

A REVISTA NÚMERO 1 DOS GAMES DO OLIMPO



sdp

Super Dicas PlayStation

A FÚRIA DOS DEUSES

GOD OF WAR II

KRATOS DESPERTA SEUS PODERES DE DEUS NO MELHOR GAME PARA PS2

26

REVIEWS

DOS GAMES QUE VOCÊ VAI JOGAR NESTAS FÉRIAS



PS3

OS PRIMEIROS REVIEWS E DESCUBRA TUDO O QUE ESTA MÁQUINA PODE FAZER



GTA: VICE CITY STORIES



O GAME PERFEITO PARA O PSP

- DETONADO COMPLETO
- O ÚNICO COM MEGAMAPAS®



PROMOÇÃO **50**
Concorra a
controles da Neo

VAI UMA AJUDINHA AÍ?

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ESPIONAGEM DE PRIMEIRA DETONADA NO PS2

Nº42

R\$ 6,50



9 771679 587000

00042



FUTURO



Souza
Jogador do
São Paulo F.C.

Compre seu PS2 na
M&D GAMES
e concorra a uma camiseta
minha Autografada



3361-8844
3333-7925
3338-1801

TELEVENDAS: **3331-7286**
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE
EM TODA A GRANDE
SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES

**PREÇOS
ESPECIAIS
PARA LOJISTA
CONFIRA**



AMES



(SUPER LANÇAMENTO)



X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R\$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ
COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO **NOVO**

2º MELHOR PREÇO!!!

3º GARANTIA DE 1 ANO

TOTAL DO APARELHO

4º CONTROLE **ORIGINAL**

5º + 1 CONTROLE **ORIGINAL**

6º MEMORY CARD **ORIGINAL**

7º BASE VERTICAL

8º MOCHILA

9º CONTROLE DVD **ORIGINAL**

10º OS 10 MELHORES JOGOS

PARA O SEU PS2



**PROMOÇÃO
ESPECIAL**

Memory card
R\$ 39,90
CONFIRA!!!



**SEU PLAY SLIM
A PARTIR DE
R\$ 520,00
CONFIRA!!!**



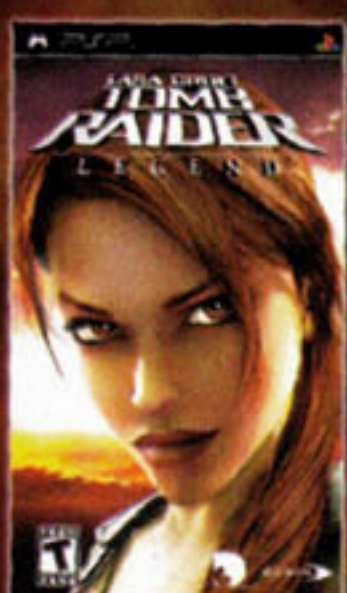
X-BOX C/ 3 JOGOS
R\$ 879,00



PSP + DOWNGRADE
R\$ 849,00



MEMORY STICK
PSP 1 GB
R\$199,00



HD DE 40 GB
R\$ 179,00

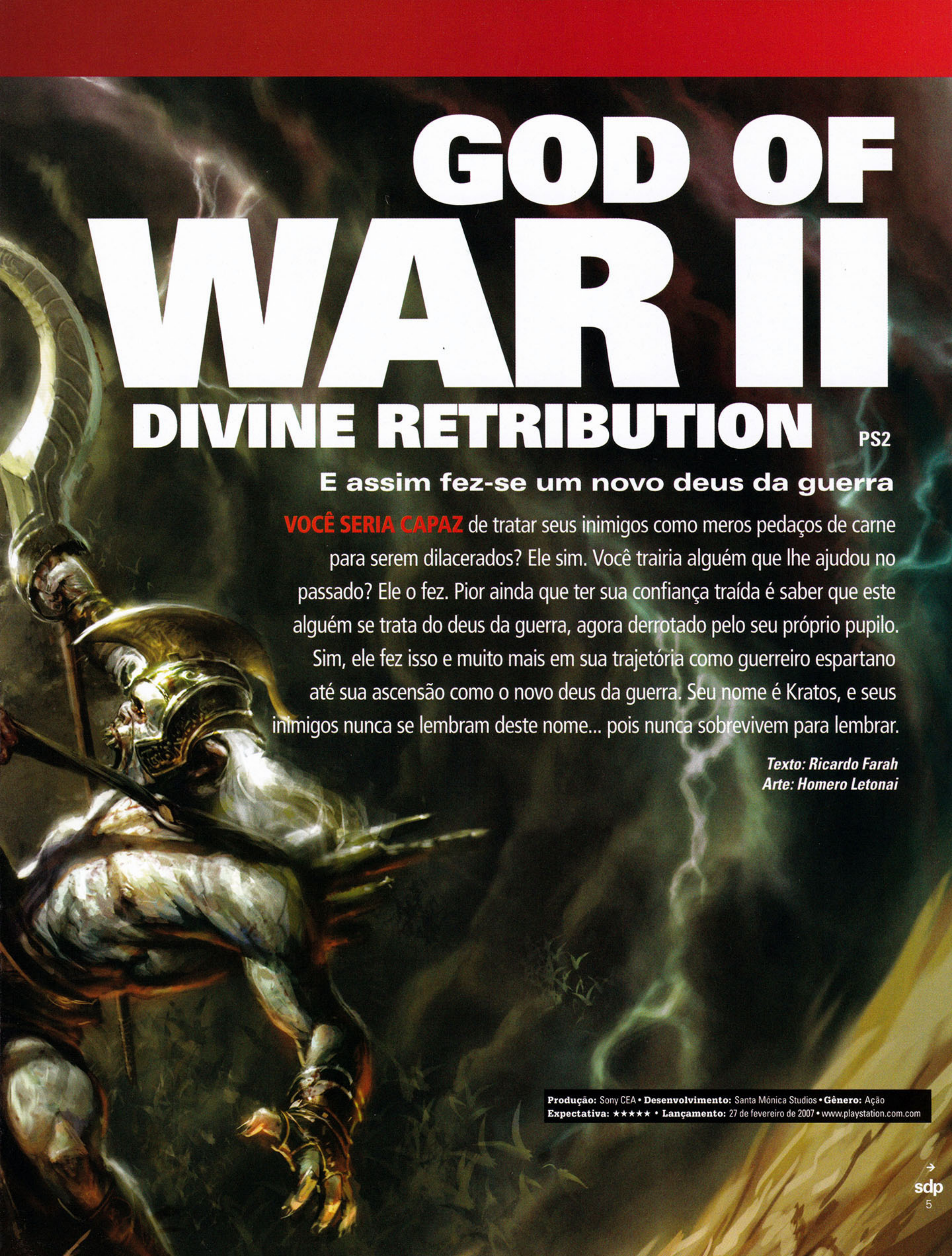


HD DE 80 GB
R\$ 209,00





● Kratos mostra sua fúria
diante seu inimigo montado
em um grifo. Coitado dele...

A dramatic illustration of Kratos, the protagonist of God of War II, in a dynamic pose. He is wearing his iconic golden armor and a helmet with a plume. He holds his dual-bladed axe, the Leviathan Axe, in his right hand. The background is dark and stormy, with lightning bolts visible. The title 'GOD OF WAR II' is written in large, bold, white letters at the top, and 'DIVINE RETRIBUTION' is written in smaller white letters below it. The PS2 logo is in the bottom right corner of the title area.

GOD OF WAR II

DIVINE RETRIBUTION

PS2

E assim fez-se um novo deus da guerra

VOCÊ SERIA CAPAZ de tratar seus inimigos como meros pedaços de carne para serem dilacerados? Ele sim. Você trairia alguém que lhe ajudou no passado? Ele o fez. Pior ainda que ter sua confiança traída é saber que este alguém se trata do deus da guerra, agora derrotado pelo seu próprio pupilo. Sim, ele fez isso e muito mais em sua trajetória como guerreiro espartano até sua ascensão como o novo deus da guerra. Seu nome é Kratos, e seus inimigos nunca se lembram deste nome... pois nunca sobrevivem para lembrar.

Texto: Ricardo Farah

Arte: Homero Letonai

Produção: Sony CEA • **Desenvolvimento:** Santa Mônica Studios • **Gênero:** Ação
Expectativa: ★★★★★ • **Lançamento:** 27 de fevereiro de 2007 • www.playstation.com.com

UMA SEQUÊNCIA DE CARNIFICINA



Além de uma nova aventura, Kratos volta ao PS2 com novas habilidades. Entre elas, esta sequência decaptante acima

Nada mais de Blades of Chaos. As armas de Kratos se chamam Blades of Athena agora



PELO DESAFIO DE SE SUPERAR: COMO UM JOGO DEVE SER FEITO

Como bom jogador e leitor da SDP que você é, não há dúvidas de que já tenha jogado, ou no mínimo lido, a respeito de God of War. Desenvolvido nos estúdios Santa Monica da própria Sony (sim, eis uma franquia exclusiva de nosso console favorito) e lançado no início de 2005, GoW mostrou categoricamente como um jogo de ação deve ser feito. Sob a direção de David Jaffe (Twisted Metal), o título transbordava histórias da mitologia grega, visual deslumbrante (seguramente os melhores do PS2) e engine de jogo inquestionável.

O barulho causado na mídia foi tanto que o game chegou a receber dezenas de prêmios dos mais

críticos e severos veículos de informação, consolidando ainda mais a façanha de um estúdio que até então não havia experimentado tal desafio. O sucesso foi tanto que uma continuação era mais do que garantida. Sai David Jaffe (que agora passa a exercer o cargo de diretor criativo) e entra Cory Barlog como diretor (no primeiro game, ele era o designer principal). Agora, a menos de dois meses de seu lançamento, o que podemos esperar desta continuação?

PELO ESPÍRITO DE UM GUERREIRO: TRAÇANDO UM NOVO DESTINO

God of War II: Divine Retribution continua a história que até então parecia ter se encerrado no primeiro game. Em um resumo rápido, Kratos era

QUEM É QUEM NO PANTEÃO DO OLIMPO

KRATOS (Κράτος)

Na mitologia – Em grego, Kratos (ou Cratos) significa “poder”. Na mitologia grega, Kratos era filho de Estige (uma ninfa filha de Tétis) com Prometeu (titã grego e irmão de Atlas), só que ele não matou nenhum deus.

No jogo – Kratos é o protagonista da série. Espartano que deu sua vida em troca de poder e supremacia, fez um pacto com Ares para derrotar os Bárbaros. No final das contas, passou a ser escravo de seus próprios atos. O resultado foi no final derradeiro do primeiro jogo, em que Kratos derrota Ares e se torna o mais novo deus da guerra.

MOIRAS (Μοῖρα)

Na mitologia – As três irmãs do destino tinham o poder de reger o destino de qualquer ser, humano ou divino, determinando seu nascimento, vida e morte.

No jogo – São justamente elas que Kratos procura no segundo game.

CLOTHO (Κλωθώ) – Ela quem segura o fio que corresponde ao nascimento do ser.

LACHESIS (Λάχεσις) – Cuida basicamente das atribuições que o ser ganha na sua vida.

ATROPOS (Ἄτροπος) – Determina quando e como o ser deixa de viver.

BÁRBAROS (Βάρβαροι)

Na mitologia – Na Grécia antiga, o termo “bárbaro” era usado para classificar os povos de fora da Grécia, principalmente os persas, que não falavam grego. Os filhos da Pérsia eram um povo muito ligado à guerra e notoriamente sem amor por suas vidas. Brutais, cruéis e inimigos dos outros povos, tratados como não-civilizados.

No jogo – O Rei dos Bárbaros já deu as caras no primeiro game com seu exército. Desta vez, ele e sua horda de guerreiros voltam do mundo dos mortos para assombrar Kratos e garantir a vingança eterna.

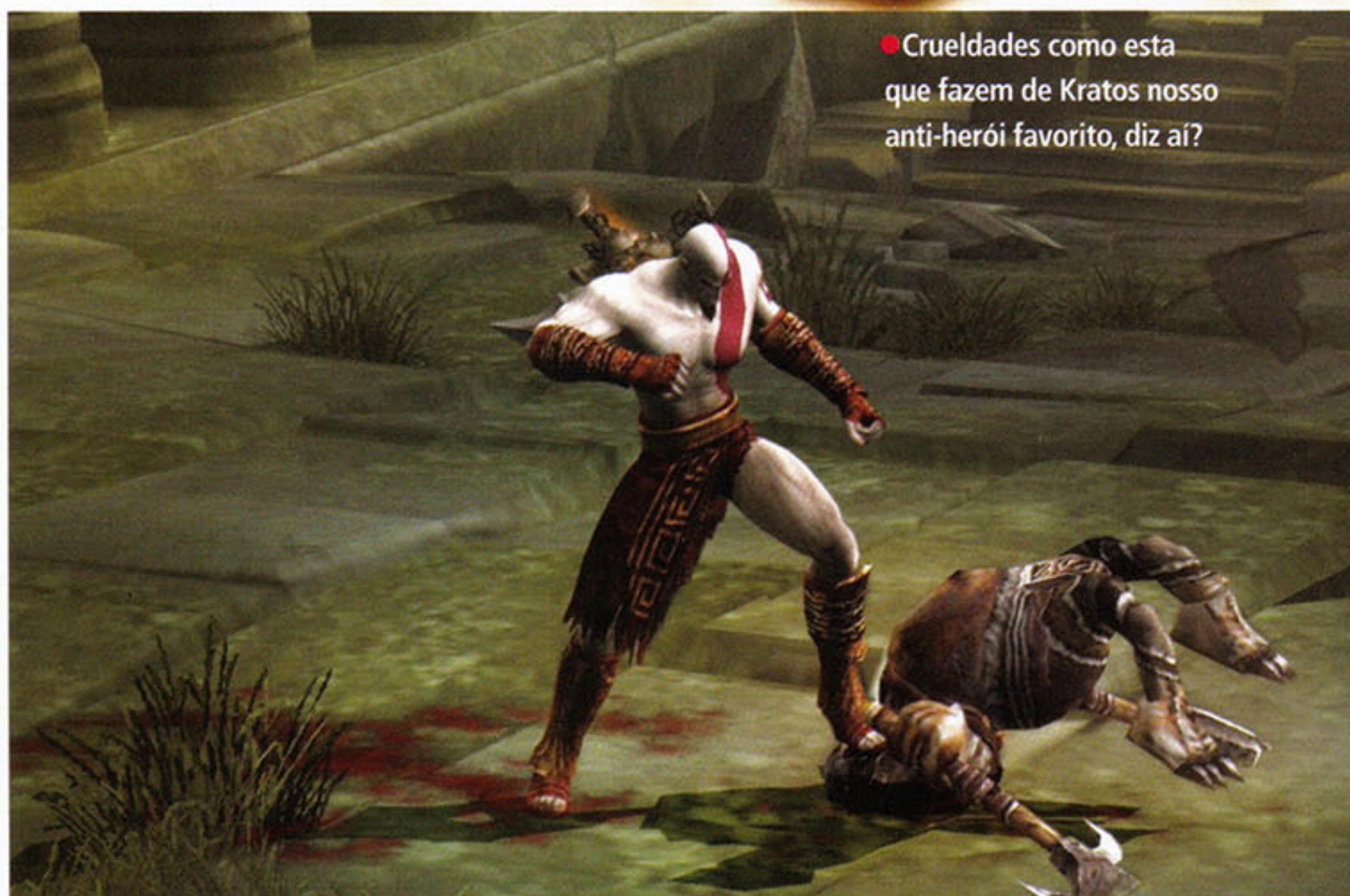
COMO NASCEU A MITOLOGIA ROMANA?

Assim como na mitologia grega, a romana tinha como propósito principal explicar o surgimento e a história de sua nação. No entanto, esta mitologia romana pode ser dividida em duas fases. A primeira, conhecida como arcaica (que precede o contato com os gregos), focava-se no culto a três deuses: Júpiter, deus dos céus (e correlato à Zeus para os gregos); Marte, deus da guerra (como Ares para os gregos); e Quirino, representado pelas pessoas comuns.

O império romano foi tomando conta de toda a Europa e, no século VIII a.C., a nação dominou a Grécia, que passou a exercer forte influência sobre a mitologia romana. Com isso, começaram a surgir em Roma inúmeros deuses e heróis semelhantes aos gregos (distintos apenas de nomes) que também serviam para explicar os feitos e histórias do império de Júlio César.

Vale lembrar que, assim como os gregos, os romanos tinham uma religião politeísta (que acreditavam em vários deuses).

um guerreiro espartano que lutava com métodos capazes de marcá-lo como um verdadeiro assassino. Sem clemência com os inimigos ou virtudes de um gladiador, Kratos só viu a derrota quando enfrentou o exército de bárbaros. No momento que tudo parecia perdido e que a batalha parecia perdida, Kratos invocou Ares, o deus da guerra, que ouviu seu chamado e interviu a seu favor. O combate entre os espartanos de Kratos e os bárbaros persas, teve como desfecho a vitória do povo grego. Só que nada vem de graça, principalmente quando se trata do



● Crueldades como esta que fazem de Kratos nosso anti-herói favorito, diz aí?

deus da guerra. A maldição de Kratos foi representar Ares na Terra. Assim ele se tornou escravo de sua própria brutalidade e, cego por seus novos poderes, destruiu todas as vilas que encontrou pelo caminho. Nenhum exército era capaz de contê-lo e quando ele se deu conta, estava em sua terra natal, com sua mulher e filha mortas por seus próprios punhos. Com peso em sua consciência, Kratos não conseguia mais ter paz. O homem queria o perdão dos deuses para acabar com seus pesadelos. Foi então pedir ajuda para Athena que prometeu o perdão, desde que Kratos impedisse que Ares destruísse Atenas, a capital da Grécia. Dito e feito. Kratos caçou e exterminou Ares, tornando-se o novo deus da guerra. No panteão do Olimpo, todos os deuses se juntaram contra Kratos, alegando que um humano não poderia assumir o trono de um deus. E assim começa o

segundo game da saga, com Kratos sendo expulso de seu trono pelo próprio Zeus.

Cansado de ser sobrepujado pelos outros, o anti-herói resolve atacar a verdadeira fonte da vida: as três irmãs do destino (Sisters of Fate). São elas que determinam o destino, futuro e morte de qualquer ser vivo. Com isso em mente, Kratos inicia uma jornada com o objetivo de derrotar tais irmãs, recuperar seu respeito e, de quebra, se vingar de Zeus.

PELA HONRA DE ESPARTA: JOGABILIDADE REQUINTADA

Neste aspecto, a continuação de God of War não sofrerá grandes mudanças. O sistema de combate de do título trabalha em uma sinergia perfeita entre estilos de outros jogos já consagrados. GoW tem a movimentação inspirada na série Prince of Persia, no sistema de habilidades vindas direto de Devil May Cry, na combinação de ataques e armas que só Onimusha mostrou até hoje, nos combates de ação em resposta a botões específicos, como os de Shenmue e sem esquecer do gingado estiloso, em que o personagem se movimenta com destreza pelos vastos cenários abertos como Tomb Raider.

“...a mudança mais notável que você sentirá no esquema de combate de GoW II fica para a liberdade na escolha da arma e magia em tempo real...”

GRIFOS (Γριφον)

Na mitologia – Era visto como um animal com corpo de leão, asas e cabeça de águia. Fazia seu ninho perto de tesouros e punha ovos de ouro, pertencentes a Zeus.

Não confunda com Hipoglifos, criaturas com corpo de cavalo que abastavam o amor entre seres, ou seja, eram tratados como criaturas malignas. Estes, segundo alguns contos, eram dóceis e de fácil domesticação.

No jogo – Kratos usará uma (ou mais) destas criaturas mitológicas como montaria alada para combater guerreiros mais habilidosos e, possivelmente, encarar Ícaro.

ÍCARO (Ίκαρος)

Na mitologia – Filho de Dédalo, Ícaro e seu pai foram aprisionados no labirinto do palácio do rei Minos de Creta por terem ajudado Ariadne (filha de Minos) a fugir com Teseu. Na prisão, Dédalo criou um par de asas com penas que caíam em sua cela. Ele usou cera quente para prendê-las em suas costas para que ele e seu filho fugissem da prisão. No entanto, enquanto a fuga pelos céus parecia um sucesso, Ícaro voou próximo do Sol e teve suas asas derretidas, caindo no oceano e morrendo em seguida.

No jogo – Kratos dará uma lição no pobre Ícaro, com a promessa de arrancar suas asas e usá-las para planar pelos ares.

MEDUSA (Μέδουσα)

Na mitologia – Apesar de seu corpo escultural, a Medusa da mitologia grega tinha serpentes no lugar de cabelos em sua cabeça. Se não bastasse, os guerreiros que olhassem para ela tornavam-se estátuas de pedra. Esta fera era temida por toda Grécia, só foi derrotada pelo herói Perseu, que decepou a cabeça da criatura guiando-se pelo reflexo de um escudo de bronze.

No jogo – No primeiro game, Kratos recebe os poderes da Medusa para ajudar a enfrentar os inimigos. Agora, a criatura tem um templo próprio e pretende transformar Kratos em uma nobre estátua de pedra.

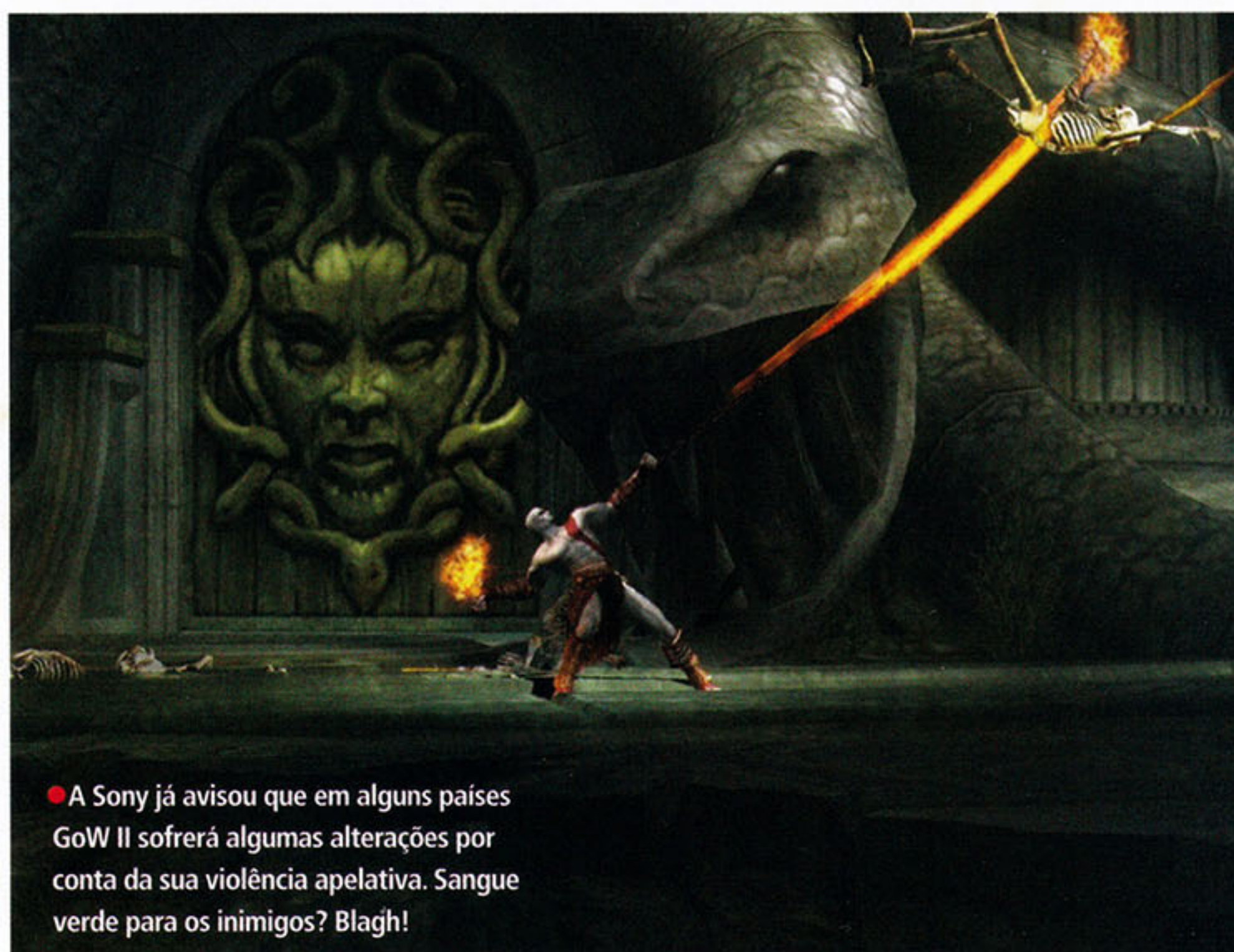
Voltando ao cerne do tópico, a mudança mais notável que você sentirá no esquema de combate de GoW II fica para a liberdade na escolha da arma e magia em tempo real. O que isso quer dizer? Durante um combo, por exemplo, você pode iniciar a sequência de ataques com a Blades of Artemis e arremessar seu inimigo para o alto; acertá-lo com uma magia de vento para impulsioná-lo novamente a seu favor e, finalmente empalar o sujeito usando a consagrada Blades of Athena (antes conhecida como Blades of Chaos). Resumindo, não mais será necessário acessar um menu de armas e habilidades para escolher qual poder ou artefato usar na hora de fazer carne moída de tudo que estiver se mexendo e com algum sinal de vida que estiver pela frente.

Em uma das sequências de batalha já reveladas, Kratos enfrenta três guerreiros munidos com dois machados. No combate, o anti-herói espartano inicia sua chuva de malevolência e, em um rápido contra-ataque, toma das mãos de um dos guerreiros sua arma para usá-la contra todos eles, mas não antes de Kratos usar a própria Blades of Athena para degolar um dos pobres sujeitos das trevas.

Além disso, no primeiro título, obrigatoriamente você precisava apertar constantemente o botão **R2** para abrir portas e baús. Desta vez, bastará pressionar a mesma tecla para ter seu caminho revelado ou item recolhido. São pequenas mudanças, mas que são significativas e mostram o empenho de Barlog e sua equipe em melhorar aspectos consagrados no título original sem perder o foco e o brilho.

Como dito anteriormente, a mais nova arma de Kratos é a Blades of Athena. Visualmente, ela pouco se difere da arma amaldiçoada por Ares, as Blades of Chaos. A maior novidade é que, com elas, você poderá se pendurar em beiradas e arestas do cenário para ganhar impulso extra para alcançar outros caminhos ou usando-as como correntes para puxar seus adversários para perto do protagonista. Desta forma, elas se parecem bastante com o Grapple Hook que vimos recentemente em Tomb Raider: Legend.

//...desta vez, as armas poderão ser conquistadas tanto como presentes dados pelos deuses, compradas com experiência acumulada ou roubadas dos principais inimigos. **//**



● A Sony já avisou que em alguns países GoW II sofrerá algumas alterações por conta da sua violência apelativa. Sangue verde para os inimigos? Blagh!

PELO PODER DOS DEUSES: COMBATES ÉPICOS

Um dos pontos mais frustrantes que nós, jogadores, tivemos ao terminar o primeiro God of War foi a ausência de grandes chefes. Com exceção das Hidras, do Minotauro guardião do Templo de Pandora e do próprio Ares, todos os outros chefes no game mostraram-se inimigos de dificuldade rasa e baixa empolgação (inclua aqui a Medusa e a Siren do deserto). Sabendo disso, Barlog está tratando de colocar mais seres mitológicos para serem nossos principais adversários. O que deve suprir nossa fome de batalhas como você vê à seguir.

O PÉGASO E A ILHA DO DESTINO



Apesar das lutas lendárias que Kratos enfrentou no primeiro jogo, em momento algum nós tivemos o gostinho de enfrentar uma verdadei-

CICLOPES (Κύκλωψ)

Na mitologia – Eram gigantes de um olho só que, em muitas histórias, eram classificados como ferreiros que trabalhavam forjando relâmpagos para Zeus.

No jogo – Surgem aos montes e em categorias diferentes. Porém, parte destas criaturas receberá ajuda (ou moléstia) de guerreiros que os controlarão em combate, tornando-se assim uma montaria e um grande adversário decerebrado.

HARPIAS (Χαρπία)

Na mitologia – Eram vistas como aves de rapina que tinham rostos e seios de mulher. Em algumas histórias, tinham caras de coruja e traziam o medo nas pessoas com seus gritos apavorantes que fizeram até mesmo Hércules ficar paralizado de medo.

No jogo – Aparecem aos montes como inimigos genéricos e irritantes ao longo do primeiro e, seguramente, do segundo game.

CERBERUS (Κέρβερος)

Na mitologia – Era um cão monstruoso com três cabeças. Foi colocado de guarda nos portões do inferno para impedir que os criminosos saíssem de lá impunemente.

No jogo – Kratos enfrenta vários Cerberus dentro do templo de Pandora no decorrer do primeiro game. Já no segundo, ele se depara com o bicho quando adentra o templo da Medusa.

MINOTAURO (Μινώταυρος)

Na mitologia – Com corpo meio homem, meio touro, o Minotauro morava no labirinto criado por Dédalo para o rei Minos de Creta.

No jogo – Os Minotauros do game não têm muita semelhança com o Minotauro da mitologia. Aparecem como guerreiros principais em pontos-chave da aventura. Os golpes destas feras podem fazer o chão tremer.

ra batalha pelos céus (como tivemos com um dos Colossi em Shadow of the Colossus). GoW II logo de cara trará uma destas batalhas tão sonhadas.



Kratos, sobrevoando os céus com um Pégaso, segue viagem rumo a uma ilha localizada nos confins da Terra, local onde as tais Irmãs do Destino se escondem. As nuvens densas e o oceano aos pés do guerreiro espartano mostram claramente o trabalho gráfico minucioso que a equipe de produção teve mais uma vez. Em questão de segundos, Kratos é rodeado por guerreiros semimortos que comandam Grifos pelos céus. A luta parece uma verdadeira CG. No entanto, a cada inimigo abatido, percebemos que o controle de Kratos está mesmo em nossas mãos. Eis que o último dos guerreiros recebe golpes avassaladores das armas de Kratos, mas se não bastasse, com um rápido apertar do botão de ação, o personagem aproveita o momento para dilacerar as asas do Grifo e pular do ser mitológico rumo à ilha.



A MEDUSA E SEU ESCUDO

A criatura mitológica que transformava os guerreiros em pedra marca presença mais forte em GoW II. Em um dos capítulos do game, mais precisamente

EVOLUIR NÃO SERÁ TÃO FÁCIL

Completando o sistema de evolução do personagem, GoW permitia que você encontrasse dois tipos de artefatos míticos: os Gorgon Eyes, que lhe aumentavam parte do HP máximo ao coletar seis destes, e os Phoenix Feathers, que aumentavam a barra máxima de magia também ao coletar seis artefatos. GoW II continua com estes mesmos itens para serem coletados, com a diferença de que você não mais os encontrará em baús espalhados ao redor das cidades.

A novidade é a dificuldade em encontrá-los. Sabemos, por exemplo, que os olhos de Gorgon são conseguidos quando você derrota um Ciclope de forma bruta e impiedosa (com direito a golpe especial que arranca seu único globo ocular). No caso das penas de fênix, seguramente teremos que dissecar tal ave em momentos oportunos da batalha.



quando Kratos aterrissa na ilha das Irmãs do Destino, você se depara com o templo da Medusa. O local, como segue a tradição de todas as dungeons da série, reserva puzzles e inimigos aos montes. Kratos tem a chance de exibir seus novos poderes com hordas de esqueletos guerreiros e até mesmo usar sua nova habilidade para pendurar-se por estalactites das cavernas até finalmente se deparar com um Ciclope controlado por um bárbaro semimorto. É neste momento que descobrimos que a interação protagonista-inimigo tornou-se muito mais inteligente: Kratos

arranca o bárbaro das costas do Ciclope que acaba perdendo parte de suas habilidades.



HIDRA (Υδρα)

Na mitologia – Era um animal com inúmeras cabeças de serpente e corpo de dragão. Foi derrotada por Hércules, que banhou sua espada e lanças com o sangue da criatura para aumentar as chances de envenenar os inimigos.

No jogo – A Hidra de God of War foi o grande marco no primeiro título e, sem dúvida alguma, o motivo por consagrar o game logo em seu lançamento.

PÉGASO (Πήγασος)

Na mitologia – Era um cavalo alado presente nas histórias de Perseu. Uma das figuras mais emblemáticas da mitologia grega. Somente pessoas de coração puro podiam enxergá-lo. Representava também o espírito do bem e da liberdade eterna.

No jogo – Até agora, só foi visto que o Pégaso servirá de montaria para levar Kratos à ilha das Irmãs do Destino.

SIRENE (Σειρήνας)

Na mitologia – Também conhecidas como sereias, eram mulheres com corpo de peixe (ou pássaro) que habitavam rochedos ao redor da ilha de Capri. Cantavam com doçura a fim de encantar pescadores e tripulantes de navios e depois devorá-los.

No jogo – Destaque como um dos chefes principais no primeiro game. No entanto, ao invés de surgir no oceano, aparecem no deserto próximo do templo de Atlas.

QUIMERA (Χίμαιρα)

Na mitologia – Descrita nas histórias mitológicas como uma criatura com cabeça de leão, torso de cabra e parte posterior de dragão ou serpente, a Quimera era uma criatura mítica que assolava os reinos com seu fogo ardente.

No jogo – Não temos certeza se enfrentaremos uma Quimera, mas como a figura do Pégaso já foi revelada, apostamos que este será um dos grandes desafios do jogo.

A TITANOMAQUIA

A mitologia grega descreve a história da origem da vida com o surgimento de Gaia (que nasceu do amor, luz, dia e terra) e de Urano (gerado por Gaia e representante do céu). Da união de Gaia e Urano, surgem os doze Titãs, três Ciclopes e três Hecatonquiros (gigantes com cem braços e cinquenta cabeças).

