inimigos tenham 25% a menos de pontaria, entre com este código: $\square$, $\leftarrow$, Δ , $\uparrow$, $\downarrow$



X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Sala de Perigo com Noturno
No menu "Cerebro Files", entre com
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →

Destravando Salas de Perigo

Você pode destravar oito salas de perigo. Será preciso pegar todos os arquivos das Sentinelas e Arma X com todos os personagens.

Destravando mais Salas de Perigo

No menu "Cerebro File", entre com os códigos associados para destravar material

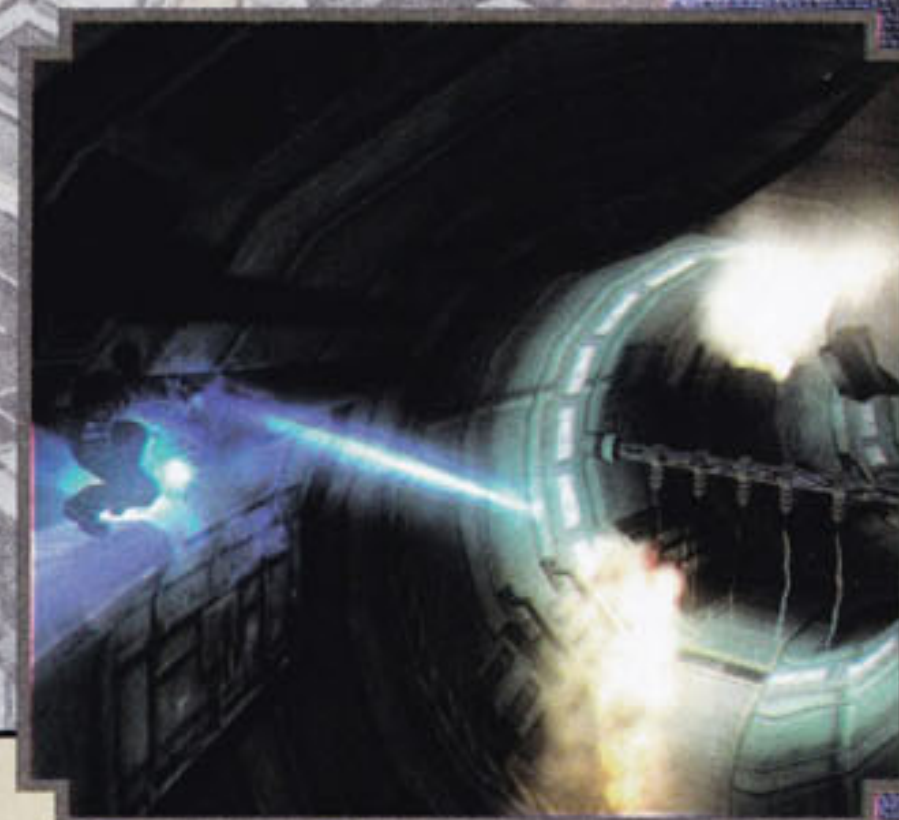
Nightcrawler Danger Room – ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start
Wolverine Danger Room – ↓, ↓, ↑, ↑, ←, →, ←, →, Start
Iceman Danger Room – →, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, Start

Destravando itens

Roupas de rua para Wolverine – Pegue todos os arquivos Weapon X nos níveis do Wolverine
Roupas do gibi para Wolverine – Pegue todas as peças Sentinel Tech no nível Wolverine
Roupas de rua para o Homem de Gelo – Pegue todos os arquivos Weapon X no nível do Iceman
Roupas do gibi para o Homem de Gelo – Pegue todas as peças Sentinel Tech no nível do Iceman
Roupas de rua para Noturno – Pegue todos os arquivos Weapon X no nível do Nightcrawler
Roupas do gibi para Noturno – Pegue todas as peças Sentinel Tech no nível do Nightcrawler
Cenário do Homem de Gelo na Sala de Perigo – Complete o Act 1 do Story Mode
Cenário do Wolverine na Sala de Perigo – Complete o Act 2 do Story Mode
Cenário do Noturno na Sala de Perigo – Complete o Act 3 no Story Mode



MEGADICAS



RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

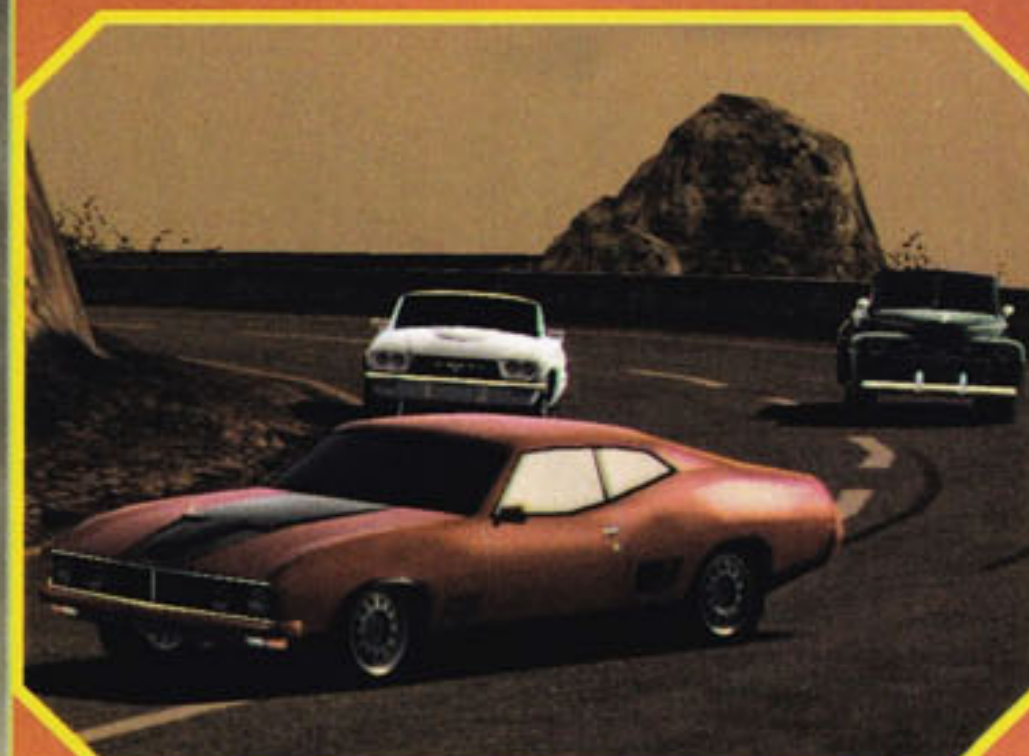
Destravando monstros

Utilize os monstros nas cidades listadas abaixo para destravar outros monstros. Existem outros monstros secretos para destravar. Então será preciso reentrar na cidade para destravá-lo

Leon – Jogue com qualquer monstro inicial em Las Vegas
Kingston – Jogue com Lizzie em Las Vegas
Jack – Jogue com Harry em Las Vegas
Marco – Jogue com Ralph em San Francisco
Shelby – Jogue com Lizzie em San Francisco
Natalie – Jogue com Marco em San Francisco
Kyle – Jogue com Kingston em London
Icky – Jogue com Ralph em London
Edwin – Jogue com Wally em London
Cal – Jogue com Kyle em Los Angeles
Amanda – Jogue com Kyle em Los Angeles
Bart – Jogue com Kingston em Los Angeles
Rojo – Jogue com Kyle em Chicago
Harry – Jogue com Marco em Chicago
Nick – Jogue com Harry em Chicago
Croc – Jogue com Rojo em Hong Kong
Venus – Jogue com Croc em Hong Kong
Jill – Jogue com Amanda em Hong Kong
Wally – Jogue com Marco em New York
Rocky – Jogue com Cal em New York
Joe – Jogue com Natalie em New York
Philbert – Complete todo o Par Point Stars em todas as cidades
Eyegore – Complete todos os Challenge Stars em todas as cidades
Bubba – Destrua todos os monstros, secretos e normais



FORD RACING 3



Todas as pistas – Pressione L2, L1, R2, R1, X, X, Δ, □, ●, para destravar todas as pistas

Todos os carros – Pressione ●, □, Δ, X, X, R1, R2, L1, L2





MEGADICAS

ROGUE TROOPER

Destruindo a dificuldade Massacre
Termine o jogo uma vez em qualquer dificuldade.

Pente padrão grátis – Para ter um pente padrão de munição quando estiver sem, em vez de comprar outro programa, pegue novamente a Sentry Gyn, você terá um pente fresquinho e poderá matar mais alguns Norts.

Velocidade rápida para tiros com a Sniper – Dar um zoom antes de um tiro é normal, mas se você errar ou o inimigo precisar mais de um tiro para matá-lo, saia rapidamente da visão com a mira e entre novamente, você terá outro tiro carregado e sem precisar esperar.



LMA MANAGER 2006

Trapaças

- TXYU7TKLNHCB** – Ritmo total para os jogadores
- FPPWMPFTPG2CC** – Status completo para jogadores
- 39YN5T4VLH5P8** – Iniciar com qualquer um
- JRFTREXF39RDF** – Recuperar jogador em um dia
- VCXEKE7AATQ50** – 500 milhões de créditos
- 8LFPNQK57VB46** – Clube utiliza a melhor instalação para treinamento
- MTYXT99WA6DXA** – Todos os jogadores novos têm o potencial cheio



TRUE CRIME: NEW YORK CITY



Destruindo

- 2.5L L4 Sedan** – Você precisa ter o Rank 3 Detective
- 3.5L V6 Sedan** – Você precisa conseguir o Rank 5 Detective
- 5.4L SC V8 Coupe** – Você precisa conseguir o Rank 2 Detective

Modo zumbi

No menu principal, segure L1 e R1 e entre com •, Δ, □, X, □, X. Entre com o código duas vezes para o modo zumbi duplo.

Tolerância Ilimitada

Traga o compstat e a tela do mapa, segure L1 + R1 e entre com •, □, X, □, X e •.





KINGDOM HEARTS II

- Mysterious Abyss** – Termine o Chapter 3 of Atlantica
Final secreto – Termine todos os mundos e o Jiminy's Journal no standard mode, ou apenas termine todos os mundos no proud mode
Chicken Little – Você precisa ter 100 Acre Wood no mundo. Ele estará disponível depois da segunda cena
Gênio – Você precisa vencer o Volcano e o Blizzard Lord
Peter Pan – Após a segunda visita ao Port Royal, você o encontrará no cemitério de navio (Ship Graveyard)
Stitch – Uma vez adquirida a Mater Form, você o encontrará no corredor na sala do computador em Hollow Bastion
Gummi Ship nível 2 – Você precisa conseguir o Level 1 com rank S, A, ou B
Gummi Ship nível 3 – Você precisa conseguir o Level 1 e 2 com rank S, A, ou B
Modelos Especiais – Você precisa conseguir o rank S na missão gummi ship
Modo Berserk – Você precisa alcançar o nível metal em nível 30
Goddess of Fate Cup – Você precisa ganhar as copas anteriores e vencer a primeira luta com Xemnas
Paradox Cups: Cerberus Cup – Seu Form Level precisa estar em Lv. 5, exceto a Final Form. Você precisa destravar o Paradox Cup: Pain and Panic
Titan Cup – Você precisa completar o Olympus Coliseum pela segunda vez
Torn Page 1 – Encontre-a em Disney Castle's Library
Torn Page 2 – Encontre-a em Pride Lands no Oasis
Torn Page 3 – Encontre-a em Hollow Bastion no Crystal Fissure
Torn Page 4 – Encontre-a em Land of the Dragons na Sala do Trono (Throne Room)
Torn Page 5 – Encontre-a em Agrabah na Torre (Tower)
Filme Secreto e modo Proud – Tudo que será preciso é selar todos os buracos de fechadura (keyholes)
Paradox Cups: Titan Cup – Seu Summon Level precisa estar em Lv.5 e terá que destravar a Paradox: Cup Pain e Panic
Pain and Panic Cup – Complete o Disney Castle pela primeira vez

Medidor de Viagem Cheio

Para recarregar seu Drive Gauge, antes que ele esvazie, utilize o save point para sair do WorlMap, retorne e seu Drive Gauge voltará ao máximo. Uma segunda maneira seria no Olympus Coliseum. Entre e saia de um dos torneios, seu Drive Gauge estará no máximo, utilize como desejar.

Orichalcum + e Elemento de Cura

Você receberá estes itens quando completar 100 Acre Wood

Elemento Blizzard e Orichalcum +

Termine a missão Atlântica



MEGADICAS

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE



- Camuflagem de banana** – Você precisa alcançar o primeiro recorde em cada estágio no modo Snake vs. Monkey
Camuflagem DPM e Tinta verde no rosto – Complete o Special Duel Mode no disco 2
Animal – Vença Ocelot drenando sua força (tranquilizador, stun granades e cig spray)
Guerra Fria – Vença Volgin drenando sua força (tranquilizador, stun granades e cig spray)
Fogo – Vença Fury drenando sua força (tranquilizador, stun granades e cig spray)
Hornet Stripe – Vença The Pain drenando sua força (tranquilizador, stun granades e cig spray)
Stealth Camo – Termine o jogo sem alertas
Aranha – Vença Fear drenando sua força (tranquilizador, stun granades e cig spray)
Reiko – Logue 50 horas no jogo online
Chefe Survival Mode – Vença o jogo uma vez em qualquer dificuldade

GUNSTAR HEROES TREASURE

Dynamite Headdy

Entre com este código na tela do Start Game e Options. (Os botões utilizados para entrar com o código estão de acordo com o controle padrão). Depois de entrar com o código, pressione Start para escolher o seu nível.

Seleção de níveis – ●, □, ◀, ▶, X, Start

Soldado Alien

Entre com estes códigos na tela de password:

- 1985 - Nível 1
- 8316 - Nível 10
- 6402 - Nível 11
- 9874 - Nível 12
- 1930 - Nível 13
- 2623 - Nível 14
- 6385 - Nível 15
- 7749 - Nível 16
- 3278 - Nível 17
- 1039 - Nível 18
- 9002 - Nível 19
- 3698 - Nível 2
- 2878 - Nível 20
- 3894 - Nível 21
- 8790 - Nível 6
- 5196 - Nível 7
- 4569 - Nível 8
- 8091 - Nível 9
- 0257 - Nível 3
- 3745 - Nível 4
- 7551 - Nível 5
- 2825 - Nível 23
- 7406 - Nível 24
- 5289 - Nível 25
- 4913 - Nível 22



DETONADO

The Da Vinci Code

THE DA VINCI CODE

A DECODIFICAÇÃO DE TODOS OS SEGREDOΣ!

Esse jogo dispensa apresentações, é simplesmente fantástico. Do autêntico best-seller, o livro permaneceu por mais de dois anos na lista dos mais vendidos do New York Times e foi traduzido para 42 idiomas. Até fevereiro de 2006, 38 milhões de cópias da obra foram impressas, o que significa dois milhões de livros vendidos por mês.

O jogo "The Da Vinci Code", foi desenvolvido pela produtora de "Getting Up: Contents Under Pressure", garantindo e cumprindo o sucesso para videogames. O clima do jogo mistura ação, aventura e suspense, um pouco de tudo. Nesse game, o esquema é desvendar mistérios envolvendo sociedades secretas. Você precisará usar o cérebro, pois não será fácil decodificar o código.



I. The Louvre (3 Segredos)



Examine o corpo três vezes para ver uma animação. Pegue o cartão de visitas no seu inventário e anote o código 454 que está na parte de trás dele. Digite o mesmo no celular e veja mais uma animação. No banheiro, colete o sabonete em cima da pia, vá até a janela, ajude Sophie a abri-la, pressionando sucessivamente o X e, em seguida, pondo os dois analógicos para cima simultaneamente. Feito isso, entre no seu inventário, combine o "tracker" com o sabonete e use o item combinado para ver uma animação. Para decifrar o anagrama, reorganize as letras da frase que aparecerá na tela, digitando "The Mona Lisa".



Após a animação você estará jogando com Sophie, siga até o final do corredor, abra o portão e passe por ele. Seja cauteloso ao passar pelos guardas sem que eles notem sua presença. Continue seguindo em frente e elimine o guarda seguindo a sequência que será mostrada na tela. Encontre o "Evidence Car" (um carrinho com objetos dentro), examine-o e colete a "UV Light". Veja a animação. Use o "UV Light" no quadro da Mona Lisa, passe a luz pelos símbolos até que todos se acendam". Uma tela aparecerá. Para decifrar o código, digite a seguinte frase:

**DA VINCI
PAINTED THOSE
THAT KNEW
BETWEEN BACCHUS
AND URIEL LIES**



Prepare-se, pois o bicho vai pegar! Elimine o guarda em uma violenta batalha e saia pela porta à esquerda. Veja a animação e examine o quadro "John The Baptist" e você encontrará um item no quadro acima dele. Ajude Sophie a pegar o item pressionando sucessivamente o X e veja a animação. Siga em direção à sala do lado direito. Depois de mais uma animação, esconda-se dos guardas e entre na sala para ouvir a mensagem na secretária eletrônica de Sauniere. Agora examine a estátua em cima da mesa e dela siga para o mapa. Use a "UV Light" e ajude Sophie a subir na ventilação. Na próxima sala, colete a toalha em cima da caixa à esquerda, siga para mesa à direita, faça uma mistura com os elementos da primeira, segunda e quarta garrafas (se a mistura estiver correta, ficará vermelha). Em seu inventário, combine a "Towel" (toalha) com a mistura e use o item combinado no quadro à frente para ver uma animação.



Volte para a sala onde está o quadro da Mona Lisa, passe por trás e vá seguindo pelos corredores evitando os guardas até chegar na estátua de "Winged Victory Of Samothrace". Suba as escadas, nocauteie o guarda e siga para vitrine onde estará o "Hand of Nike", examine, use o "Priory Ring" (anel) no buraco em destaque e colete o "Fleur-de-Lys Disc". Desça todas as escadas e siga com muita cautela passando pelos inúmeros guardas até a saída. Salve o game e veja uma animação.



II. SAINT SULPICE (2 Segredos)



No quarto, colete o "Small Bandage" entre as camas e saia. Siga para o quarto em frente, onde há uma freira morta. Examine o corpo, puxe a cama em frente à freira e um cofre aparecerá. Para abri-lo você deverá ordenar as letras para que formem a palavra "SION".



Feito isso, você coletará a "Bronze Slide", saia da sala, passe pela porta à direita, atravesse o terraço, passe por mais uma porta para coletar a "Oil Can" e o "Bolt Cutters". Volte, siga em frente até o quarto de "Sister Margueritte", fale com ela, passe pela porta a frente, desça as escadas à esquerda e passe por duas portas para chegar no piso térreo da igreja. Siga para a esquerda (cuidado com os monges) onde você encontrará duas placas no chão ao lado de um livro em um pedestal. Examine o livro e depois faça a seguinte combinação nas placas: na da esquerda, posicione a palavra "Aprilis", e, na da direita o numeral romano "XI". Vá até o aparato que levantou do solo e colete a "Stations Of The Cross Statue" (estátua). Siga para o final do corredor e abra a porta trancada usando o "Bolt Cutters". Passe por ela e suba as escadas para ir até o órgão, onde você terá de resolver o enigma do relógio girando os ponteiros para o horário 7:14. Colete a "Cooper Slide" no órgão e o "Large Bandage" no canto esquerdo da sala e volte para o térreo. Vá para o lado oposto, siga o corredor até a pintura indicada pelo número VII e ponha a estátua no local indicado. Vá para a porta de saída da igreja, perto dela você encontrará

duas fontes em forma de concha, (olhando para direção do altar) examine a da esquerda e colete a "Ornate Key". Siga para o andar superior e, no quarto onde está a freira morta, abra o armário. Colete mais uma "Stations Of The Cross Statue". Desça para o térreo e coloque a estátua na pintura com o número XIV. Após isso, um alçapão estará liberado, vá até ele, abra-o e entre. Siga para o final da cripta, examine as três lanternas abrindo-as. Coloque as placas que você pegou na lanterna em que aparecer o nome correspondente (bronze ou cooper slide), coloque o óleo (Oil Can) no buraco indicado, use os fósforos (Matches) e acenda as lanternas para ver uma palavra escrita na parede (Jerusalem). Vá para o lado direito e empurre a tumba para revelar uma sequência de símbolos na parede. Esses símbolos deverão ser acionados para formar a mesma palavra escrita na parede.

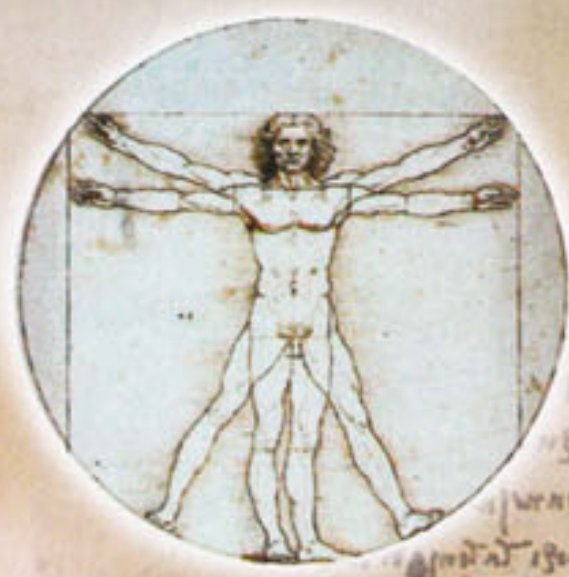


Veja a tradução dos símbolos (da esquerda para a direita): S/E/R/J/L/A/M/E/U. Para finalizar, escreva a palavra nos símbolos e veja uma animação. Agora, volte seguindo para o quarto da "Sister Margueritte", mas tome cuidado, monges aparecerão para lhe encher a paciência, ao chegar lá veja uma animação.

III. NORMANDY MANSION (2 Segredos)

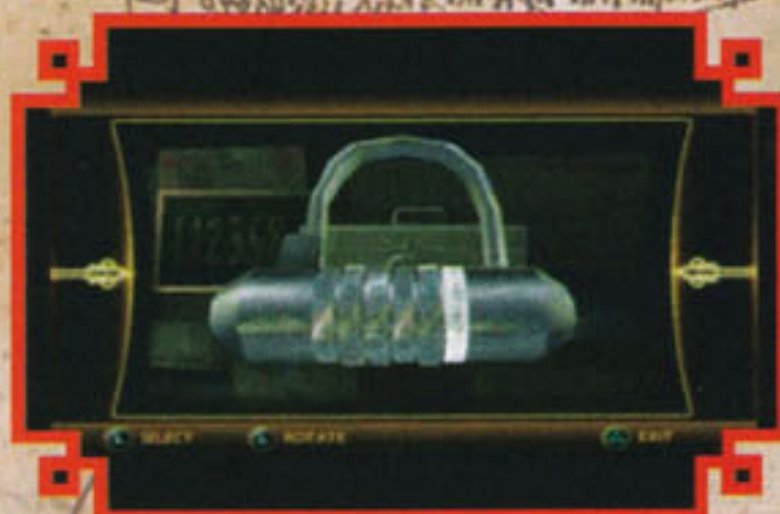


Com Sophie siga para a esquerda, quebre a porta do frigorífico e examine as caixas para coletar "Dog Food" (Carne). Vá para o canil e use o item coletado na tigela dos cachorros. Siga para a passagem perto do frigorífico e toque o sino para chamá-los. Siga em frente até o depósito, dê a volta por trás e entre pela janelinha.



DETONADO

The Da Vinci Code



Elimine o monge, vá até o armário e abra o cadeado com a seguinte sequência: 132134. Colete a "Mansion Key" e saia. Siga para a direita, rode a manivela que posiciona a ponte umas três vezes. Atravesse-a e use a "Mansion Key" para entrar na casa. Dentro da mansão, siga para esquerda, abra o armário no corredor e colete a "Aeneas Statue". Entre na sala no final do corredor, examine a lareira, coloque nela o "Fleur-de-Lys disc". Gire os discos na seguinte sequência: ↓ → ↑ ← (este é o sentido em que a ponta superior da flor-de-lis terá de ficar).

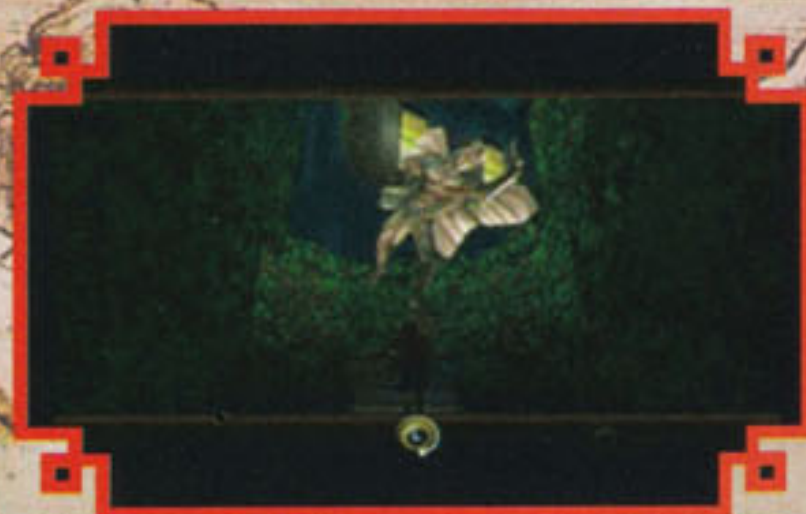


Após a animação, colete a "Venus Statue". Siga para o fundo da sala e na mesinha do espelho colete a "Cupid Statue". Suba as escadas, abra a porta do lado esquerdo usando o "Priory Ring" e entre no quarto. Vá até cômoda, use o "Priory Ring" na gaveta marcada com a flor-de-lis, abra-a e colete a "Vulcan Statue". Entre na porta a esquerda da cama. No corredor, siga para o lado esquerdo e colete a "Jupiter Statue" dentro da caixa em cima da mesa. Ao lado da caixa você coletará um papel que fará surgir um enigma para ser decodificado, digite a seguinte frase:

**JUPITER IS
ABOVE VULCAN
AENEAS IS BELOW MARS
MARS IS TO
VULCAN'S RIGHT**

Feito isso, desça as escadas, arrebe a cara do monge e examine a escrivaninha ao fundo. Mova o modelo do tanque de guerra de Da Vinci (está à esquerda), abaixe e colete a "Mars Statue". Passe pela porta atrás de você, à esquerda, siga para o Hall de entrada e suba todas as escadas até a porta. Você encontrará uma mesa com uma estrela de cinco pontas desenhada. Coloque todas as estátuas na lateral da mesa e

comece a posicioná-las na estrela nesta ordem: Jupiter – acima, Mars – direita, Vulcan – esquerda, Aeneas – inferior direita, Cupid – inferior esquerda, Venus – centro. Depois de colocadas, gire as estátuas de maneira que todas estejam de frente para Venus. Veja a animação.



Elimine os guardas e faça com que as cinco estátuas fiquem com a face voltada para Venus (como você fez na mesa do quarto). Após isso veja uma animação, no centro da estátua de Venus abrirá uma passagem, vá até lá e passe por ela. No subsolo vá até a estátua à direita, pegue a tocha e acenda-a em uma das chamas. Agora você terá que acender as tochas do pentagrama em uma ordem predeterminada: Em sentido horário, imagine a seguinte disposição:

-----12-----
-----10-----2-----
-----7-----5-----
Faça nesta ordem:
12, 10, 5, 10, 2, 10, 7 Horas



Feito isso, veja uma animação e colete a "Laser Etched Key" para completar.

IV. BANK OF ZURICH (3 Segredos)



Passe por duas portas à direita, veja a animação, siga pelo corredor à esquerda e entre na segunda porta. Use a "Laser Etched Key" no terminal, passe pelo portão, entre na sala, use a "Laser Etched Key" novamente e veja a animação.