Dos Titãs, seis eram masculinos (Oceano, Ceo, Crio, Hipérion, Jápeto e Cronos) e seis femininos (Téia, Réia, Têmis, Mnemósine, Febe e Tétis). Pela fisionomia assustadora, Urano não gostava dos Ciclopes e dos Hecatonquiros. Por isso, os prendeu no Tártaro do inferno. Foi então que a revolta entre os Titãs aconteceu.

Cronos, o mais jovem, conduziu a luta contra seu pai e, com uma foice entregue por Gaia, castrou seu pai. Com a destruição de Urano, os Titãs libertaram seus irmãos e deram a Cronos o título de rei e soberano. No entanto, o senso de lealdade se esvaiu de Cronos, que desposou sua irmã Réia e voltou a prender no Tártaro os Hecatonquiros e Ciclopes.

No entanto, Cronos havia sido advertido que, assim como aconteceu com seu pai Urano, ele também seria destronado por um de seus filhos. Com isso, passou a devorar um a um quando nasciam. Assim ele o fez com Deéter, Hera, Hades, Héstiá e Poseidon. Mas com Zeus, foi diferente. Réia entregou a Cronos uma pedra no lugar de seu sexto filho.

Quando atingiu a idade adulta, Zeus resolveu seguir a profecia e acabar com Cronos. Ao seu lado estava Métis, que obrigou Cronos a beber uma poção que o fez vomitar seus filhos engolidos. Quando Zeus libertou os Ciclopes, os Hecatonquiros, que se juntaram a Zeus, Métis, Estige (e seus filhos Zelo, Niké, Cratos e Bias), e Prometeu, filho de Jápeto. E assim, os Titãs foram finalmente derrotados e expulsos do céu, nomeando este episódio que durou mais de dez anos de luta como Titanomaquia.

Seguindo adiante pelo templo, eis que um Minotauro incandescente surge para acabar com Kratos, que não mede esforços para empalá-lo e mandar o sujeito novamente para o mundo dos mortos.



Em uma parte mais profunda do templo, Kratos encontra-se novamente com Cerberus, a criatura bestial de três cabeças, que possui uma nova agilidade e poderes com que Kratos



● Convenhamos, a medusa do primeiro game era bem mais atraente do que esta aberração acima. Mas tudo bem, Kratos não tem piedade nem das mais belas, quanto mais das feias

ZEUS (Ζεύς)

Na mitologia – Filho de Cronos e senhor dos céus, Zeus era o rei dos deuses do Olimpo. Era considerado por muitos o deus do tempo, com raios, trovões, chuvas e tempestades. Foi o líder na luta entre os seres mitológicos contra os titãs que pretendiam dominar todo o olimpo e transformar todos os seres existentes em escravos.

No jogo – No primeiro game, é a ele que Kratos recorre para enfrentar Ares. Já em GoW II, Zeus é o principal articulador da expulsão de Kratos do Olimpo. Resumindo, Kratos agora quer também a cabeça de Zeus.

ATHENA (Ἀθηνᾶ)

Na mitologia – Deusa da sabedoria e justiça, nasceu da cabeça de Zeus, uma vez que este havia engolido sua esposa Métis (em forma de mosca) com a intenção de não ter um filho capaz de destroná-lo do poder. Ainda assim, Athena se tornou a deusa mais poderosa, ensinando aos homens praticamente todos os ofícios da vida.

No jogo – É a ela que Kratos recorre na esperança de uma luz para resolver sua situação com Ares. No segundo game, a deusa também terá um papel importante (mas ainda não comentado) na nova jornada de Kratos.

POSEIDON (Ποσειδών)

Na mitologia – Filho de Cronos e irmão de Zeus, Poseidon ganhou o título de deus dos mares quando Zeus o salvou da morte. Poseidon estava destinado a morrer por trair a confiança de Chronos. Carregava consigo um tridente que o ajudava a reger as águas do oceano e os terremotos terrestres.

No jogo – Kratos já foi contemplado com um dos poderes de Poseidon no primeiro jogo (o Poseidon's Rage).

Resta saber se sua fúria e gosto por raios energéticos continuam a todo vapor nesta continuação.



lo do Rei arremessa Kratos penhasco abaixo, iniciando assim um minigame surreal em que cabe a você pressionar a seqüência certa de botões no menor tempo possível para não ser atingido pelo equino.

Passado este momento, eis que o verdadeiro inimigo (o Rei) surge na arena com sua horda de guerreiros semimortos. Com um martelo que mede o dobro do tamanho de Kratos, o Rei desfere ataques lentos, porém precisos.



● No passado, o Rei dos Bárbaros foi subestimado por Kratos. Agora ele surge do mundo dos mortos para se vingar do espartano

CURIOSIDADES PRA GREGO VER...

- Atualmente, apenas o povo Kalasha, do Paquistão, mantém como religião viva o panteão grego.

COLOSSO DE RHODES (Ρόδος Κολοσσέ)

Na mitologia – Feita de bronze puro, pesando 70 toneladas e ostentando exuberantes 30 metros de altura, o Colosso de Rhodes foi uma estátua de Hélios, deus grego do Sol, feita para proteger a cidade de Rhodes. As embarcações que chegassem à ilha grega obrigatoriamente passavam por baixo da estátua, uma vez que seus pés ficavam justamente um em cada margem do canal. Caso você não saiba, eis aqui uma das Sete Maravilhas do Mundo Antigo, mas que infelizmente foi destruída por um terremoto.

No jogo – Rhodes poderia ser palco tanto das batalhas aquáticas como aéreas do jogo, uma vez que a beleza da estátua local é digna do que estamos acostumados ver nas construções imponentes do game.

Para completar, cada vez que Kratos dilacera um guerreiro, sua alma é absorvida pelo Rei dos Bárbaros, que se torna cada vez maior e mais poderoso. No ápice do combate, eis que o Rei ostenta

um tamanho cerca de seis vezes maior que Kratos. O derradeiro final deste combate se encerra com Kratos usando o próprio machado para mandar de volta o Rei dos Bárbaros às profundezas do inferno de Hades. Se não bastasse, o espartano passa a usar este mesmo machado durante o restante do jogo, provando que, desta vez, as armas poderão ser conquistadas tanto como presentes dados pelos deuses, compradas com experiência acumulada ou roubadas dos principais inimigos.

PELO MÉRITO DO PLAYSTATION 2: FECHANDO UMA GERAÇÃO COM CHAVÊ DE OURO

Há quem diga que o PlayStation 2 está com seus dias contados. Esta é uma "meia-verdade", se é que você nos entende. God of War II com certeza será um dos últimos games do console que tanto amamos. Por esse motivo, todo hype que está sendo feito na nova aventura de Kratos tem um sentido. GoW II promete sugar ainda mais o hardware do aparelho e conquistar ainda mais jogadores afoitos por bons games de ação. Fevereiro é o mês de descobrirmos se as promessas do novo deus da guerra serão concretizadas. Você duvida? Nós não.

HADES ('Αΐδης)

Na mitologia – Curto e grosso: era o deus da morte, guardião dos infernos de Tártaro e ceifador da morte iminente. Hades também representa o mal em algumas histórias. É considerado um dos traidores de Zeus, porém sem ele, os seres moribundos do inferno saíam do submundo para infestar todo o universo.

No jogo – Hades não foi visto por Kratos no primeiro jogo. Apenas fez-se presente através de um de seus lacaios, um Minotauro colossal, e deu a Kratos seu exército de mortos para ajudar na empreitada para derrotar Ares (com o poder Army of Hades). Deu certo, diga-se de passagem.

ARES ('Αρης)

Na mitologia – Era considerado o verdadeiro deus da guerra. Filho de Zeus e Hera, soberano e mestre das batalhas. Nas histórias, era o maior causador dos combates que duravam décadas.

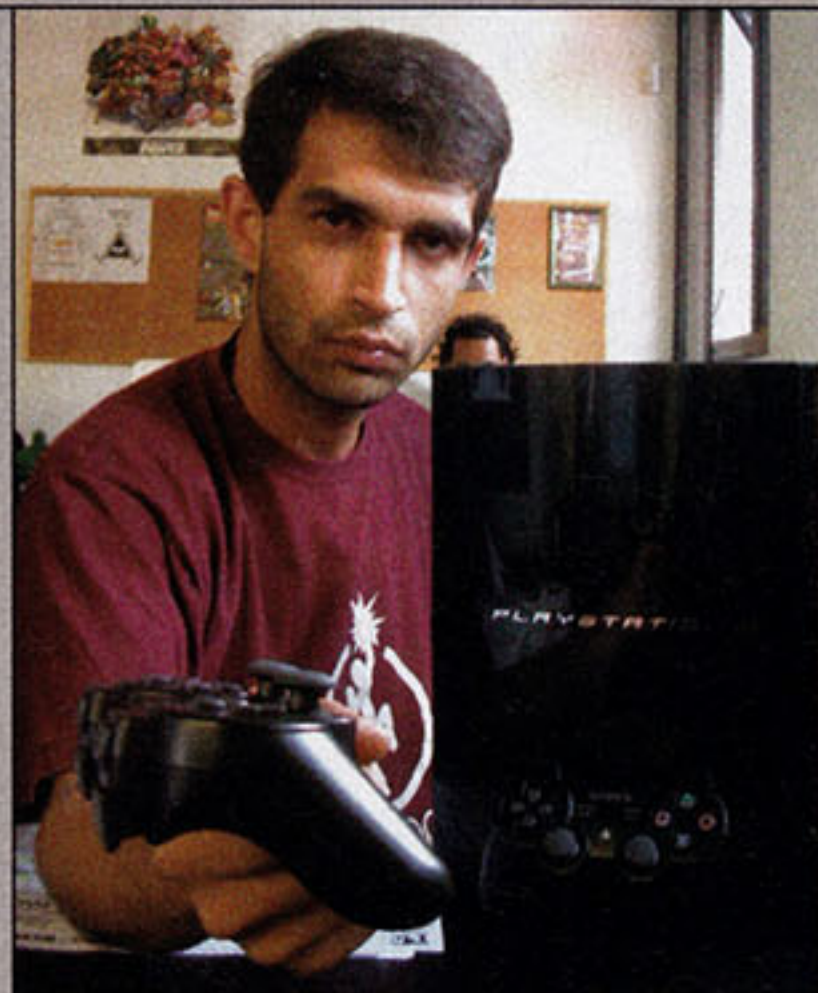
No jogo – Digamos que o título do jogo é atribuído graças a ele, que deixa o cargo para Kratos no final do primeiro game – de uma maneira irrecusável.

Ares foi o tratante que chacinou os Bárbaros e voltou à Terra para tocar a guerra na Grécia antiga. Sorte que Kratos nos salvou. Ou quase isso.

ARTEMIS ('Αρτεμις)

Na mitologia – Ligada diretamente à caça e à vida selvagem, Artemis era a mais pura e casta das deusas do Olimpo. Não tinha casos com outros deuses ou humanos, nem mesmo fez-se presente em histórias de conflitos ou intrigas entre os deuses.

No jogo – Aparece logo no início o primeiro jogo, concedendo a Kratos a espada conhecida como Blades of Artemis, capaz de rachar um inimigo ao meio em questão de segundos. Nada se sabe quanto uma aparição da deusa no segundo game mas já vimos que sua espada será bem usada nesta continuação.



Rodrigo GUERRA

guerra@gameworld.com.br

Apresentando a nova geração

AQUI ESTÁ. Este ao meu lado é o PlayStation 3 20GB que chegou à redação da Futuro. Ele é um console tímido, alto e pesado. Chegou aqui no final do ano, no dia 05 de dezembro, três dias antes de fecharmos esta edição. O nosso PlayStation 3 é o modelo simples, o único disponível onde compramos – tudo culpa dos sem-noção chineses e malucos americanos. Ele é o irmão pobrinho do premium, mas faz quase tudo o que o de 60 GB faz – acessa a PlayStation Store, roda filmes em Blu-ray, em DVD, os jogos do PlayStation e PlayStation 2, e por aí vai. Não importa o modelo, ele ainda é o PlayStation 3. Este cara aqui veio para substituir o PlayStation 2, mas como todo bom substituto, ele está recebendo as instruções de seu antecessor para fazer sua administração melhor e com mais obras – que no caso são os games. Ele já mostrou alguns jogos, está pronto para colocar suas idéias em prática e tem planos para aumentar o nível de aprovação. O PlayStation 3 está com todo o pique, mas o PlayStation 2 tem muito o que fazer antes de pendurar as chuteiras (olha só God of War II aí na nossa capa). Fica a dúvida: é bom entrar na próxima geração com jogos fracos que não exploram todo o potencial do console ou ficar no que é garantido? A decisão não é minha, mas sua. Você vai escolher o que quer jogar. Nós aqui da SDP apenas mostramos quais são os games que estão à disposição para seu bel-prazer. Seja jogando no PS2 ou no PS3.

sdpstaff



Odair BRAZ JR.

Se o Juneca estava ansioso para jogar PlayStation 3, a gente não sabe, mas quando o cara pegou o console nas mãos, sentiu até uma dorzinha nas costas. Pô, Junior, o PS3 não é tão pesado assim. **Favorito:** Ridge Racer 7 e NFS: Carbon



Fabio SANTANA

"Nossa, ele reflete mesmo!" Pois é, Fabão, o PS3 tem tantas funções que serve até como espelho e coletor de impressões digitais. Só não vá tentar usá-lo no banheiro, pois o bichinho não é à prova d'água. **Favorito:** Final Fantasy XII e Rogue Galaxy



Renato BUENO

Eleito com o Troféu Gameworld o Melhor Editor da EGM PC 13, Bueno mostra o seu prêmio e na hora dos agradecimentos, disse "Um beijo pra minha mãe, pro meu pai e pra você." **Favorito:** Guitar Hero II



Ricardo FARAH

O Shaaman não larga do portátil desde que Metal Gear Portable Ops chegou por aqui. A fixação do garoto é tanta que agora ele tem dois, PSPs prontos para uma disputa online a qualquer momento. **Favorito:** Metal Gear Portable Ops



Ronaldo TESTA

O Testa é o único que entende o bigodudo da Nintendo e é tão puxa-saco que até dá água na boquinha. Tudo bem, quando passar a euforia daquele console novo, ele volta correndo para tirar uma partidinha de Winning Eleven 10. **Favorito:** WE10



Henrique MINATOYAWA

Capanga da Yakuza, Minato deu um sorriso maroto como este da foto aí em cima quando Ryu ga Gotoku 2 chegou à redação. Deve ser porque ele se sentiu em casa. **Favorito:** Ryu ga Gotoku 2 (Yakuza 2)



Orlando ORTIZ

Este aí não sai do telefone que divide com o Guerra. Parece até complô, mas na verdade era para conseguir uns games de PS3 com as produtoras gringas. O editor só desculpou quando os reviews chegaram. **Favorito:** Tekken 5



Robson TEXEIRA

No dia do fechamento, o Robson pagou as pizzas porque todo mundo alegou esquecimento de cheques em casa. Agora ele quer ser reembolsado com 5% de juros, mais adicional por ter sido enganado. **Favorito:** Splinter Cell: Double Agent



Homero LETONAI

O Homero achou o PlayStation 3 estiloso, mas não botou uma fé nos games que foram lançados junto com o console. Ele só quer saber de Gran Turismo 5 ou God of War 3. Vai demorar viu... **Favoritos:** RR7 e MotorStorm



Andressa NOZUE

A Sassá quer muito jogar o PlayStation 3 e os outros videogames da próxima geração, mas sempre que ela vai para o cantinho dos jogos, alguém aparece com uma página para ser desenhada. Coitada. **Favorito:** The Sims 2: Pets (em casa).



Gilsomar LIVRAMENTO

Ele fez emendas de texto, enfrentou alienígenas, legendou detonados e ainda teve tempo de ir para a academia malhar e jogar os lançamentos do PlayStation 3. Nem o Windows é tão multitarefa assim. **Favorito:** DAH 2



Rômulo MATHEI

O Rômulo foi enviado para a Bósnia para fazer a cobertura do lançamento do PSP. Ele ficou furioso ao descobrir que nem tem energia elétrica por lá – foi um plano para deixá-lo longe do PS3. **Favorito:** Splinter Cell Double Agent

- 04 SPOTLIGHT: GOD OF WAR II**
Uma aula de cultura grega nos novos caminhos de Kratos.
- 14 PSNEWS**
Sem notícias fresquinhas e fundamentais você não vai a lugar algum.
- 18 SDP MAIL**
Algumas cartas não precisam de resposta.
- 20 CORREIO TÉCNICO**
Você tem problemas; nós sabemos como resolvê-los.
- 22 PREVIEWS**
F.E.A.R. e Oblivion são apenas amostras do que vem por aí.
- 26 NEXTGEN ELE ESTÁ ENTRE NÓS**
PlayStation 3 por fora e por dentro, detalhes de todos os lados
- 32 CLASSIC GAMING: TEKKEN**
Ele mudou os jogos de luta – e também o mundo em que vivemos.
- 36 DETONADO: DESTROY ALL HUMANS! 2**
Aprenda a aniquilar a raça humana de maneira higiênica.
- 44 DETONADO: GTA: VICE CITY STORIES**
Mundo gigante no pequeno portátil. Na dúvida, confira nosso guia.
- 52 DETONADO: SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT**
Ensinamos Sam Fisher a se dar bem como agente duplo – saiba como.
- 54 GAMEHELP: NEED FOR SPEED: CARBON**
Principais carros, modos de jogo e lista de tudo que você pode conseguir.
- 62 SUPERDICAS**
Elas deixam seu dia mais feliz, por mais triste que isso seja.
- 66 REVIEWS**
Se opinião é o que conta, nós estamos preparados para a guerra.
- 76 ROTEIRO**
Ele só mudou de lugar, mas continua completo como sempre.
- 78 OPTION**
Escolha seus argumentos e dê as cartas no mundo das polêmicas.

NESTE NATAL VENHA PARA A GAME ONE.

A MAIOR VARIEDADE DE JOGOS E ACESSÓRIOS!



www.**GameOne**.com.br
SITE 100% SEGURO



ATÉ 10X*
S/ JUROS



ATÉ 6X*
S/ JUROS



ATÉ 15X
NO CHEQUE



NOVIDADES



CARD GAMES, SUPER TRUNFOS
E JOGOS DE TABULEIRO



Entregamos para todo o Brasil.
via **SEDEX**

(19) 2122-5252

Av. Barão de Itapira, 1647 • Campinas • SP



* Vendas nos cartões Visa, MasterCard e Diners direto na loja física ou pelo site da loja. American Express apenas na loja física. O número de parcelas sem juros ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto, consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Financiamento com cheques sujeito a aprovação pelo Banco Panamericano. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque.

● Jack Wall e a orquestra sinfônica de Campinas fizeram a festa na VGL

Video Games Live foi incrível

Sucesso nas apresentações do Rio e de São Paulo

Fotos: Arthur Fujii

NOVEMBRO FOI, TALVEZ, o mês mais importante para o mercado nacional de games e, sem dúvida, o mais marcante para os jogadores brasileiros. Aconteceu nos dias 12 e 19, no Rio de Janeiro e em São Paulo, respectivamente, o espetáculo Video Games Live, uma experiência audiovisual que vem impressionando multidões por onde passa. Concebido pelos talentosos compositores Tommy Tallarico e Jack Wall, o show tem sido um grande sucesso de

público e crítica desde seu debut em 2005 no Hollywood Bowl, em Los Angeles. No Brasil, não podia dar outra. Só na edição de São Paulo, 3.071 pessoas lotaram a casa de espetáculos Via Funchal, onde a Orquestra Sinfônica Jovem da Unicamp e o Coral da Academia Concerto, de Sorocaba, tocaram e cantaram músicas, ao comando do regente Jack Wall. O ambiente foi equipado com três telões que mostravam vídeos dos jogos, em sincronia com a música, além

de um show de luzes e lasers. Muito antes do espetáculo começar, os amantes dos videogames já se reuniam ansiosos em frente da casa de show, enquanto disputavam partidas com seus portáteis PSP e Nintendo DS. Além dos brindes à venda, como bonés e camisetas promocionais, a Futuro Comunicação saiu novamente na frente, disponibilizando dois consoles Nintendo Wii para o público paulistano experimentar em primeira mão. Os fanáticos puderam ainda participar de um concurso de cosplay. Já no começo do espetáculo, o público delirou com a miscelânea de clássicos dos games, como Pong, Frogger e Tetris, cujos sons eletrônicos foram magistralmente transformados em músicas que despertaram o sentimento nostálgico dos jogadores de longa data. Em seguida, o mestre Hideo Kojima apresentou a série Metal Gear Solid, arrancando aplausos da platéia, que se emocionou ao ouvir o tema dos jogos, enquanto no palco rolava uma criativa performance. Ainda no primeiro ato, a orquestra tocou os temas de Civilization IV; Tomb Raider, Castlevania, Word of Warcraft, God of War e, para fechar, Final Fantasy – levando muita

gente às lágrimas, apesar da ausência dos vídeos no telão, que infelizmente não haviam sido liberados pela Square Enix. Em determinado momento, Tallarico chamou ao palco um rapaz da platéia, que participou de uma partida do clássico Space Invaders, enquanto a orquestra tocava a música do jogo em tempo real. Contudo, ao invés de utilizar um controle comum, o próprio jogador precisava movimentar-se pelo palco para mover o canhão. No intervalo, uma típica barrinha de loading “carregava” o segundo ato, que se mostrou tão ou mais empolgante quanto o primeiro. Em grande parte, graças à participação do “Video Game Pianist”, Martin Leung – conhecido na internet pelos vídeos nos quais ele toca temas de jogos como Super Mario World, Final Fantasy e Tetris com os olhos vendados. Doses que foram repetidas no palco, com direito a uma grande aclamação por parte do público. Além de um novo segmento interativo, a orquestra tocou músicas de Kingdom Hearts, Sonic, Mario, Halo, Advent Rising e, para fechar com chave de ouro, o tema de Sephiroth, de FFVII. Ao final, Tallarico prometeu o retorno do VGL para o ano que vem.



● Gente bonita e perfumada ouvindo o show mais interativo do ano

PREPARE O CARTÃO DE CRÉDITO

Novidades na PlayStation Store

Jogos clássicos a preço de banana



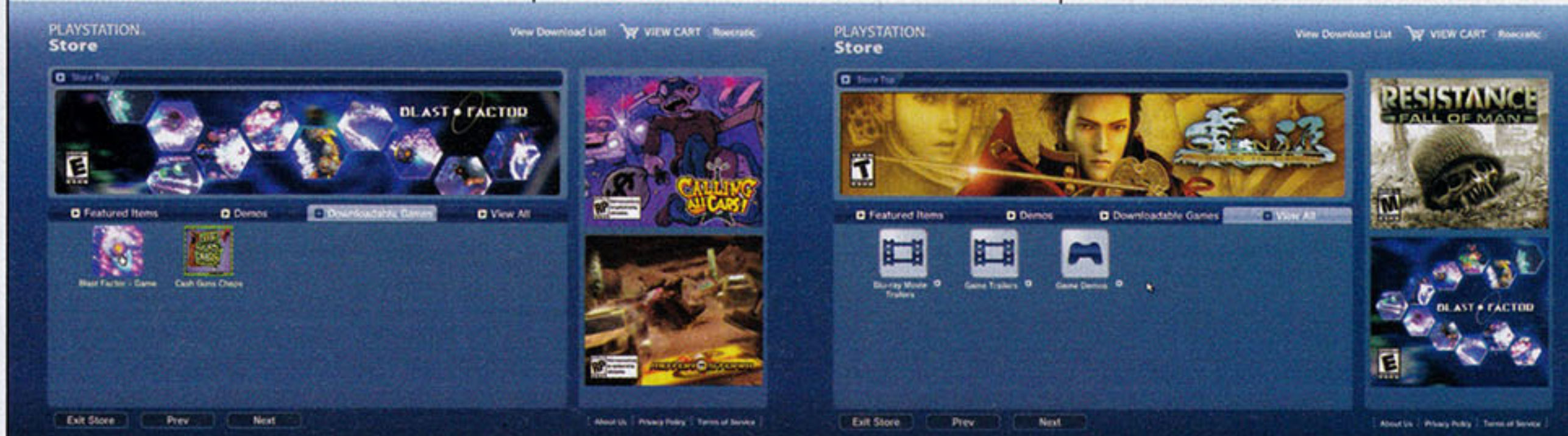
HÁ ALGUNS MESES, o criador de God of War, David Jaffe, que atualmente trabalha no jogo casual Calling All Cars (anteriormente chamado de Criminal Crackdown), disse: "Meu objetivo é escrever músicas pop como os Beatles, não como Ashlee Simpson. Se você quer as músicas pop da Ashlee Simpson, vá para o Xbox Live Arcade. Na verdade, eles são a estação de velharias, porque lá você encontra Scramble e Pac-Man". Toda a alegoria musical foi usada por Jaffe para explicar que a Sony lançaria apenas jogos inéditos na PlayStation Store. Lançaria... "As produtoras third parties da Sony irão, sem dúvida, trazer versões atualizadas de clássicos dos arcades", disse John Hight, diretor de desenvolvimento externo do estúdio de Santa Monica, da Sony. Hight disse ao web site Firing Squad que, diferentemente da Live Arcade, do Xbox 360, a Sony

não limitará os desenvolvedores em 50 MB para seus jogos, e sim, 500 MB. "Já que nós temos muito mais espaço de HD, podemos armazenar jogos ainda maiores e aos montes", disse. Os primeiros jogos a serem vendidos na PlayStation Store, como Blast Factor e Cash Guns Chaos, ambos com gráficos em 3D e no melhor estilo arcade, já possuem mais de 50 MB. Uma das primeiras produtoras a entrar em contato com a Sony, oferecendo seus jogos clássicos para distribuição através da PlayStation Store, foi a SNK. A parceria entre ambas as empresas resultará na distribuição online dos jogos do antigo console NeoGeo, como Art of Fighting, Samurai Shodown e The King of Fighters. Contudo, a exclusividade de tais jogos para o PlayStation 3 ainda não foi confirmada, visto que a SNK mostrou-se interessada em distribuí-los também

na Xbox Live Arcade. Ainda na PlayStation Store, os usuários poderão baixar jogos de PSone por preços mais do que razoáveis. A Sony Computer Entertainment America revelou em novembro que os títulos custarão entre US\$ 5,99 a US\$ 10,99 (entre R\$ 13 e R\$ 23, aproximadamente), e pesarão entre 140 MB e 550 MB. Entretanto, o firmware necessário para rodá-los no console ainda não foi liberado pela Sony (o mesmo está previsto para o começo de 2007), restando apenas a possibilidade de transferi-los para o PSP, cuja versão 3.0 do firmware já suporta a emulação dos títulos de PSone. Diversos jogos já foram disponibilizados para download no Japão, como Resident Evil Director's Cut, dois volumes da Konami's Antiques MSX Collection, Bishi Bashi Special, Arc the Lad, Jumping Flash, Hot Shots Golf ! 2, Silent Bomber e Tekken 2.

Confira o que rolou de mais quente no mundo PlayStation no último mês

- O jogo de terror psicológico Rule of Rose teve seu lançamento europeu cancelado devido às suas cenas de violência e erotismo entre suas personagens pré-adolescentes. O mesmo passou por algumas dificuldades para chegar à América do Norte, onde a Atlus encarregou-se de distribuí-lo.
- A Electronic Arts e a Warner Bros Interactive Entertainment anunciaram o jogo Harry Potter and the Order of the Phoenix, que acompanhará a chegada do filme homônimo aos cinemas em julho de 2007.
- A Capcom anunciou o jogo Shinjuku Wolf para PlayStation 2, o qual conta a história do detetive Eiji Mikami, que precisa resolver uma série de casos estranhos no famoso bairro de Tokyo, Shinjuku. O jogo, previsto para o segundo trimestre de 2007, utilizará o recurso cel-shading para aproximá-lo do estilo gráfico dos animes.
- Após liberar uma fase de LocoRoco com o tema Halloween, a Sony anunciou que disponibilizará para download uma versão demo especial de Natal do jogo, que poderá ser baixada a partir do dia 11 de dezembro no site oficial do PSP.
- O clássico dos arcades da Taito, Rainbow Islands, ganhará uma versão para PSP. O jogo trará um visual moderno e atualizado enquanto mantém a jogabilidade do original. "Nossa meta é produzir um Rainbow Islands como se o fantástico poder do PSP estivesse disponível em 1987", disse o produtor, Tony Byrus.
- O estúdio Deep Fried Entertainment, em parceria com a Sega, anunciou que lançará uma versão de Full Auto 2: Battlelines para o PSP em 2007. A conversão do jogo para PlayStation 3 terá 56 missões, 15 veículos feitos exclusivamente para esta versão, novas armas e modo multiplayer via Ad-Hoc.
- Aguardado por muitos saudosistas, o novo filme em 3D das Tartarugas Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles) ganhará um jogo, em desenvolvimento pela Ubisoft. Com previsão de lançamento para março do ano que vem, o título será lançado para PlayStation 3, PS2, PSP e outras plataformas.



SERÁ QUE VAI VIBRAR?

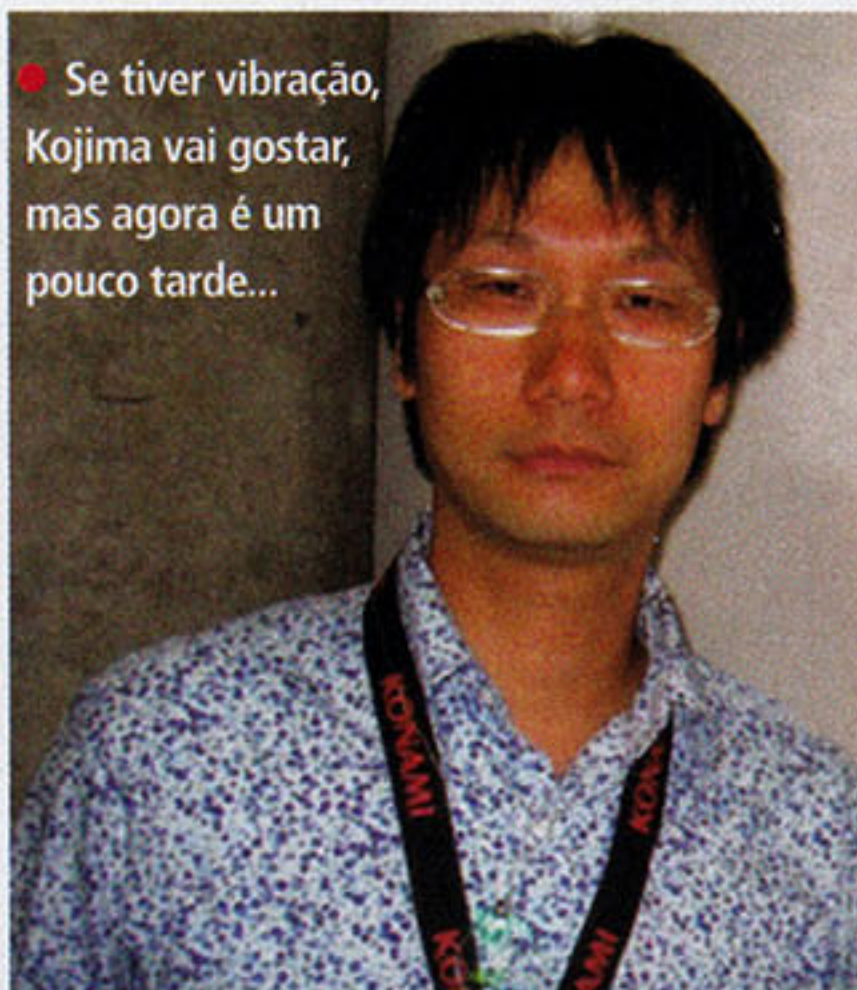
Kojima quer vibração no SixAxis

Criador de Metal Gear Solid quer fazer seu novo jogo "tremar"

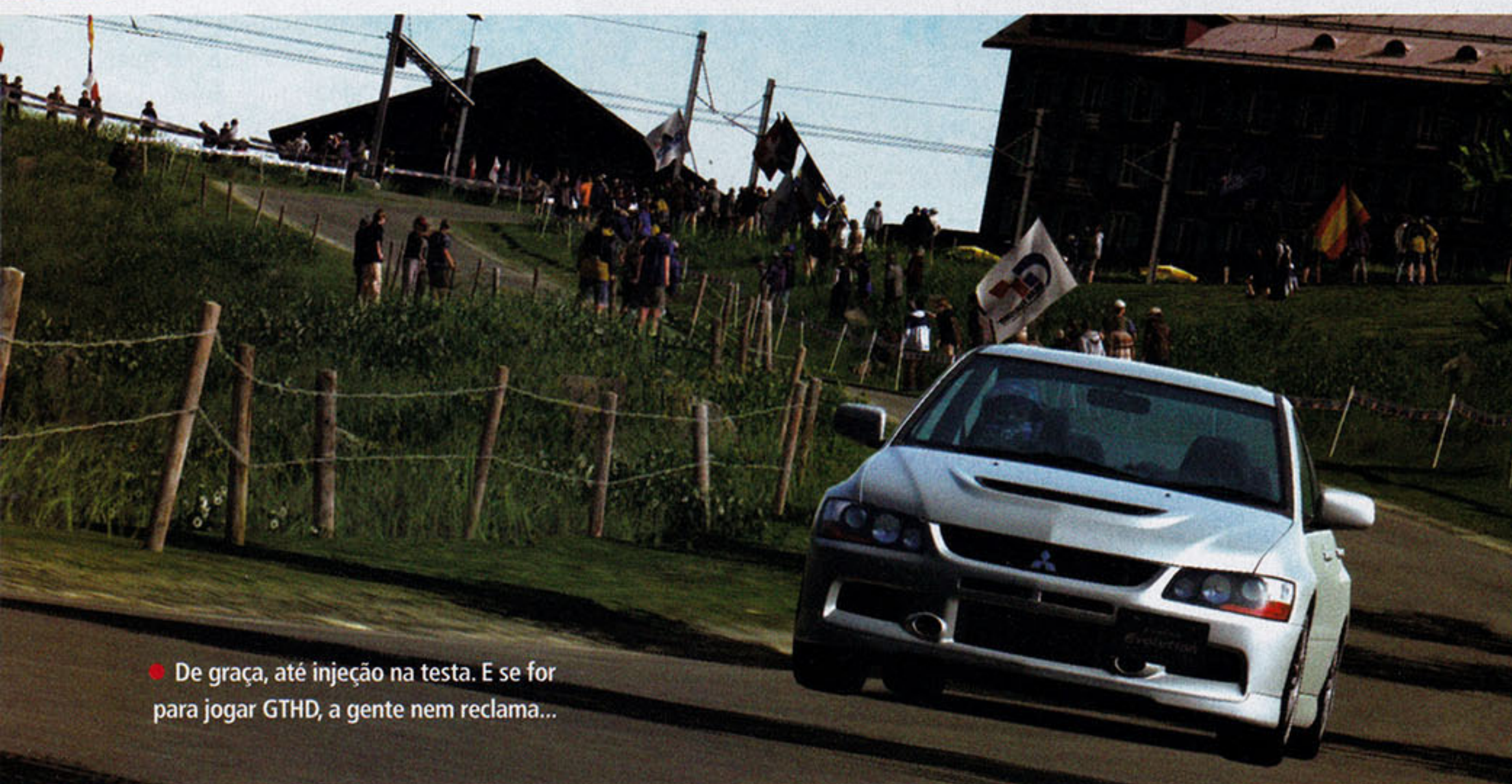
HIDEO KOJIMA disse que sente falta da função vibratória no SixAxis, o controle do PlayStation 3. Em entrevista à Official PlayStation Magazine, ele disse: "Os controles em Metal Gear Solid 3 ficaram um pouco mais complexos, então você terá um controle direto maior em MGS4. Dito isso, eu sinto falta da vibração e mesmo agora, espero que ela volte". Os desejos de Kojima parecem estar

longe de serem realizados, visto que a Sony alega que a vibração poderia afetar o funcionamento do sensor de movimentos do SixAxis, e não pretende trazê-la de volta. O próprio sensor de movimento ainda é uma questão a ser tratada por Kojima, que não sabe como utilizá-la. "Não sabemos dizer como utilizaremos o sensor de movimentos, mas com certeza iremos usá-lo".