Examine a caixa na janela. Após isso, aparecerá um terminal na tela, digite a senha 1021. Depois de uma interminável animação, você estará com o "Da Vinci Cryptex". Na mesa à esquerda, examine a gaveta e colete "Paper Clip", volte para examinar a caixa e use o item no buraco (Hole). Pegue o "Cryptex" no seu inventário e forme a palavra "Grail". Veja a animação e você receberá a "Vehicle Key" e o "Security Card level nº1". Volte pelo corredor por onde você entrou, siga para os elevadores e lá use o "Security Card", veja a animação e ajude Sophie subir pelo alçapão do elevador. Gire a manivela para liberar a saída e, no corredor esquerdo, elimine os guardas e entre na terceira porta. Na repartição elimine os guardas, siga pela esquerda, entre na porta aberta, vire para à esquerda e entre na porta que o leva ao escritório. Examine o computador e use o "Security Card" nele. Digite a senha 867530 e veja a animação. Agora siga para o escritório localizado do outro lado da repartição. Estando lá, examine a escrivaninha na segunda gaveta colete a senha: 728559, agora examine a pintura atrás de você usando a "UV Light", examine as digitais e levante o quadro. Agora digite a senha no terminal do cofre para coletar a "File Cabinet Key" (chave).



Feito isso, siga para direita no corredor e entre na sala ao final dele. Lá, examine o arquivo onde há uma luminária, use a chave na primeira gaveta e pegue a senha: 260924. Siga pelo corredor à direita, entre na sala do computador, use o "Security Card" e digite a senha. Seu cartão subirá para o level 2. Volte para onde esta Sophie e use o cartão no terminal para liberar a porta ao lado. Passe pela porta, desça as escadas, siga pelo corredor que o levará para a próxima sala e entre na última porta à esquerda. Passando pela porta, elimine os guardas e entre na porta a sua frente. Siga pelo corredor, entre pela porta à direita, cruze por mais uma porta, siga em frente, entre no segundo corredor à esquerda, vá até o final dele, vire à esquerda e ajude Sophie a subir na ventilação. Com Sophie, nocauteie o guarda, siga para esquerda, entre na sala que estará aberta, nocauteie mais um e use o "Security Card" no terminal. Ele subirá para o level 3. Saia à sua esquerda, siga o corredor, utilize o cartão no terminal

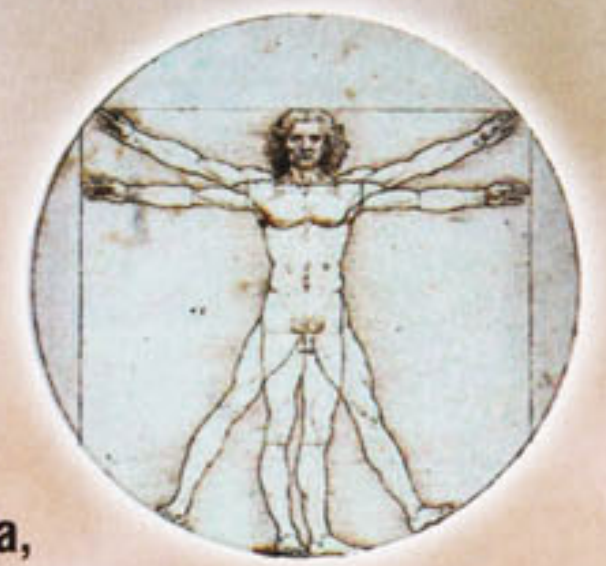
e passe pela porta que se abriu. Volte até a área principal, passe pela porta e, no grande pátio, elimine os guardas. Passe pela única porta que sobrou. No terminal à frente, use o "Security Card", passe pela porta que se abriu e siga pelo corredor eliminando os guardas até a porta que estará a sua frente. Siga até a próxima porta e use a "Vehicle Key" para ver uma animação.



V. CHATEAU VILLETTE (3 Segredos)



Siga em frente e veja a animação. No lado direito da sala, siga até os escudos, pegue aquele com uma cruz vermelha desenhada, volte e coloque-o na armadura. Vá até os escudos novamente, pegue agora o de um coração desenhado e coloque-o em outra armadura. Feito isso, duas portas se abrirão, entre à direita, examine a nota no armário, vá até a prateleira e pegue a "Red Dragon Chalice". Agora saia, cruze a sala principal, entre na outra sala e coloque-a em um móvel à esquerda da porta para ver uma animação. Na saleta que se abriu, resolva o enigma do quadro para abrir a próxima porta e passar por ela. Examine a mesa à direita, colete a "Music Sheet" (partitura), vá até o final da sala e passe pela porta à esquerda. Vire à esquerda, siga em frente e na sala das armaduras entre à direita. Lá vá até o terminal ao lado da porta e digite a senha: "Hear". Passe pela porta que se abriu e no piano, use a partitura seguindo as instruções que aparecerão na tela. (Dica: Toque no



tempo certo). Após isso, vá até o final da sala e abra a porta à direita. No corredor entre a direita, siga em frente até chegar novamente na sala das armaduras, lá entre na sala à direita e fale com o velho. Você terá que examinar o quadro na parede. A lista dos itens a serem encontrados é esta:

"V" shape
Grail
John is Mary
"M" shape
Peter mad at Mary
Grail (novamente)
Jesus and Mary



Depois disso, você terá de resolver o segundo enigma do Cryptex montando a palavra "Magdalene" e veja a animação. Agora você terá que procurar as peças da balista pela casa. Suba as escadas, passe pela porta e suba mais escadas até o térreo. Siga em frente, passe pela porta, colete a primeira peça e veja a animação. Durante ela você terá que usar o atizador e depois lutar com o monge, feito isso a animação termina e você estará em frente a uma porta, passe por ela, vire à esquerda e passe para a sala das armaduras. Siga em frente e encontre Robert na próxima sala, rolará mais uma luta/animação e você coletará outra peça. Após a animação, saia da sala em direção a biblioteca, há mais uma peça e mais uma luta com o monge. Depois de coletada a peça, veja a animação.

VI. BIGGIN HILL AIRFIELD (3 Segredos)

Siga em frente e veja a animação. Elimine o guarda, vá atrás do contêiner e examine a alavanca. Siga até o carrinho próximo da porta e empurre-o. Agora puxe a alavanca que fará o contêiner se mover, vá até ele, acione a alavanca, cruze o caminho andando por trás dele e passe pela porta. Siga para o lado esquerdo, na primeira gaveta do armário de ferramentas colete o alicate. Siga até o fundo do galpão e use o item coletado para abrir o portão (quebre o cadeado). Passe pelo corredor, suba a escada e acione a alavanca para o guindaste mexer o contêiner. Desça, volte para onde está Sophie e elimine os guardas que aparecerão.



Entre na salinha com grades, examine a caixa verde no armário e colete um "Flare" (sinalizador). Abra o alçapão ao seu lado e desça. Siga pelos corredores escuros descendo as escadas até a animação. Continue seguindo em frente até encontrar mais um alçapão e desça por ele.



Siga pela esquerda, depois pelos corredores até uma escada, suba-a, arrebente o cadeado da porta usando o alicate e passe por ela. Siga em frente, passe por mais uma porta, até chegar a uma caixa de fusíveis e pegue-os. Siga pela passarela, vire a direita, colete mais fusíveis, volte continue seguindo a passarela pela direita, passe pela porta e suba a escada. Nesta sala, siga até o elevador para ver uma animação. Colete os últimos fusíveis, volte, elimine os guardas. Na passarela no centro, desça as escadas e coloque os fusíveis na seguinte ordem:



Lado esquerdo – encaixes de cima = 4 fusíveis de 300 amp / encaixes de baixo = 4 fusíveis de 50 amp
Lado direito – encaixes de cima = 4 fusíveis de 300 amp

Acione a alavanca e veja a animação. Volte todo o caminho pelos corredores eliminando os guardas até a alavanca na parede, acione-a e passe pela porta. Siga em frente até o final do corredor, suba a escada, passe por mais uma porta e mais um lance de escada. Lá fora, siga para a esquerda eliminando os guardas até o tanque, quebre o cadeado com o alicate e gire a manivela. Volte para fundo,

suba para o telhado pelas escadas, elimine o guarda, vá para a beirada do telhado e use o "Flare". Veja a animação.

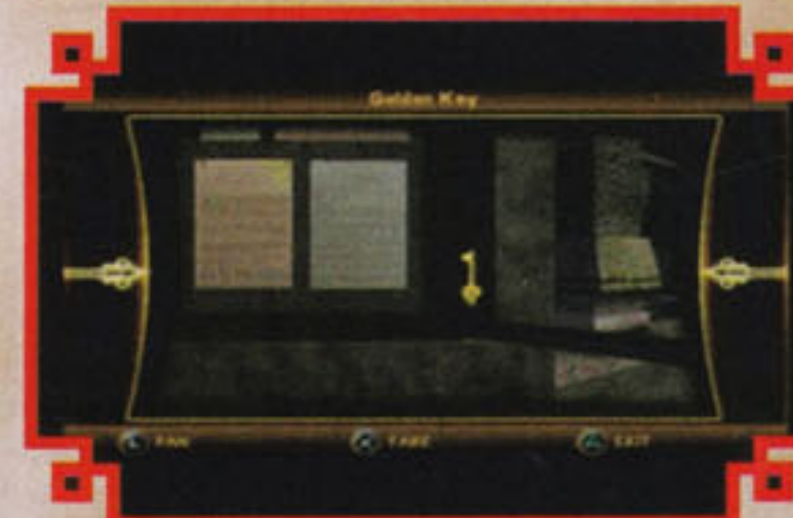


VII. TEMPLE CHURCH (3 Segredos)

No seu inventário, abra a "Coded Message" e decifre-a com a seguinte frase:

OUTDOORS THE
GRACEFUL WATER
YOU WILL SEE
THROUGH
DEDICATION YOU
MUST FIND THE KEY

De frente para a igreja, siga para a esquerda até a porta dos fundos. Examine e volte para a porta da igreja, examine a caixa de avisos e, no canto, colete a "Golden Key". Volte para a porta dos fundos e use a chave.



Passe pela porta que se abriu, siga em frente, elimine o guarda, passe por baixo da ponte, vire à direita, suba as escadas e elimine mais guardas. Siga para direita até o carrinho de mão e lá colete o "Shears". Volte até a fonte, use o item no vaso de rosas, você verá uma placa. Utilize o "Priory Ring" no local indicado e colete o "Rough Metal Shard". Com Robert, vasculhe a cela para coletar "Metal Rod" e o "Cardboard". Vá até a porta e examine o vão embaixo dela. Agora use o "Cardboard" no vão e o "Metal Rod" na fechadura para coletar a "Basement Key", abra a porta com ela e saia.



Nocauteie o guarda, passe pela porta à direita e na nave principal da igreja, elimine os guardas. Examine o armário à direita do altar para coletar um "Large Bandage" e uma "Small Gear". Vá para o lado esquerdo do altar, siga o corredor até o final e colete outra "Small Gear" no armário. Passe para sala em frente e na cômoda da esquerda, colete uma "Large Gear". Volte para o subsolo, entre na cela e examine a cadeira para coletar mais uma "Small Gear". Saia, siga pela esquerda e coloque as engrenagens na caixa que estará na parede. Siga a lógica, engrenagens grandes nos pinos maiores, depois acione a alavanca e veja a animação.

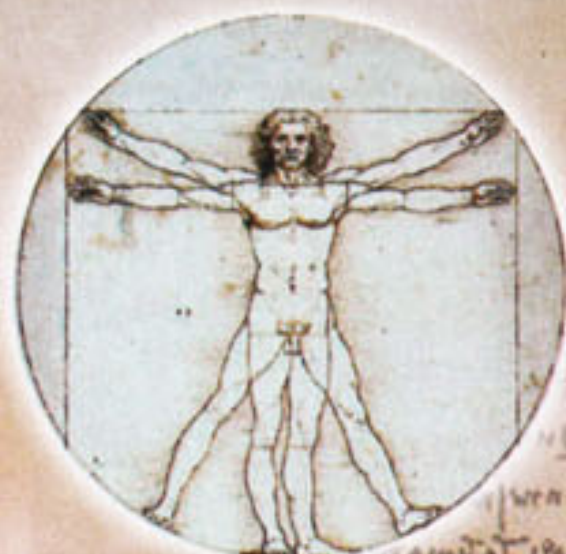


Com Sophie, volte até o alçapão que estará aberto atrás da igreja, cuidado com os guardas, entre nele e veja uma animação. Siga em frente, libere a porta, passe por ela e veja mais uma animação. Vá pelos corredores eliminando os inimigos, colete dois "Templar Seal", examinando as criptas, uma estará ao lado de um esqueleto e o outro atrás de uma caixa. Continue seguindo, estoure com o cano a cabeça de um guarda. Examine a caixa de fusíveis ao lado da grade. Para acioná-la, faça o seguinte esquema:

2 4
3 1 – siga a lógica: 1, 2, 3, 4



Acione a alavanca, passe para sala que se abriu, na mesa ao fundo, colete mais um "Templar Seal" e uma "Small Bandage". Volte pelos corredores até encontrar outra alavanca na parede e acione-a. Entre na sala, examine o aparelho à sua frente e nele coloque os "Templar Seal". Para acioná-lo você deve girar os símbolos para que fiquem em posições do relógio. (10, 4, 12, 2 horas) Feito isso, veja animação.



DETONADO

The Da Vinci Code



Faça todo o caminho de volta e pelos corredores enfrente três bandidos da pesada. Passe pela porta, siga o corredor, vire à direita e passe por mais uma porta para chegar à igreja. Saia pela porta da direita, siga até o monumento e colete o "Sharp Metal Shard". Elimine dois inimigos, volte para igreja. Lá dentro siga para sala à esquerda, vá até o escudo quebrado e use os dois "Metal Shard" nele. Vá até os corpos no chão e examine o que tiver a inscrição "Dark Effigy". Aparecerá uma tabela com o escudo e uma lista de letras, forme a palavra "Richard".