Se tiver vibração, Kojima vai gostar, mas agora é um pouco tarde...



ALTA DEFINIÇÃO GRATUITA



De graça, até injeção na testa. E se for para jogar GTHD, a gente nem reclama...

Gran Turismo HD é cancelado

Versão demo chegará à PlayStation Store

A POLYPHONY DIGITAL, desenvolvedora da popular série Gran Turismo, anunciou o cancelamento da versão comercial de Gran Turismo HD, que vinha sendo desenvolvido para o PlayStation 3 e traria uma prévia do próximo título da série, Gran Turismo 5. Embora alguns fãs possam ficar desapontados com a notícia, o estúdio confirmou que disponibilizará Gran Turismo HD para download através

da PlayStation Store na véspera de Natal no Japão, de graça. A data de lançamento do jogo para a versão americana da loja online do PlayStation 3 ainda não foi anunciada. Gran Turismo HD foi inicialmente planejado para chegar às lojas a um preço reduzido e traria carros e pistas em uma quantidade bem inferior aos outros jogos da série. Através de microtransações, os jogadores poderiam baixar o resto

do conteúdo do jogo, além de participar de corridas online. A nova versão para download, intitulada Gran Turismo HD Concept, não trará o modo online, porém continuará sendo uma prévia de GT5, oferecendo gráficos em alta definição. Segundo Kazunori Yamauchi, da Polyphony Digital, este será o primeiro de vários outros jogos da linha "Concept" a serem disponibilizados para download.

• A Square Enix banuiu mais de 11,5 mil usuários do RPG online Final Fantasy XI. O motivo: uso de programas feitos por hackers para realizar trapaças no jogo e comércio com dinheiro real. Apesar da ação ser benéfica para a produtora, aproximadamente 45 bilhões de gil, a moeda virtual de FF, foram retirados de circulação, afetando a economia do jogo.

• O aguardado jogo de corrida para PlayStation 3, MotorStorm, foi adiado para o dia 14 de dezembro no Japão. O lançamento norte-americano continua previsto para o primeiro trimestre de 2007. Para os impacientes, a Sony liberou uma demo para download através da PlayStation Network.

• Não bastasse a bomba que foi a notícia sobre as alterações na E3, circulou na rede um rumor sobre o possível cancelamento da Tokyo Game Show, a maior feira de games do Japão. O motivo seria a falta de investimento por parte dos grandes expositores, como a Sony ou a Nintendo. Até o momento, não houve uma confirmação oficial.

• Jan Sanghera, da Ubisoft, anunciou o cancelamento do jogo Killing Day, que estava sendo desenvolvido para PlayStation 3 e Xbox 360. Até o momento, não foi divulgado o motivo. O jogo traria uma jogabilidade à Max Payne, com muita ação e um protagonista linha-dura.

• Tekken 5: Dark Resurrection está chegando ao PlayStation 3! A Namco Bandai anunciou que o game será lançado através da PlayStation Store em 2007 na forma de um download que terá aproximadamente 800 MB. O game poderá ser jogado em alta resolução (até 1080p), mas não apresentará melhoria nos gráficos.

• Caso Tekken não agrade ao seu refinado gosto (difícil, hein?), Virtua Fighter 5 saciará sua fome por sopapos: a Sega confirmou o lançamento do game para o dia 08 de fevereiro de 2007. O game custará US\$ 59,99 e contará com um modo de personalização dos lutadores bastante complexo. Ah, ano que vem promete!

• A Electronic Arts confirmou um novo título, para PlayStation 2 e PSP: Burnout Dominator. De acordo com os desenvolvedores, esta versão resgatará características que consagraram os primeiros games, colocando a habilidade na direção em foco.



Arte: Leandro Serrado

A maior variedade de jogos e acessórios para video games e computadores.

Nintendo



DS Lite



SP



Game Cube



Pre-Venda



Garanta já o seu!



XBOX 360



Sony

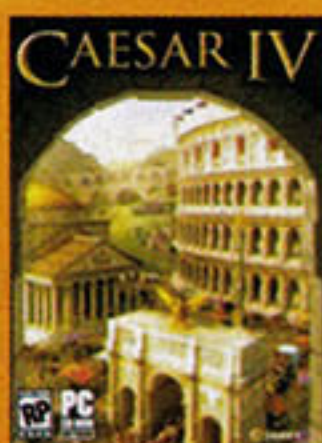


Promoção PS One



R\$ 299,00

Jogos para PC



Botafogo Praia Shopping, Loja 257 - Tel.: (21)3171-6444 - FAX: (21)3171-6445

Shopping RioSul, 4º piso - Tel.: (21)2295-1443 - FAX: (21)2542-7281



EM ATÉ 12X

SEDEX para todo Brasil



BULINANDO COM O PS3

Em Bully, você tem total liberdade de fazer o que quer, como em GTA? Qual será o preço real do PS3 aqui no Brasil? Com o lançamento do PS3, as produtoras vão parar de fazer jogos de PS2?

Paulo Riba Coelho
Rio de Janeiro / RJ

Arriba, Paulo Riba! Em Bully, você tem uma liberdade limitada (que antítese, hein?). Você pode aprontar um bocado, mas nem de longe pode fazer as barbaridades de Grand Theft Auto, pois essa não é a proposta do jogo. O PlayStation 3 já pode ser comprado no Brasil, porém não oficialmente, já que a Sony daqui não dá suporte ao console. O preço varia drasticamente: de R\$ 1,9 mil até R\$ 8 mil. As produtoras vão parar de fazer jogos de PlayStation 2 eventualmente, mas fique tranquilo, já que seu console ainda tem muitos anos de vida.

SALVEM OS JOGOS!

Como faço para transferir os saves que são disponibilizados na internet em

falecomasdp

SUPERDICAS PLAYSTATION SDP-MAIL

Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - 05437-000
São Paulo/SP

E-mail:

cartas.sdp@gameworld.com.br

As cartas podem ser editadas por motivo de espaço. Lembre-se de incluir seu nome completo, cidade e estado no e-mail. Capriche na letra nas mensagens por carta. Não respondemos através de carta ou e-mail, apenas pela revista. Nem todas as mensagens são publicadas, mas todas são lidas.

sites como o Gameshark? Precisa de algum periférico?

Tárcis Ferreira
Mauá / SP

Fácil, brother! É só comprar o CodeBreaker e usar um pen drive (um dispositivo de armazenamento removível que permite levar dados de um PC para outro, plugado na porta USB). É só copiar o arquivo para o pen drive, plugá-lo no PS2 e acessar o dispositivo com o CodeBreaker, que fará a transferência para o Memory Card.

COMO FAÇO?

Recentemente, instalei um HD no meu PlayStation (e o HD Loader), mas não sei quais são os jogos compatíveis, nem as configurações que preciso mudar em cada jogo. Vocês poderiam me indicar algum site que tenha uma lista atualizada de jogos compatíveis e suas configurações?

Pedro
Por e-mail

Pergunta fácil, resposta rápida:
www.absoluteanime.com/hdloader.php.

CABECINHA CHEIA DE DÚVIDAS

Gostaria de saber como assinar a revista e também saber se vocês já publicaram um detonado do jogo Okami? E Grand Theft Auto: Vice City Stories, vai sair para PS2?

Simões
Via e-mail

Okami? Edição 36. Assinatura? Ligue (0xx11) 6877-6056 ou 6877-6057. Agora, a má notícia: até o momento, nada de Grand Theft Auto: VC Stories para PS2. Só para PSP!

PSONE NO PSP

Nunca mais se falou do emulador oficial da Sony de PSone para o PSP por quê? São quase 2.000 jogos que o PSP ganharia!

Elcio Queiroz
São Paulo / SP

Muito simples: nada mais foi dito, pois o emulador depende do PlayStation 3. Apenas através do novo console será possível baixar os jogos de PSone e transferi-los para o PSP. Porém, vá com calma: apenas certos (seletos) games sairão para o PSP. Não pense que o acervo todo chegará ao console. A lista de jogos americana

PS2: UM EMBATE DE JOGOS

Essa geração de consoles está terminando e os grandes medalhões do PS2, bem dizer, já foram lançados (pode até aparecer algum jogo bom ainda). Daí

cartadomês

TV ABERTA X VIDEOGAMES

Não é interessante que os canais abertos, em especial as três maiores redes de TV, pouco ou nada falam sobre a febre dos consoles? Acho que jamais vi uma menção elogiosa ou mesmo o pronunciar da palavra PlayStation na Globo. Seria devido ao fato de contar com aproximadamente 10.000.000 de aparelhos no Brasil, mesmo sem lançamento oficial? Será que muitos lares brasileiros ligam o PS2 e deixam as novelas e a péssima programação da TV aberta de lado? Em todo país, os consoles já fazem parte da cultura dos jovens sendo uma importante, se não a maior, fonte de entretenimento.

Ao contrário dos DVDs de filme a que assistimos em duas horas ou menos, em um jogo passamos até 50 horas nos divertindo, afastados da monotonia da TV aberta. Até quando a grande mídia vai ignorar esses fatos?

Elcio Assis
São Paulo / SP

eu tive uma idéia. Por que vocês não fazem um especial dos melhores games dessa geração? Assim como fazem sobre os melhores do ano? Seria legal ver na opinião do pessoal da redação "O melhor game de PlayStation 2".

Kaiqui Silva
Ibaté / SP

Kaiqui, isso está em nossos planos. Vamos lapidar a idéia. Quem sabe no futuro próximo veremos esse incrível embate dos melhores do PS2? Cruze os dedos.

XBOX 360? REVISTA ERRADA!

Sei que esta revista é só sobre PlayStation, mas por favor me respondam: o preço de R\$ 160 e R\$ 100 para jogos de Xbox 360 é final ou ainda devemos adicionar o lucro dos gananciosos varejistas?

Welben Ribeiro
Olinda / PE

Hmmmmmm... Depende do cara de quem você vai comprar.

PS3 NO BRASIL

Com o lançamento do Xbox 360 e do Wii aqui no Brasil, será que Sony pode mudar de idéia e lançar o PS3 por aqui? Existe alguma confirmação sobre o lançamento americano de Captain Tsubasa (Super Campeões)?

Rodrigo de Paula Ferreira
São Roque / SP

Ih, Rodrigo, PS3 por aqui, só em um sonho distante. Por enquanto, teremos de nos contentar com o aparelho importado. Felizmente, muitos lojistas já estão vendendo o dito cujo, portanto basta procurar para encontrá-lo com preço (e parcelamento) facilitados. Infelizmente, Captain Tsubasa não tem data de lançamento agendada nos EUA ou Europa.

PS3 X XBOX 360 X WII

Puxa... O PS3 acabou de ser lançado.

Isso é bom ou ruim para nós, brasileiros? Isso porque na cidade onde eu moro, o Xbox 360 está com um preço altíssimo (R\$ 2.300). Não há um jeito de os consoles de última geração serem lançados aqui por um preço mais baixo? Pelo andar da carruagem, a melhor opção para os brasileiros deverá ser o Wii (no quesito preço). Gostaria de escutar uma solução para esse problema da parte de vocês.

Pedro Henrique Ventura Nunes
Via e-mail

Pedrao, nenhum dos consoles atuais está com preço barato. O Xbox 360 custa R\$ 2.999, o Wii R\$ 2.399 e o PlayStation 3, de R\$ 1.900 a R\$ 8 mil, pois varia de fornecedor e modelo (core ou premium, americano ou japonês, importado ou roubado, por aí vai). Para que esse cenário mude, nosso governo deveria promover uma reforma tributária violenta. Para você ter uma idéia, 60% do valor é culpa dos impostos de importação. Existem outros gastos (diferentes impostos e taxas) que somam mais de 18% na hora da venda. Além disso, os lojistas e importadores sofrem com preços de envio. No final disso tudo, ainda tem de adicionar seu lucro, afinal, todos têm de pagar contas. No final, fica tudo mais caro para nós, jogadores.

comunidadesdp

Sim, a SDP é tão famosa que tem até comunidade no Orkut! Como sempre, o tópico que sempre ferve é aquele dedicado à edição mais recente da SDP, no qual os leitores comentam como a revista ficou, fazendo críticas e sugestões para os próximos editores da revista. Nunca acessou? Então não perca mais tempo: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2517584.



MAIS DA FANTASIA FINAL

Gostaria que vocês tirassem algumas dúvidas que já há algum tempo vêm me atormentando:

- 1 - Como faço para entrar no Remiem Temple?
 - 2 - E naquele local onde tem uma tempestade de areia em Sanubia Sands?
 - 3 - A localização das Sigil (todas) e também da Sun Crest?
- Desde já, obrigado!

Antônio Cardoso
São Paulo

Solução rápida para você, Antônio.

- 1 - Em Calm Lands, tome um Chocobo como montaria e, a sudeste, localize uma pena amarela no chão e examine-a para saltar em uma colina. Depois siga para leste.
 - 2 - É preciso completar a Cactuar Village Quest em Bikanel Island para obter as 10 esferas cactuars – obtidas ao capturar os cactuars sem ser visto por eles nas áreas do deserto –, então use-as em uma grande pedra ao sul do vilarejo dos Cactuars.
 - 3 – Localização das Sigils: 1º Fale com o Chocobo Trainer em Calm Lands e complete as corridas propostas por ele até chegar à quarta corrida (consiga o tempo 0:00,0). 2º No Remiem Temple, derrote todas as Aeons de Belgemine. 3º Consiga os três prêmios no Blitzball e uma Sigil se tornará um dos prêmios durante a League. 4º Em Macalanian Wood, encontre Birdman e pegue uma borboleta para ativar um minigame de capturar borboletas antes do tempo-limite se esgotar (fale com Birdman em outro canto da floresta e complete o noo minigame para ter acesso a um baú). 5º Em Thunder Plains, desvie de 200 trovões consecutivos e pegue o prêmio na Rin Travel Agency. 6º Na Monster Arena, complete a lista de Fiends capturados. 7º Em um baú no Cactuar Village (confira resposta da segunda pergunta).
- Localização de todas as Crests: 1º Onde enfrentou Yunaesca (suba o lance de escada ao fundo e procure um baú). 2º Em Besaid Beach, nade para o leste até encontrar uma área secreta com um baú. 3º Em Luca, no vestiário dos Aurochs, em um dos armários. 4º Em Mount Gagazet, na área onde encontrou Saymor

Flux. 5º Em sua airship, escolha Guadosalam na lista de Cid, visite o Farplane e abra um baú escondido à esquerda. 6º Em Mi'ihen Oldroad (leste de acesso da Mushroom Rockroad), siga para o sul e abra o baú. 7º Em Bikanel Island, no Sanubia Desert, procure por um baú escondido atrás de uma das dunas.

PILOTO SEM MALANDRAGEM

Por favor, pessoal da SDP, me ajudem na missão da escola de pilotagem de avião de GTA: San Andreas, pois não sei como vencer o Circle Airstrip, em que você tem que escolher entre dois sentidos. Eu peguei o que tem mais curvas e não consigo as manhas para fazer as curvas na corona (esfera vermelha). Por favor, me ajudem.

Vinicius Cesar Pereira
Via e-mail

Vinicius, nesta missão você contará com suas próprias habilidades para vencer. Sequer importa a rota escolhida, entretanto, você terá que aprender a usar os botões L2 e R2 para virar com mais praticidade.

ENTRE LOBOS E CACHORROS

Olá, pessoal da SDP. Preciso de ajuda no jogo Okami. Não sei onde encontrar os cachorros de Kusanagi Village. Já achei cinco, mas os outros três, eu não consigo encontrar. Por favor, me ajudem. Obrigado pela atenção.

Diego Murari
São Paulo / SP

Diego, pelo jeito você não leu a SDP nº36, não é? Lá, você encontrará tudo que precisa saber. Mas para ver que somos legais, eis um resumo rápido. Encontrando os cinco cachorros em Kusa Village, vá para a região de Taka Pass e passe pelo portal para ter acesso à Sasa Sanctuary. Depois volte à Taka Pass, visite a casa de Cutter, à esquerda, e exploda uma abertura no telhado. Durante a noite, entre na casa pelo telhado e arraste Cutter para a luz da Lua. Derrote os dois monstros e vá com Chun para Sasa Sanctuary. Durante a exploração, um caminho o levará até um bambuzal, no minigame corte o bambu iluminado para encontrar o sexto cachorro. Derrote-o e vá para Agata Forest, ajude Kushi no alto da colina, depois fale com o garoto pescador nesta mesma região e pesque o maior peixe para encontrar o sétimo cachorro. Depois vá para Kamiki Village (a quest de arrancar 10 legumes deve ter sido feita), fale com o cachorro do menino e volte a falar com ele durante a noite. Derrote-o e vá para Kusa Village, falar com Fuse. Boa sorte, Diego.

Precisando de um help? Mande uma carta para "SuperDicas PlayStation — Help". O endereço é Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo — SP, CEP 05437-000. Você pode mandar um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br. Todas as perguntas são lidas, por isso, tente formulá-las com o máximo de clareza possível para que sua pergunta seja respondida. Isso ajuda — e muito.

X-VDO MP4 F610



Tela OLED
X-Vision



Outras Telas
(LCD, TFT, CSTN)

X-VDO MP4 F610
Não importa o ângulo a qualidade é a mesma



X-VDO MP4 F610 oferece TELA real 1,5" de 262.000 Cores, menos consumo de energia, maior variedade de cores, contraste e brilho, maior ângulo de visão mantendo sempre a mesma qualidade da imagem. Um excelente tocador de música, MP3 e Vídeo com características avançadas.



EVA 120 MP3

- USB 2.0 de alta velocidade
- TELA com vários idiomas
- FM Radio (reproduz e grava)
- 7 Modos de equalização
- Apresentação com texto
- Pilha Alcalina tipo AA

Video MP3

- Tela OLED Colorida
- FM Radio (Reproduz e grava)
- Visualizador de textos
- Tocador MTV
- Visualizador de fotos
- Bateria do Lítio



Video MP3 400

- Tela OLED Colorida
- FM Radio (Reproduz e grava)
- Visualizador de textos
- Tocador MTV
- Visualizador de fotos
- Pilha Alcalina tipo AAA



WLAN 108Mbps PCMCIA Card WLAN 108Mbps PCI Card

O adaptador WLAN 108Mbps PCMCIA & PCI Card permite conectar a uma rede wireless 11g. os usuários podem desfrutar de uma rede sem cabos.



DÚVIDAS
RECORRENTES

É comum leitores enviarem dúvidas sobre assuntos que já abordamos em edições passadas.

Antes de perguntar, confira as matérias já publicadas e, se for o caso, entre em contato com nosso Serviço de Atendimento ao Leitor para adquirir números atrasados.

SDP #05: identifique o modelo do seu PS2.
SDP #06: descubra qual é o seu mod-chip.

SDP #07: guia de mídias.
SDP #08: como conectar seu PS2 à internet.
SDP #09: análise do HDD da Sony.
SDP #10: DNAS: os segredos da proteção online da Sony.
SDP #11: conheça o HDLoader.
SDP #12: tutorial de limpeza do PS2.
SDP #13: como montar uma LAN de PS2.
SDP #14: alinhamento de canhão do PS2.
SDP #15: Home Theater, parte 1.
SDP #16: problemas do PStwo.
SDP #17: Home Theater, parte 2.

SDP #18: Home Theater, parte 3.
SDP #19: análise do PStwo.
SDP #20: como fazer backup do Memory Card.
SDP #21: como consertar o DualShock.
SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi de PS2 e PSP.
SDP #22: como atualizar o firmware do PSP.
SDP #25: como navegar na internet usando o PS2 e o PSP.
SDP #26: como converter vídeos para o PSP.
SDP #27: novos aplicativos para o PSP.

SDP #28: UMD Emulator e downgrade para PSP.
SDP #30: personalizando o PSP.
SDP #31: criando uma discoteca digital no PSP.
SDP #32: conectando seu PS2 à internet, parte 1.
SDP #33: conectando seu PS2 à internet, parte 2.
SDP #34: interligando o PS2 e o PC, parte 1.
SDP #36: interligando o PS2 e o PC, parte 2.
SDP #37: o sistema operacional do PS2.
SDP #39: disco rígido no PS2. (parte 1)

PS2 ASSOMBRADO

Estou escrevendo para vocês porque meu PS2 está apresentando um problema estranho. Ele é o modelo Slim, foi comprado em dezembro de 2004 e é desbloqueado, só não sei com qual chip. Ele sempre funcionou bem, mas outro dia eu estava jogando e, quando fui trocar o jogo (o outro não estava funcionando), aí o console parou de ler todos os jogos, seja em DVD ou CD. Mas no mesmo dia, mais tarde, tentei novamente e os jogos voltaram a rodar. Mas depois aconteceu o mesmo problema – não está rodando nenhum jogo. Eu queria saber de vocês qual deve ser o problema: será que é o canhão?

Thiago Forti
Por e-mail

É difícil determinar o problema apenas com essa descrição, Thiago. O ideal é levar seu console à loja para que um técnico verifique o problema – talvez o canhão esteja danificado, talvez o modchip esteja mal instalado. Só abrindo o console para determinar com precisão o que aconteceu.

SIRENE INCOMPATÍVEL

Será que algum dia pode sair Siren 2 americano? Pois eu tenho problema de compatibilidade com minha TV e jogos

européus. Esse jogo é muito bom!

Daniel Vidiri Neto
Por e-mail



Ih, campeão, existe uma chance de 50% dele ser lançado... ou não! Só torcendo muito, já que a série não faz tanto sucesso com o público americano. Caso seu PlayStation 2 esteja destravado com o chip Matrix, é possível jogar os games europeus selecionando a opção correta no menu de opções do modchip. Moleza!

JOGOS QUASE ONLINE

Tenho um PS2 Slim modelo 70001 desbloqueado com o Matrix Infinity original, atualizado com a versão 1.91. Conecto normalmente com meu Pro Evolution Soccer 6, mas não consigo criar uma conta, pois ocorre um erro de comunicação. Conversei com um amigo e ele me disse que isso aconte-

ce porque meu PS2 não cria registro na net, então ele criou uma conta para mim e eu consegui jogar. É isso mesmo? Se o game fosse original, isso também ocorreria? Será que alguma nova atualização do Matrix poderia resolver isso?

Oswaldo Filho
Por e-mail

Oswaldo, os jogos para PlayStation 2 têm um sistema de proteção chamado DNAS, para fazer o registro online com sucesso, você terá de conseguir o game com esse recurso desabilitado ou patchado, fazendo com que o sistema "pense" que seu disco é original. Uma atualização futura do Matrix poderia corrigir isso, mas cabe aos desenvolvedores fazer o serviço, que não é nada simples.

PS2 PROBLEMÁTICO



Eu tenho um PS2 Slim com Matrix Infinity versão 1.54, mas acho que o chip não é original. Posso fazer a atualização para a nova versão? Em outro caso, tenho outro Slim com Matrix Infinity versão 1.75, no qual misteriosamente apareceram uns risquinhos no leitor. Levei para a assistência e o técnico cobrou 1/5 do valor de um aparelho novo pra tirar os riscos, mas agora ele não está lendo nada. Existe algum produto que posso utilizar para limpar os riscos ou tem que ser feito por pessoal qualificado?

Fabio Kirk
Por e-mail

Atualizar um chip não-original pode causar duas coisas, Fabio: 1) a atualização simplesmente não funcionar; ou 2) a atualização detonar seu chip, obrigando a substituição do mesmo. É melhor pedir para um técnico conferir se o chip é um clone ou original antes de brincar com isso. Já no caso de seu leitor, é responsabilidade do técnico que fez o serviço mal feito substituí-lo. Se ele cobrou pelo serviço que não funciona, faça com que seus direitos sejam honrados! Não há produto para "limpar" riscos – no caso do leitor óptico, é mais fácil detoná-lo do que consertar a frágil lente.

Seu console pifou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correio Técnico. O endereço é cartas.sdp@gameworld.com.br. Não se esqueça de escrever "SuperDicas PlayStation – Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

Número 42 – Janeiro de 2006
www.heroi.com.br



André Forastieri EDITOR
André Martins PRESIDENTE

REDAÇÃO

Odair Braz Junior DIRETOR DE REDAÇÃO
Fabio Santana EDITOR EXECUTIVO
Rodrigo Guerra EDITOR
Ricardo Farah EDITOR ASSISTENTE
Renato Bueno e Ronaldo Testa REDATORES
Henrique Minatogawa REVISOR

Andressa Nozue, Homero Letonai,
e Robson Teixeira DESIGNERS

Rodolfo Bruno Braz ESTAGIÁRIO
Daniel Nieuwenhuizen, Danilo Carandina,
Douglas Pereira, Douglas Vieira, Fabio Barros,
Fabio Frazão, Fabio Michelin, Gilsomar P.
Livramento, Henrique Sampaio, Orlando
Ortiz, Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust,
Rômulo Mathei (textos) e Andressa
Nozue (mapas) COLABORADORES

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves GERENTE COMERCIAL
Leandro Ribeiro Gerente
COMERCIAL DE ASSINATURAS
Cinthya Müller e Oswaldo Junior
ASSISTENTES COMERCIAIS
Alexandre Perussi e Andréa Vieira
Pedro ATENDIMENTO AO LEITOR

PUBLICIDADE

Luciana Eschiapati GERENTE DE NEGÓCIOS
Gabriela Llovet e Isac Guedes
EXECUTIVOS DE CONTAS
Danilo Carandina ASSISTENTE COMERCIAL

WEB

Fernando Nogueira WEBDESIGNER

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jaccon SUPERVISOR TÉCNICO
PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha PRODUTOR GRÁFICO

FINANCEIRO

Priscila Santos GERENTE FINANCEIRA

SuperDicas PlayStation, edição 42,
janeiro de 2006, é uma publicação da
Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873.

REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO
E CORRESPONDÊNCIA

Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho
São Paulo / SP – CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6076
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO
AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação,
atraso, pagamento, mudança de
endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (11) 6877-6056 / 6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (11) 6877-6076
Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho
São Paulo / SP – CEP: 05437-000

PARA ANUNCIAR

E-mail: publicidade@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Fone: (11) 6877-6051
6877-6053
6877-6054
Fax: (11) 6877-6074

Impressão: Oceano
Distribuição: DINAP



PROMOÇÃO “NO CONTROLE”



Você cansou de pensar em frases de até 100 letras e criar slogans inteligentes usando três palavras-chave. OK, nós também perdemos a paciência com tantas respostas monótonas. Agora, a única regra é: vale quase tudo. Texto, pintura, escultura, vídeo, foto, papel de parede, grafite, desenho, site, artefato mágico, faixa na arquibancada do Maracanã, GIF animado, história em quadrinhos, telegrama, sinal de fumaça no céu, serenata na porta da redação, demo jogável e qualquer outra coisa que você imaginar. Tudo para provar que você merece um joystick Neo para PlayStation 2. Serão premiados os autores das 50 manifestações mais criativas, impressionantes e carismáticas. Preste atenção ao regulamento e não perca tempo – a promoção vai até dia 05/02/07.

CORREIO

Promoção “No Controle”

SuperDicas PlayStation
R. Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho
CEP 05437-000 – São Paulo/SP

E-MAIL

cartas.sdp@gameworld.com.br
Assunto: Promoção “No Controle”

REGULAMENTO:

1. A promoção “NO CONTROLE” é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation, residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 20/12/2006 a 15/02/2007;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve produzir qualquer material (texto, desenho, foto, escultura, vídeo...) sobre o tema “SuperDicas PlayStation”;
4. Cada pessoa poderá participar quantas vezes quiser, bastando enviar, junto com a criação, seus dados pessoais: nome completo, RG, endereço, telefone, e-mail;
5. Os vencedores serão escolhidos entre todos os materiais recebidos. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;

6. Cada um dos cem vencedores escolhidos receberá 1 (um) joystick Neo compatível com PlayStation 2;
7. O prêmio é pessoal, intransferível e não poderá ser substituído;
8. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor na revista SuperDicas PlayStation número 45;
9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation 45, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
10. Ao participarem da promoção “NO CONTROLE”, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como a reprodução de seu material inscrito na promoção, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa quaisquer ônus e indenizações;
11. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

F.E.A.R. PS3

Produção: Vivendi Games • Desenvolvimento: Day 1 Studios • Gênero: Ação
Expectativa: ★★★★★ • Lançamento: março de 2007 • www.mgigames.com



● Apague a luz, segure o botão de tiro e saia correndo: nunca falha

MISTÉRIO. Essa palavra resume o que o jogador irá encontrar em F.E.A.R. (sigla de First Encounter Assault and Recon, uma unidade militar que lida com assuntos ligados a ocorrências sobrenaturais). Na pele de um jovem recruta a bordo de um helicóptero Black Hawk, será necessário desvendar a origem dos estranhos

acontecimentos no prédio do centro de pesquisa aeroespacial Delta Force. Chegando ao edifício, o jogador descobrirá que este foi tomado por um grupo paramilitar anônimo. A coisa piora quando, misteriosamente, todas as formas de comunicação com os invasores são cortadas, cabendo ao protagonista e sua equipe decifrar a

causa dos acontecimentos, além de restaurar a ordem no local. A invasão também revela que, entre os feridos, existem marcas de ataques que não lembram em nenhum momento disparos de armas de fogo, além de corpos mutilados por todo o prédio. Tudo para contribuir com o clima macabro do jogo. Para lidar com coisas do outro mundo, o protagonista demonstra que também possui dotes sobrenaturais à altura. Um desses poderes faz com que os acontecimentos na tela tenham seu tempo de ação reduzido – o famoso bullet time, velho conhecido dos fãs da série Max Payne ou da trilogia cinematográfica The Matrix. Os efeitos gráficos prometem agradar aos jogadores, com uma composição visual bastante trabalhada. Com certeza uma das grandes promessas da primeira leva de jogos do PS3.





Persona 3 PS2

Produção: Atlus Co. • Desenvolvimento: Atlus Co. • Gênero: RPG
Expectativa: ★★★★★ • Lançamento: 02 de janeiro de 2007 • www.atlus.com

SUCESSO NO JAPÃO, a série tem como característica principal a abordagem de temas ligados ao ocultismo. O jogo nasceu no PSone, e retorna após seis anos de sua última aparição no console de 32-bits. Nesta versão, o protagonista é um adolescente estudante da escola Gekko. Um dia, ao ser atacado pelos Shadows – legião de demônios que ocasiona o caos na cidade de Tokyo – o jovem desperta o poder de controlar um dos Personas, chamado Orfeu. A partir daí, vários outros personagens se aliam ao protagonista na empreitada de descobrir a origem dos Shadows, cada qual com o poder de controlar um espírito diferente. Toda a ação do jogo está focada no período noturno, denominado 13ª hora ou “Hora das Sombras”. É durante esse momento do dia que ocorrem os combates, em que o jogador poderá invocar os poderes dos Personas nas batalhas ou utilizar

● Se o tema é ocultismo, vale tudo, menos chutar macumba



pistolas e outros tipos de armas para derrotar os inimigos. Uma característica das outras versões que será usada em Persona 3 é o sistema de fusão de monstros. Conversando com alguns NPCs (personagens controlados pelo computador), será possível combinar algumas criaturas, originando novos

monstros para serem usados em combate. O número de combinações pode chegar a 150 novas criaturas. Os desenvolvedores prometem mais de 50 horas de ação para aqueles que quiserem descobrir todos os segredos do jogo. Prepare seu espírito de caçador para ir à luta!