Após a animação, abra o seu inventário e resolva o cryptex utilizando a mesma palavra do enigma anterior para ver uma nova animação. Fuja do monge enfurecido que está mandando bala em você. Para conseguir escapar, corra que nem um louco, quebre a porta, corra até a caixa de fusíveis e acione-a no mesmo esquema anterior. Na sequência, acione a alavanca, passe pela porta e continue correndo, seguindo esses esquemas até a animação.

VIII. Westminster Abbey (3 Segredos)

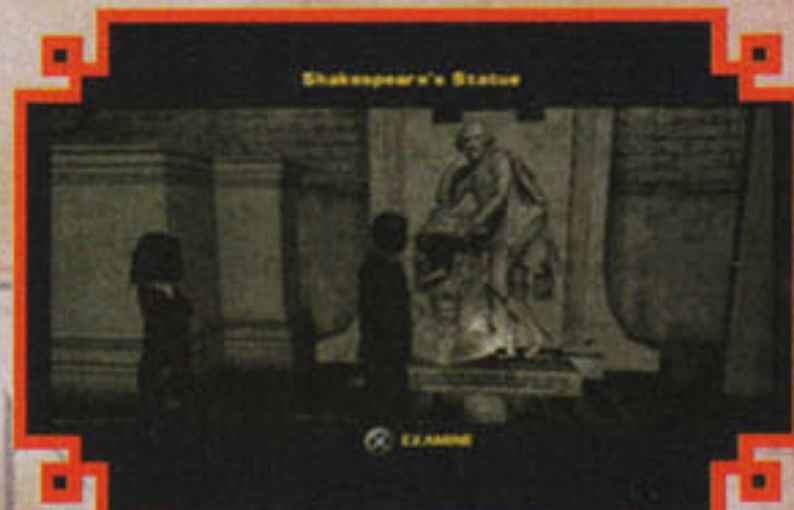
Siga em frente, vire à direita e entre na porta para ver uma animação.



Para facilitar a sua vida, assim que o guarda estiver parado em cima da poça de água, empurre o carrinho à sua frente e electrocute o palhaço. Feito isso, vá até a "Newton's Tomb" e examine-a. Use o "Priory Ring" no buraco indicado e colete a "Sun Orb".



Volte para área principal da igreja, vá para a "Chaucer's Tomb" e examine-a. Você encontrará um quebra-cabeça com letras em volta do símbolo de um escudo, use a "Sun Orb" no escudo e após isso, resolva o quebra-cabeça formando a palavra "Pardoner". Feito isso, colete o "Large Ring" e veja uma animação. Depois vá até o armário (à direita, depois dos tapumes) próximo da tumba e colete a "Brush" (escova). Volte para perto da entrada da "Newton's Tomb" e passe pela outra porta do local. Siga pelo corredor em frente, pare atrás da caixa e puxe a corda para derrubar a luminária no guarda. Continue seguindo e entre pela porta no final do corredor. Siga adiante eliminando os guardas, (dica: para distrair e pegar os guardas um a um, use os interruptores de luz nos cantos das paredes). No final do corredor, entre na porta à esquerda e acione a caixa de fusíveis atrás da porta. Saia, nocauteie o inimigo, passe pela porta aberta, examine as caixas ao lado da porta e colete o alicate. Faça todo caminho de volta para o corredor externo, siga em frente, entre a esquerda e use o alicate para abrir a porta no fim do corredor. Entre e, atrás da porta, empurre a caixa e acenda a luz. Examine a bancada ao fundo e colete o "Marble Cleaner". Saia do local e faça todo caminho de volta para a sala onde você coletou o alicate.



Examine a estátua de Shakespeare, combine o "Marble Cleaner" com a escova e use o item combinado no pergaminho que a estátua está segurando. Depois disso, coloque o "Large Ring" na mão da estátua e colete a "Hand Crank". Veja a animação, volte para a área

principal da igreja e vá para a "King Henry III Tomb" (tumba).



Examine-a, coloque a "Hand Crank" no local indicado e forme a palavra "Temples" para coletar o "King Symbol". Examine o andaime ao lado, libere as travas das rodas e empurre-o. Use o alicate para liberar a porta da "St. John's Chapel" e passe por ela. Siga até "Baron Hunsdon's Tomb", examine-a e coloque o "King Symbol" no local indicado. Pressione os seguintes símbolos: QUEEN, BARON, KNIGHT, SOLDIER.



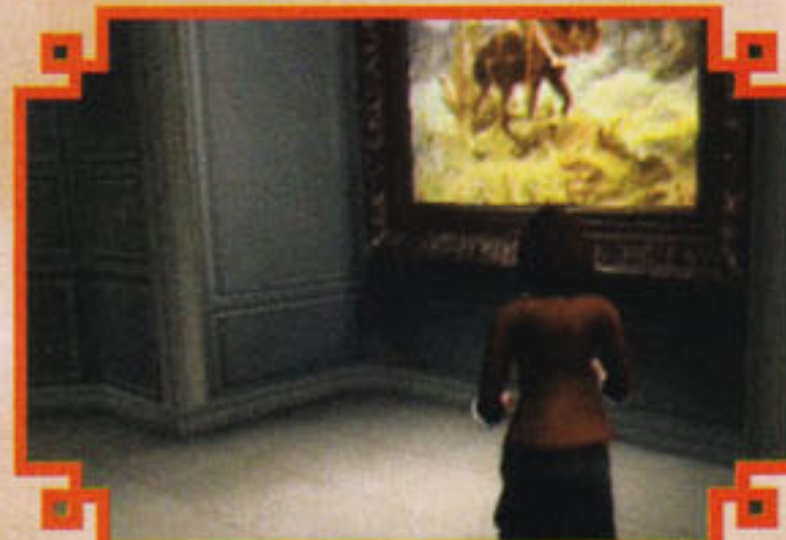
Você coletará o "Unusual Cylinder". Volte para "Newton's Tomb", abra o seu inventário, combine o "Sun Orb" com o "Unusual Cylinder" e utilize o item combinado no buraco de onde você retirou a "Sun Orb" anteriormente. Uma gaveta se abrirá. Use o "Torn Scroll" no papel rasgado, na gaveta, e monte um pequeno quebra-cabeça formando uma imagem.



Nessa imagem aparecerá a palavra "Payens". Assista uma animação. Sophie terá que distrair Teabing para que Robert escreva a palavra no Cryptex. Para conseguir, escolha as seguintes frases: "I thought you told us only the worthy can find the grail"; "You are the one responsible for my grandfather's murder"; "You are no better than the church".

A cada frase você terá um tempinho para montar a palavra no Cryptex. A animação continua para fechar a fase.

IX. ROSSLYN CHAPEL (1 Segredo)



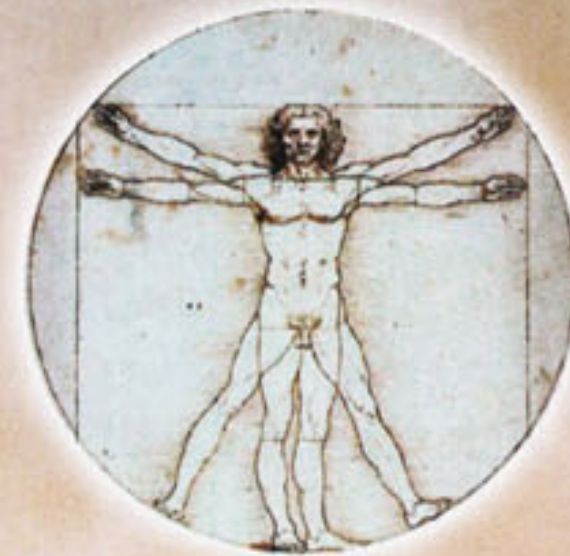
Volte para a porta de entrada e examine o baú, empurre-o e, atrás dele, colete o "Daisy Disc". Vire-se e colete na pia batismal o "Stone Lid". De volta à nave principal, vá para esquerda e examine o "Stone Memorial" para coletar uma "Match Box" (fósforos). Siga pelo corredor, abra a cortina, acenda a vela com os fósforos e examine a placa. Feito isso, vá examinar o anjo com a inscrição "Truth" e, após a animação ajude Sophie a coletar o "Rose Disc". Siga pelo corredor, abra a cortina e colete o "Stone Lid" no local indicado para coletar o "Lily Disc".



Siga para o portão ao final do corredor e coloque os "Discs" de acordo com esta correlação:

Daisies = Innocence
Lilies = Purity
Roses = Love

Feito isso, veja a animação. No andar de baixo, examine a inscrição à sua direita e depois vá examinar o globo terrestre no final da sala. Volte até o meio da sala e entre no corredor à direita. Examine o anjo na parede e colete o "Oddly Shaped Stone", volte até o globo e use o item nele para coletar o "Star Disc". Passe novamente pelo corredor do anjo e vá para a biblioteca. Use o "Star Disc" no local indicado e monte o quebra-cabeça para liberar o alçapão. Abra-o e desça por ele. Examine os dois lados do mural à direita, vá para o fundo a esquerda e examine o "Photo Album" para ver a animação final e finalmente descobrir o que o Código Da Vinci escondia.



THE DA VINCI CODE™



Comandos Básicos

X
□
R1
R2
R3
L1
L2
Start
Analógico esquerdo
Direcional convencional

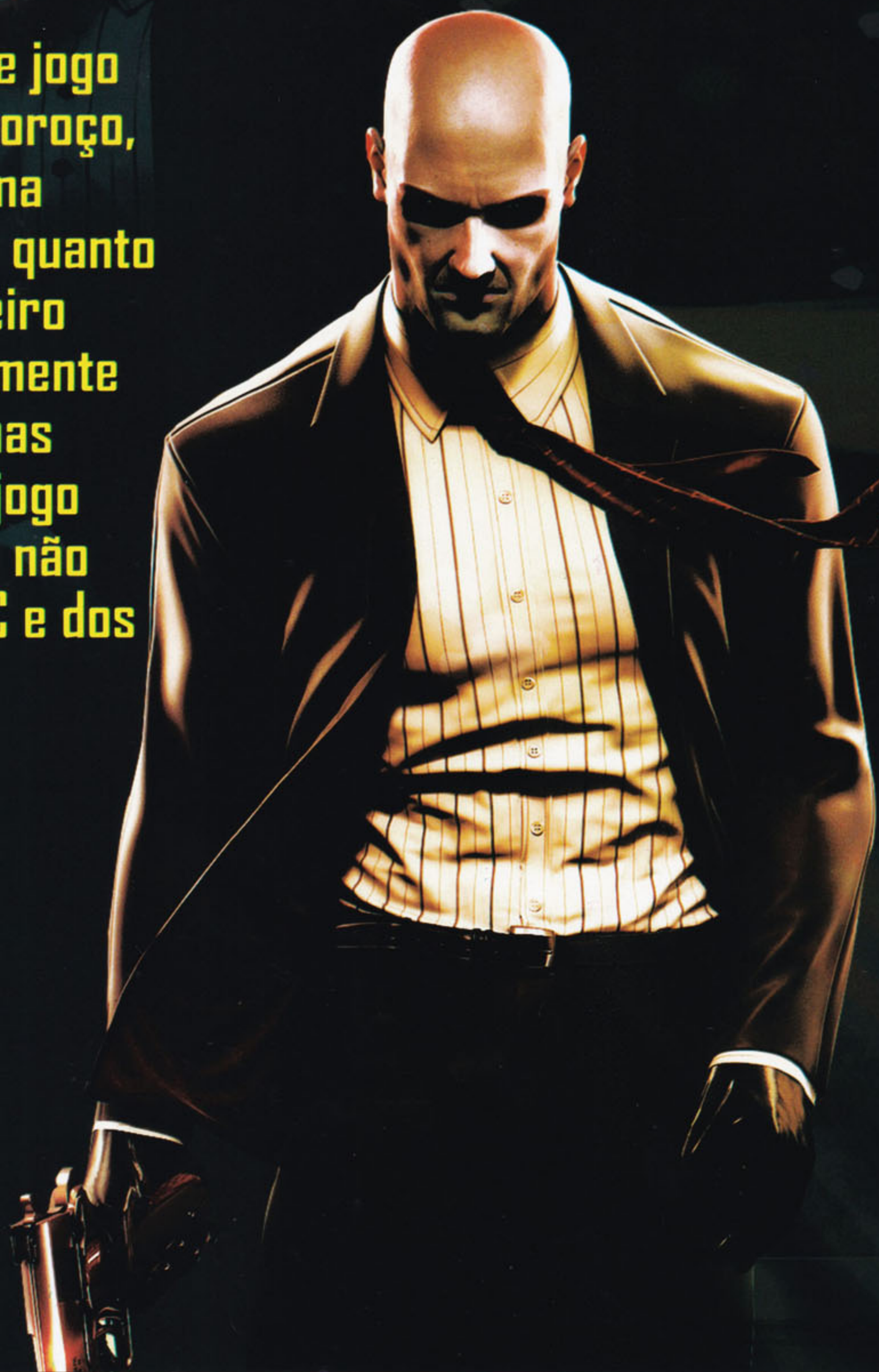
Ação
Ataque
Corre
Aciona o inventário
Câmera
Stealth
Visual DataBase
Pausa, menu e opções
Movimentação do jogador
Seleção



Hitman: **Blood Money**

Frio, calculista e muito devastador

Quem diria que esse jogo causaria tanto alvoroço, chegando perto de uma série tão consagrada quanto Tomb Raider. O primeiro Hitman não foi inicialmente aceito pelo público, mas a chegada do quarto jogo garante que o careca não sai mais da tela do PC e dos consoles.



DETONADO HITMAN: BLOOD MONEY



Um repórter visita a mansão onde um cara na cadeira de rodas começa a relatar fatos sobre a lenda urbana "Hitman", o repórter inicialmente não crê nos relatos, porém, aos poucos, o sujeito inválido apresenta provas convincentes e uma clareza na história que vai atraindo cada vez mais a atenção do repórter. Cada novo trecho contado é mais uma fase que o jogador controla o careca.

DEATH OF A SHOWMAN



O agente careca desembarca no píer e deve seguir pela esquerda, onde subirá por um desvio e depois o banco inclinado. Espere no portão até o guarda aparecer, Hitman se livrará dele sem nenhum problema. Entre na instalação à esquerda e aviste dois guardas do lado de fora; atire uma moeda (em seu inventário) pela janela para atrair a atenção deles, saia pela porta e entre no teatro logo à frente.