Ghost Rider PS2

Produção: 2K Games • Desenvolvimento: Climax • Gênero: Ação
Expectativa: ★★★ • Lançamento: 05 de fevereiro de 2007 • www.climax.co.uk

● O Motoqueiro Fantasma fazia parte dos Abutres do Asfalto, mas cansou de dirigir velocípedes



GERALMENTE, filmes que são adaptados para os videogames rendem bons produtos. Desta vez, o escolhido é Ghost Rider – inspirado no longa estrelado por Nicholas Cage (com estréia prevista para fevereiro

do ano que vem nos cinemas). GR é um jogo de ação em terceira pessoa baseado nas aventuras do Motoqueiro Fantasma. O enredo é similar ao do filme: Johnny Blazer luta contra o vilão Me-

fistófeles para garantir ao pai falecido uma alma eterna. Para isso, Blazer está destinado a correr pelas noites desertas sob a forma da entidade conhecida como Motoqueiro Fantasma. Durante o jogo, será possível guiar o

herói por várias fases a pé ou a bordo de sua moto, distribuindo socos e pontapés em qualquer gangster mal-encarado que cruzar o seu caminho. É aguardar para conferir o resultado final.

The Elder Scrolls Travels: Oblivion PSP

Produção: 2K Games • **Desenvolvimento:** Bethesda Softworks • **Gênero:** RPG
Expectativa: ★★ ★ • **Lançamento:** 16 de abril de 2007 • www.elderscrolls.com

● Ele pode ser grande, mas você tem o dom supremo da corrida morro abaixo

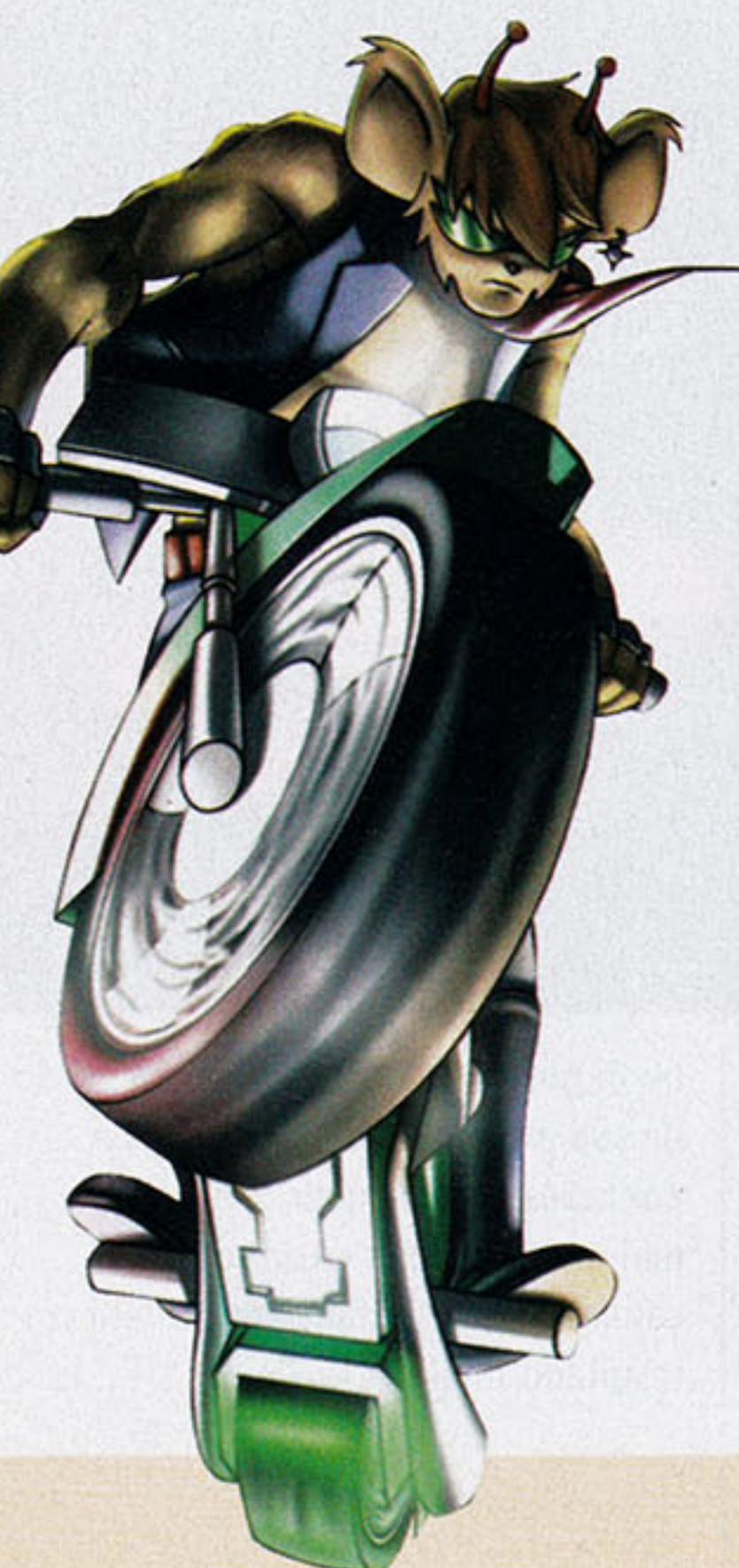


● Em pouco tempo, você será mestre na reforma de armaduras

APESAR de pouco conhecida entre os jogadores dos consoles da Sony, a série Elder Scrolls foi lançada originalmente para PC em 1994. The Elder Scrolls Travels: Oblivion é o sexto jogo da série e um dos poucos a ser adaptado para consoles caseiros. Após ter seu lançamento confirmado para o PlayStation 3, chegou a vez do PSP ter a sua versão desse RPG neo-clássico. A história de TEST: Oblivion se passa em Cyrodill, capital da província de Tamriel e o vilarejo dos Imperials, uma raça que se assemelha em muitos aspectos com os humanos.

Após o assassinato do imperador, os portais de Oblivion são abertos, libertando vários demônios prontos para invadir a cidade de Cyrodill e exterminar todos os humanos que encontrarem no caminho, causando o caos e a destruição de todo o local. O estilo de jogo é em primeira pessoa, seguindo os moldes de jogos como Doom, mas em vez de armas de fogo e granadas, o personagem empunhará espadas e arco-e-flecha. Haverá também uma opção para alterar a visão para terceira pessoa. Além disso, o jogo possuirá várias missões

paralelas, sendo que cada uma dessas trará um enredo diferente do narrado na missão principal, aumentando em muito o fator replay do jogo.



Biker Mice from Mars PS2

Produção: The Game Factory • **Desenvolvimento:** In-house • **Gênero:** Ação
Expectativa: ★★ • **Lançamento:** 10 de novembro de 2006 • www.gamefactorygames.com



● Também conhecido como Esquadrão Marte

INSPIRADO no desenho homônimo da década de noventa, Biker Mice from Mars colocará o jogador na pele de um dos três integrantes da equipe Ratos Motoqueiros – Throttle, Vinnie e Modo – que tem como missão evitar a destruição do planeta Terra enquanto tentam recuperar um artefato chamado “Regenerator”. As missões começarão em Chicago e terão como destino final o planeta Marte, desafiando o jogador em quinze fases. Para ajudar na aventura, o jogador contará com diversos equipamentos, como armas letais e acessórios muito eficazes para enfrentar os adversários. Essa versão contará com um sistema de bônus, levando o jogador a repetir determinadas fases para cumprir objetivos específicos. Haverá também confronto contra quatro chefes no decorrer da aventura.

Kamen Rider: Kabuto PS2

Produção: Bandai Namco Games • **Desenvolvimento:** Bandai Namco Games • **Gênero:** Ação
Expectativa: ★★★ • **Lançamento:** 30 de novembro de 2006 (japão) • www.bandainamco.co.jp



● Golpe Insectus ou Louva-a-Deus? A escolha é sua

QUEM NÃO LEMBRA do seriado japonês Kamen Rider, exibido todas as tardes pela extinta TV Manchete? Criado na década de 70, a série narrava a história de jovens heróis – geralmente com uniformes que lembravam insetos – em várias tramas paralelas na luta contra as forças do mal. Na cronologia dos Riders, Kabuto foi o último a entrar para o grupo e, infelizmente, não teve

sua série apresentada em terras tupiniquins. A história do herói começa quando um meteoro se choca com a Terra, trazendo com ele seres alienígenas conhecido como Worms. Para conter esse ataque, uma organização denominada ZECT inventou o Masked Rider System. Esse sistema é dividido em duas partes: um cinto, responsável pela transformação do herói e sua



armadura em si. Curiosamente, Kabuto é o único dos Riders que já começa a história de posse desse cinto. Pouco se sabe sobre o jogo, exceto que ele promete seguir os moldes do seriado. Pelo vídeo divulgado pela produtora do game, podemos esperar ação digna das aventuras do homem-besouro, com muitos inimigos à caça do herói, em fases que lembram jogos de ação da linha de Fighting Force. KRK possuirá um modo versus e um cooperativo para dois jogadores. Será que um dia teremos a oportunidade de presenciar o lançamento de games de outros seriados japoneses, como Jaspion e Jiraiya?

Shining Force EXA PS2

Produção: Sega • **Desenvolvimento:** Sega • **Gênero:** RPG
Expectativa: ★★★ • **Lançamento:** março de 2007 • www.sega.com



● Um belo cel-shading sempre cega nossa visão

NASCIDA NOS CONSOLES DA SEGA, a série Shining Force reaparece no PS2 para deleite dos fãs de RPG. Como nos primeiros jogos da série, a ação está focada na estratégia, diferente de seu antecessor,

Shining Force Neo, no qual o game passou para o lado da ação. Em Shining Force EXA, os jogadores poderão escolher entre controlar o guerreiro Toma ou a sacerdotisa Cyrille para acabar com a guerra que acontece entre



duas superpotências do mundo no qual o jogo é ambientado, além de defender a Fortaleza de Geo, local que serve como quartel general para os aliados dos protagonistas. O jogo traz personagens e cenários construídos em cel-shading, recurso gráfico que aproxima os efeitos visuais de um desenho animado. Pelas imagens divulgadas pela Sega, podemos esperar um bom jogo para o próximo ano.

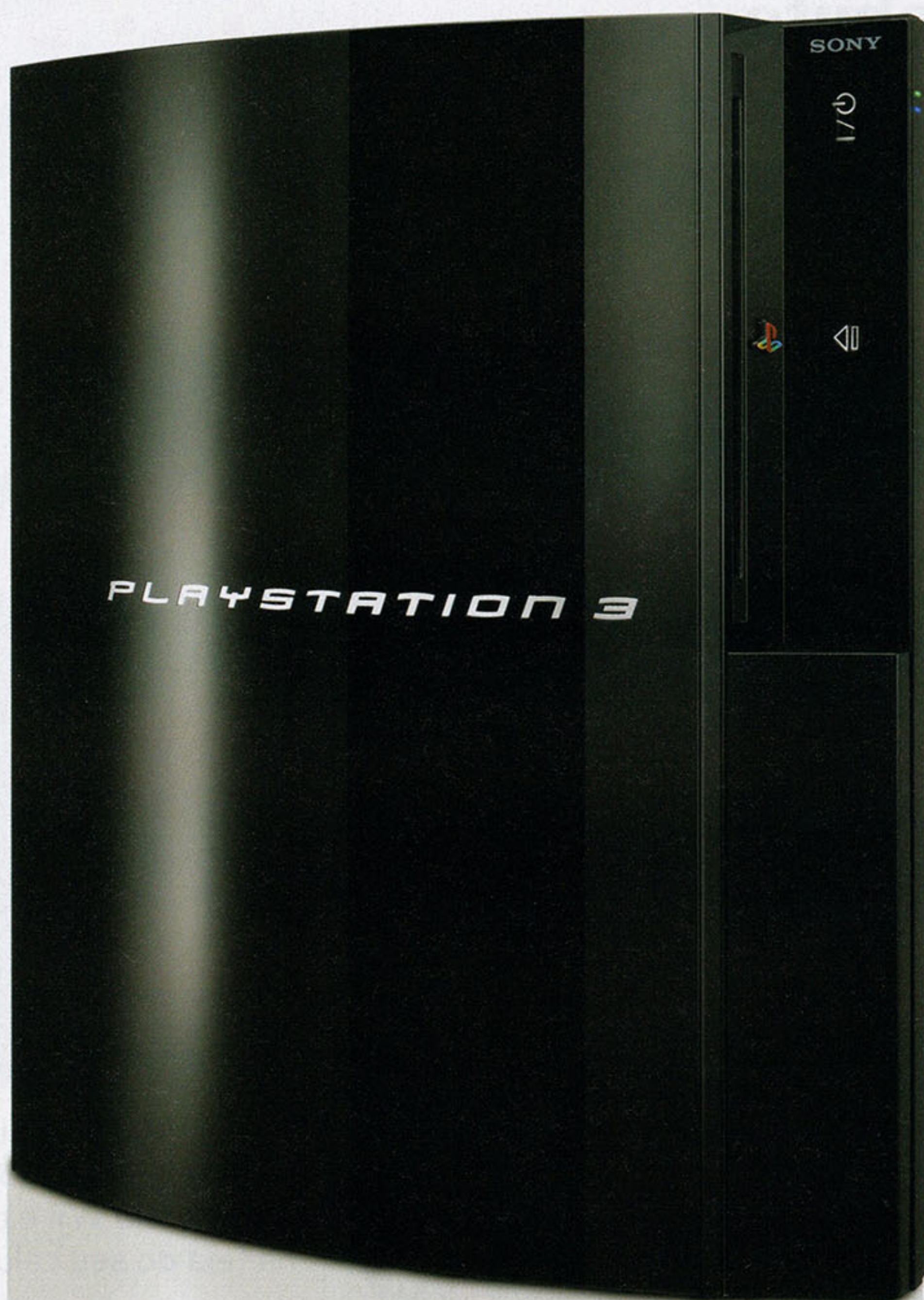
Receba notícias quentíssimas sobre o PlayStation 3, o Nintendo Wii e o Xbox 360 na tela do seu celular!

A NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES DIRETO NO SEU CELULAR!

Envie agora uma mensagem com o texto **LIG EGM** para o número **50005**. (Somente nas operadoras Oi, Brasil Telecom e CTBC). R\$ 0,15 por mensagem.

Até 3 mensagens por dia (segunda a sexta). Disponível para Oi, Brasil Telecom e CTBC.

Saiba mais em www.heroi.com.br



● Qual quer que seja a sua opção, os dois modelos do PlayStation 3 têm os mesmos objetivos: jogar e assistir filmes em Blu-ray

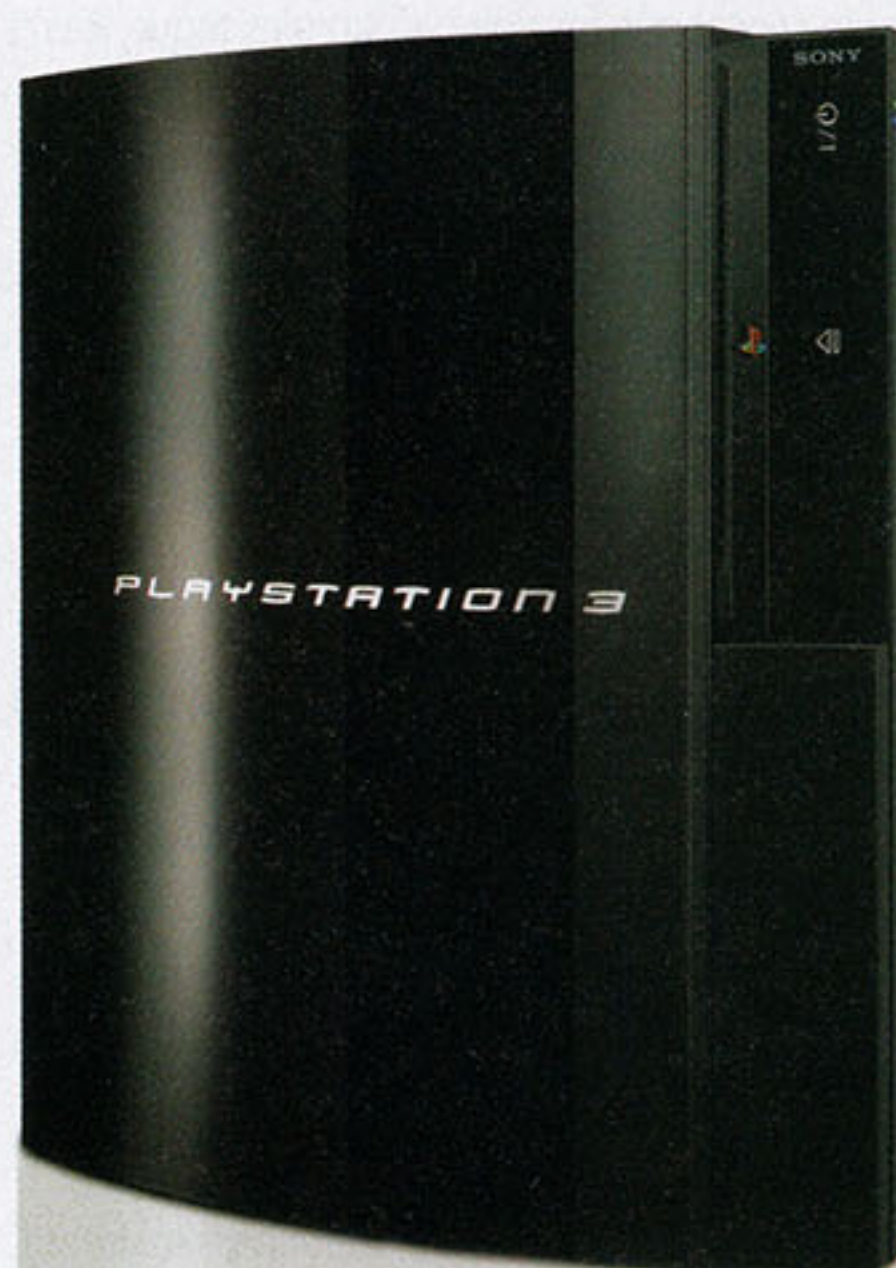
ELE ESTÁ, ENTRE NÓS!

A SDP coloca as mãos no videogame mais cobiçado do momento



O PERÍODO PRÉ-LANÇAMENTO DO PLAYSTATION 3. não foi dos melhores para a Sony. A onda de ceticismo do público em relação ao sucesso do novo console devido aos problemas enfrentados pela empresa durante sua produção, além do preço elevado, gerou preocupação. Mas depois de meses de agonia, finalmente o aparelho chegou e está entre nós. Se você quer saber tudo sobre a máquina dos sonhos, confira esta reportagem e comece a juntar moedas para ter um na sua sala de estar.

Por Rodrigo Guerra



O lançamento

Apesar das desavenças do lançamento, o PlayStation 3 foi um sucesso de vendas nos dois países em que já foi lançado. No Japão, onde o console chegou no dia 11 de novembro, a espera começou na loja Bic Camera, onde mais de mil pessoas esperavam do lado de fora, na tentativa de levar para casa o desejado aparelho. Para conter a multidão, os vendedores anunciavam com megafones que, em caso de acidentes, a venda do console seria suspensa. Isso não foi levado em consideração. Tumulto inevitável na abertura da loja, é claro. Porém um fato chamou a atenção da imprensa de todo o mundo. Centenas de chineses que mal conseguiam se comunicar dominavam as filas. Aconteceu até um caso constrangedor para Ken Kutaragi, que entregou o primeiro console,

pois o jovem que foi o primeiro era um chinês de 26 anos — e ele levou apenas o console, assim como todos os outros caras que vieram do país da Grande Muralha. A explicação surgiu muito rápido. Acontece que japoneses mais abastados, que não tinham tempo ou disposição para enfrentar as longas filas, pagaram para algumas pessoas pobres para comprar os consoles e depois revendê-los em sites de leilões, como o e-Bay, a preços exorbitantes. Seis dias depois, chegava a hora dos EUA se prepararem para receber o PlayStation 3. Embora o país tenha recebido três vezes mais unidades do console que o Japão, grandes redes como Wal-Mart, Toys R Us e GameStop receberam menos de 10 unidades por loja. Isso porque 260 mil aparelhos foram pré-vendidos. Sobrou apenas 140 mil unidades para serem distribuídas pelo país inteiro.

O furor nas filas também foi inevitável. Quando o tumulto começava, policiais tentavam conter o alvoroço, usando spray de pimenta ou até mesmo cacetetes. Algumas cidades tiveram casos graves, como Lexington, em Kentucky, onde um indivíduo atirou com uma arma de pressão contra pessoas que esperavam na fila de uma loja da rede Best Buy, atingindo inclusive uma jornalista que cobria o "evento". Ao menos a situação foi controlada na maioria das lojas, que incentivavam a ordem dando pizza e bebidas quentes aos corajosos que enfrentavam a fila no inverno rigoroso. Quem não quis pegar fila teve que se sujeitar a esperar os carregamentos semanais de pouco mais de 100 mil unidades. Um fato curioso é que o lançamento do PlayStation 3 resultou também no aumento das vendas do portátil PSP em 30% e as vendas do PlayStation 2 em 24%.



Identificando o PlayStation 3

O PlayStation 3 é, de longe, um dos aparelhos mais bonitos que já foi colocado em uma sala de estar. A carapaça do console é feita em um material parecido com o vinil. À primeira vista, o console parece ser preto, assim como o controle, mas olhando atentamente, percebe-se que ele é fosco. O SixAxis também parece ser preto, mas ele é da mesma cor que o console, só que transparente. As características do PS3 são as seguintes:

1) SENSOR POWER/RESET

Serve para ligar o aparelho, desde que a chave traseira esteja em posição de ligada. Não é um botão, é realmente um sensor que funciona ao simples toque. Basta colocar o dedo sobre o desenho que o videogame vai ligar ou desligar. Caso você encoste rapidamente, a função de Reset é ativada.

2) SENSOR EJECT

Assim como o botão Power, este é um sensor que serve para retirar um disco do drive de Blu-ray.

3) DRIVE BLU-RAY

Este é o alimentador de disco do console. Basta colocar a ponta de um disco pela entrada que ela puxa o disco para dentro do console e faz a leitura inicial. As mídias aceitas pelo PS3 são Blu-ray, DVD, Audio CD, Super Audio CD e um disco de data (pode tanto ser um DVD ou CD-ROM).

4) PORTAS USB

São quatro portas USB que estão disponíveis na frente do console. Com elas, você pode colocar praticamente qualquer periférico no PS3, desde câmeras digitais, teclados, mouses, até unidades de disco removíveis, como um pen drive ou um HD externo.

5) INDICADORES

No modelo de 60 GB, existem dois indicadores na parte frontal do aparelho que indicam a utilização do disco rígido e do dispositivo Wi-Fi. No modelo de 20 GB, o indicador Wi-Fi não existe.

6) PORTAS EXPANSORAS

Seu PlayStation 3 de 60 GB não está fadado a depender apenas do disco rígido. Você poderá colocar vários tipos de cartões de memória, sendo eles o Memory Stick, o SD/MMC e o Compact Flash.

7) DISCO RÍGIDO

Ele fica na base quando em pé. Aqui você encontra o disco rígido do PlayStation 3. Você pode fazer um upgrade trocando a unidade por uma de capacidade maior. O HDD é do padrão SATA, lembre-se disso quando quiser fazer uma atualização.

8) SAÍDAS TRASEIRAS

Aqui você encontra uma série de conectores do console. A saída HDMI, que permite que o console rode jogos em 1080p. Entrada Ethernet de Gigabit, na qual você coloca o cabo de rede para internet banda larga ou rede doméstica com conexão compartilhada. Na saída de áudio digital, é possível ligar um Home Theater de até 7.1 pontos, e ainda há o Multi AV Out, no qual você pode usar cabos de vídeo-composto, S-Video ou vídeo-componente para ser ligado em sua TV (os cabos são os mesmos do PS2, o que significa que não é necessário comprar cabos novos, caso você já tenha). Por último, tem a entrada do cabo de alimentação e o botão de energia principal, que funciona da mesma forma que no PlayStation 2.

● Bem aqui, se encontra a gaveta de armazenamento do disco rígido. Você pode trocar por outro de capacidade maior sem a menor complicação





O controle

O controle do PS3 tem algumas novidades também. Ele é translúcido e de cor fosca, tem a mesma forma que o DualShock 2, só que sem fios. O alcance do controlador é de 20 metros e a bateria interna dura cerca de 30 horas. A empunhadura é gostosa e confortável. Segurá-lo é a mesma sensação de estar com o DS2, só que bem mais leve. Tão leve que é quase imperceptível. Veja o que mudou:

1) BOTÃO PS

Este é o botão novo e translúcido de acrílico. Ele é utilizado para fazer algumas funções do console, como ligar e desligar o console. Ele pode também ser acionado para sair do jogo e voltar ao menu XMB.

2) LUZES E CONECTOR

São quatro luzes que têm a função de mostrar qual é a "entrada" controle. Ao lado, está o conector Mini-B para ligar o cabo USB para fazer a recarga do dispositivo.

3) BOTÕES L2 E R2

Estes são os únicos botões que sofreram mudanças com formato de gatilho, só que sem a função de clique que foi divulgado anteriormente.

4) CORPO TRANSLÚCIDO

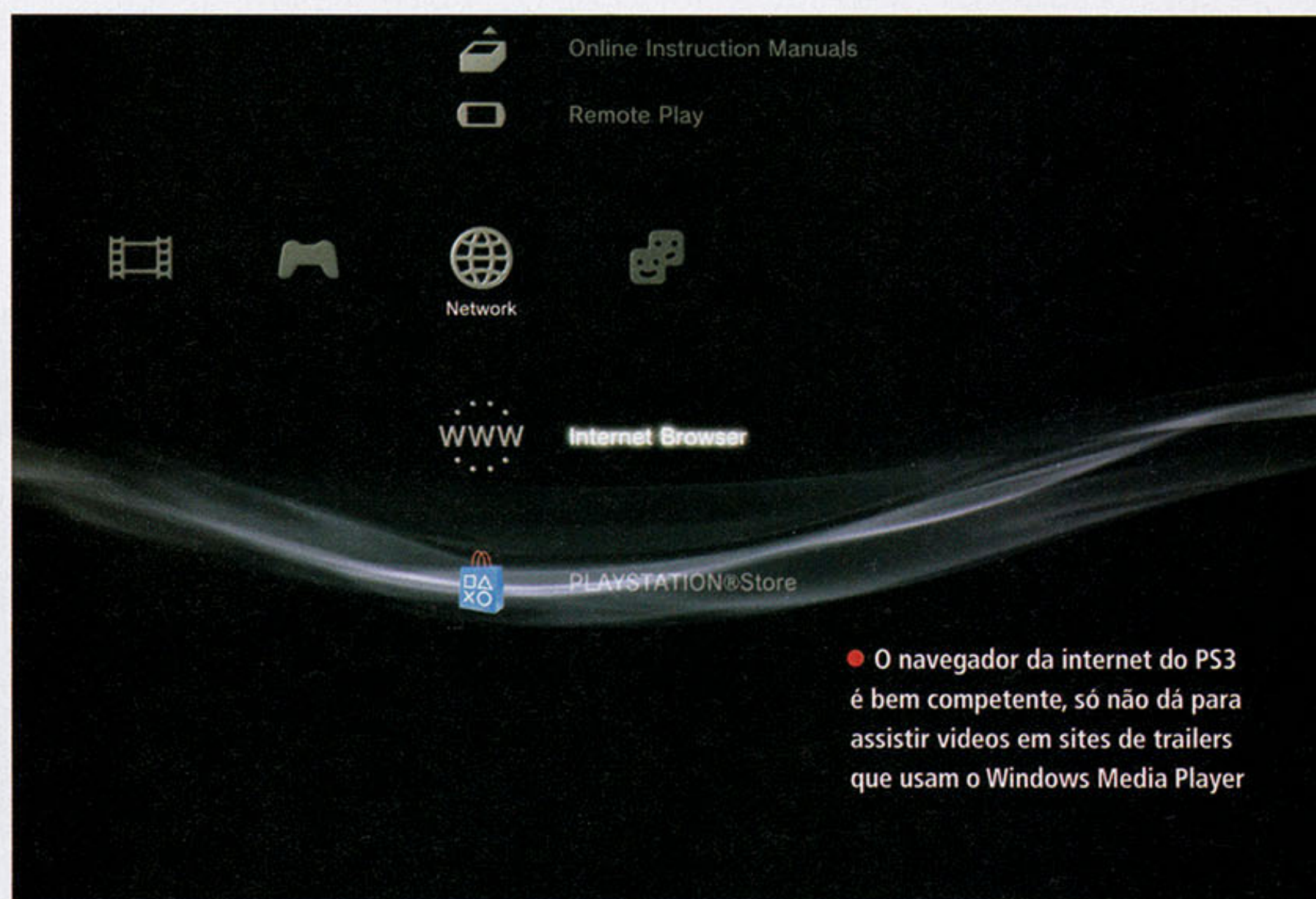
O controle do PS3 é semi-transparente. Quando você olha contra uma luz forte para o controle, percebe que ele é transparente e é possível ver algumas peças internas. Se comparado com o DualShock 2, você pode reparar que não existem mais as purpurinas inseridas no plástico.

O QUE VEM NA CAIXA

A caixa de pouco mais de 6 kg tem em seu conteúdo o super-pesado PlayStation 3 (que sozinho tem 5,2 kg), um controle SixAxis, um cabo de rede, um cabo USB Mini-B, um cabo AV Multi Out de vídeo-composto e o cabo e energia. Quem foi um dos 500 mil primeiros a comprar o PS3 de 60 GB levou também o disco de Blu-ray de vídeo do filme Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby.



● Os botões L2 e R2 agora são gatilhos. Você vai poder pisar fundo naquele jogo de corrida ou dar disparos certos naquele jogo de tiro



● O navegador da internet do PS3 é bem competente, só não dá para assistir vídeos em sites de trailers que usam o Windows Media Player

O menu em cruz

Ao ligar o PlayStation 3 pela primeira vez, você passa pela configuração inicial, em que vai definir algumas coisas, como o usuário padrão, idioma, os dados de sua rede caseira ou de acesso à internet de banda larga e outras coisas.

Ao acabar esta primeira parte, você vai ser levado diretamente para o menu XMB (Cross Media Bar), que se parece muito com os menus do PSP ou de uma TV da linha Bravia da Sony. Diferente do firmware mais atual do PSP, o PlayStation 3 ainda não permite que você mude o papel de parede do menu, mas as cores ainda mudam dependendo do mês, como o vermelho em dezembro, branco para janeiro e seguindo o mesmo padrão de cores do PSP.

Bem configurado

Para explicar as funções que existem no menu do site, usaremos o idioma padrão, o inglês. A lista de funcionalidades do XMB do PS3 é bem maior que dos outros produtos da Sony. A primeira opção é a Users. Nela, você pode adicionar novos usuários que utilizarão o console. Esta opção serve para proteger os saves de cada pessoa que usa o console, além de permitir que cada um dos membros faça uma conta da PlayStation Network (veja mais sobre isso adiante).

No menu Settings, você encontra todas as funções do PlayStation 3, como o tipo de cabos que está usando (se HDMI, componente, S-Video ou composto). Você pode definir também a resolução de tela (padrão, 480i, 480p, 720p, 1080i ou 1080p) configurar a internet, fazer

atualizações do sistema e ainda escolher instalar outro sistema operacional (como o Linux Fedora Core 5 ou Yellow Dog Linux 5.0).

Fotos, músicas e vídeos

A terceira opção é na qual é possível ver as fotos que você baixar da internet ou carregar para o disco rígido. O esquema de fotos é tão simples que se torna divertido. O Slide Show é um dos mais interessantes já vistos, pois nele, as fotos vão caindo em cima de uma tela branca que vai passando. No quarto menu, você vai poder aproveitar as suas músicas favoritas, seja em MP3 em um dispositivo removível, CDA ou SADC. No caso destes dois últimos, você tem a opção de converter o disco no formato .3gp (que é reconhecido na maioria dos players portáteis, inclusive pelo PSP). O PlayStation 3 vai à internet e busca as informações das faixas do disco, tudo para o seu conforto.

A quinta aba é responsável pelos vídeos. Você pode entrar na PlayStation Store e baixar trailers de filmes ou baixar arquivos no formato MP4 da internet pelo próprio browser do PS3 para assistir mais tarde.

Para rodar DVDs e Blu-ray, as funções são as mesmas que você aprendeu a usar no PlayStation 2. A diferença é que o botão PS é responsável por trazer o menu principal do DVD ou Blu-ray. No PS2, era necessário usar o menu translúcido para ir ao menu principal

Trava de região? De novo?

Você comprou um PlayStation 3 japonês e não está conseguindo assistir aos DVDs de região 4 e está morrendo de medo de não conseguir rodar os games americanos – seu temor tem fundamento. Os consoles têm sim trava de região, mas depende das produtoras que lancem os games se vão adotá-la ou não. Até agora, Electronic Arts, Activision e Ubisoft declararam que seus games não terão este tipo de proteção, sem falar que a Sony CEA já deixou bem claro que nenhum de seus games usará esta função. Se levar pelo histórico do PSP, que possui a mesma filosofia, somente os games de algumas produtoras japonesas vão inserir isso em seus games. Cruze seus dedos.

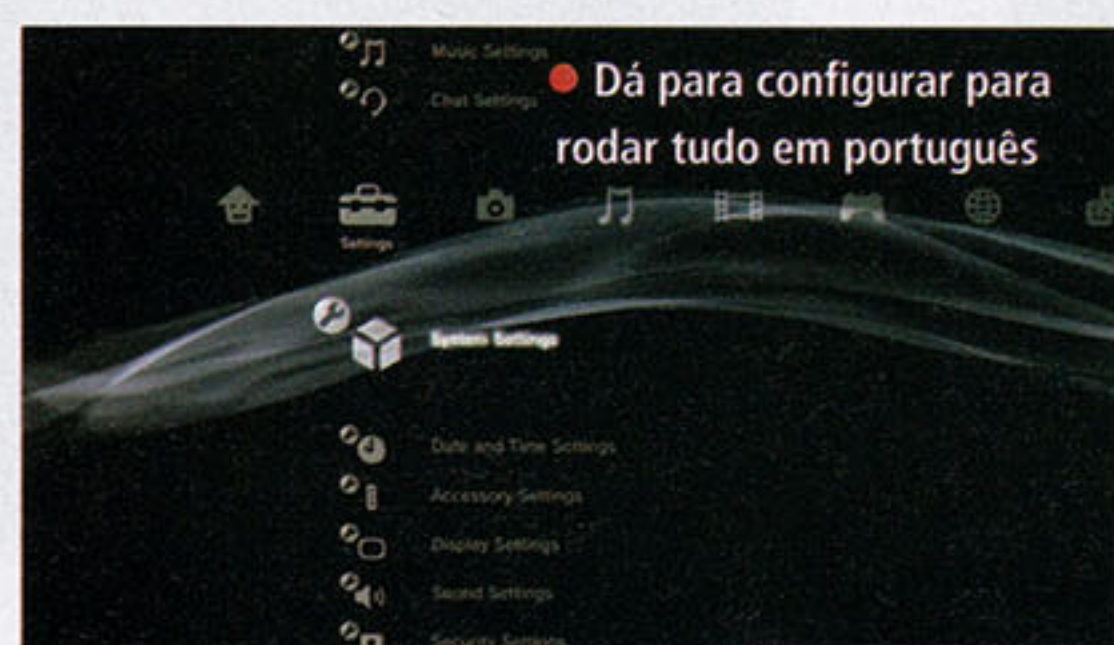
Jogar é bom

A sexta opção é a de jogos. O videogame é inteligente, assim que você coloca um jogo, o XMB mostra a tela indicando o game e, se o ele tiver a opção, uma tela animada. Basta selecionar o game com o botão Start que você será levado ao game. Ainda na opção Game, você tem acesso a todos os demos e jogos que você baixou na PlayStation Store, sem complicações ou submenus idiotas que dificultam sua vida.

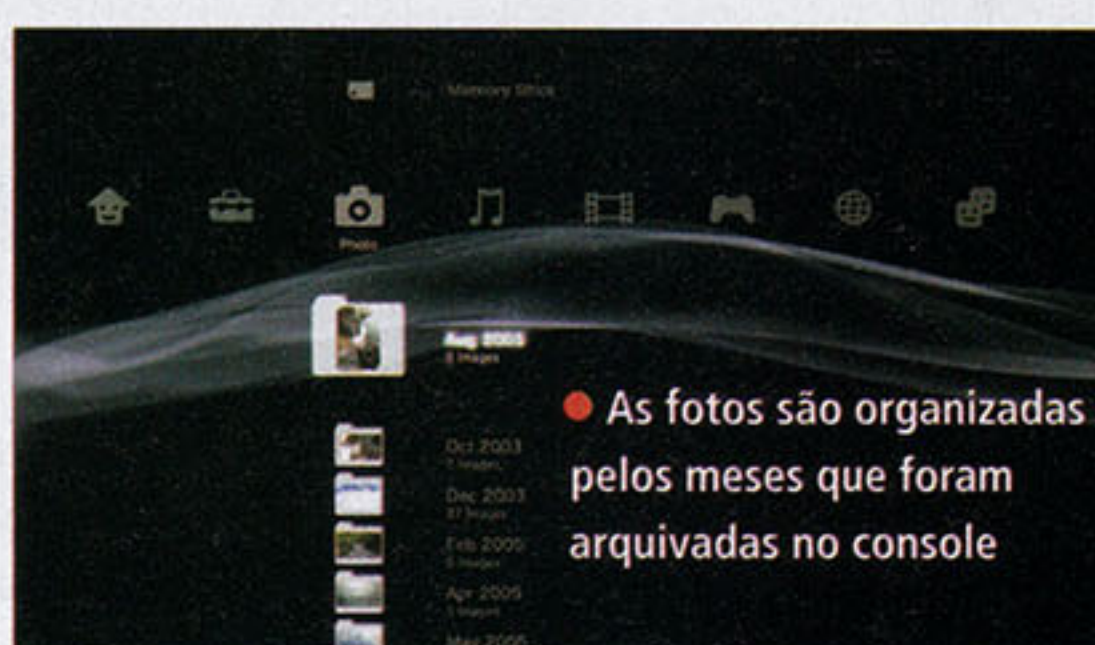
No menu de jogos, você também pode conferir os saves dos títulos e os Memory Cards virtuais. Falando em Memory Cards virtuais, você pode criar quantos quiser, seja de PSone, seja de PS2. O processo é bem simples e você pode ainda nomeá-los da forma que bem entender. O interessante é que, além disso, você pode usar saves usando o periférico opcional chamado Memory Card Adaptor for PlayStation 3 e transferi-lo para o disco rígido do console, eliminando assim, o grande problema de espaço do seu querido cartão de memória.

Mundo Online

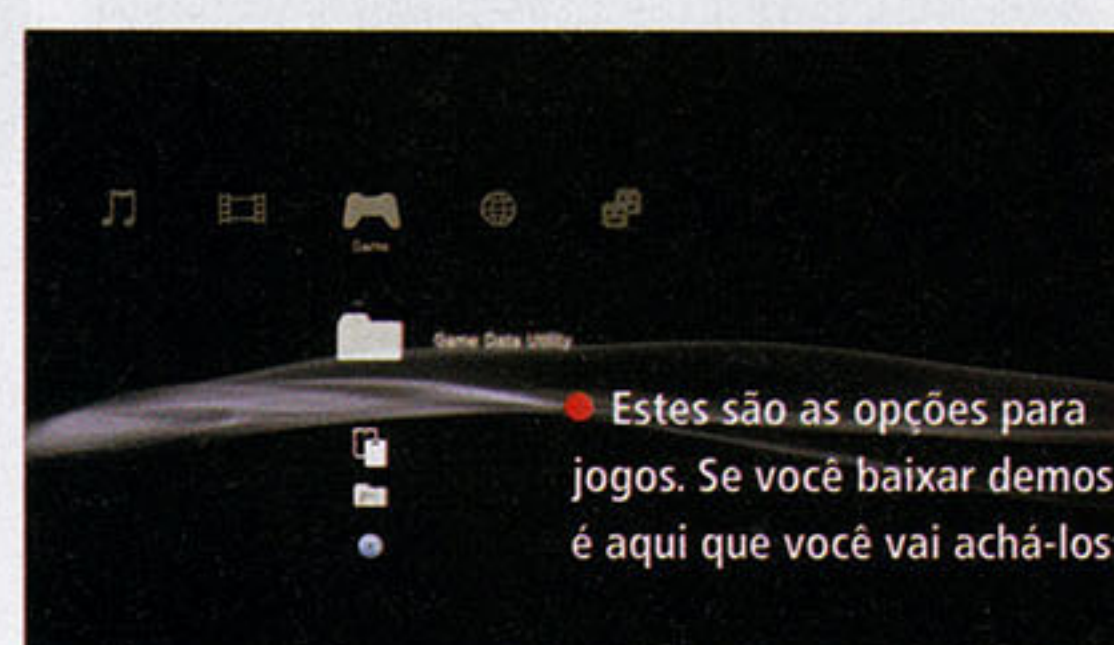
Uma das funções mais legais do PlayStation 3 é a conectividade online. As duas últimas opções do menu XMB são destinadas para quem gosta de acessar a internet em qualquer lugar, inclusive na sala de estar. Começando pelo navegador do PlayStation 3. Ele possui suporte a tecnologia Shockwave, Flash e Java, e pode navegar na maioria das páginas da web, como o site heroi.com.br, Uol, iG, Terra, IGN, Gamespot e milhares de outros. O navegador funciona da mesma forma que o navegador do PSP, só que no PlayStation 3 você pode colocar um mouse de dois botões e teclado do padrão ABNT (ambos USB) para se sentir mais confortável. Mas atenção: alguns modelos de mouse e teclado da Clone e Logitech não são reconhecidos



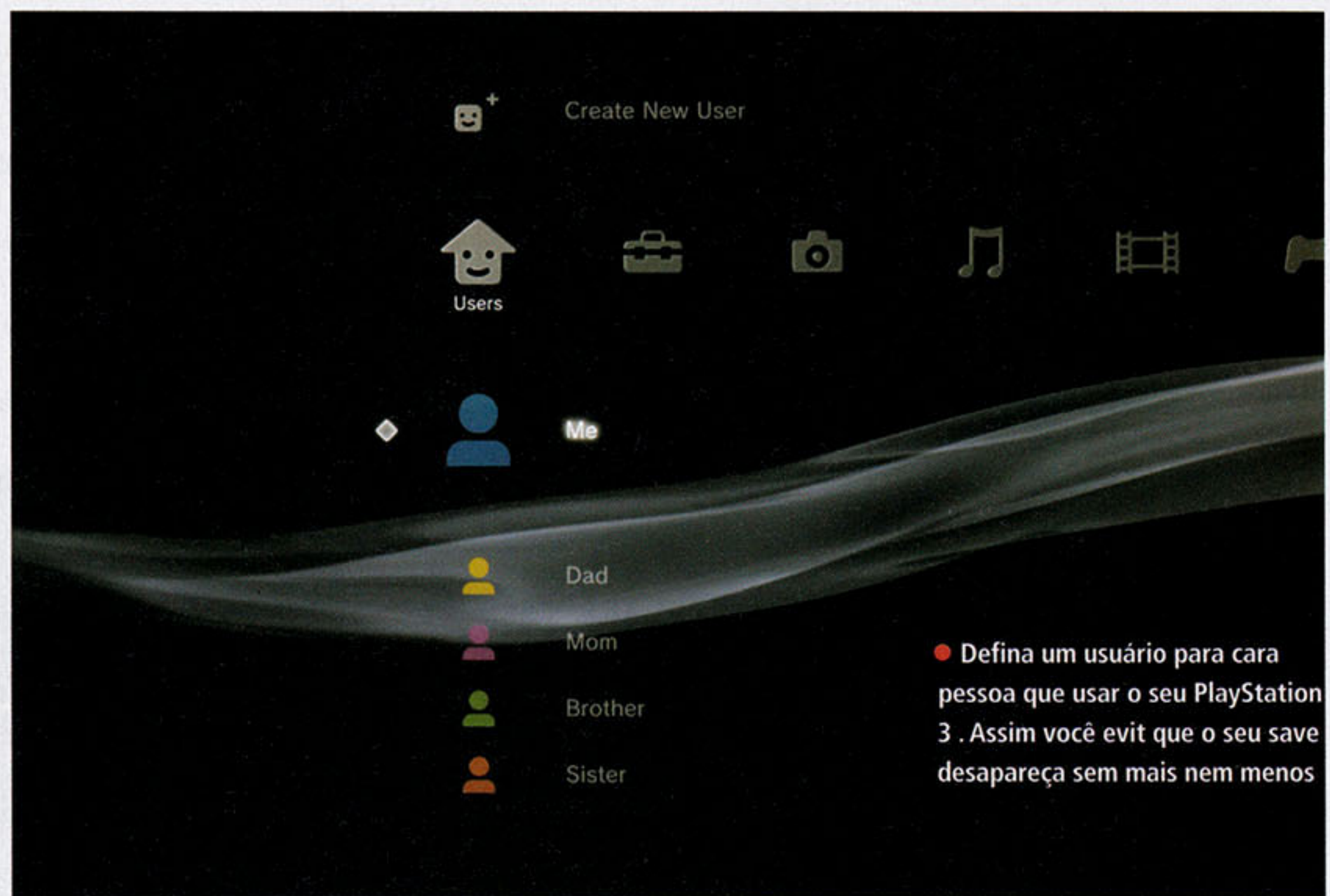
● Dá para configurar para rodar tudo em português



● As fotos são organizadas pelos meses que foram arquivadas no console



● Estes são as opções para jogos. Se você baixar demos é aqui que você vai achá-los



pelo console.

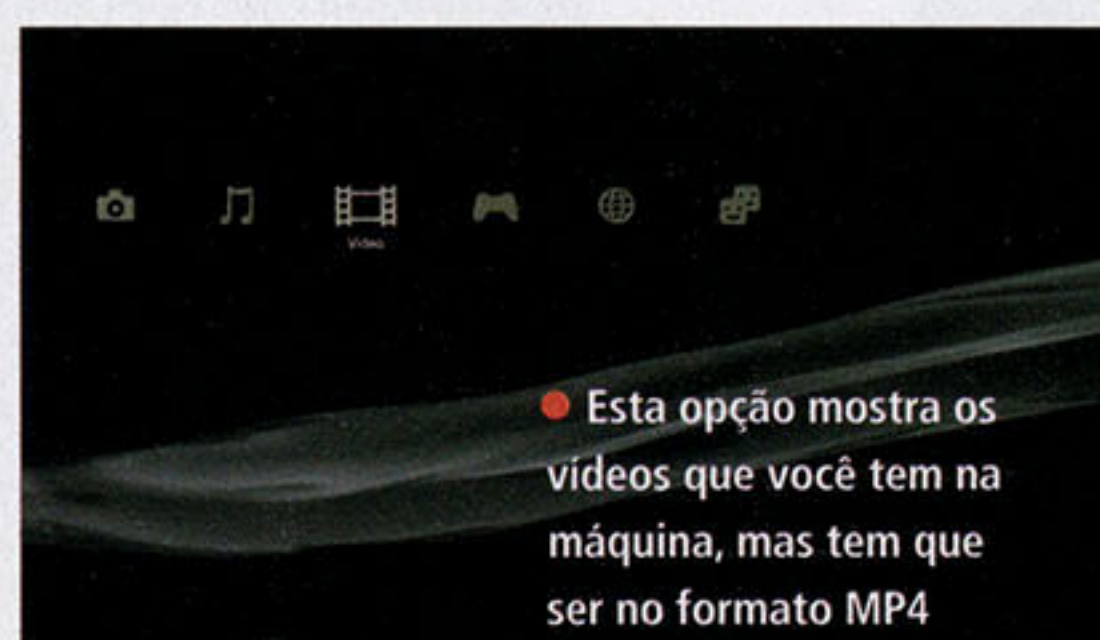
Testamos navegar no Orkut e conseguimos visualizar, postar mensagens e ler recados sem problema algum. O único senão fica por conta da resolução da tela. Navegar em 480p não mostra toda a janela; em 1080p as letras ficam minúsculas, tão pequenas que não dá para ler, portanto, a melhor configuração de seu aparelho de TV deve ser de 720p.

Navegar é legal, certo? Mas este não será o foco das ações online da Sony. Antes de seguir para a PlayStation Store, você tem que se cadastrar na rede online do PlayStation 3. Para isso, basta ir para a última opção do menu XMB e entre na opção para cadastrar. Siga os passos preenchendo tudo corretamente e quando chegar ao formulário de endereço, deverá preencher o formulário corretamente também com um endereço dos EUA. É necessário apenas colocar o Postal Code, City e State que realmente existem em território americano. Não dá para colocar coisas aleatórias sem sentido. Você pode achar facilmente na internet usando o endereço <http://zip4.usps.com>. Digite cinco números aleatórios e você obterá estes dados. Depois disso, você será questionado se vai registrar os dados para pagamento. Só é válido cartão de crédito internacional. Siga os procedimentos até o final. Caso não queira colocar estes dados agora ou se não tiver um cartão internacional, basta escolher a opção "No Thanks". Ao chegar ao final, você verá todos os dados cadastrados e vai poder escolher um avatar para lhe representar na rede online. Antes de clicar para finalizar, você será questionado se quer participar de uma pesquisa. Independente de responder ou não, após isso você

estará cadastrado na PlayStation Network e receberá um e-mail com os dados que foram cadastrados. Agora sim, você pode entrar na PlayStation Store, baixar demos, vídeos de jogos e trailers. Caso tenha cadastrado um cartão de crédito, você poderá comprar games de PSone para jogar no PSP via emulação (tem que estar na última atualização de firmware, a 3.02), mas cuidado, isso só vai funcionar se você tiver um PS3 de 60 GB (para jogar via streaming) ou um Memory Stick de 1 GB ou maior. Com isso, finalizamos nosso tour pelo menu XMB. Deu para perceber o quanto o console faz sozinho. Mas e o mais importante, os jogos, como é que eles funcionam?

Jogatina desenfreada

Os games da primeira leva do PS3 estão aí. Você pode até não estar ansioso para jogá-los (veja os reviews a partir da página 66). Isso não quer dizer que o console não tenha games excelentes. Quer jogar um bom game de corrida? Gran Turismo 4 está aí para isso. Luta? Soul Calibur III, Tekken 3 e Virtua Fighter 4 estão à postos. RPG não falta, tem mais de dez games só da série Final Fantasy. Como isso? É a retro compatibilidade. Com o PlayStation 3, você terá à disposição todos os games que você comprou por toda a história dos consoles da família Sony. Você tem uma série de games para jogar e, no futuro, terá ainda mais. No final de dezembro, serão lançados ótimos games, como MotorStorm (com demo disponível para download na PlayStation Store). No início do ano que vem, terá Tekken: Dark Resurrection e muitos outros. Além de fazer tudo o que o console já faz para ir entretendo – o que já não é pouco – se comparado com todos os consoles da nova geração, o PlayStation 3 sai na frente em questão de número de jogos e isso não é pouca coisa. Nas próximas edições da SuperDicas PlayStation, você vai conferir muito mais sobre o que o PlayStation 3 pode fazer. Não perca.



A SAGA DO PUNHO DE FERRO

Como Tekken tornou-se a mais famosa série de luta

Por Orlando Ortiz



UM VERDADEIRO EXEMPLO de como aprimorar uma série e conquistar novos fãs, Tekken amadureceu – e muito. Desde a primeira versão, diversos avanços técnicos e de controles foram feitos, deixando o game mais completo e gostoso de jogar. A receita aqui é indiscutivelmente bacana: gráficos de primeira, trilha sonora empolgante, personagens pra lá de interessantes, variedade de cenários, uma história completa repleta de humor e um controle de jogo que cada vez mais se aproxima da ideia de perfeição.

Heihachi, Jin, Kazuya, Anna, Kuma, Law, Paul e muitos outros já se tornaram queridos amigos dos jogadores, marcando seu espaço na cultura gamer. Isso tudo não é à toa, como vamos comprovar nesta edição!

1994 / 1995 – TEKKEN

O primeiro soco de uma grande surra



O primeiro Tekken chegou de forma tímida aos arcades, com cara de jogo mal acabado: seus gráficos, mesmo para a época, eram um tanto estranhos. Apesar de ser o primeiro game de luta em 3D com texturas aplicadas nos polígonos, o design dos personagens era de gosto bastante duvidoso. Kazuya usava uma roupa de estudante rebelde pra lá de brega, Prototype Jack parecia um monstro de Lego colorido e outros

problemas, como a câmera selecionável pelo jogador, estavam presentes.

Porém, o primeiro passo foi dado: oito personagens habilitados, dez outros destraváveis e uma trilha sonora interessante (como de praxe em todos os games da Namco) atraíram uma parcela dos jogadores, que progressivamente constituíram um grupo de fãs.

Chegando ao PlayStation em 1995, o jogo fez um sucesso tremendo. Idêntico ao seu irmão mais velho para arcade, ele trazia a mesma jogabilidade inovadora com quatro botões para golpes, que criavam combinações e especiais fabulosos. Além disso, uma trilha sonora remixada acompanhava a original, trazendo ainda mais diversão aos combates.



1995 / 1996 – TEKKEN 2

O segundo golpe é ainda mais doloroso

Enquanto todos se divertiam com o game recém-lançado para PlayStation, a Namco fez uma reviravolta nos arcades lançando o segundo título, superior em todos os aspectos. Com uma aparência bastante refinada, o jogo atraiu ainda mais jogadores, que tentavam aprender os combos mirabolantes dessa versão. Apesar da jogabilidade bidimensional, um dos personagens (Kazuya Mishima) tinha o recurso de side step, desviando de ataques através de um movimento vertical no cenário. Nove personagens foram adicionados à trama, que ficava cada vez mais encorpada, com elementos bastante elaborados. No

PlayStation, 3 milhões de cópias foram vendidas no mundo todo. A versão para consoles recebeu críticas bastante positivas, já que trazia filmes pré-renderizados para cada personagem, além de modos de jogos adicionais: Survival, Time Attack, Team Battle e Practice.

1996 / 1998 – TEKKEN 3

Depois da vitória, é hora de levantar o troféu

Dessa vez, a espera foi mais longa: dois anos até a versão caseira chegar ao mercado. Porém, cada minuto valeu a pena, pois Tekken 3 trazia gráficos superiores, o que parecia um milagre tecnológico na época. Além dos quinze (!) novos personagens (dois deles exclusivos para o PlayStation (Gon e Dr. Boskonovitch)), a jogabilidade sofreu mudanças dramáticas, que deixaram o game ainda mais técnico e divertido. A Namco conseguiu criar um sistema de jogo sólido o suficiente para agradar aos novatos (com jogabilidade simples e divertida) e veteranos (apresentando um sistema técnico, profundo, repleto de golpes e combos). Com a função de side step (desvio usando a profundidade do cenário) finalmente implementada, o game tomou um novo rumo. Os arremessos e contra-ataques se tornaram mais furiosos, fazendo parte integrante de cada embate. A popularidade da série já era mais que evidente: vendendo seis milhões de cópias – o dobro de Tekken 2. Choveram boas notas em revistas e websites especializados. A versão para PlayStation ainda trazia um jogo de ação, chamado Tekken Force e um game de... voleibol. Em Tekken Ball, os personagens competiam na praia, usando bolas gigantes e golpes especiais para acertar uma bola para acabar com os oponentes.



1999 / 2000 – TEKKEN TAG TOURNAMENT

Lutando COM os amigos, CONTRA outros amigos

Claro exemplo de como a versão para consoles pode ser mais bonita e caprichada que a original para arcades, Tekken Tag Tournament foi o primeiro título da série a chegar ao PlayStation 2. Em uma investida bastante audaz, colocou 38 personagens em um modelo de jogo bastante diferente, em que cada jogador controla dois personagens que podem ser alternados quase que instantaneamente. O que isso significa? Combos mais longos, golpes-surpresa e muito mais ação na tela. Fugindo da linha de tempo, o game coloca diversos lutadores em uma espécie de "Dream Match", sem qualquer conexão com a trama do game – o chefe aqui é a personagem Unknown, uma estranhíssima inimiga com cara de morta.

● Não importa se você é mestre ou não: se desrespeitar o oponente, perde os dentes



2001 / 2002 – TEKKEN 4

O cenário é o seu maior inimigo

A série aqui tomou um rumo bastante diferente, mas os fãs não gostaram: estágios com desníveis, obstáculos, paredes e até mesmo água permitiam combos abusivos, muitas vezes estragando a jogabilidade impecável. Havia, porém, uma manobra de execução não muito fácil chamada "switch", que dava ao jogador o poder de trocar de lugar, encurralando seu oponente. Nos arcades, ele foi o primeiro Tekken a usar o chamado System 246 – hardware muito similar ao do PlayStation 2. Por isso, a transição para o mundo dos consoles foi muito fácil e econômica. Como de costume, a versão caseira ganhou uma trilha sonora remixada e o retorno de Tekken Force, agora um pouco mais lapidado. O sistema gráfico implementado era apenas o primeiro passo da evolução da série, mas isso não foi o suficiente: os poucos personagens disponíveis e as mudanças na jogabilidade não agradaram. De qualquer forma, a média de notas no mundo todo foi um impressionante 8.0.





● Bela, mas mortal: se abusar da moça, você leva sopapos na certa

2004 / 2005 – TEKKEN 5

Redenção pelos pecados do ano anterior

Quando tudo parecia perdido, a Namco lança Tekken 5. Novos personagens, um acabamento gráfico absolutamente estonteante, jogabilidade sólida e um sistema de controle perfeito. Retomando elementos que tornaram a série famosa, o game fez sucesso absoluto nos arcades do mundo todo. A forma de contar a história é similar à de Tekken 4, mas com um capricho ainda maior. Os personagens têm cenas e diálogos especiais antes das lutas, além de falarem em suas respectivas línguas: Heichahi e Jinpachi falam em japonês, Jinrei fala em mandarim, outros personagens falam em coreano e assim por diante. Os cenários com obstáculos e desníveis foram removidos, retornando ao clássico modelo de arenas planas. As vendas justificam a fama: 1,4 milhão de unidades vendidas pelo mundo afora.

2005 / 2006 – TEKKEN: DARK RESURRECTION

Tekken mais que definitivo

Quando pensávamos que Tekken não poderia ficar melhor, a Namco nos surpreende com uma atualização de um jogo que já era incrível. Agora temos mais de 35 estágios diferentes – alguns novos, outros renovados – as arenas emprestadas de Tekken 5 têm detalhes distintos, situadas em outras estações do ano ou mesmo trocando a hora do dia. Entram em cena dois novos personagens, deixando o rol de lutadores ainda mais variado.

Surpreendendo os fãs, a versão caseira chega ao PSP. Durante seu desenvolvimento, ninguém acreditava que o portátil seria capaz de reproduzir um jogo de gráficos tão definidos, já que seu hardware era inferior ao do PlayStation 2. Ledo engano, pois a Namco é conhecida por tirar leite de pedra. Um jogo chegou às lojas, com lutas em 60 quadros por segundo, gráficos quase idênticos à versão para arcades e muitos extras, como um super-mega-completo modo de personalização dos personagens. Há ainda a possibilidade de baixar wallpapers diretamente do site da Namco, através do game, assim como "Ghosts" do personagem para lutar com simulações de jogadores de arcade do mundo todo. Será que Tekken 6 conseguirá mais uma vez melhorar a fórmula?



● Armor King é apenas um dos inúmeros personagens estranhos de Tekken: DR



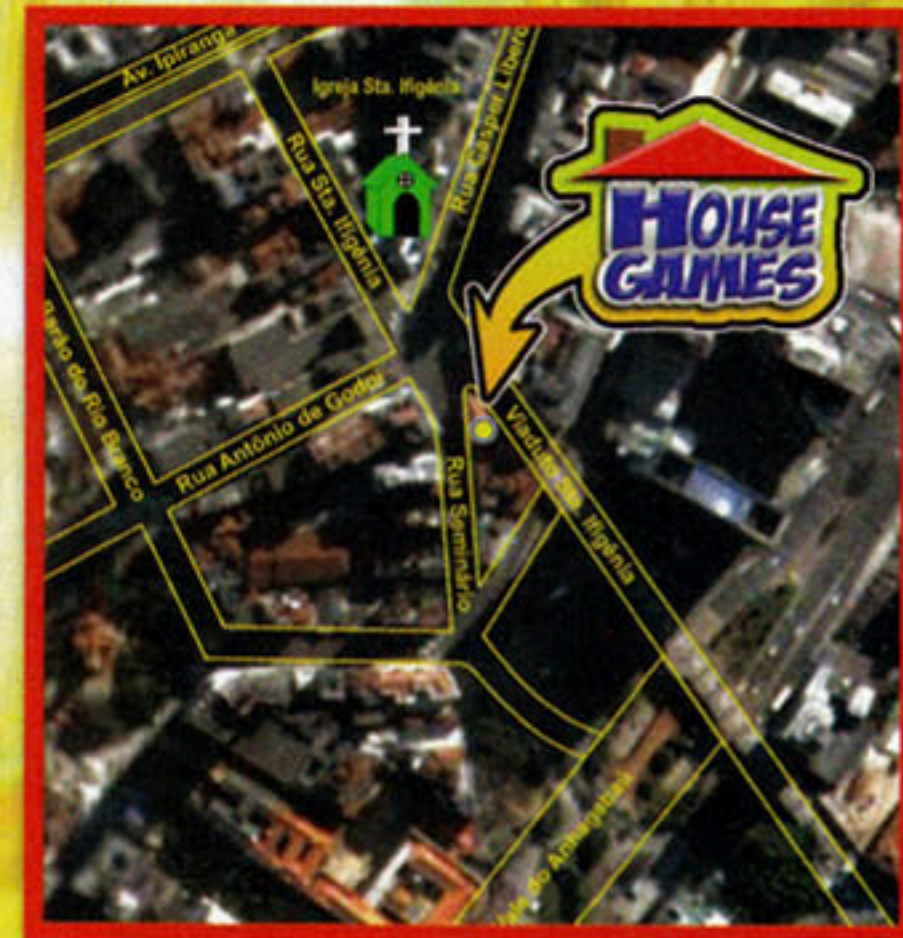


HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA



**CONFIRA NOSSA
LINHA COMPLETA
DE ACESSÓRIOS**



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 24X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:



VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

3326-0045

**ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS
VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.**

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

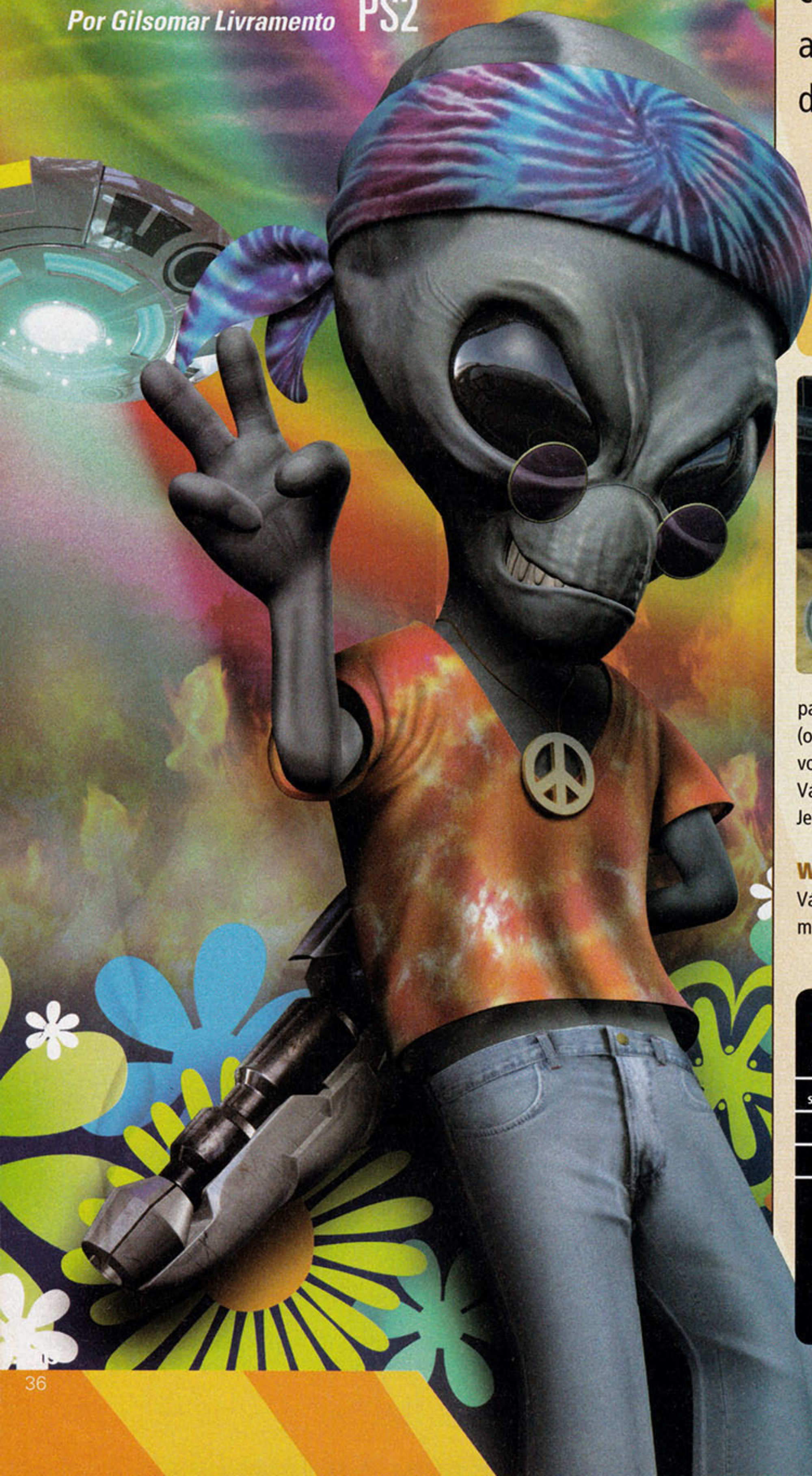
* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

DESTROY ALL HUMANS! 2

Onde hippies são extraterrestres

Por Gilsomar Livramento PS2



DOMINAR A GRANDE ESFERA azul.

Objetivo de qualquer espécie alienígena (ao menos no jogo é certeza), mas foi só Crypto cair na Terra que muito de seus conceitos foram mudados. Destruição, caos e gosto pelo estilo hippie fizeram do pequeno ET um amante do planeta, onde uma guerra entre KGB e o convívio com forças alienígenas continuam, chegando a um ponto em que comédia e ação formam diversão descompromissada e de qualidade. Que tal viver na pele de um conquistador de planetas batalhando por um lugarzinho entre nós?

BAY CITY



TROUBLE RAIN

Agora que você está na mira dos agentes da KGB, siga os pontos indicados em seu mapa e elimine todos (objetivo 1). Depois siga o ponto indicado em seu radar para resgatar Orthopox (objetivo 2) – haverá um ponto rosa próximo do objetivo, no qual você terá que usar o poder telecinético para lançar a caixa de lixo para arrombar o portão. Feito isso, siga

para o próximo ponto para falar com Arkvoodle (objetivo 3), depois atire no mesmo (objetivo 4) para ativá-lo. Use o ponto luminoso no chão para chamar Saucer (objetivo 5). Logo depois, fale com Pox (objetivo 6) e escolha a primeira opção. Vá buscar o Datacore sobre o prédio do outro lado da rua (objetivo 7) – use o Jetpack para subir nos objetivos e assim chegar ao alto do prédio.

WHERE HAVE ALL THE FLOWER CHILDREN GONE?