Ative o modo silencioso, caminhe até as costas do gangster, pegue o Fiberwire e enforque-o. Pegue a arma que caiu, guarde em seu inventário, vá para a direita e escale a grade vermelha. Salte para a

outra sacada, pegue a shotgun, destranque a porta com o lockpick e dispare nos dois inimigos surpresos. Esconda os corpos arrastando-os para dentro de um grande baú e um congelador e fique aguardando dentro do armário até que o químico apareça – atire ou enforque-o. Vista as roupas, pegue o cartão e passe no leitor da porta no final do corredor.

Passe tranqüilo pelo primeiro guarda, entre pela porta, à esquerda, pegue a arma sobre a mesa e coloque dentro da caixa no chão. Pegue a caixa e conduza até o final onde um outro guarda vai revistá-lo. Entre pela porta que ele vigiava, coloque a caixa no chão, pegue a arma e caia no teto do elevador. Enforque o sujeito, caia no elevador e desligue as luzes sabotando a caixa de força nas proximidades. Caminhe pela escuridão até o banheiro masculino, apanhe a metralhadora sobre a pia, agarre o inimigo para usá-lo como escudo, mate todos na outra sala e suba a escada de mão.



Pegue a maleta seguindo pela direita, abra e monte o rifle telescópico Dragunov. Posicione-se na janela, ative a mira e mate três guardas do lado de fora, sendo que um está no chão e dois no alto (telhado e roda gigante). Abandone o rifle, saia pela outra porta, deslize pelo cano e entre no escritório. Pegue a seringa dentro da caixa, suba a escada, espere até que a secretária e o guarda terminem de conversar, aplique uma injeção no guarda e jogue-o pela janela. Entre no escritório, aplique uma injeção no refrigerante sobre a mesa, esconda-se no armário enquanto a secretária volta e toma o refrigerante. Entre na sala do chefe, mate-o e escape pela janela.

Examine a caixa, pegue a bomba e o detonador e entre pela outra janela. Plante a bomba no suporte que prende a corda, pare na metade da escada, detone a bomba, desça a escada e saia pela porta no canto.

A VINTAGE YEAR



Ande beirando o muro da mansão seguindo pela esquerda. Espere o inimigo fazendo a ronda dar às costas, suba no velho caminhão e no telhado da garagem. Caia pela abertura, esconda-se na escuridão, aplique uma injeção de sedativo no mecânico e vista as roupas dele. Saia da garagem, escale o cano no canto superior esquerdo e entre pela janela.



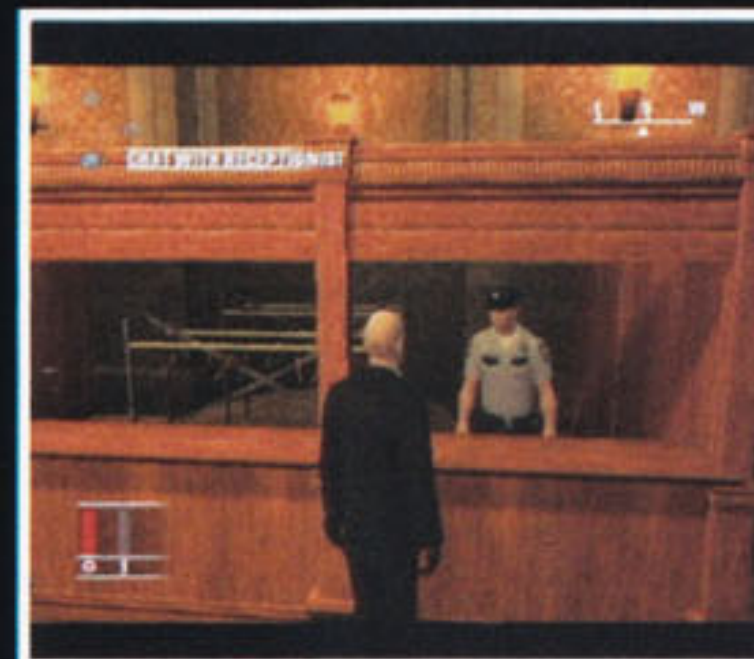
Espere até que o seu alvo esteja tocando o instrumento musical de frente para a sacada, aplique uma injeção letal ou enforque-o e esconda o corpo em algum canto. Passe pela porta dupla, enforque o guarda sentado no sofá, vista suas roupas e pegue o cartão vip.



Saia da mansão, vá para o local da festa, passando pela porta dupla, e entre na instalação onde você verá um guarda de costas; plante a bomba do lado direito dele perto do suporte da corda. Desça a

escada e note que a corda suspende algo bem pesado que pode matar quem estiver embaixo, detone o explosivo assim que o segundo alvo estiver embaixo. Tome o elevador passando por uma abertura secreta, disfarçada de barril, e escape no avião.

CURTAINS DOWN



Entre na ópera, fale com o recepcionista no balcão à esquerda. O agente 47 pegará a réplica de uma arma da Segunda Guerra Mundial igual a que será usada no espetáculo. Entre no banheiro e aguarde o funcionário de boné, enforque-o, vista as roupas e esconda o corpo no compartimento no canto. Saia do banheiro, coloque a bomba dentro da caixa de ferramentas perto do balcão e carregue-a.





DETONADO HITMAN: BLOOD MONEY

Suba a escada e note a movimentação dos guarda-costas protegendo a porta onde está um dos seus alvos. Aproxime-se da porta à direita, espere até que ninguém esteja olhando, destranque-a e entre rapidamente. Solte a caixa de ferramentas com a bomba alojada o mais próximo possível da parede esquerda e saia. Desça a escada mais próxima, vire à direita e desça a escada perto do pintor. Escale a grade para se posicionar atrás do palco onde os atores já devem estar encenando a peça. Empunhe a arma retirada do casaco na entrada, aponte-a na cabeça do sujeito amarrado e dispare no mesmo momento que o tiro fictício da peça seja disparado; o barulho das armas se confunde. Vá para a cortina esquerda, mate o policial e vistas as roupas, corra pelo meio do salão e um pouco depois da metade, selecione o detonador em seu inventário e explore a caixa de ferramentas, matando o seu alvo – é preciso ser ágil ou o alvo poderá escapar. Apenas deixe o local.

FLATLINE



Ande sem problemas entre os guardas, faça o caminho subindo a colina. Perceba que existe um sujeito dando uma última tragada no cigarro, antes de entrar na clínica, e que seus papéis de admissão estão sobre o banco – pegue-os discretamente. Entre na clínica, entregue os papéis à secretária e troque de roupa no quarto indicado. Volte para a secretaria, aguarde o guarda revistá-lo e tenha acesso ao restante dos pacientes.



Encontre a sala de vigilância, enforque o segurança, vista as roupas e jogue o corpo na caçamba

de lixo do lado de fora. Corte a eletricidade perto da janela, examine a mesa, pegue a fita de gravação e o cartão que será usado nas portas seguintes.



Você estará em uma ala mais reservada onde os policiais não deveriam ter acesso, isto é, ficarão de olho em seu comportamento suspeito. Salte o balcão, enforque o enfermeiro, vistas as roupas, roube a chave das celas e esconda o corpo. Desça a escada, destranque a sela do agente Smith e converse com ele. Retorne às proximidades da secretaria, entre no escritório onde os pacientes têm acesso, abra o globo e injete veneno na bebida – torne a fechar o globo. Encontre novamente o agente Smith, espere o alvo tomar a bebida envenenada, aplique a seringa no agente com uma dose especial que simulará sua morte. Saia da cela.

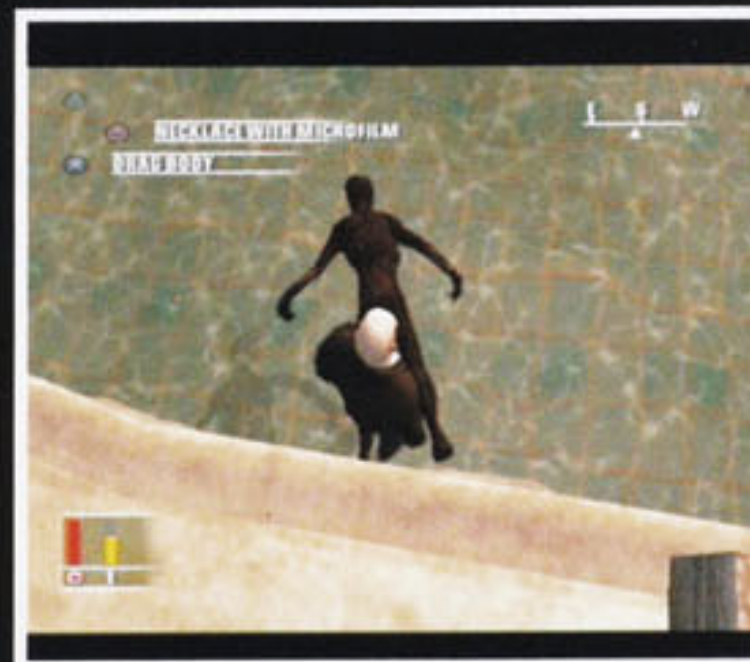


Devido a excelência do careca em cumprir tais missões, dois novos alvos são propostos: visite a sala de musculação, plante uma bomba no equipamento de supino e exploda quando o primeiro alvo for usá-la. Vá para o andar superior, entre no quarto "D" e sabote o pequeno botijão de gás. Saia da clínica, entre na instalação ao lado da guarita, injete o antídoto no agente Smith e escape pela porta no canto.

A NEW LIFE



Caminhe pela rua até o furgão colorido, enforque o palhaço, vista suas roupas e esconda o corpo no furgão. Entre na mansão após os agentes do FBI te revistar. Entre pela porta à direita da escada circular, por outra porta e você deve chegar à sauna; vista as roupas do agente do FBI perto da porta da sauna sem que ninguém note.



Procure Vinnie em seu mapa, normalmente ele está na sala assistindo televisão. Siga-o até o escritório onde ficará sozinho, enforque-o e apenas mova o corpo para o canto. Vá para perto da piscina, destranque a cabana no canto nordeste, pegue o fluido de isqueiro e despeje na churrasqueira. A garota será carbonizada assim que utilizar a churrasqueira; seu corpo cairá na piscina, caia lá também, examine e pegue o microfilme. Saia da mansão.

THE MUDER OF CROWS



Espere o término da conversa, siga o entregador vestido de pássaro vermelho. Assim que ele estiver em uma área sem testemunhas, seja para fumar ou urinar, enforque-o, roube suas roupas, esconda o corpo na lixeira e pegue a maleta com diamantes.



Realize a entrega da maleta no prédio no canto superior esquerdo do mapa (um guarda vestido de pássaro dourado estará na entrada). Coloque a maleta sobre a mesa de Mark e permaneça na sala. Espere o guarda sair da sala, enforque Mark, roube sua arma e esconda o corpo no compartimento. Volte para as ruas.



Localize Angelina através do mapa, espere que ela vá para um local sem testemunhas e mate-a também. Consulte o mapa mais uma vez, existe somente um alvo que falta você matar – ele não se encontra nas ruas e sim nos andares superiores dos prédios. Tal alvo se prepara para matar o político e você deve impedi-lo, procure ter acesso ao prédio de frente – escale um cano ou algo semelhante – e atire com a arma obtida com Mark. Resta pegar a maleta, todavia você não pode entrar da mesma maneira que antes. Contorne o prédio pela direita, ataque um dos guardas vestidos de pássaro amarelo, entre pelos fundos, roube a maleta e saia.

YOU BETTER WATCH OUT...



DETONADO HITMAN: BLOOD MONEY



O elevador está logo à frente, porém possui uma câmera de vigilância e você deve passar beirando a parede para não ser identificado. Após tomar o elevador, entre na festa, vá para a esquerda e suba a escada quando ninguém estiver vendo.



Enforque o guarda-costas na sacada, vista suas roupas e pegue a arma. Desça a escada, vá para a cozinha, pegue o afrodisíaco, um pedaço de salsicha e uma faca. Aplique sonífero na salsicha. No bar, examine o balcão e jogue um pouco de afrodisíaco na taça de bebida.



O garçom logo levará a bebida a Bingham. Dentro de instantes, ele convidará uma das garotas para ir ao seu quarto e você deve andar discretamente atrás deles. Estranhamente uma garota o convidará para o seu quarto, entre, mas mate-a com a faca antes que ela te ataque antes. Assim que Bingham terminar de se divertir com a garota, ele descerá a escada e fumará na sacada – local ideal para ser morto. Encontre um fotógrafo sentado perto da água, enforque, vista as roupas e esconda o corpo atrás da queda d'água. Tome o elevador visitando assim o piso do estúdio. Pegue a fita de gravação na sala dos

equipamentos. Jogue a salsicha com sonífero para o cachorrinho que acompanha o seu último alvo, mate-o quando tiver uma oportunidade, sem testemunhas. Tome o elevador novamente, vá para o telhado e escape no helicóptero.

DEATH ON THE MISSISSIPPI



Não suba a escada, vá reto e suba a próxima escada onde um marinheiro está por perto. Enforque-o, vista as roupas e arraste o corpo para a cabine onde você deve pegar a chave da sala de máquinas sobre a mesa. Suba a escada anterior, vá para o salão de festas, encontre o refeitório ao lado da sala reservada de poker e vista a roupa de comissário abandonada perto do armário.



Entre na cozinha. O cozinheiro dirá para você levar o bolo de aniversário ao chefe. Aplique uma injeção letal no bolo antes de pegá-lo, leve-o para o nível mais alto do navio, deixe ser revistado e coloque o bolo na mesa do chefe. Pegue a arma do chefe e uns papéis no cofre. Resta matar todos os membros da gangue: três deles estão neste mesmo

nível e podem ser mortos da forma que quiser desde que não chame a atenção de testemunhas, um está logo que você desce a escada, o penúltimo na sala de máquinas e o último está depois na porta dupla de frente à primeira escada, ele leva a garota para o quarto no momento que você se aproxima, entre com tudo e mande bala, já que a garota será a única testemunha e dará tempo de fugir do local. Passe pela sala de máquinas e encontre o barco de fuga do outro lado do navio.

TILL DEATH DO US PART



No caminho para a festa, você deverá avistar um sujeito passando mal e indo para um local abandonado. Espere que ele deite no chão e adormeça, vista suas roupas e pegue o convite para o casamento.



Vá para a cabana onde estão os comes e bebes da festa, coloque uma bomba no presente, sobre a mesa, e pegue-o. Jogue o presente perto da entrada da festa – trajeto que o noivo faz

constantemente – mas não o detone ainda.



Entre na mansão, vire à esquerda para entrar no banheiro e destranque a porta do meio. Deve haver um sujeito dormindo na cadeira; enforque, vista suas roupas e esconda o corpo. Espere o pai da noiva ir assistir tevê na sala, no andar de cima, vá para lá e enforque-o. Rapidamente, detone o presente quando o noivo estiver na posição – isto tem de ser feito antes que o padre comece a cerimônia, você pode matar o noivo antes do pai da noiva.





DETONADO HITMAN: BLOOD MONEY

A HOUSE OF CARDS



Entre no hotel, suba a escada, tome o elevador esquerdo e suba no teto enquanto aguarda o cientista. Pegue a Fiberwire, enforque-o (o corpo será puxado para cima), pegue a maleta rapidamente e volte para o saguão. Fique no teto do elevador da direita, enforque Hendrik e vista suas roupas se quiser.



Vá para o banheiro do cassino, enforque o guarda-costas do sheik para poder ter acesso ao local reservado em que ele se encontra. Plante uma bomba, afaste-se e detone-a. Fuja com a maleta. Dica: Você pode evitar matar o guarda-costas, se ficar no bar e arremessar a bomba no sheik por cima da divisória.

A DANCE WITH THE EVIL



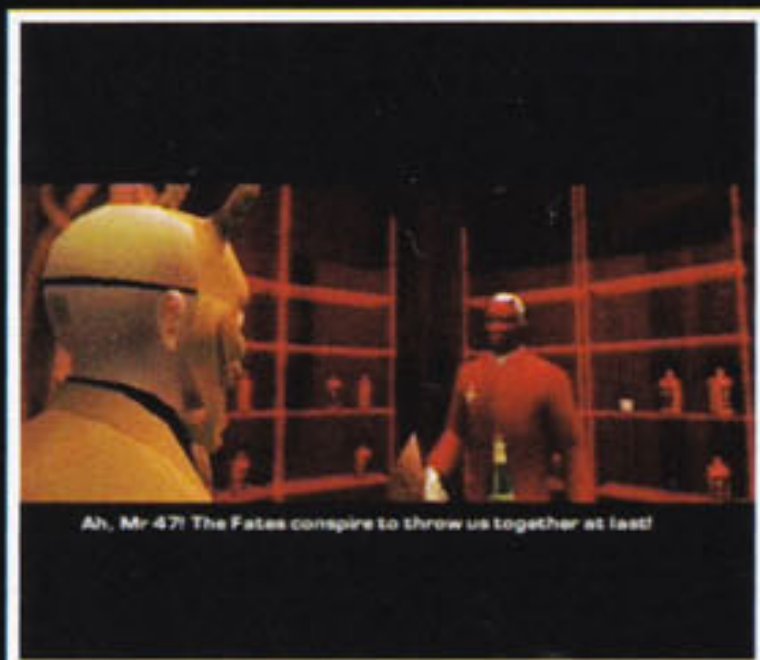
Fique na entrada do estacionamento, espere o policial dar as costas, então passe perto do balcão para não ser flagrado pela câmera. Entre pela primeira porta à esquerda, aplique uma injeção anestésica quando o policial aparecer, vista suas roupas, porém não pegue a arma. Localize um caminhão com as portas da carroceria abertas, vista a roupa de convidado e tome o elevador direito após ser revistado pelos seguranças.



Vá para o banheiro, enforque Anthony (agente da CIA), vista suas roupas, roube a arma, esconda o corpo e pegue a maleta. Entre no escritório, caso a assassina não esteja lá, aguarde por ela; dispare à distância contra ela. Obtenha algumas informações no laptop.



Volte pelo mesmo elevador e, agora disfarçado como agente da CIA, você poderá tomar o elevador esquerdo. Dentro de instantes, Vaana começa um show de chamas, sabote o show por meio de um painel que o controla – à esquerda da porta atrás de Vaana.



Encontre Maynard na festa vestido de demônio vermelho, acompanhe-o até a sala de tortura. Caso ainda

esteja com a maleta roubada do agente da CIA, empunhe a arma e facilite sua vitória no tiroteio. Reviste o corpo em busca das chaves. Volte para o estacionamento e escape no furgão azul.

AMENDMENT XXV



Entre na Casa Branca, passe pelo detector de metais, entre no banheiro (depois do detector de metais), enforque o funcionário do museu quando ele estiver urinando e vista suas roupas. Visite a sala de vigilância, pegue uma chave sobre a mesa e roube a fita de gravação.



Avance pelo corredor, entre pela porta da direita e suba a escada para o telhado. Suba a escada de mão, tente evitar ser visto pelos carpinteiros, de qualquer forma, corra até a sala no canto esquerdo e vista um uniforme de carpinteiro também. Desça a escada do outro lado, caminhe pelo piso brilhante e vá para o gabinete do vice-presidente (avance através das salas à esquerda já que os guardas não deixarão você entrar). Enforque-o, roube as chaves e esconda o corpo no baú ao lado do piano.



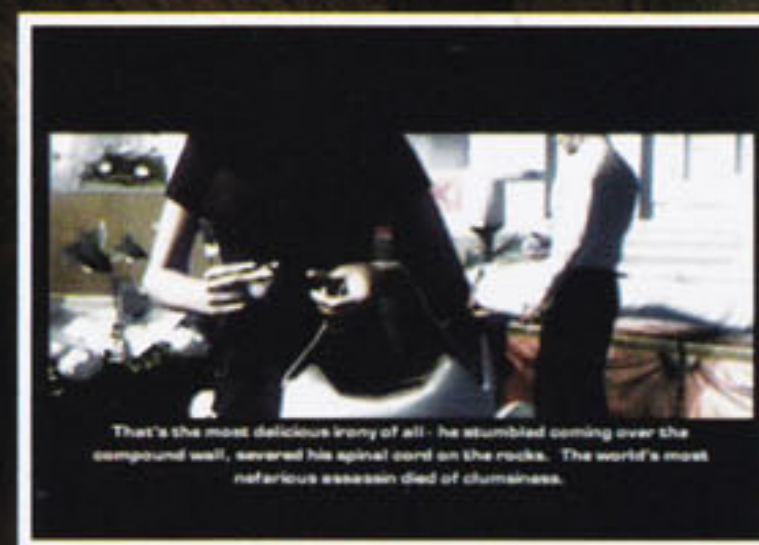
Dirija-se à Asa Oeste, deve haver um membro do serviço secreto fumando no telhado; enforque-o,

vista as roupas, pegue a chave e entre usando o cartão. Ao entrar na sala oval, o agente 47 encontra um dos seus clones que foge após a explosão. Volte para o telhado onde encontrou o membro do serviço secreto, mate seu irmão com tiros ou jogue uma bomba. Escape da Casa Branca.

REQUIEM



Sequência final do jogo. Será que Hitman morreu realmente? Acho que não, note várias pistas durante a animação confirmando que o careca estará de volta à ativa antes do que você imagina. ●



DETONADO HITMAN: BLOOD MONEY



COMANDOS BÁSICOS



Analógico esquerdo
Movimentar Hitman

Analógico direito
Controle da câmera

X
Ação

■
Inventário / Coldre

●
Pegar item

▲
Largar item

R1
Atirar / Atacar

R2
Recarregar arma

R3
Alternar modo de visão

L1
Abaixar / Modo silencioso

L2
Mapa

L3
Arremessar

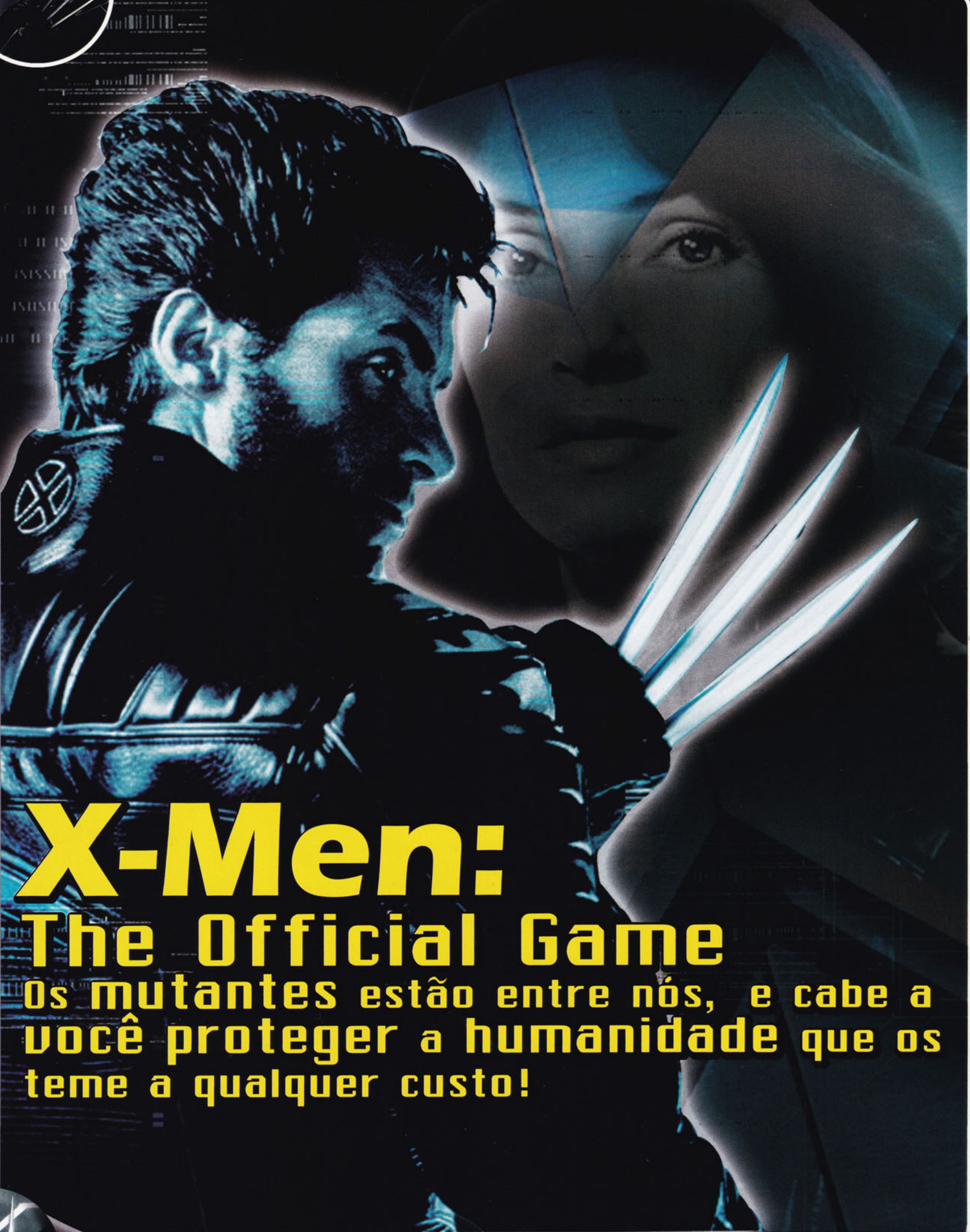
Digital ↑ ou ↓
Zoom do rifle ou binóculo

Digital → ou ←
Navegar pelo inventário





DETONADO



X-Men:

The Official Game

**Os mutantes estão entre nós, e cabe a
você proteger a humanidade que os
teme a qualquer custo!**



O game começará com um treinamento na sala de perigo, que produzirá cenas reais para que você fique por dentro de todos os poderes dos mutantes disponíveis na história.



Lady Liberty

Nesta fase, Wolverine fará um treinamento básico no que ele mais gosta: atacar e matar todos em seu caminho. Dentes-de-Sabre estará na Estátua da Liberdade, distribua seus golpes e não esqueça da defesa. Logan possui seu fator de cura natural, quando entrar no modo de raiva, sua energia é recuperada mais rápido.

Utilize combinações de golpes, ■ + ▲ = Cabeçada; ■, ■, ■, ▲ = Ataques com chute.

Então, depois de derrubar o Dentes-de-Sabre, mãos à obra e mostre suas garras de adamantium para todos os inimigos da tela. Você terá um mapa no canto inferior direito da tela para auxiliar em seus movimentos durante a fase. Os pontos vermelhos são os inimigos, siga em frente e continue seu caminho, pois os inimigos virão ao seu encontro. Procure destruir o cenário, principalmente as caixas, elas escondem itens importantes para abrir extras dentro do game.

No final do percurso, você estará de frente com o Dentes-de-Sabre novamente. No decorrer dos combates, Logan carregará sua barra de energia de raiva que está no canto superior esquerdo. Quando ela estiver cheia, utilize o botão L1 para deixar o cara ainda mais nervoso e descarregue tudo em cima do Dentes-de-Sabre. Depois de completar todas as fases com qualquer personagem, você acumulará mutações para distribuir entre as habilidades de cada um, fazendo uma atualização e deixando o personagem cada vez mais forte.



Liberty Island

Agora Bobby Drake entrará na cena. O cenário será o mesmo que o do Wolverine. Será preciso guiar o Homem de Gelo pelo cenário. Passe pelas luzes azuis no céu até que uma última apareça na parte superior da Estátua da Liberdade.

Depois você precisa apagar as chamas dos barcos no cais. Guie-se pelo mapa, siga até os pontos cinzas para encontrar os barcos. Jogue seu raio congelante até que o fogo se apague. Depois será preciso se defender de alguns robôs, vá para cima deles e jogue suas bolas de gelo para destruí-los. Depois é só seguir até a luz azul próxima da estátua.