Vá falar com Pox no ponto indicado em seu radar e aceite a nova tarefa. Próximo de você, há alguns hippies. Aproxime-se de um deles e se aposse da mulher

COMANDOS

START Menus

SELECT Mapa

L2 Ativar invisibilidade (nave)

L1 Ativar poderes (Crypto) /

Raio de abdução (nave)

R1 Usar arma (Crypto)

△ Conversar / Entrar ou sair do corpo humano

○ Pular / Cancelar

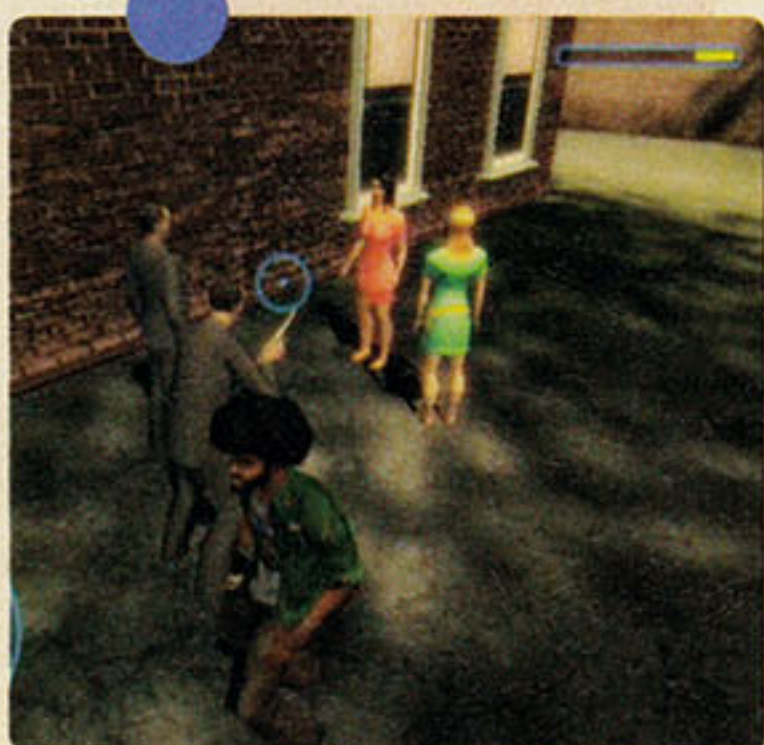
□ Menu de armas

× Saltar / Jetpack (mantenha pressionado)

Analogico direito Movimentar personagem

Analogico esquerdo Movimentar câmera





(objetivo 1). Agora que você está disfarçado, aproxime-se das pessoas e use o comando Scan (mantenha **L1** pressionado e aperte **X** rapidamente) para obter a informação de onde se encontra o Freak (objetivo 2). Com a informação, consulte seu mapa para ver o ponto indicado. Lá, fale com o Freak (objetivo 3).

Volte até Pox e depois visite a Bongwater's HQ ao lado (objetivo 4). Depois mate mais agentes da KGB (objetivo 5) que aparecerem em seu radar. Então roube o corpo de um policial (objetivo 6). Em seguida, vá até a Police Box indicada em seu radar e alerte a polícia, usando o botão **X**, de que está tudo bem (objetivo 7).



THEY SHOOT HIPPIES, DON'T THEY?

Pegue o corpo de um hippie e vá falar com o Freak, o ponto amarelo em seu radar. Logo alguns pontos rosas aparecerão indicando onde recolher fragmentos dos Saucer Repair Pods (objetivo 1) – mantenha-se disfarçado e use o comando Free Love para fazer todos ao redor do item dançarem enquanto você o coleta. Feito isso, volte até o Saucer e entre nele (objetivos 2 e 3). Dentro da nave, aperte **R2** para camuflar seu disco voador (objetivo 4). Sobrevoe um veículo, capture-o com **R1** e, sem soltar o mesmo, drene a energia para sua nave apertando o botão **O** (objetivo 5). Agora destrua os balões indicados em seu mapa usando o raio com **R1** (objetivo 6). Feito isso, volte para aterrissar a nave no ponto onde você a pegou.

THE ALIEN WHO PROBED ME

Pegue o corpo de um hippie e fale com o Freak (o círculo amarelo em seu radar). Aceitando a missão, siga para o Golden Gate Park e use o comando Scan nos hippies para saber onde procurar Prudence Kane. Veja o ponto em seu radar e fale com ela (objetivo 1). Feito isso, vá destruir os veículos armados (objetivo 2), usando seu poder de telecinésia para lançar barris explosivos contra os veículos. Apodere-se do corpo de outro hippie e use o comando Scan nos hippies para saber a localização do Bongwater's Lair em algum ponto do Old Fort em seu mapa. Ao chegar à passagem, siga os pontos luminosos (objetivo 3). Ao entrar no esconderijo, mate os agentes da KGB e Bongwater (objetivo 4). Pegue a arma Desintegrator Ray, equipe-a e use **L1**

para pegar algum objeto e aperte **X** para criar munição para sua nova arma. Use o Desintegrator Ray para abrir a porta e fugir do Bongwater's Lair (objetivo 5).

THE GUNS OF ALCATRAZ

Do outro lado da cidade, encontra-se outro círculo amarelo no qual você falará com Pox para aceitar mais uma missão. Feito isso, siga até o ponto The Wharf em seu mapa e apodere-se do corpo de um soldado. Aqui, há uma doca de onde você poderá saltar e usar seu Jetpack para chegar até The Rock, o ponto indicado em seu mapa (objetivo 1). Lá, haverá agentes da KGB. Roube o corpo de um deles e use o comando **L1** + **O** para limpar as mentes dos demais que o viram, então elimine o homem que detém as informações de que você precisa (objetivo 2).



No meio da ilha, ative o Arkvoodle para chamar a sua nave (objetivo 3). Entre nela e você terá 4 minutos para pegar as vans que transportam ogivas, indicados em seu mapa, e lançá-las no mar antes que explodam na cidade (objetivo 4). Depois use sua nave para destruir a base da KGB (todas as construções) na ilha The Rock.

MAIS COMANDOS

Ao ativar seus poderes, Crypto poderá realizar a telecinésia que lhe permite levantar pessoas ou objetos (dependerá dos upgrades que fizer ao longo do jogo). Enquanto mantiver **L1** pressionado durante este período, aparecerá uma lista de comandos no canto superior direito da tela indicando que você poderá puxar, soltar ou empurrar o objeto/pessoa. Após alguns upgrades, você terá o comando Extract (que lhe permite arrancar cérebros), além do comando Follow (que faz um indivíduo segui-lo) e Free Love (que faz todos ao seu redor dançarem e esquecerem de tudo por um momento). Se você se aproximar de um humano, aperte **△** rapidamente para entrar em seu corpo – útil para poder conversar com outros humanos ou ter acesso a missões. Além disso, quando encarnado em um humano, seu poder se limitará a usar a telecinésia, Free Love, Forget (faz a pessoa esquecer, caso o tenha visto se apoderar de um corpo ou fazendo algo suspeito), Protect (você pode recrutar um humano para protegê-lo, mas apenas se estiver usando um corpo humano) e Scan (ler a mente das pessoas, ótimo para obter informações). Quando estiver usando sua nave, você poderá ativar o raio de abdução e capturar humanos para experiências genéticas, pegar objetos (usando o botão **△**), sugar energia de veículos para abastecer sua nave (usando o botão **O**), ou usar veículos para criar munição para as armas de sua nave (usando o botão **X**).



MISSÕES, UPGRADES E AFINS

Em seu mapa, os círculos de cor amarela indicam as missões principais que devem ser realizadas para você ter acesso a outra parte do mundo. Os círculos brancos apontam as missões adicionais (extras), que quando realizadas, lhe dão bonificações em Furotech Cells – objetos verdes que servem como dinheiro. Em alguns lugares, você ainda terá os Arkvoodle Cults, que são mini-missões em que você terá que pregar a religião alienígena para as pessoas (normalmente estas partes não exigem muitos detalhes). Então enquanto realiza as missões principais, procure usar sua nave para verificar cada canto do mapa para procurar itens piscando, especialmente coletar todos os Datacores de cada cenário e os Artifacts – ambos importantes, pois coletando-os, fazem com que Crypto habilite novas armas. Paralelamente, se quiser obter 100% do jogo, terá que habilitar todas as áreas de aterrissagem (Landing Zones) de sua nave – isso normalmente exige que você use uma de suas armas no Arkvoodle, traga/mate um certo tipo de humano para ele, destrua objetos ao redor etc. Preencher os valores de sua lista de objetivos não é fácil, pois isso exige que você avance no jogo para obter melhorias para só então voltar a localidades passadas para poder realizar certas missões paralelas, por exemplo. Para melhorar seus armamentos? Bom, sempre que coletar uma boa quantidade de Furotech Cells, visite alguma área de aterrissagem e chame sua nave, então aperte **+** para ter uma lista de equipamentos que poderá comprar/fazer upgrades. Outro fator importante está em completar a Gene Blends, ou seja, coletar certos tipos de humanos (homens ou mulheres, hippies, urbanos, agentes secretos, ninja etc.), seguindo uma lista – aperte o botão **X** quando estiver dentro de sua nave para saber quais tipos humano (incluindo sexo e país) serão necessários – para fazer com que Crypto ganhe melhoramentos pessoais, ou seja, evoluir atributos como maior resistência, entre outros detalhes. De resto, é diversão.

• MISSÕES EXTRAS •

THE WHARF

Tome o corpo de um soldado e fale com Seargent Fauxhall para aceitar as seguintes missões:

Ruin Lives (1)

Use o comando Scan nas pessoas para saber a localização do AWOL hippie (Clayton Cartwell Jr.) em algum lugar de Coit Tower – para se aproximar dele, que estará sentado e indicado em seu mapa por um "X", você deve estar usando o corpo de um hippie. Encontrando o alvo, use o comando Follow nele e leve-o até o Seargent Fauxhall.

Assassination (1)

Aos pés da montanha próxima, você terá que eliminar o soldado Danza (siga o "X" indicado em seu mapa), então use o corpo de um soldado próximo e cuidado com as minas terrestres.

SUL DE THE WHARF

Tome o corpo de um hippie homem e fale com o agente da KGB.

Assassination (2)

Encontre e mate o sargento Fauxhall (objetivo 1) – ele se encontra ao norte

de The Wharf. Logo depois, pegue sua nave e use-a para levar as caixas de armamentos para o ponto indicado em seu radar (objetivo 2).

GINSBERG HEIGHTS

Tome o corpo de um cidadão comum e fale com a secretária Verity para aceitar sua missão:

Ruin Lives (2)

Use o comando Scan em Verity, depois use o comando Follow e leve-a até um grupo de hippies curtindo do lado oeste de Ginsberg Heights. Agora use o comando Free Love em um dos hippies.

I Left My Parts in San Fran... err City Bay

Fale com Pox usando a forma verdadeira de Crypto. Sua missão aqui será pegar e levar quatro partes da antena para a área de construção indicado em seu mapa (objetivo 1). Construída a antena, use sua nave para levá-la para o alto da Coit Tower (objetivo 2). Feito isso, você terá que defender a antena até o final da conversa – você poderá realizar esta missão quando fizer upgrades em sua nave futuramente ou mesmo aperfeiçoar Crypto com seu poder de telecinese, ou seja, desça de sua nave e capote os tanques de guerra que atacam a torre.

ALBION

NO POX, PLEASE – WE'RE BRITISH

Fale com Pox ao lado para aceitar a missão. Roube o corpo de uma pessoa e use o comando Scan nos demais habitantes para saber a localização da base subterrânea em algum lugar próximo do Hyde Park – ao se aproximar,

um "X" indicará o local. Roube o corpo de um agente que vigia a entrada para continuar sem problemas (objetivo 1). Dentro do túnel, use o comando Scan em um dos demais agentes para saber a localização do agente Oranchov em seu radar, então siga ao longo dos túneis até o alvo (objetivo 2). Após a localização, elimine o agente Oranchov (objetivo 3), que se transformou em um monstro – para vencê-lo,

use a arma Anal Probe para que ele volte a ser humano, então mate-o. Depois siga e ajude o agente inglês para sair dos túneis (objetivo 4).

LA FEMME NATALYA



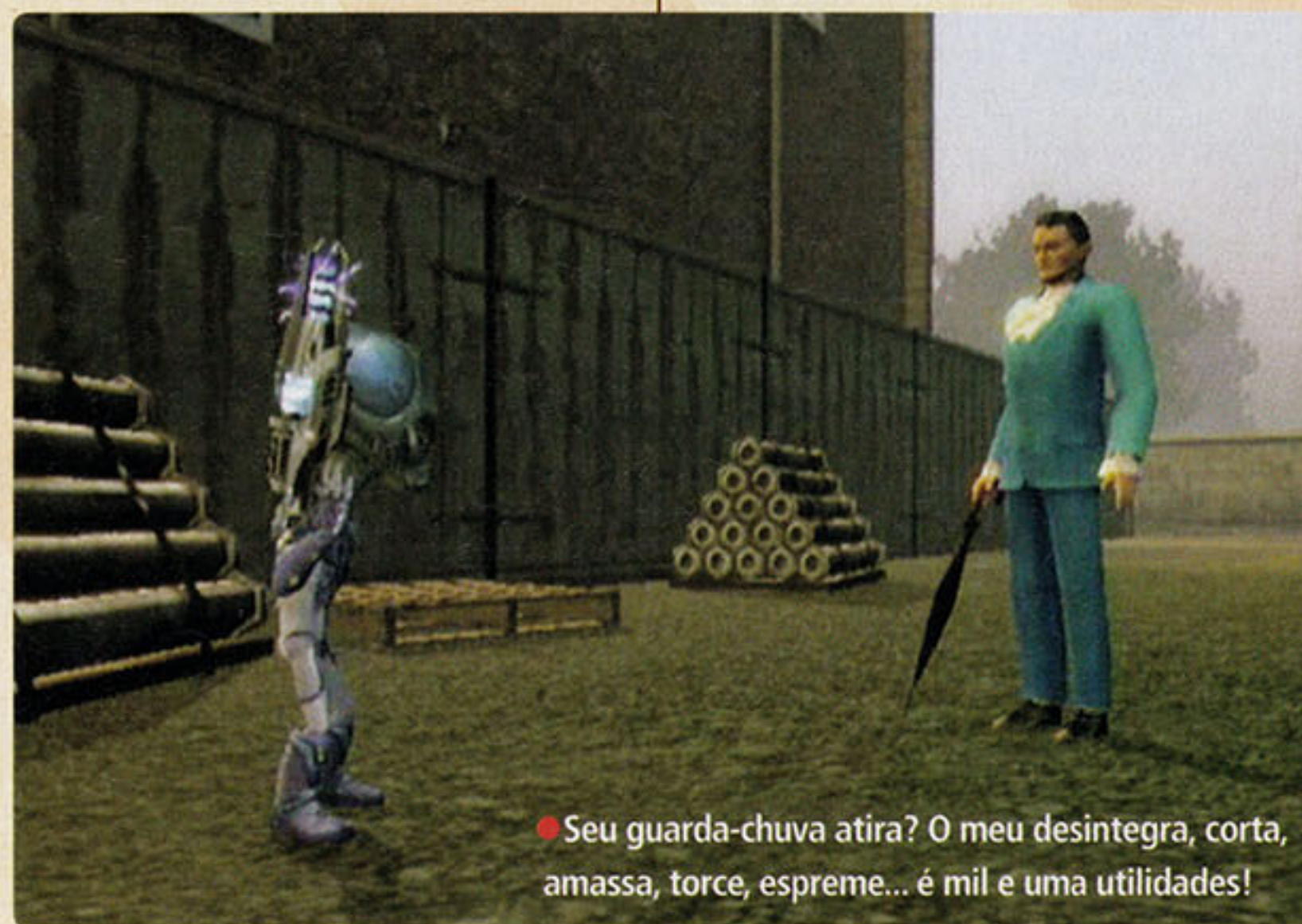
Siga para o círculo amarelo junto do Canal Side e fale com Ponsonby para aceitar a missão. Vá para o "X" indicado em seu mapa para se infiltrar na base russa (objetivo 1). Lá, aproxime-se da escultura para investigar (objetivo 2) e todos virarão monstros. Agora você terá que eliminar os humanos infectados (objetivo 3). Cuidado para não matar a agente de preto que o ajudará. Depois, você terá que eliminar os humanos infectados que estavam

próximos da estátua no Hyde Park (objetivo 4). Use a arma Anal Probe para desinfetar os humanos sem matá-los e atire na névoa verde que sairá dos infectados para não contaminar outros. Feito isso, siga para o lado sul e impeça mais humanos transformados (objetivo 5). Em outro ponto do parque, elimine mais infectados (objetivo 6). Depois siga para a parte de trás da Soviet Embassy em seu mapa para eliminar mais monstros (objetivo 7).

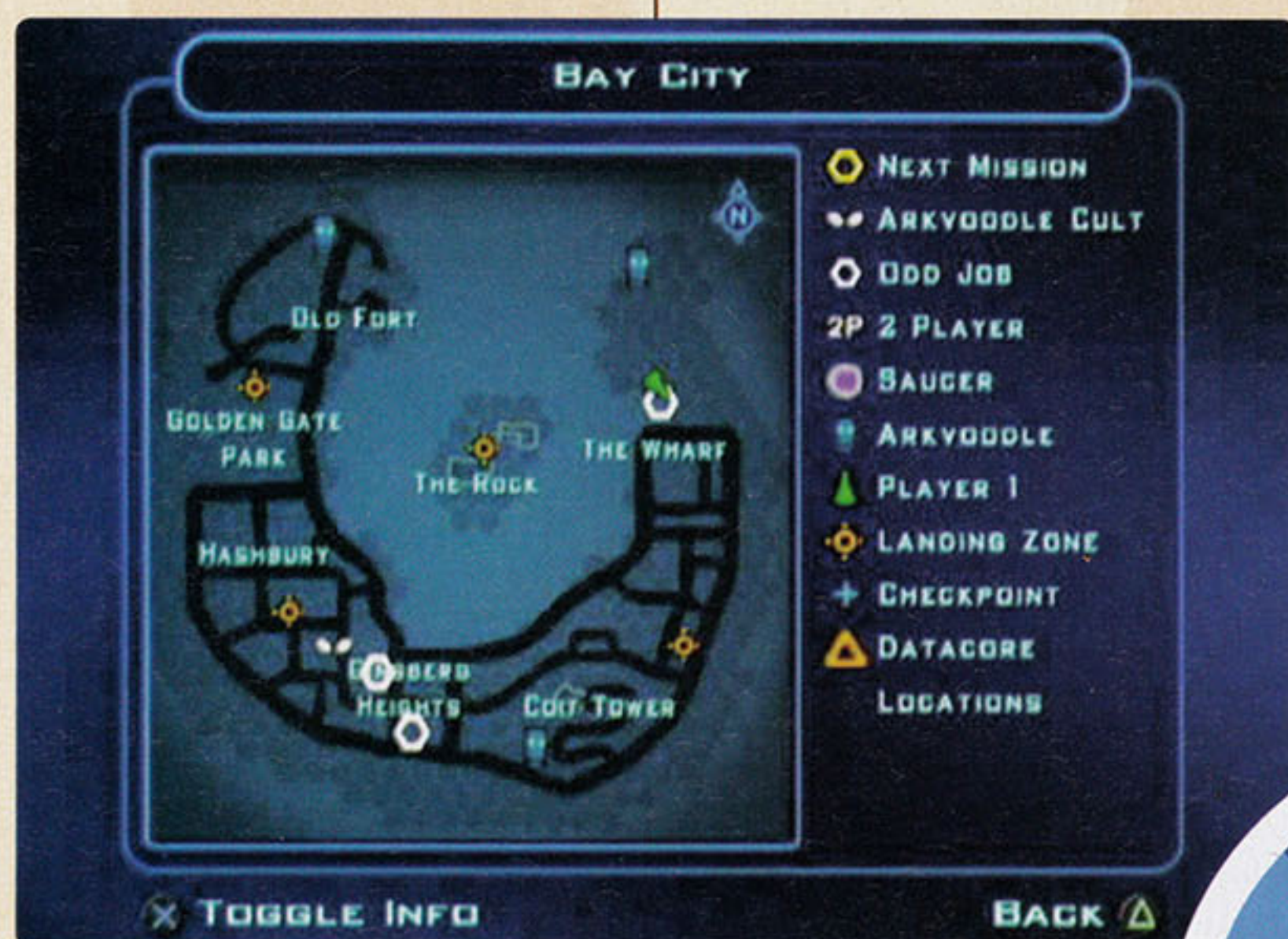
FROM RUSSIA WITH GUNS



Siga para o próximo círculo amarelo em seu mapa e fale com Natalya para aceitar a missão. Inicialmente, siga e proteja Natalya (objetivo 1) – esta



• Seu guarda-chuva atira? O meu desintegra, corta, amassa, torce, espreme... é mil e uma utilidades!



SUDOESTE DE GINSBERG HEIGHTS

Tome o corpo de um policial e fale com Rudolph.

Assassination (3)

Encontre a Police Safehouse na área de Ginsberg Heights (objetivo 1). Depois fique esperando a uma boa distância da localidade para não chamar a atenção dos policiais (objetivo 2). Assim que o alvo aparecer, mate-o (objetivo 3).

NA ÁREA COIT TOWER

Tome o corpo de um policial e fale com Rudolph.

Assassination (4)

Encontre o líder de armamentos da KGB (objetivo 1) – tome o corpo de alguém e use o comando Scan para descobrir o paradeiro do seu alvo na área The Rock, depois use sua nave para chegar lá. Roube o corpo de algum agente e use o comando Scan no agente indicado para saber do esconderijo (objetivo 2). Feito isso, mate todos os agentes da KGB (objetivo 3). Em seguida, destrua a KGB e os esconderijos localizados nas áreas de Hashbury e Ginsberg Heights (objetivo 4).



• Sorriso na cara e uma arma alienígena na mão



tarefa não é fácil, você terá que usar todos os recursos que tiver. Basicamente, mate ou use seu poder telecinético para arremessar os agentes da KGB. Faça com que soldados e policiais ajudem e, quando estiver na ponte, lance os inimigos no rio. Quando houver muitos inimigos ao mesmo tempo, utilize o Desintegrator Ray. Obtendo sucesso na primeira parte, você terá que chamar a sua nave para uma zona de pouso (objetivo 2) logo ao seu lado. Entre na nave (objetivo 3) e proteja o carro de Natalya ao longo do caminho (objetivo 4) – praticamente voe com o botão **L1** pressionado para abduzir agentes e lançar veículos inimigos para fora de seu caminho.

THE MAJESTIC FILE

Siga para o próximo ponto amarelo em seu mapa para falar com Ponsonby e aceitar sua missão. Crypto será interrogado, então escolha as respostas até Natalya ajudá-lo. Em seguida, você terá que roubar um corpo e usar o comando Scan em um soldado, depois siga os túneis e cuidado com as minas terrestres. Ao percorrer o caminho até o ponto indicado em seu radar, você encontrará HoloPox no Hyde Park (objetivo 1). Em seguida, você terá que eliminar Ponsonby (objetivo 2), além de muitos agentes que atrapalham – use a arma Desintegrator Ray.



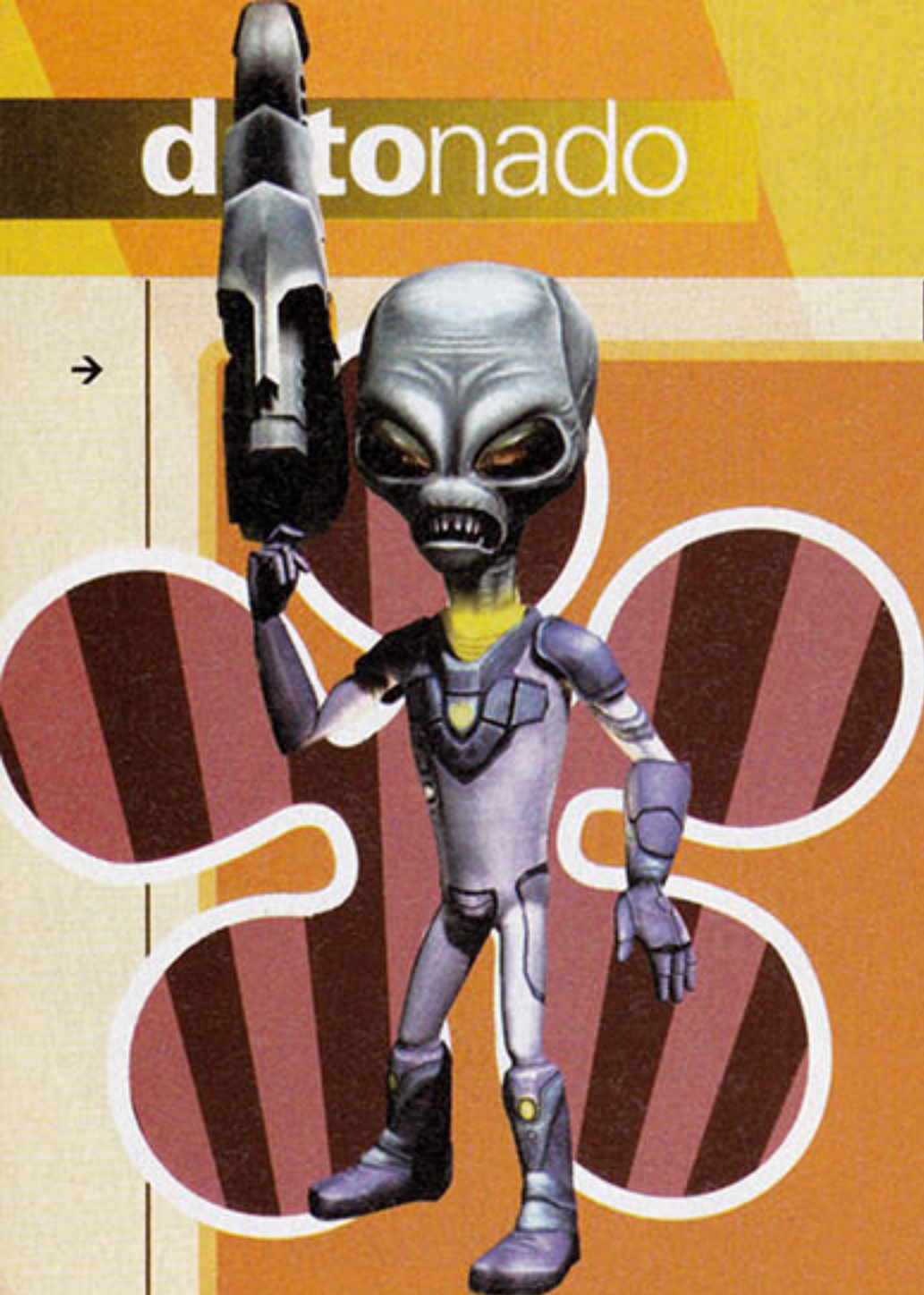
• Nada como desintegrar prédios com o raio de sua espaçonave



ON NATALYA'S SECRET SERVICE

Siga para o próximo círculo amarelo para falar com Natalya e ajudá-la. Primeiro, você terá que destruir as câmeras de segurança apontadas em seu radar (objetivo 1). Tente roubar o corpo de um agente que vigia a Soviet Embassy, depois elimine os vigias e as câmeras.

Feito isso, destrua os tanques de suprimentos (objetivo 2). Sobreviva ao ataque dos inimigos (objetivo 3). Depois derrote todos os agentes da KGB para criar uma distração (objetivo 4), até a barra no canto esquerdo ficar cheia. Logo depois, destrua o gerador de força da embaixada (objetivo 5). Você terá que demolir o edifício da embaixada. Para isso, pegue sua nave no Hyde Park – e por fim encontrar com Natalya. Sem mais, suba em sua nave e siga para o próximo ponto do mundo.



MISSÕES EXTRAS •

LESTE DE SOHO

Fale com Pox.

Race of Aquarius

Tome o corpo de um humano e use o comando Scan para saber a localização do Pirate DJ (objetivo 1) em algum lugar do Soho. Feito isso, aproxime-se do mesmo para obter o Pox's LP (objetivo 2). Em seguida, defenda-se da força policial e de agentes da KGB durante 2 minutos (objetivo 3). Vá para o ponto indicado em seu radar na área Canal Side (objetivo 4). Tome o corpo de um hippie e fale ao microfone para persuadir os demais enquanto dançam (objetivo 5).

SOVIET EMBASSY

Tome o corpo de um agente da KGB e fale com o outro agente.

Assassination (1)

Use o comando Scan para saber o paradeiro de Terry Squire em algum lugar de Canal Side e encontre-o, para então matá-lo (objetivos 1 e 2).

A OESTE DE SOVIET EMBASSY

Fale com Pox.

Assassination (2)

Use o comando Scan para saber o paradeiro de Luka dentro da Soviet Embassy (objetivo 1). Use o comando Scan em Luka (objetivo 2), então mate-a e destrua todos os Spores indicados em seu radar (objetivo 3).

LESTE DE PARLIAMENT

Tome o corpo de uma mulher hippie e fale com Eddie.

Ruin Lives (1)

Use o comando Scan em Eddie (objetivo 1), depois apodere-se de seu corpo e use um telefone público (objetivo 2). Feito isso, siga para o lado norte de Parliament, usando o corpo de Eddie e fale com Reeny (objetivo 3).

LESTE DE PARLIAMENT

Tome o corpo de um agente secreto e fale com o agente secreto desta área, então escolha a quarta opção.

Assassination (3)

Usando o corpo do agente secreto, siga até o telefone indicado em seu radar e atenda-o (objetivos 1 e 2). Siga para a Soviet Embassy e espere o traidor (objetivo 3), depois use sua nave para destruir a Soviet Embassy (objetivo 4).

Ruin Lives (2)

Use o comando Scan nas pessoas para descobrir o paradeiro de Algernon, localizado em algum ponto da Soviet Embassy (objetivo 1). Encontrando este, leve-o até o ponto indicado em seu radar (objetivo 2).



TAKOSHIMA

TAKOSHIMA STORY



Siga para o ponto amarelo e fale com Natalya (sim, ela está aqui também). Procure por agentes da KGB na área de Takoshima City em seu mapa (objetivo 1). Roube o corpo de uma pessoa e use o comando Scan nas pessoas para localizar seus alvos nos arredores. Ao encontrá-los, roube o corpo de um deles (objetivo 2). Com o corpo do agente, siga para o "X" indicado em seu

mapa para falar com outro agente que vigia o carro (objetivo 3). Feito isso, leve o pacote que obteve para Natalya (objetivo 4), mas seja rápido, pois todos os agentes da KGB estarão atrás de você. Logo depois, você terá que proteger a mina.

REVENGE OF THE NINJA

Siga para o ponto amarelo e fale com Pox. Depois roube um corpo qualquer e siga para o ponto indicado em seu radar, então mexa no rádio para escutar a primeira mensagem do ninja branco (objetivo 1). Vá ao próximo ponto indicado em seu radar, roube o corpo de um ninja e escute a segunda mensagem sintonizando o rádio (objetivo 2). Agora você escutará a terceira mensagem dentro de uma base militar (objetivo 3). Então consiga o corpo de soldado para evitar problemas – espere os ninjas escuros serem detidos.

Vá para a base do ninja branco na área Zen Temple em seu mapa (objetivo 4), e lá fale com o White Ninja (objetivo 5) – você terá que responder uma série de questões que o ninja fará, o que não é difícil. Em seguida, proteja-o do ataque dos ninjas negros (objetivo 6), ou seja, jogue-os na água.



DR. GO!

Siga para o ponto amarelo e fale com Natalya. Vá para Castle Kuro e ative a área para chamar seu disco voador. Use-o para eliminar todos os ninjas da ilha, depois entre no castelo e fale com Dr. Go (objetivo 1). Você terá que escoltar Dr. Go até a parte baixa da montanha (objetivo 2), então arremesse os inimigos para fora dos muros do castelo ou detone barris que encontrar. Em seguida, vá



pegar sua nave e destrua o Castle Kuro. Tchau! (objetivo 3).

OUR MAN CRYPTO



Siga para o ponto amarelo e fale com Dr. Go. Então roube o corpo de alguém e use o comando Scan na mente de algum cidadão comum para saber a localização da base do Black Ninja (objetivo 1), que fica numa ilha ao norte de Takoshima City. Lá, mate 20 ninjas (objetivo 2) – jogue-os da ponte para dentro do rio. Logo depois, recupere a pasta (objetivo 3) no meio da base ninja. Vá procurar a professora Yuki (objetivo 4) – ela se encontra dentro do Zen Temple. Tome o corpo de um ninja branco e fale com Yuki novamente (objetivo 5). Agora você terá



• É vestir o corpo de um ninja de branco que a mina fica interessada

que levantar as pedras no jardim à sua esquerda, dentro do Zen Temple para encontrar um pedaço de foto (objetivo 6). Pegue a sua nave e destrua o edifício da KGB (objetivo 7), mate Sascha Soysorski (objetivo 8) indicado em seu radar e por fim pegue o último código deixado por Sascha (objetivo 9).

YOU ONLY 137 TIMES



• Pose e roupa de espião britânico, mas o cara é americano

Siga para o ponto amarelo e fale com Natalya. Escolte Natalya até o primeiro terminal (objetivo 1), depois vá até o segundo e retire as pedras de cima do mesmo (objetivo 2 e 3), sempre lançando os inimigos para fora de seu caminho. Enquanto ela mexe no terminal, proteja-a dos inimigos (objetivo 4). Continue protegendo-a até o

terceiro terminal (objetivo 5). Destrua os armamentos no alto da colina (objetivo 6). Proteja Natalya enquanto ela termina o serviço no terminal (objetivo 7). Dentro da fortaleza, você terá que escapar de Mr. Seiyuki (objetivo 8) em menos de 1 minuto – siga para o "X" indicado em seu radar.

KOJIRA KAIJU BATTLE



Siga para o ponto amarelo próximo de você para falar com Pox. Pegue sua nave e vá ver as bolhas no mar (objetivo 1). Então siga a sombra na água (objetivo 2). Quando o monstro Kojira aparecer, mate-o (objetivo 3) – desça de sua nave e use suas melhores armas. Vencendo o monstro, siga para o próximo canto do mundo.

• MISSÕES EXTRAS •

ÁREA SUL DE TAKOSHIMA CITY

Use o corpo de um homem e fale com o Executive.