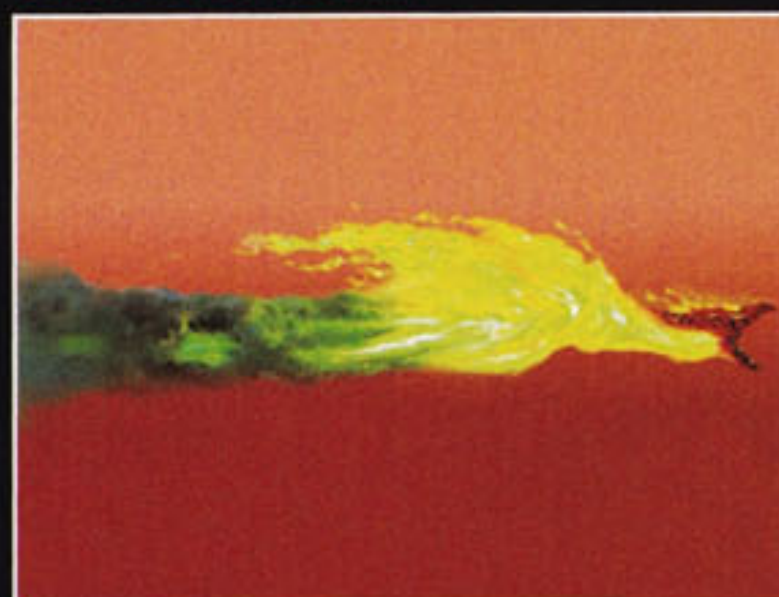


Alkali Lake

Agora você estará no controle do mutante que se teleporta, Kurt Wagner, dentro das instalações do Lago Alkali. Siga pelo túnel, depois que chegar ao final, continue pelos canos. Assim que chegar aos canos, será preciso utilizar a habilidade de Noturno, o teletransporte. Para chegar a uma área, basta olhar para ela e ver um ponto que marca onde o personagem irá aparecer. Em seguida, é só acionar o teletransporte com o botão R1.

Guie-se pelo mapa e para abrir as portas, basta apertar o quadrado nos computadores. Depois de enfrentar alguns inimigos, continue o caminho. Será preciso matar todos antes de continuar.

Generator Room



Noturno estará em um túnel com muitos soldados da Hidra. Siga pelos canos e procure não cair, pois o sistema de segurança irá detectá-lo. Utilize seus poderes mutantes para alcançar os caminhos. Note que existe uma indicação cinza que mostra onde Kurt poderá se teletransportar. Procure coletar todos os itens (Weapon X e Sentinel Tech) para destravar o conteúdo extra. Aproveite sua habilidade e passeie um pouco pela tela. Seu objetivo estará indicado em cinza

no mapa. Siga por um cano junto à parede para chegar até o computador que irá abrir a porta para a sala do computador principal. Inimigos estão colocados estrategicamente na sala para segurança. Faça sua parte e acerte-os. Assim que entrar na sala, um soldado o espera e mais alguns aparecerão, seja rápido e depois acione o computador. Seu objetivo será atualizado e os agentes da Hidra virão ao seu encontro. Saia da sala e siga até o ponto cinza indicado no mapa, claro que sempre espantando os inimigos. Você precisa desligar dois geradores de força do galpão, siga até os computadores para que seu próximo objetivo apareça. Depois você precisa abrir a porta de saída, volte pelo mesmo túnel do início e acerte os inimigos. Acione o computador e a fase está terminada.

Alkali Lab



Wolverine estará dentro de um laboratório e o seu objetivo aqui será destruir tudo e todos. Tempestade estará na fase para ajudá-lo. Para que ela ataque seus inimigos, basta pressionar o botão analógico esquerdo, mas é preciso que a barra do lado esquerdo inferior esteja carregada. Você precisará destruir quatro transformadores que estarão nos computadores. Eles estão energizados, e Tempestade ajudará a tirar a energia para que você possa destruí-los. Mantenha-se vivo, mate os inimigos e sempre se aproxime dos transformadores para Tempestade ajudá-lo. Repita o processo até que todos estejam destruídos. Não esqueça de recolher os itens que aparecerão no cenário. Depois de destruir os quatro geradores, a fase estará terminada. Haverá uma surpresa no final da fase, Lady Letal aparecerá e desafiará Wolverine.

Holding Pens



Mais uma vez, Wolverine terá que escapar das garras da Hidra. Destrua o computador na sala à sua direita. Muitos

soldados aparecerão no caminho de Logan, destrua-os e continue o caminho. O túnel estará ocupado por dezenas de soldados inimigos. Chegando numa grande sala, será preciso vencer as ondas de ataques em massa da Hidra para continuar. Utilize suas habilidades, fique de olho em sua energia e sempre utilize sua raiva para facilitar os ataques. Em uma porta à sua esquerda, entre e destrua a parede, mate os inimigos e pegue o item. Ataques com pulos ajudam a deixar alguns soldados tontos. Destrua as caixas para pegar mais itens escondidos.

Testing Center



Depois você estará em outra sala e terá que sobreviver à onda de ataques mais uma vez. Essa fase não será nada fácil, sempre que um grupo de soldados for exterminado, o computador dificultará com alguns obstáculos na sala, como ligar os incineradores no chão. No terceiro estágio, gaiolas cairão sobre você caso passe por cima dos incineradores, se isso acontecer, utilize suas garras para sair. Depois de sobreviver aos ataques, uma porta abrirá, siga por ela. Mais inimigos estarão pelo caminho, destrua os objetos para pegar itens escondidos. Para abrir a porta, mate todos os inimigos da sala.

Na sala seguinte, uma metralhadora robô estará a postos para disparar contra qualquer um que passar pela porta. Proteja-se nas colunas, mate os dois soldados e depois parta pra cima da metralhadora. Antes de sair da sala, do lado esquerdo, na primeira coluna, existe um item, pegue-o. Entre pela porta e outro esquadrão estará à sua espera, extermine-o e destrua os objetos para pegar mais itens. Dica: Mate primeiro os agentes da Hidra que estiverem armados com metralhadoras. Depois que todos estiverem mortos, a fase terminará. Atualize seu personagem e salve o jogo, sempre.

Hangar





DETONADO

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Lady Letal aprisionará Tempestade dentro de uma caixa, e como ela sofre de claustrofobia, um furacão estará na tela. O seu objetivo aqui é utilizar suas garras de adamantium contra Lady Letal e jogá-la no furacão. Fique longe dele, pois o jogará contra o chão e sua energia diminuirá. Lady Letal também possui as mesmas habilidades de Logan e uma delas é a cura. Destrua sua inimiga e salve Tempestade do seu pior medo. Existem itens pela sala para coleta. Depois que Ororo for salva, ela dará o troco em Lady Letal.

Launching Bay

Noturno estará de volta. E com a ajuda de Colossus, será preciso destruir alguns transformadores que estarão com escudos. Primeiro será preciso

chegar até um computador e abrir a porta para Colossus acessar a sala central. Kurt estará sendo atormentado por Jason Stryker, que insiste em persegui-lo depois do filme X-Men 2. Agentes da Hydra estarão em pontos estratégicos, mas não serão páreos para as habilidades de Noturno, mãos à obra e guie-se pelo mapa. Chegando à sala principal, existe um computador à sua esquerda, desligue-o e dê uma volta na sala para pegar os itens secretos. Depois siga até o próximo objetivo e desligue os computadores para que os geradores fiquem à disposição do nosso amigo de metal. Assim que matar o soldado e desligar o primeiro computador, volte para a sala principal, será preciso ajudá-lo a matar os inimigos que aparecerão, não o deixe só. A energia dele aparecerá na tela do lado inferior esquerdo. Fique atento. Depois que matar todos os soldados, Colossus destruirá o primeiro gerador, siga até o próximo computador para desligar o outro campo de força. Será preciso repetir o processo até que todos sejam destruídos pelo gigante de metal.

Dark Cerebro



Kurt e Piotr estarão dentro do Cerebro construído por Stryker em X-Men 2. Sentinelas estarão a postos para destruir Noturno. Outros robôs em formato de bolas estarão te perseguindo. Ande pela tela e pegue todos os itens, não fique parado, pois o Sentinela atirará raios contra você. Para destruí-lo, basta segurar o L1, mirar no robô, teletransportar-se com o botão Quadrado para o seu ombro e atrair os outros robôs. Aguarde até que eles se aproximem do Sentinela, teletransporte-se para outro local e aguarde a explosão. Mais Sentinelas aparecerão, basta repetir o processo para terminar a fase. Atualize seu personagem e salve o jogo.

Fission Plant

O Homem de Gelo estará enfrentando Pyro, será necessário apagar o fogo da usina e livrar o cenário dos morcegos de fogo. Utilize os poderes de gelo de Bobby Drake para apagar todos os focos de incêndio. Guie-se

pelo mapa. Pyro continuará a espalhar fogo para todos os lados, siga os focos e apague-os antes que cheguem a outros prédios. Depois Pyro ficará furioso e jogará vários morcegos de fogo ao mesmo tempo, apague-os rapidamente e não se esqueça dos incêndios. Não deixe que a usina seja queimada, caso contrário, você perderá. Seja ágil e apague as intenções de Pyro. Depois de apagar todos os incêndios, a fase terminará.

Coolant Tunnels



Agora o Homem de Gelo terá que perseguir, pelos túneis da usina, os morcegos de fogo jogados por Pyro e será preciso desviar de muitos obstáculos. Fique atento e pegue alguns itens. Na próxima fase, será preciso selar com gelo os reatores que estão vazando. Os obstáculos ficarão cada vez mais difíceis e será preciso muita agilidade, não esqueça de vaporizar os morcegos de fogo. Assim que chegar numa sala, congele todos os tubos indicados no mapa rapidamente e destrua-os com suas bolas de gelo. Não esqueça de resfriar a porta principal do reator, pois os morcegos tentarão destruí-la. Quando destruir todos, a porta principal se abrirá e você precisa escapar antes do tempo terminar. Assim que sair do túnel, atualize seu personagem e salve o game.

Fire Serpent



Pyro criará uma serpente de fogo em volta de um reator, será preciso jogar gelo na boca da serpente e evitar que tudo vá pelos ares. Procure matar os morcegos de fogo, pois eles espalharão o fogo ainda mais pela usina nuclear. Assim que destruí-la, a fase estará terminada. Distribua os pontos de mutação e continue.

Castle Gatehouse

Agora Wolverine estará em um cenário antigo combatendo agentes da Hydra.

Basta matar todos ao seu redor. Não esqueça de procurar os itens escondidos pelo cenário. Será uma batalha dura para Logan, não hesite. Depois o portão principal irá se abrir, entre e enfrente mais alguns inimigos. Cuidado com as marcações indicadas no chão, caso Logan pise, chamas poderão queimá-lo. Chegando na outra extremidade do corredor, a fase se encerrará.

Zen Garden



Estaremos agora nos jardins do castelo e mais agentes da Hydra virão ao encontro de Wolverine. Mate-os antes de chegarem ao portão. Depois que o portão se abrir, mais inimigos estarão pelo caminho do jardim, vença-os. Depois destrua os pilares que estão no jardim. Você precisa golpear os painéis e tome cuidado com a eletricidade que eles liberarão. Siga para o próximo objetivo e não esqueça de coletar os itens escondidos. Outro pilar estará ativo, utilize as garras e a agilidade de Logan e destrua-o. Depois de matar todos os inimigos, o portão se abrirá. Suba e continue a matança.

Depois de passar pelos agentes da Hydra, agora ninjas estarão no caminho de Logan, como nos velhos tempos. Mate-os. Faça a atualização do seu personagem, não esqueça.

Brooklyn Bridge



Noturno agora estará na ponte do Brooklyn e terá que evitar alguns atos terroristas vindos de outros mutantes. O Homem Múltiplo estará ativando diversas bombas, cabe a você enfrentá-lo e desativar a ameaça. Primeiramente, teletransporte-se para a parte superior da ponte e pegue os itens que estarão por lá. Assim que terminar, desça e enfrente o Homem Múltiplo. Depois de derrotar suas cópias, eles ativarão bombas pela ponte, corra e vá desativando-as. Utilize seus poderes para ir o mais rápido possível e fique de olho em seu radar para descobrir onde estão as bombas. Será mais fácil matar

DETONADO

X-MEN: THE OFFICIAL GAME



todos os inimigos e depois desativar as bombas. Você terá um tempo para desativá-las, cuidado. Utilize os raios da Tempestade para derrubar alguns inimigos. Assim que desativar todas, a fase terminará.

Multiple Man



É hora de acabar com o Homem Múltiplo. Procure pelos itens escondidos pelo cenário. Fique de olho na energia de Kurt e sempre que possível, teletransporte-se para um lugar bem longe do inimigo e recarregue-a. Assim que matá-lo, a fase terminará.

Warrior's Dojo



Logan chega num Dojo e precisa se defender novamente dos capangas da Hydra e muitos ninjas. Seja ágil e utilize as garras e os poderes de Wolverine. Será preciso destruir um campo de força. Para isso, você precisa ser rápido, combater os inimigos e destruir a porta ao mesmo tempo, pois ela recarregará a energia caso você demore para destruí-la. Pegue os itens que estão pelo Dojo. Depois disso, mate todos os inimigos para passar de fase. Sempre que puder, utilize a fúria do personagem para matar mais inimigos. Atualize Logan e salve o jogo.

Lady Deathstrike



Você precisa ajudar Wolverine a destruir Lady Letal. Procure utilizar esquivas e golpes sequenciais para diminuir sua energia e não deixe de ativar a raiva e

utilizar contra o inimigo. Antes que a pancadaria termine, Lady Letal irá fugir e alguns guardas aparecerão, procure itens escondidos pelo cenário. Suba pelas escadas e mate todos. Depois de dar cabo dos soldados, sua inimiga voltará com a energia restaurada. Termine logo com isso e faça valer a força do mutante mais animal de todos.

Silver Samurai



Agora você estará de frente com o Silver Samurai. Ele utilizará um tipo de teletransporte para fugir de seus golpes e terá uma poderosa espada em mãos que também lança raios. Ataque-o e muito cuidado com seus golpes. Quando sua energia cair, ele chamará um esquadrão de ninjas, detone-os e mais itens escondidos estarão aqui, procure. Depois de matá-los, concentre-se no Samurai. Sua energia irá abaixar e mais ninjas aparecerão. Repita o procedimento até derrotar o Samurai.

Kowloon Highway



Os Sentinelas estarão esperando o Homem de Gelo na cidade. Sua primeira missão será chegar ao quartel da Hydra antes de o tempo acabar. Utilize seus poderes contra os Sentinelas, pois eles tentarão destruí-lo. Depois de chegar ao quartel, será preciso impedir um robô de fugir. Jogue o máximo de gelo que puder na lata velha até destruí-lo. Faça a atualização de Bobby Drake, salve o jogo e vá rumo à próxima fase.

Downtown Kowloon



Bobby precisará destruir 15 Sentinelas nesta fase e não será uma tarefa fácil. Seja ágil e circule pelo cenário no meio dos robôs para procurar itens escondidos. Muitos Sentinelas estarão na tela e não hesite em congelá-los.

Giant Sentinel



Sentinelas gigantes serão avistados andando pela cidade. Para destruí-los, será preciso acertar as células de força amarela que estarão em seus corpos. Fique longe dos seus raios, que serão devastadores. Muitos deles aparecerão, utilize os poderes de Bobby para fazer com que os Sentinelas sejam derrotados. Magneto aparecerá e irá se aliar aos X-Men para destruir a ameaça.

Master Mold Interior

Noturno voltará à aventura e precisará chegar à câmara principal dentro do Sentinela gigante. Tome cuidado, porque Kurt poderá cair fora do caminho e morrerá. Siga o fantasma de Jason pelos cabos de força, que ele ajudará a encontrar o caminho. Depois Noturno vai precisar religar alguns painéis de força. Caso ele seja detectado, robôs voadores explosivos virão ao seu encontro, fique atento e desvie o máximo que puder das bolas de energia. Guie-se pelo mapa para não se perder. Depois de consertá-lo, siga o caminho e mais um Sentinela aparecerá. Utilize o teletransporte e suba em seu ombro, atraindo os robôs explosivos,

depois que eles chegarem perto, utilize seu poder e assista à destruição do gigante. Qualquer problema e guie-se pelo mapa. Depois mais dois painéis estarão à sua espera para consertá-los. Agora Jason indicará três células de força para serem destruídas, faça sua parte. Sempre que puder, utilize pulo junto com o teletransporte para alcançar lugares mais distantes. Para destruir as células de energia, atraia os robôs explosivos até elas. Ative-os e corra da explosão. Fique atento a outros Sentinelas, pule em seus ombros e atraia os drones explosivos para destruí-los. Depois basta seguir para o ponto cinza no mapa para terminar a fase. Atualize os poderes mutantes de Kurt Wagner e siga para a próxima fase.





DETONADO

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

Augmentation Room



Wolverine cairá na armadilha do Sentinela e vai ser preciso enfrentar seus demônios. Diversos inimigos estarão saindo do local onde Logan foi criado no formato de Arma-X, sua origem, criação de Jason. Defenda-se e derrote todos, não será uma tarefa fácil para a fúria de Wolverine. Logan sentirá o cheiro do Dentes-de-Sabre mais uma vez e a fase se encerrará.

Master Mold Reactor



O Homem de Gelo estará indo em direção ao centro do robô para chegar até o reator. Corra pelo túnel antes que o tempo termine, seja ágil e desvie o máximo que puder dos obstáculos e destrua os Sentinelas pelo caminho. Fique atento aos itens que aparecerão pelo cenário. Depois de chegar ao reator, destrua todas as células de energia ao redor do centro, e então fuja do centro antes que ele exploda.

Telepurgatory



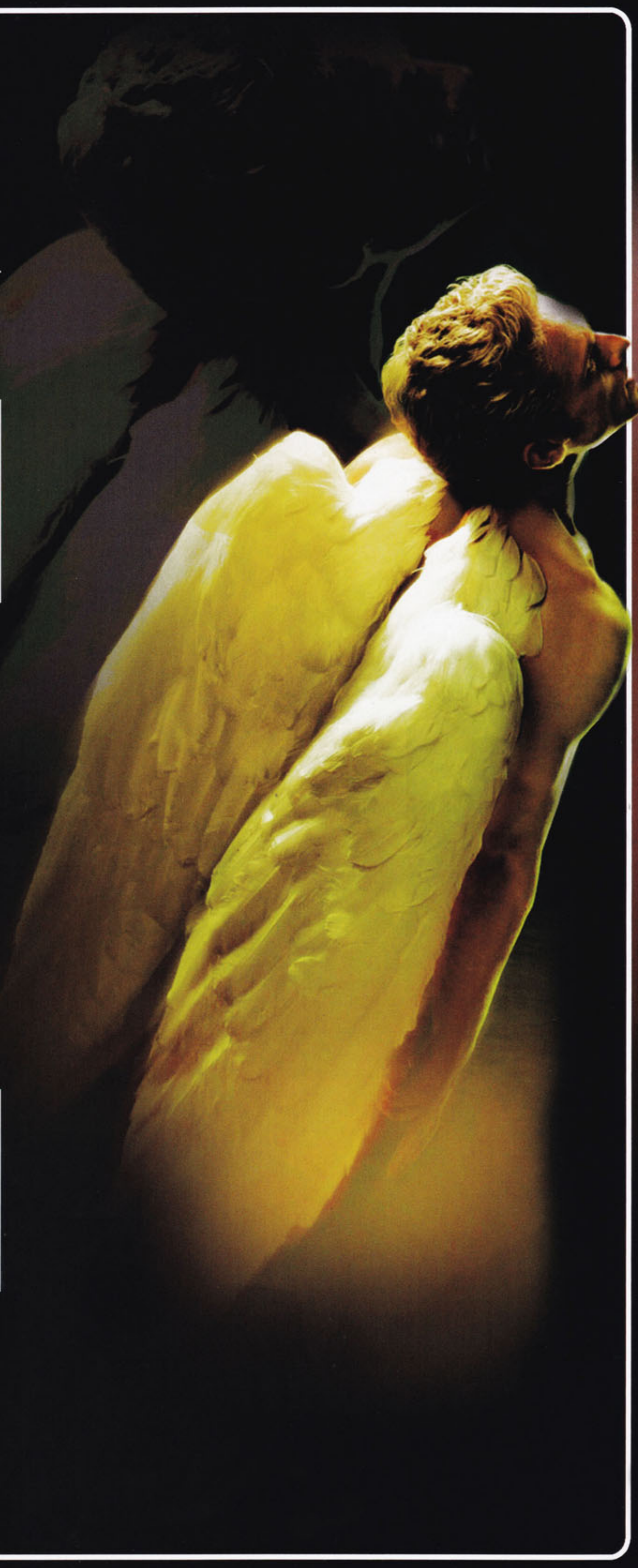
Jason e Noturno estarão juntos novamente. Quando Kurt se teletransporta, ele vai para outra dimensão, e agora será preciso destruir diversos cristais e se livrar de muitos demônios. Seja rápido e siga seus objetivos pelo mapa. O seu último objetivo será religar quatro bancos de memória para destruir Stryker e

o robô. Quando você terminar de destruir todos os cristais, a força será desligada e assim você poderá desligar outros circuitos. Muitos demônios tentarão matá-lo antes que você consiga alcançá-los, concentre-se e utilize sabiamente os poderes de Noturno. Dê uma volta pelo cenário e recolha os itens escondidos. Desativando o último dispositivo, a fase estará terminada. Dentes-de-Sabre levará Jason. Wolverine e Kurt precisam encontrá-lo.

Dentes-de-Sabre



Logan estará frente a frente com Dentes-de-Sabre mais uma vez. Utilize toda a fúria de Wolverine e tente derrotá-lo. Seu inimigo também virá ao seu encontro e utilizará a sua raiva, muito cuidado. Itens estarão escondidos pela tela, se conseguir, pegue-os. Dica: não ataque Dentes-de-Sabre quando ele estiver em fúria, não adiantará nada e seus golpes serão poderosos. Depois de espancá-lo, Wolverine jogará o inimigo para a plataforma inferior, siga-o até lá. Quando estiver brigando com Dentes-de-Sabre, cuidado com os pedaços de metal caindo do teto. Depois de um bom tempo de luta e muita fúria, Wolverine vencerá Dentes-de-Sabre e o final do jogo se apresentará. Aliás, não o final e sim a ponte para o filme X-Men III – O Confronto Final. Jogue o game e assista ao filme, diversão garantida! ●





COMANDOS BÁSICOS:



Wolverine

- – Sequência de ataques
- * – Pulo
- – Ataques fracos
- ▲ – Ataques fortes
- R1 – Defesa
- R1 + Direcional esquerdo – Desviar
- R1 + ■ – Contra-ataque
- Segurar o R2 – Recarregar sua energia mais rápido
- L1 – Libera a raiva
- Direcional analógico esquerdo – Movimenta personagem
- Direcional analógico direito – Movimenta câmera



Homem de Gelo

- * – Acelera a velocidade
- R1 – Diminui a velocidade
- L2 – Volta em 180 graus
- – Raio congelante
- – Jogar bolas de gelo
- ▲ – Escudo de gelo
- L1 – Mira os inimigos e aumenta a precisão dos tiros
- Direcional analógico esquerdo – Movimenta personagem



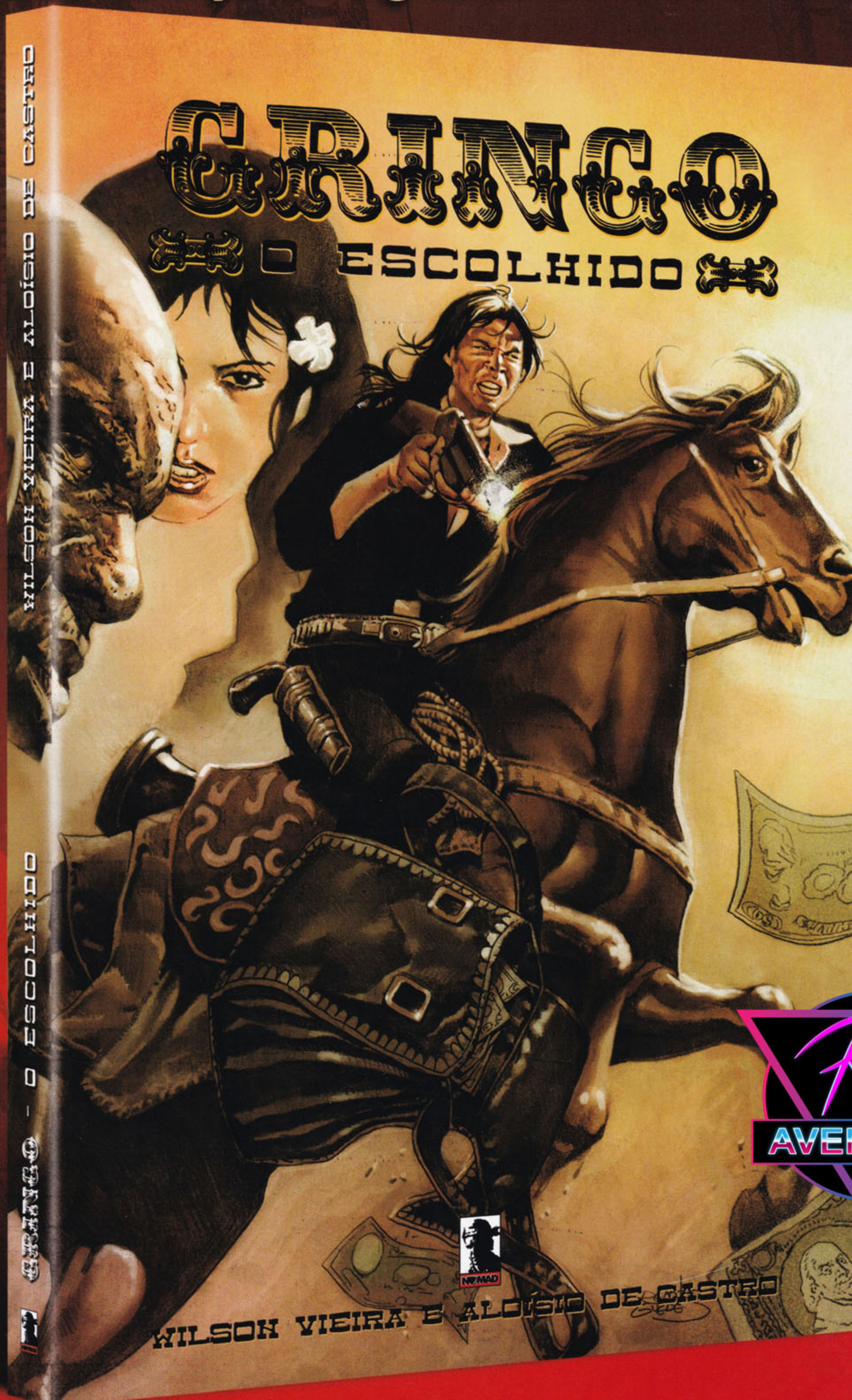
Noturno

- Círculo – Sequência de ataques
- * – Pulo
- Quadrado – Ataques fracos/Ação
- Triângulo – Ataques com os pés
- R1 – Teletransporta o personagem
- L1 + ■ – Teletransporta para trás do inimigo escolhido
- L1 + ■ + ■ – Ataques com socos e teletransporte
- L1 + ■ + ▲ – Ataques com chutes e teletransporte
- R2 pressionado – Recarregar energia (quando a barra do lado superior esquerdo completa)
- Direcional analógico esquerdo – Movimenta personagem
- Direcional analógico direito – Movimenta câmera



Quadrinhos Nomad

A história de um homem forjado pela Guerra Civil americana e pelas agruras do Velho Oeste



Nas melhores bancas e livrarias



RETRO AVENGERS WELLBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - 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: **Rugal Bernstein**

Revista: **evil_arthas**

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.com.br