Ruin Lives (1)

Use o comando Scan no Executive (objetivo 1), siga-o até seu carro (objetivo 2) e destrua-o sem matá-lo (objetivo 3).

ÁREA OESTE DE TAKOSHIMA CITY

Use o corpo de um homem da yakuza do lado oeste (roupa preta) e fale com Hiroto.

Assassination (1)

Use o comando Scan em um dos yakuza do leste de Takoshima City, homem vestido com roupa clara (objetivo 1), para obter um telefone. Use a cabine telefônica e disque o número obtido (objetivo 2). Vá para o lado oeste e tome o corpo de um yakuza do oeste (objetivo 3). Fale com Hiroto (objetivo 4), use o comando Scan nos demais membros da yakuza para encontrar o informante (objetivo 5) e mate-o (objetivo 6).

ÁREA LESTE DE GOUKA ROAD

Tome o corpo de um yakuza do leste e fale com o Yakuza Thug.

Ruin Lives (2)

Na base da yakuza leste, destrua o carro do executivo (objetivo 1).

ÁREA SUL DE TAKOSHIMA CITY

Tome o corpo de um agente da KGB e fale com o outro agente.

Assassination (2)

Visite a yakuza do lado oeste e do lado leste para matar Hiroto e Kenji Mojo (objetivos 1 e 2).

EM GOUKA ROAD

Fale com Pox.

Assassination (3)

Mate agentes da KGB (objetivo 1).

LESTE DE SASHIMI VILLAGE

Roube o corpo de um agente da KGB e fale com a professora Yuki.

The Ravages of Mohgra

Use sua nave para pegar os ovos e lançá-los dentro do vulcão que será indicado em seu mapa (objetivo 1).



TUNGUSKA

BACK IN THE USSR



Vá falar com Natalya no círculo amarelo próximo e então cause destruição até encher a barra à esquerda (objetivo 1). Feito isso, vá ajudar Natalya na base da KGB (objetivo 2), indicada em seu mapa. Neste momento, você terá que escotar Natalya até um lugar seguro (objetivo 3).

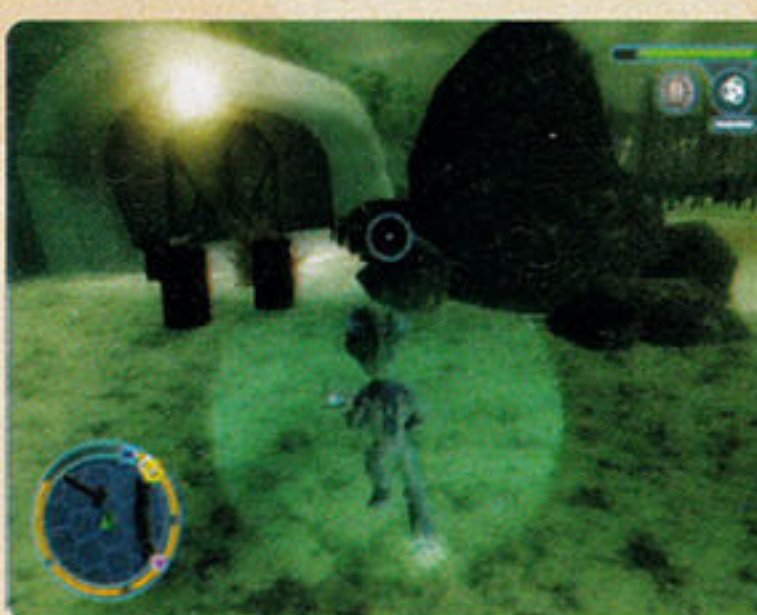
THE SYBERIAN JOB



Roube o corpo de qualquer pessoa e use o comando Scan na mente das pessoas para saber a localização dos containers de combustível em algum lugar de Frozen Lake (objetivo 1). Chegando lá, tome o corpo de algum guarda local e siga para o "X" indicado em seu radar. Destrua os barris para habilitar a área de aterrissagem de sua nave (objetivo 2), então chame-a. Use a nave para transportar os containers para o ponto indicado em seu radar. Logo depois, destrua os caminhões e remova os escombros que bloqueiam a estrada (objetivo 3). Escolte o caminhão de Sergei até o local seguro (objetivo 4). Por fim, fale com Natalya na área segura (objetivo 5).

A DEADLY REACTION

Ao norte de onde você está, há uma



passagem subterrânea. Do lado de fora, pegue a esfera com cuidado e leve-a para dentro da passagem, dê a volta no reator marcado com um "X" em seu radar e deposite a esfera dentro dele. Então repita o mesmo processo com os demais reatores na região (objetivo 1) – cuidado com os gases. Destruídos os reatores, hora de investigar a base (objetivo 2) e destruir os Blisks (objetivo 3) – use sua nave –, logo depois vá falar com Pox (objetivo 4).

A HARD DAY'S FIGHT



Fale com Pox próximo de onde você está. Vá para o centro da Blisk Base (objetivo 1), indicada em seu mapa, depois você terá que usar seu Jetpack para escalar as plataformas nas torres de pedra até o topo, onde encontrará um Nexus Crystal (objetivo 2). Depois siga para o próximo ponto do seu radar para recuperar outro Nexus Crystal no meio de gases tóxicos (objetivo 3), e por fim use sua nave para destruir o Blisk Warrior (objetivo 4), depois pegue o Nexus Crystal com ele (objetivo 5). De posse dos três artefatos, deposite cada um deles em seus respectivos painéis – Red (vermelho), Blue (azul) e Yellow (amarelo) – nas três colunas da Blisk Base (objetivo 6). Pegue sua nave e destrua o Thruster Core da nave Blisk (objetivo 7).

THE COMRADE WHO CAME FROM THE COLD



Fale com o agente Sergei em algum ponto da KGB Base. Logo roube o corpo de um algum soldado e use o comando Scan para saber a localização de Doctor Orlov em algum ponto do Frozen Lake. Então, nesta região, vasculhe as casas e uma delas terá uma luz indicando seu alvo (objetivo 1). Logo depois elimine os soldados e

proteja a casa do Doctor Orlov (objetivo 2), depois fale com ele (objetivo 3). Agora você deve ir até a área Science Town. Roube o corpo de um soldado local e fale com as pessoas para saber a localização exata do artefato, dentro de uma caixa de metal prateado (objetivo 4) – exploda a caixa.

THE GOOD, THE BAD AND THE FURON

Fale com Pox e em seguida procure por

Natalya (objetivo 1) – roube o corpo de alguém e use o comando Scan para saber que seu alvo encontra-se na KGB Base, então use o corpo de algum guarda local e use o comando Scan para saber que você deverá procurar Natalya na Blisk Base. Encontrando Natalya, você terá que resgatá-la (objetivo 2) – aqui, você deverá acertar os humanos que tentam chegar ao "X" indicado em seu radar. Depois, fale com Natalya (objetivo 3).

• MISSÕES EXTRAS •

Durante o cumprimento das missões adicionais a seguir, use sua nave para vasculhar cada canto do cenário para encontrar 2 Datacores e 6 Artifacts. Fora isso, ative todas as 8 áreas de aterrissagem de sua nave e colete todos os Furotech Cells que encontrar – o restante será obtido completando as missões adicionais.

SCIENCE TOWN

Tome o corpo de um oficial local e fale com Grigoriy.

Assassination (1)

Use o comando Scan nos oficiais que encontrar para saber a localização de seu alvo na área Kikhabakskiy, então procure um carro vermelho que está sendo vigiado (objetivo 1). Logo depois, mate Victor no carro (objetivo 2).

ENTRE AS ÁREAS KGB BASE E BLISK BASE

Procure por agentes da KGB e roube seu corpo, para só então ir falar com Blazitsky.

Ruin Lives (1)

Use o comando Scan em alguma pessoa para saber o esconderijo do traidor (objetivo 1) – localizado na área de Patryukha. Depois use o comando Scan nas pessoas que se encontram no vilarejo do lado contrário da curva da estrada Patryukha em seu mapa até encontrar um suspeito de traição (objetivo 2). Feito isso, volte a falar com Blazitsky usando o corpo do suspeito (objetivo 3). Ao falar com Blazitsky, você terá que escolher as seguintes respostas: "Claim Innocence", "Plead guilty to treason", "Confess your horrid crimes", "Nuclear bombs", "Natalya", "Spores" e "Plead insanity".

A OESTE DE SAFEHOUSE

Roube o corpo de um humano e fale com Old Man.

The Abominable Yeti

Siga o Old Man (objetivo 1), depois traga o corpo do Yeti até ele (objetivo 2) – desça a colina ao lado e mate o Yeti junto da casa adiante, então leve seu corpo.

NORTE DE SAFEHOUSE

Roube o corpo de um homem (na rua próxima) e fale com o Undercover Agente.

Assassination (2)

Use o comando Scan nas pessoas para saber que o informante encontra-se em algum lugar de Science Town, siga para lá e use o comando Scan no informante (objetivo 1), depois mate-o (objetivo 2).

NA ÁREA KGB BASE

Roube o corpo de um agente da KGB e fale com o Blazitsky.

Assassination (3)

Use o comando Scan nas pessoas para saber que seu alvo encontra-se na Science Town, siga para lá e use o comando Scan nas pessoas para encontrar o espião na grande torre circular ao centro da cidade (objetivo 1). Ao encontrá-lo, mate-o (objetivo 2).

NA ÁREA SAFEHOUSE

Roube o corpo de um oficial e fale com Grigoriy.

Ruin Lives (2)

Fale com o comandante Zablitsky no centro da KGB Base (objetivo 1). Logo depois, pegue sua nave e use-a para remover a pilha de caixas que cerca o Dr. Orlov, então pegue-o e leve até as docas (objetivo 2).

SOLARIS

1969: A SPACE ODYSSEY



Fale com Natalya mais adiante e siga o Lunar Rover (objetivo 1). Ao final do trajeto, destrua os veículos Ursa Miners que serão mostrados em seu radar (objetivos 2 e 3). Feito isso, vá destruir o comboio (objetivo 4) na estrada.

RUSSIAN ROULETTE



Vá para a Cosmonaut Base, roube o corpo de um humano e abra a porta de entrada. Então use o comando Scan para saber sobre Leonid. Em seguida, vá até o ponto verde indicado em seu radar e roube o corpo de Leonid, depois suba no palco e fale com os trabalhadores (objetivo 1) – aqui você terá que escolher as seguintes respostas: a) Make a speech, b) Blame the Blisk



● Crypto salvou a Terra das forças da KGB, agora ele precisa salvar a Lua

instead, c) Impeach the Blisk, d) Ridicule Politicians, e) Wisecrack at the heckler. Em seguida, as respostas serão lineares e você ganhará a atenção dos habitantes. Logo depois, fuja da base que estará sob ataque (objetivo 2).

SPACE: 1969

Desarme as portas de energia (objetivo 1). Para isso, note que existem cabos ligados às portas, então os siga e destrua as antenas de comunicação que enviam energia para as portas. Depois rotacione as quatro antenas dentro do domo para o centro e superaqueça o lugar (objetivo 2).

DESTINATION MOON

Roube um corpo e mexa nos três painéis, pontos indicados em seu radar (objetivo 1), e consiga 100%. Durante sua ação, cientistas tentarão desligar os painéis, lance-os para longe para aguardar a conclusão do sinal. Logo depois, vá pegar sua nave e proteja a

● HoloPox pode ser inteligente, mas é feio igual o rascunho do mapa do inferno escrito em braile



Lunar Lander (objetivo 2) dos tanques inimigos. Feito isso, saia de sua nave e pegue o Viral Strain (objetivo 3).

DARK SIDE OF THE MOON

Ajude Natalya a destruir a Blisk Base (objetivo 1) – são três mini-torres, cada uma destruída com um tipo de arma. Depois, você terá que proteger Natalya (objetivo 2). Mais adiante, leve Natalya até a próxima coluna da nave Blisk e proteja-a enquanto a agente faz o serviço (objetivo 3 e 4). Na área seguinte, guie Natalya até a próxima coluna e no caminho, avance sozinho, pegue uma pedra e use-a dentro do reator

adiante para parar os jatos de gases na trilha (objetivos 5 e 6). Continue guiando Natalya até a próxima coluna e proteja-a novamente dos monstros (objetivos 7 e 8).

MILENKIV

O inimigo se transformará em um monstro e seu principal objetivo, neste momento, é destruir a armadura do inimigo, pois ela regenera o seu HP. Uma vez que esmiuçar a armadura, o monstro se tornará vulnerável – durante o processo de ataque, cuidado com os projéteis do inimigo.

• MISSÕES EXTRAS •

NA ÁREA COSMONAUT BASE

Consiga um corpo humano e fale com o cosmonauta Igor.

Lights Out for Lobsters

Use o comando Scan em um humano e escute toda a transmissão (objetivo 1), depois investigue o ponto indicado em seu radar (objetivo 2), na área Radar Array. Chegando lá, destrua todos os Blisk em seu radar (objetivo 3), depois examine um dos painéis das quatro antenas e desarme o sinal de resgate Blisk (objetivo 4). Feito isso, examine o painel novamente e envie um novo sinal (objetivo 5), depois direcione as quatro antenas contra a Lua (objetivo 6). Agora vá investigar as minas na área Mining Site (objetivo 7) e destrua todos os Blisk que seu radar indicar (objetivo 8).



● Será que existe vida inteligente naquele planeta azul?



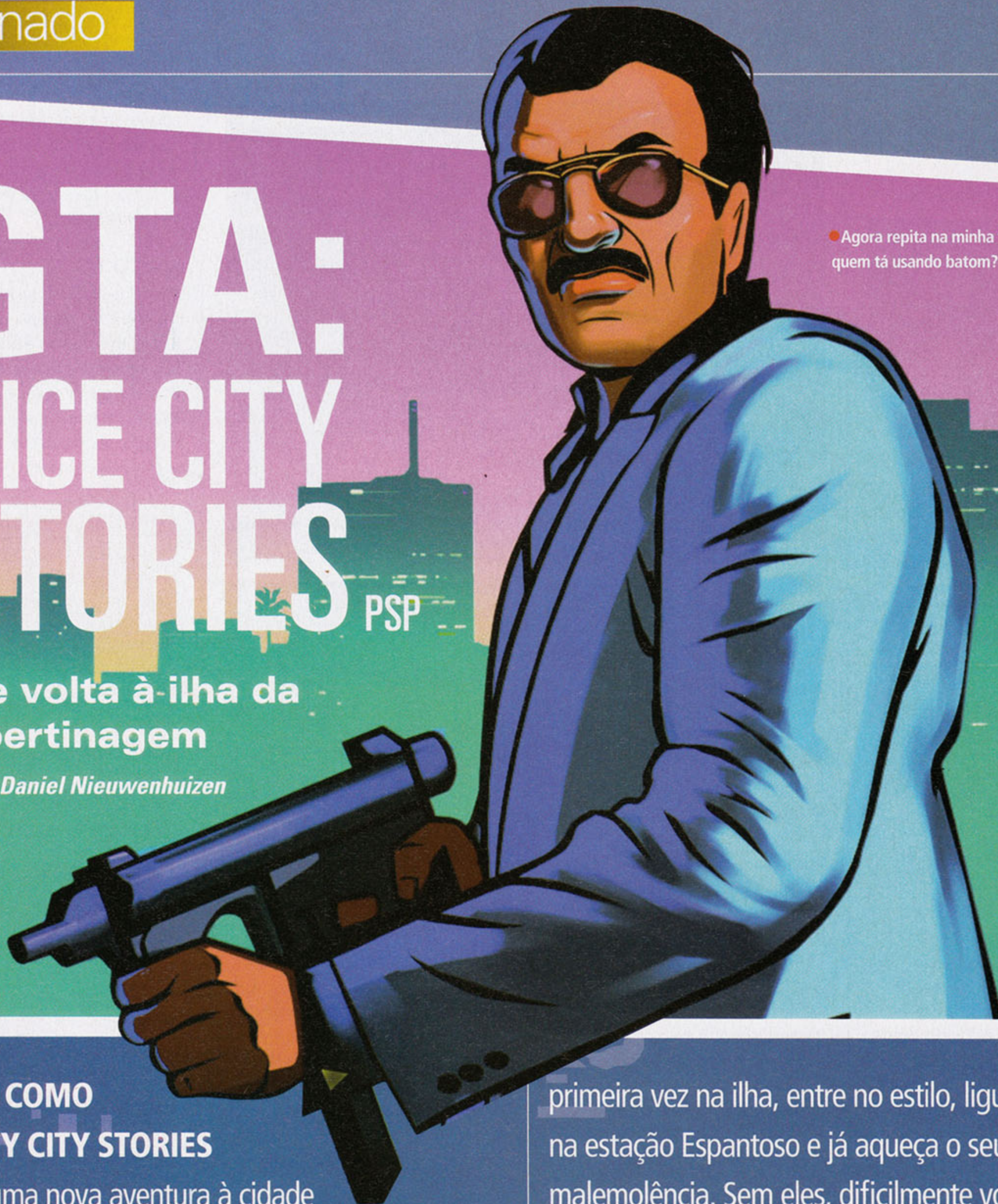
GTA: VICE CITY STORIES

PSP

De volta à ilha da
libertinagem

Por Daniel Nieuwenhuizen

● Agora repita na minha frente:
quem tá usando batom?

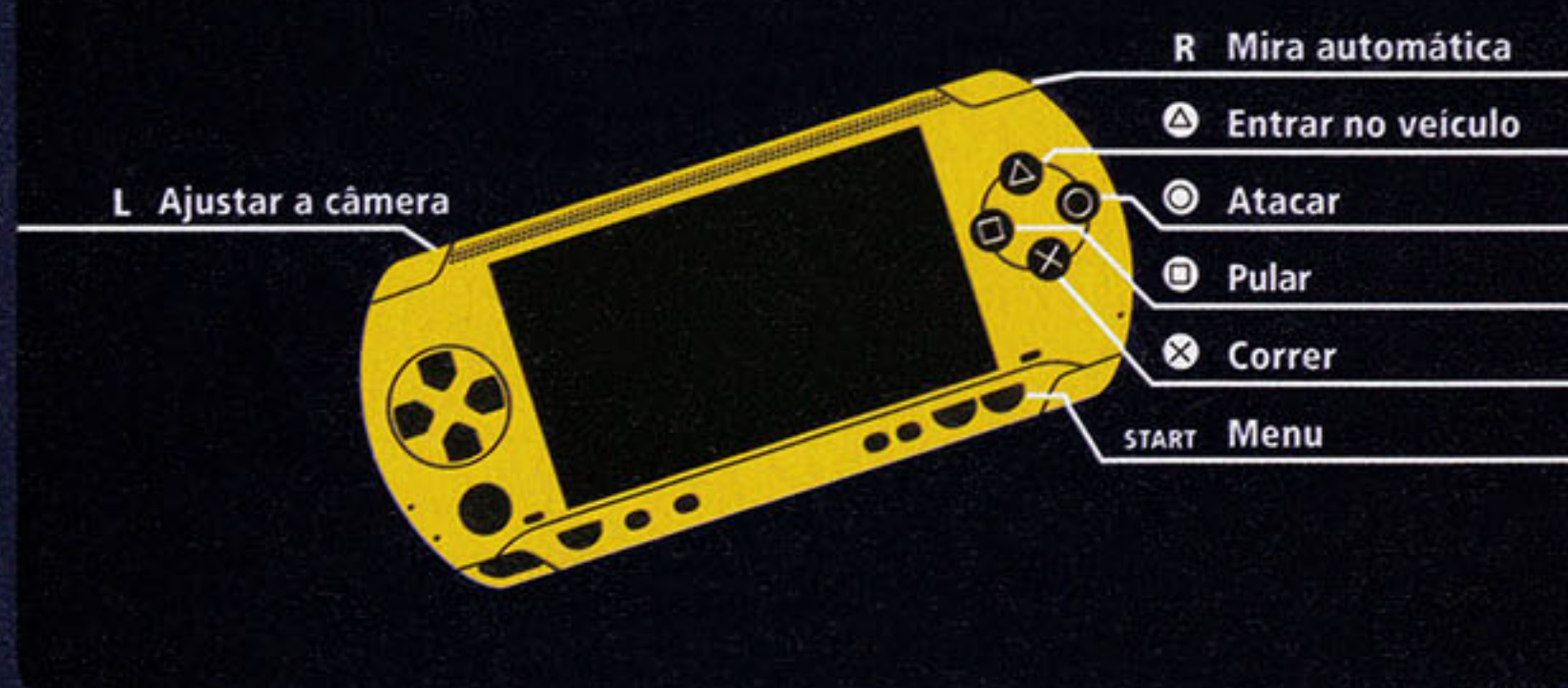


ASSIM COMO LIBERTY CITY STORIES

trouxe uma nova aventura à cidade de GTA3, Vice City Stories coloca-o em mais uma jornada e, desta vez, na mesma ilha de Vice City. Se você já conhece o local, boa diversão. Se for sua

primeira vez na ilha, entre no estilo, ligue seu rádio na estação Espantoso e já aqueça o seu ritmo e malemolência. Sem eles, dificilmente você superará os problemas. Agora, se não quiser dançar muito, use o guia que a SDP preparou para você e fique só com a parte boa, que é curtir a bela paisagem.

COMANDOS (A pé)



COMANDOS (No veículo)



Sargento Martinez

SOLDIER

Leve a encomenda para as docas, nade até um local seguro e volte à base. Depois conheça sua casa e fale com Martinez para receber grana pelo serviço.

CLEANING HOUSE



Go to the King Knut's in Downtown by 1:15

Pegue um carro e vá ao local indicado. Ao encontrar os Cholos, mate todos inclusive dentro do apartamento, e volte à sua base.

CONDUCT UNBECOMING

Após encontrar Phil, vá de carro até o porto e pegue a mulher indicada no radar. Siga ao próximo ponto e encontre Mary. Mate os dois rapazes perto dela e volte à base. Uma cena mostra você sendo expulso do exército, então vá para o apartamento de Phil.

Phil Cassidy

CHOLO VICTORY

Entre no carro e vá atrás dos Cholos. Encontrando-os, persiga-os enquanto seu amigo explode o carro. Se eles chegarem à base, você enfrentará mais inimigos para completar o objetivo. No final, passe no Pay'n'Spray para reparar o carro e livrá-lo dos policiais, se precisar, depois leve Phil para o porto.

BOOMSHINE BLOWOUT

Entre na caminhonete, vá para o galpão em Little Haiti, na parte de trás. Phil abrirá a porta e ocorrerá uma explosão. Suba no carrinho, use-o para colocar as caixas em cima do carro do Phil antes da barra encher (use o direcional digital para subir e descer a plataforma que pega os caixotes).



TRUCK STOP

Suba no carro e vá buscar duas pessoas perto do aeroporto. Depois, siga para o próximo ponto e siga o carro sinalizado. Quando o game avisar, bloqueie o caminho do inimigo e proteja seu amigo enquanto ele leva o carro.

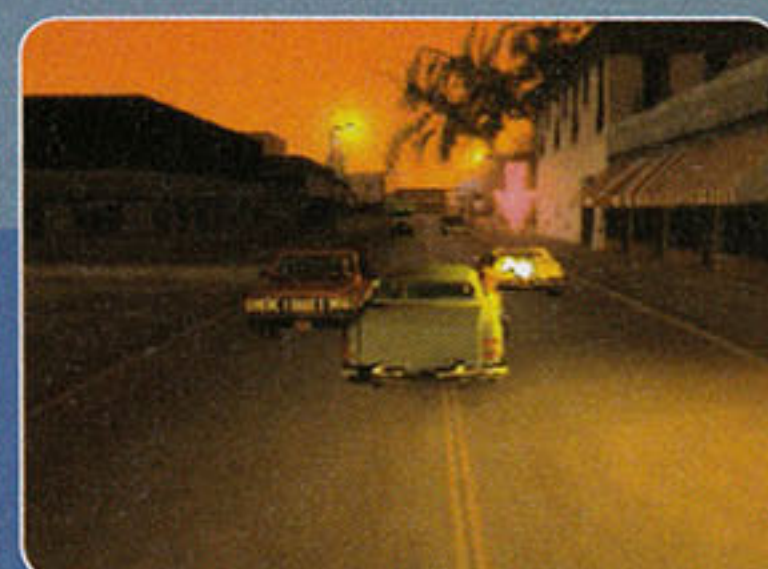
Marty J. Williams

As missões de Marty servem como tutoriais para o controle do império, ensinando as formas de conseguir um lugar e, posteriormente, tomar conta dele. Quanto maior seu domínio, maior o lucro diário.

SHAKEDOWN

Leve Phil à loja indicada, mate os homens e entre para continuar a chacina. Depois, saia e siga para o próximo local. Destrua o estoque para assustar o dono e acabe com os Cholos.

FEAR THE REPO



Com Marty, vá até o primeiro ponto indicado e roube o Cheetah. Após guardá-lo no lugar sinalizado, vá atrás do Sentinel. Bata nele até o motorista sair, pegue o veículo e passe no Pay'n'Spray. Com ele entregue, vá para o último carro e acabe com os homens que o vigiam (passe no Pay'n'Spray para se livrar da polícia).

WAKING UP THE NEIGHBORS

Pegue as granadas, entre no veículo e vá ao primeiro ponto explodir um carro. No segundo ponto, faça o mesmo. E no terceiro, os inimigos o perseguirão. Corra até o último ponto e destrua a caminhonete.

O, BROTHEL, WHERE ART THOU?

Vá à loja e pegue a espingarda, siga para o norte e destrua o carro estacionado perto do bordel. Livre-se dos Cholos, entre no lugar para matar outro membro da gangue e destrua a cama indicada com o bastão (um tutorial o ensinará como habilitar e comprar um negócio).

GOT PROTECTION?

Vá até o bordel, pegue um carro com quatro lugares e salve as prostitutas espalhadas no mapa. Dirija com cuidado em relação aos Cholos que aparecerem.

Louise Cassidy-Williams

WHEN FUNDAY COMES

Leve a garota até os trailers, vença a corrida e você habilitará corridas Turismo.

TAKIN' OUT THE WHITE-TRASH

Vá até os trailers bem armado. Quando chegar lá, mate todos os homens que aparecerem. Corra para bem longe para conseguir mirar bem. Livre deles, corra de volta para o apartamento, evitando os inimigos que lhe perseguem.

Phil Cassidy

MARKED MEN

Suba no carro e vá até o local indicado em Little Haiti. Chegando lá, uma cilada. Acabe com todos os inimigos e corra de volta para o porto. Uma perseguição começa e você precisa evitar que o carro exploda. Se precisar, pare no Pay'n'Spray.

Louise Cassidy-Williams

D.I.V.O.R.C.E.

Vá até o local indicado para encontrar o Marty. Acabe com os inimigos e vá atrás de seu inimigo. Alguns aliados dele aparecem para atrapalhar, mas não são difíceis de eliminar. Destrua o carro adversário ou espere-o chegar ao bordel para fazer isso. Com a mulher no seu carro, passe em um Pay'n'Spray se precisar e corra para seu novo save point.

TO VICTOR, THE SPOILS

Leve Louise ao Sunshine Autos, aproxime-se dos rapazes e use **R1** para mirar neles, e o botão para cima no direcional digital para convocar ambos. Com eles, pegue um carro de quatro lugares e vá próximo ao ponto indicado. Mate os homens, pegue um carro e na próxima parte você encontrará a garota e homens para matar. Feito isso, entre e mate alguns rapazes (aprende mais sobre a construção de império e habilita conteúdo para o modo multiplayer).



Lance Vance

JIVE DRIVE

Vá até o aeroporto encontrar seu irmão. Durante a missão, atire sem parar para destruir todos os carros da perseguição, antes deles destruírem seu veículo. Após a corrida, defenda seu irmão enquanto elimina mais inimigos. Depois roube um veículo, corra para o Pay'n'Spray e leve seu irmão até o hotel.

Louise Cassidy-Williams

HOSE THE HOES

Pegue um carro e corra até o veículo dos bombeiros, sinalizado no mapa. Depois, vá até o bordel. Lá, use o botão **□** para jogar água nos pontos indicados por setas rosas. Acabando com o incêndio, vá atrás do homem indicado e mate-o.

● Em Vice City, se um carro personalizado parar diante da sua casa durante a madrugada, fique sempre atento



● Carros achados com chave na ignição no meio da rua não têm dono



ROBBING THE CRADLE

Siga as indicações e, primeiro, acabe com os homens do carro com a seta vermelha. Depois vá atrás do próximo veículo, cuja seta azul se transformou em vermelha. Bata várias vezes até assustar o motorista e fazê-lo desistir (cuidado para não matá-lo).



Umberto Robina

NICE PACKAGE

Suba no carro, corra até o pacote indicado e, durante o percurso, aproxime-se dos rivais e Juan, seu parceiro, atirá-los. Um rival conseguirá pegar antes e, então, você terá que destruí-lo para conseguir o objeto. De posse desse, vá até o porto.

BALLS

Pegue a SMG e um carro com quatro lugares. Seu objetivo é passar nos pontos indicados no mapa e matar os Cholos antes deles encherem a barra de destruição - fique no carro, se precisar, troque de possante durante a missão -, depois leve os rapazes de volta para casa.

PAPI DON'T SCREECH

Pegue o carro e vá buscar Umberto antes que os Cholos cheguem. Encontrando o homem, corra até a loja mas cuidado para não exagerar na direção perigosa, ou o homem morre. Por

isso, ande com cuidado e desvie dos caminhos com inimigos.

HAVANA GOOD TIME

Vá até o galpão e, chegando lá, elimine todos os guardas indicados no mapa. Livre deles, as vans aliadas entram no lugar. Proteja-as dos inimigos até a primeira fugir. A segunda van é por sua conta! Limpe a área (o suficiente para fugir, já que os Cholos não param de aparecer), entre no veículo e dirija até a casa do Umberto, tentando evitar as investidas inimigas.

Lance Vance

THE AUDITION

Vá até a loja de donuts. Lá, um assalto começa e você precisa matar os três ladrões. Do lado de fora, os policiais culpam você. Corra até o primeiro veículo não-policia e siga para o primeiro Pay'n'Spray do caminho. Agora, continue até o porto. Ali, pegue a moto, suba a escada e use a rampa para chegar ao outro lado. Desça, mate os homens e pegue o carro. Use a rampa do local para fugir e liberar o "Civil Asset Forfeiture Compound".

Bryan Forbes

MONEY FOR NOTHING

Entre no Sentinel e siga até a van estacionada. Vá até o galpão e estacione ali. Agora, você terá que se manter vivo e atrair a atenção dos policiais enquanto seu irmão foge com a van verdadeira. Acompanhe a aventura dele pela barra que aparece na tela. Quando ele estiver seguro, despiste os policiais para terminar a missão.

Lance Vance

CAUGHT AS AN ACT

Corra e pegue o Cheetah perto das escadas. Junto com Lance, persiga Forbes e bata até o carro ficar lento e você conseguir fechá-lo. Quando fizer isso, puxe seu inimigo para fora do carro. Seu objetivo



é fazer isso antes que a barra de dinheiro encha e você perca sua preciosa grana.

Bryan Forbes

LEAP AND BOUND

Com seu irmão encrencado, entre no carro e vá para o sul até chegar ao barco estacionado no porto. Ali, procure o Comet estacionado e use-o para pular pela rampa e chegar à embarcação. Mate o guarda e entre. Lá dentro, abra caminho até chegar ao seu irmão. Agora, pegue o pacote na parte interna e depois saia. Do lado de fora, mais inimigos. Livre-se deles para pegar os três pacotes e, com eles, fuja para a parte norte do barco. Pegue a última caixa de contrabando e procure Sanchez na parte oeste. Use-a e também a rampa improvisada para chegar em terra firme.

Agora, vá conversar com seu irmão.

THE BUM DEAL

Vá até o bar e, se quiser, elimine os homens do lado de fora. Então entre no lugar e prepare-se para um ataque. Evite que Lance seja morto e acabe com todo mundo. Do lado de fora, pegue um carro e vá embora. Persiga Forbes, mate o rapaz e leve Lance para o hotel. Missão terminada!

Lance Vance

SNITCH HITCH

Vá rapidamente até o aeroporto e, de lá, para o terminal. O detector de metal deixa você sem armas e logo você percebe que se deu mal. Saia correndo, pegue o armamento e corra até a marca na parte norte do aeroporto. Ali, mate os inimigos e,



quando Lance entrar no avião, mais ameaças aperecem. Livre-se delas para terminar a missão.

FROM ZERO TO HERO

Vá até as docas no Little Haiti. Mate todos os guardas para entrar nos veículos. Mantenha-se próximo de Lance até atravessar a ponte, onde os carros inimigos param. Alterne bastante de pistas para evitar os tiros do helicóptero. Do outro lado, fuja dos policiais e nem tente passar por um Pay'n'Spray. Quando chegar na casa, guarde o carro para terminar a missão. Depois dela, você pode

● Armas não matam pessoas, mas pessoas matam pessoas usando armas



usar helicópteros e aviões, um novo ponto para salvar.

Lance Vance

BROWN OF THE DEAD

Vá rapidamente até o shopping e, depois da negociação você terá que entrar em ação. Mate todos os zumbis e não deixe a barra esvaziar. Na próxima parte, evite a invasão de monstros usando a katana até o tempo acabar. Finalmente, leve seu irmão para casa.

BLITZKRIEG

Para começar esta missão, você precisa ter pelo menos cinco negócios. Se você ainda não os possui, procure pelos pontos no mapa, chame os inimigos para a briga e tome posse deles. Quando estiver pronto, pegue uma arma potente e vá proteger o local que está sendo atacado. Evite que Lance



morra e procure não atirar nos seus companheiros. Quando o ataque acabar, a missão termina.

Reni Wassulmaier

ACCIDENTS WILL HAPPEN

Entre no Cheetah e vá até o ponto indicado. Passe correndo pelas marcas que aparecem. Mais à frente, surgem carros que podem ser acertados, indicados por setas vermelhas. Na última viela, corra o máximo que puder para pegar a rampa.

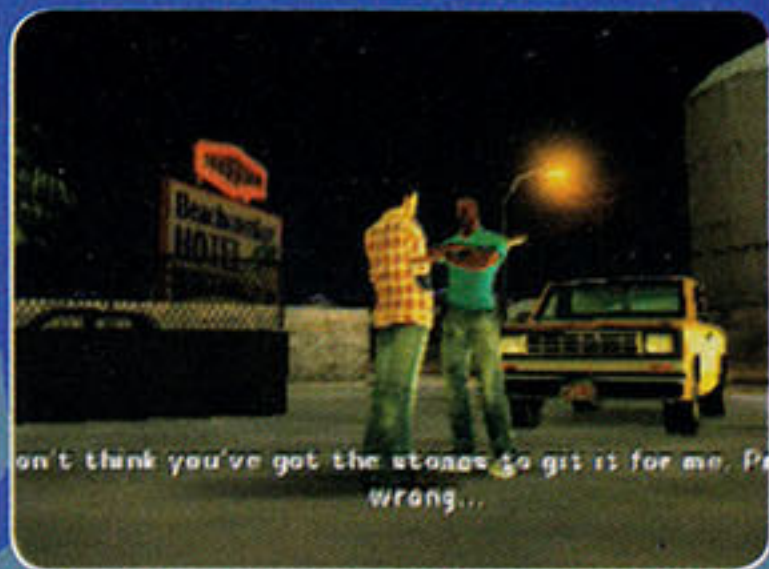
Armando e Diego Mendez

THE MUGSHOT LONGSHOT

Pegue o carro do lado de fora da mansão, vá ao ponto indicado, desça e use a máquina fotográfica para registrar o encon-



tro de Martinez e o agente. Conseguindo a foto ideal, siga os dois para o próximo ponto sem ser notado. Indo ao ponto seguinte, consiga outra boa foto. Quando for visto, procure um veículo e fuja (use o Pay'n'Spray se precisar). Vá até a casa de Lance, pegue a insígnia de Forbes e leve



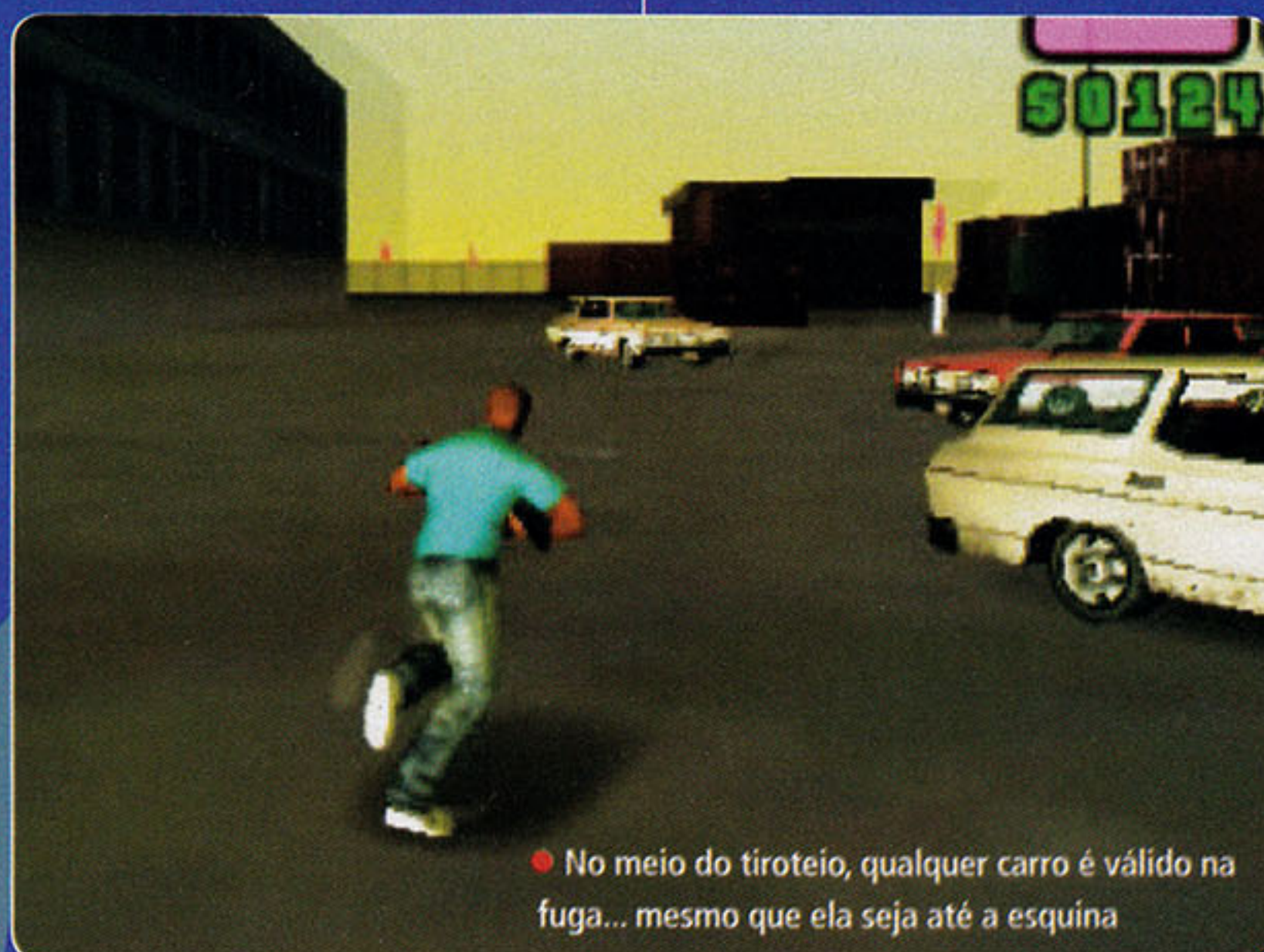
tudo até a loja marcada no mapa.

HOSTILE TAKEOVER

Vá até o lugar perto do shopping e mate todos os inimigos do lado de fora. Livre deles, suba em uma moto e acabe com o resto da gangue. Como prêmio, você ganha o lugar.

UNFRIENDLY COMPETITION

Pegue um carro na frente da mansão, vá



● No meio do tiroteio, qualquer carro é válido na fuga... mesmo que ela seja até a esquina

para o primeiro ponto possível e passe atirando sem parar para matar o pessoal. Na segunda marca, vá com bastante munição e, logo que a cena terminar, pule na piscina. Tente manter-se escondido e atire aos poucos para abrir espaço. Depois, saia e, com cuidado, termine de limpar a área. Suba no quadriciclo e corra atrás do traficante na praia. Atire só nele e cuidado com as granadas.

HIGH WIRE

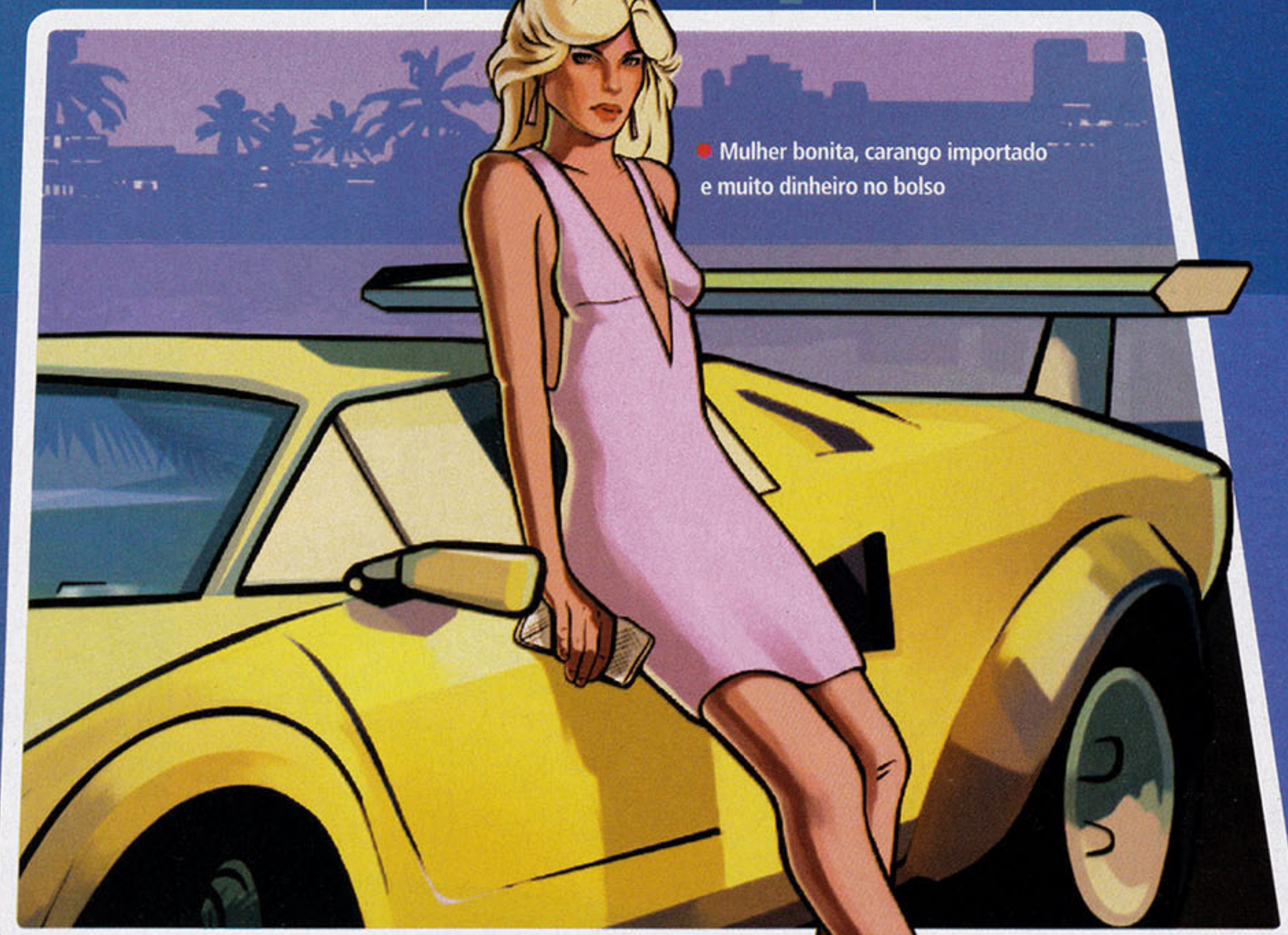
Ao conseguir um helicóptero, use-o e siga para o sul. Pegue o primeiro container, aproximando o helicóptero dele. Leve-o para o local indicado e se aproxime para descarregar. O segundo está atrás de um

veículo em movimento, o qual precisa ser obtido antes dele chegar à polícia. Após descarregar, vá atrás de Diego, que está fugindo, e pegue o carro dele antes que a barra de energia acabe. Com o carro grudado no imã, leve-o ao estacionamento e deixe-o lá.

Lance Vance

TURN ON, TUNE IN, BUG OUT

Pegue um lança-mísseis na Ammu-Nation, siga para a estação de polícia e fique de olho na barra. Você precisa derrubar as antenas antes que ela encha. Após explodir duas delas, seu nível de procurado sobe. Procure o helicóptero nas proximidades e use-o para chegar à



● Mulher bonita, carango importado e muito dinheiro no bolso

→ outra delegacia. Exploda mais duas antenas e voe até o último ponto. Ali, acabe com o serviço e desça do helicóptero antes de ser derrubado. Estando no nível máximo de procurado, pegue o helicóptero da delegacia e voe até um ponto perto de um Pay'n'Spray - perto da marina tem uma PCJ, chegando nela, será fácil ir à loja, pintar a moto.

Reni Wassulmaier

THE COLONEL'S COKE

Vá até a marca para pegar um helicóptero. Com ele, siga o barco de Gonzalez e mantenha-se baixo o suficiente para acabar com os inimigos. Movimente-se sem parar e logo um inimigo aparece. Acabe com o outro veículo voador - para facilitar, tente pegá-lo pelo lado. Vencido



o rival, continue até o final da missão.

KILL PHIL

Siga até o hotel e pegue a limusine à prova de balas. Siga até o próximo ponto e logo uma cilada aparece. Pegue um rifle e mate os homens antes que eles acabem com Phil Collins. Agora, entre no carro e vá embora, com cuidado. Ao deixar o homem no lugar sinalizado, a missão termina e o Genesis (a banda) agradece.

SAY CHEESE

Outra missão de dublê. Agora, você começa em um jet ski. Corra e use as rampas até o final do percurso. Em terra firme, use a PCJ para passar pelas ruas até terminar a missão.

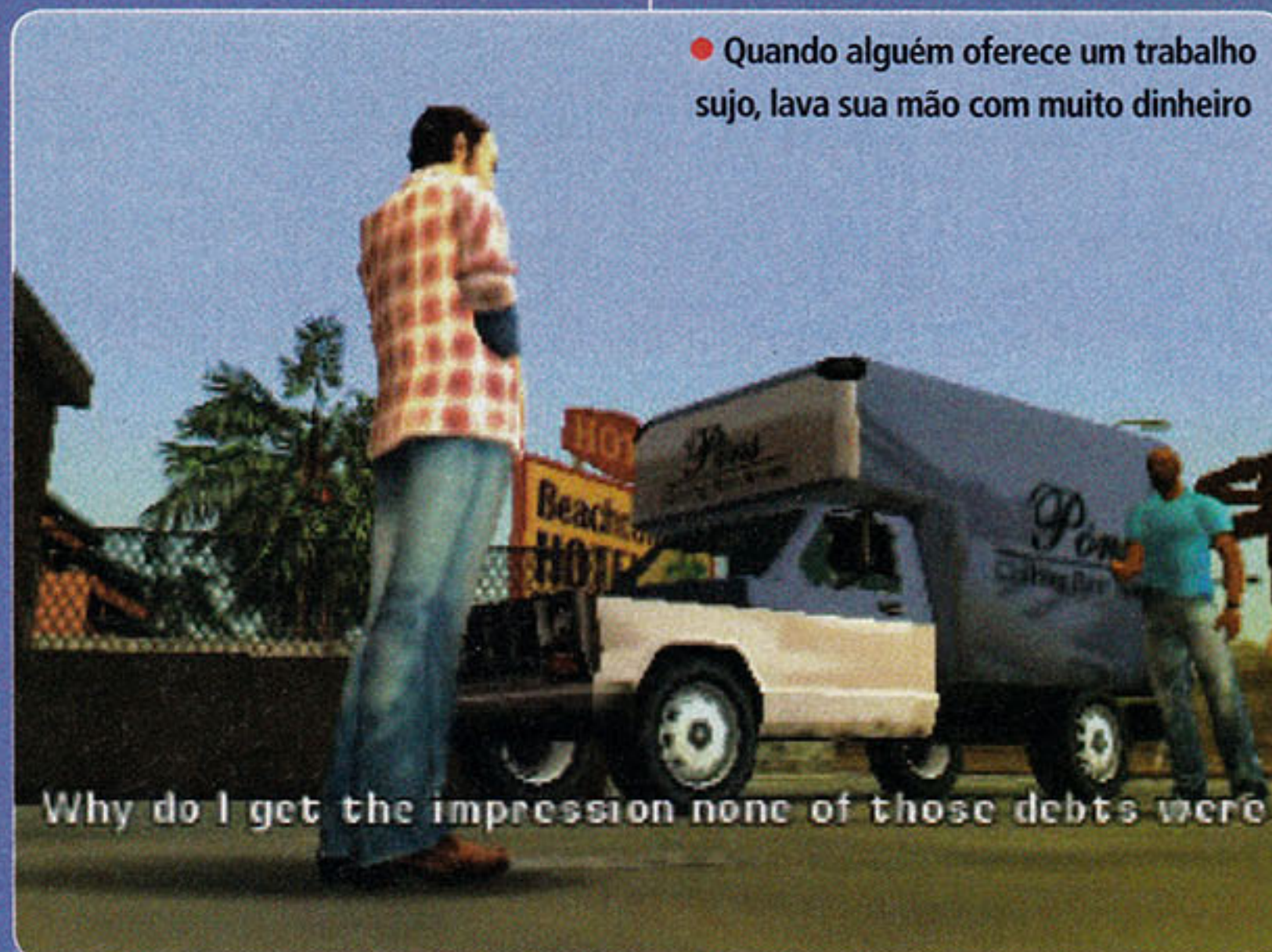
Gonzales

HOME'S ON THE RANGE

Acerte na parte verde da barra vermelha uma vez e, depois, outra, para mandar bem na pontaria. Se acertar antes de Gonzalez, a missão é completada.

PURPLE HAZE

Nesta missão de Gonzalez, dirija até a van e pegue-a para ir ao próximo ponto. Quando acordar, corra pela viela para chegar ao telefone. Depois da ligação, pegue Sanchez



● Quando alguém oferece um trabalho sujo, lava sua mão com muito dinheiro

e dirija com cuidado até o próximo ponto. Na festa, mate todo mundo e pegue o veículo. Leve-o embora e deixe-o no próximo ponto para terminar a missão.

Lance Vance

TAKING THE FALL

Suba no helicóptero perto da casa de Lance e siga para o próximo ponto. Tente manter a barra cheia para seu irmão conseguir acertar bons tiros. Voe baixo para conseguir atirar nos seus inimigos que estão no chão. Alguns aparecem em um telhado, elimine-os. Após a queda, mate os homens que aparecem e siga pelo prédio, enfrentando mais inimigos. Fugindo e com Lance vivo, fale com ele.

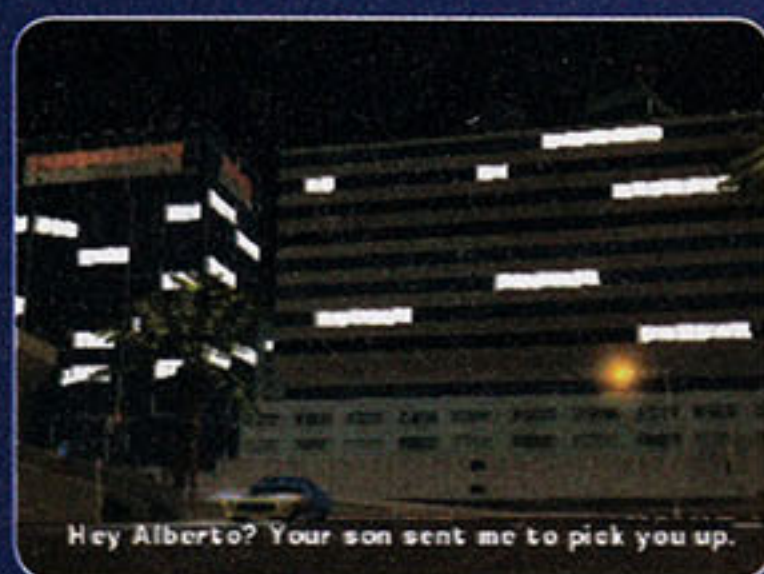
WHITE LIES

Dirija por terra e água com o hovercraft, pegue os pacotes que Lance joga, antes que desapareçam.

WHERE IT HURTS MOST

Após chegar ao King Knuts e (quase) encontrar a menina, mate os homens e vá atrás dela, que está em um dos três pontos indicados. Ao encontrá-la, salve-a dos homens, entre no carro e vá ao hospital.

Reni Wassulmaier



KILL PHIL: PART 2

Pegue o carro e vá até o local. Na entrada, cinco indicações aparecerão. Pegue a bicicleta, corra por todos os pontos antes que Phil Collins chegue. Em quatro deles, inimigos aparecem e, no último, você encontra o cartão que abre o porão, indicado pela seta verde. De posse deste, siga para o elevador e encontre a última turma. Mate os homens para acabar com a ameaça da bomba.

Ricardo Diaz

STEAL THE DEAL

Outra perseguição: mantenha-se a uma distância boa. No píer, desça para o jet ski e continue até as docas. Lá, mate os



guardas e tome cuidado com aqueles que ficam nas torres. Por último, use a RPG para acabar com os barcos e pegue a embarcação com as drogas, depois volte para a mansão.

THE EXCHANGE

Entre na van e vá até o encontro. Seu objetivo é acabar com oito atiradores de elite antes que o DEA chegue. Use o radar para saber onde eles estão, pegue a arma e use **○** para dar zoom após mirar. Quando for embora, tente evitar contato com os inimigos e deixe o veículo no próximo ponto.

Gonzales

FAREWELL TO ARMS

Atire sem parar nos carros indicados por setas vermelhas para impedir a morte de seu aliado. Depois, proteja os guardas do aeroporto e, depois, evite que a invasão cause algum estrago.

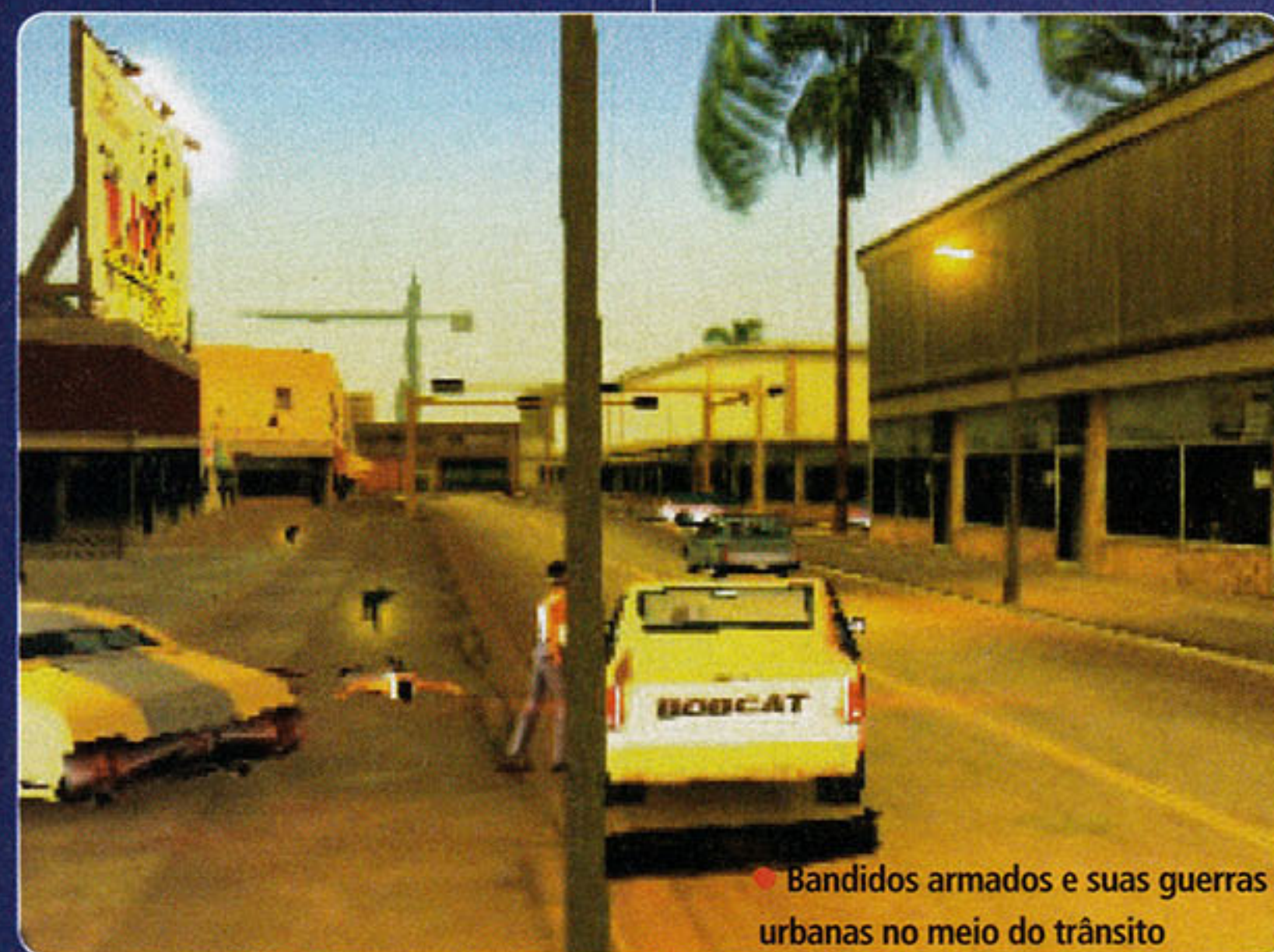
Armando e Diego Mendez

BURNING BRIDGES

Pegue a SMG próxima e vá para a plataforma, pegue a armadura e pule no indicador rosa. Mate os homens, seja rápido para terminar tudo antes da barra encher. Siga até a próxima marca verde e procure a primeira válvula. Atire nela até fechá-la e siga para a segunda válvula. Com ela fechada, suba uma pequena rampa e procure a última válvula, perto de uma PCJ. Suba na moto, pegue Lance e vá embora, até o ponto no fim do caminho.

Lance Vance

BLITZKRIEG STRIKES AGAIN



● Bandidos armados e suas guerras urbanas no meio do trânsito



Assim como na primeira missão Blitzkrieg, você deve proteger negócios. Mas, desta vez, são três lugares em sete minutos e meio. Lance também precisa de proteção e não pode ser morto. Ou seja, não há nenhum segredo aqui.

LOST AND FOUND

Vá até o hospital pegar Louise, depois siga para o telhado e suba no helicóptero de resgate. Vá até o prédio indicado para encontrar Lance. Pouse sem acertá-lo e, com o rapaz seguro, vá embora. Vá atrás de Martinez no oceano, voe baixo e mantenha seu irmão equilibrado para ele acertar bons tiros. No maior barco, seu aliado desce para lutar pelo dinheiro. Então, leve a garota para o apartamento.

Reni Wassulmaier

SO LONG SCHLONG

Seu objetivo é proteger o local, impedir os inimigos e descobrir que Reni não está por ali. Após um tempo, seu protegido avisa que está cercado. Suba no Deluxo no estacionamento e corra para o novo ponto indicado. Mate os assassinos, pegue um bom carro para correr até o hospital e os inimigos tentarão impedir seu trajeto.

Ricardo Diaz

DOMO ARIGATO DOMESTOBOTO

Do lado de fora da mansão, suba no Boxville para ganhar controle do robô (você entenderá várias habilidades). De tempos em tempos, Mendez pede algum favor e você precisa fazê-lo, antes que o tempo acabe. Entre as tarefas pedidas, estão: limpar uma sala com o braço de limpeza e acender um cigarro. Quando estiver desocupado, use o braço que apita (serve para achar o lugar que você procura e apita mais rápido quando estiver próximo do objetivo). O cofre está no porão e na frente dele, continue com o mesmo braço que usou para encontrá-lo. Você terá 20 tentativas e precisará encontrar os quatro números que indicados

pela cor verde (digite 8423). Ao abrí-lo, use o braço-isqueiro e coloque fogo no lugar.

Reni Wassulmaier

IN THE AIR TONIGHT

Corra para o aeroporto e deixe a nova Reni lá, depois vá ao show do Phil Collins. Lá, após ser desarmado, aparecerão pessoas suspeitas. Duas barras aparecem na tela e você não pode deixar nenhuma delas encher. Então corra para os pontos indicados por setas vermelhas e bata nos homens,



para impedi-los de destruir tudo antes da música acabar.

Lance Vance

LIGHT MY PYRE

Com uma arma rápida no inventário, corra até a PCJ e siga a marca azul, que é seu irmão, proteja-o dos inimigos e tente não acertá-lo, já que Lance é bem ruim na direção. Quando chegar à mansão, passe rapidamente pela vigilância e atravesse o jardim para chegar à porta sem muito problema. Lá dentro, atire sem parar e evite o fogo a qualquer custo.

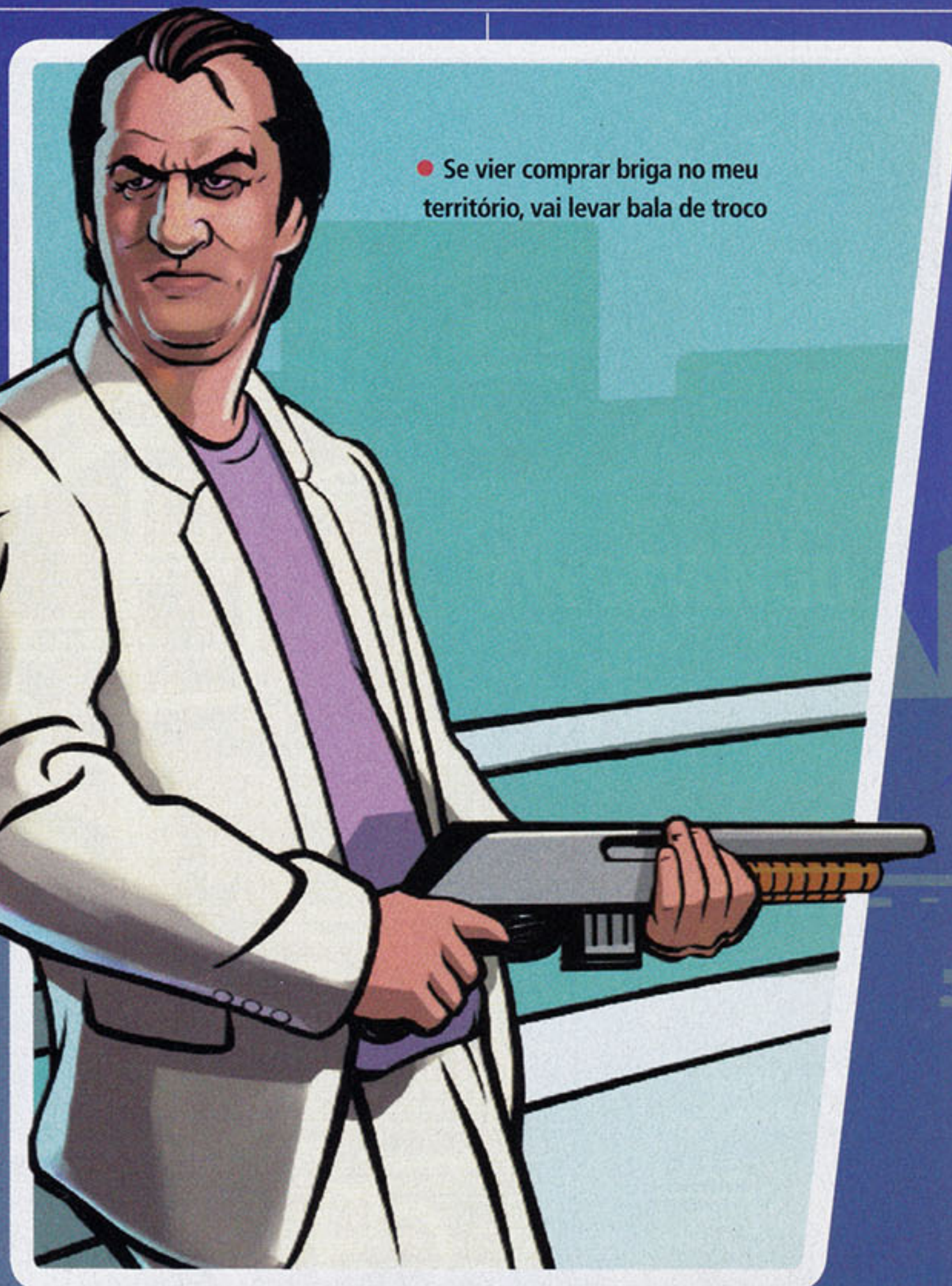
Ricardo Diaz

OVER THE TOP

Vá até a casa do Phil. No caminho, acabe com o carro inimigo, pegue o rapaz e siga com a caminhonete até perto da base militar. Com o portão aberto, vá ao próximo ponto e passe pelo muro. Evite as luzes e os guardas até chegar do outro lado. Logo que entrar, mate os dois homens e continue até o helicóptero (use o Jeep nas proximidades e corra sem parar). Com o helicóptero, levante vôo e siga para a mansão de Diaz. Pouse lá e se prepare para a última missão.

LAST STAND

Tenha um rifle potente, uma RPG, armadura e energia completa. Então levante vôo e siga até a marca. Mate todos os inimigos e seu helicóptero



será derrubado. Passe pela porta e mate os homens no lugar, rumo a outra passagem. No próximo andar,



mais inimigos. Elimine-os e continue até ver o helicóptero pousando no telhado. Na próxima marca, você encontrará mais inimigos (esconda-se do fogo do helicóptero inimigo). Entre uma rajada e outra, inimigos entram no local. Elimine-os e aproveite os momentos de calma para usar a RPG no veículo voador. Finalmente, pegue a munição no chão e prepare-se para o último combate no telhado. Seja rápido para conseguir um bom lugar e atire sem parar.



● Motorista conversando distraído normalmente resulta em caminhão roubado



"É AGORA OU NUNCA!"

A sua chance de ter um PlayStation 2 está na SDP

Você passou seis anos lendo sobre os jogos do PlayStation 2, ficou na vontade e até hoje não conseguiu juntar uma grana para comprar seu console. Então esta é a sua chance de concorrer a um PlayStation 2 todos os meses até janeiro do ano que vem.

Para concorrer, é fácil. Basta você provar que é criativo e criar uma frase com até 10 (dez) palavras OU tirar uma foto que expresse sua vontade de ter um PlayStation 2 e enviar para Revista SuperDicas PlayStation, PROMOÇÃO É AGORA OU NUNCA, Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo/SP, CEP 05437-000.

Serão escolhidos três vencedores, sendo que o mais criativo do mês será contemplado com 1 (um) PlayStation 2 Slim; os 2º e 3º colocados ganharão 1 (um) jogo para PlayStation 2 cada.

Você pode participar todos os meses até janeiro de 2007, porém, a cada mês, deverá enviar uma nova frase ou foto para continuar participando.

**PRESTE MUITA ATENÇÃO
AO REGULAMENTO E
NÃO PERCA ESTA
OPORTUNIDADE!**

GANHADORES DA EDIÇÃO 41:

1º LUGAR

Reginaldo Ferreira
Macapá / AM

Prêmio: 1 (um) PlayStation 2 Slim

2º LUGAR

Fabiano Nascimento de Souza
Imperatriz / MA

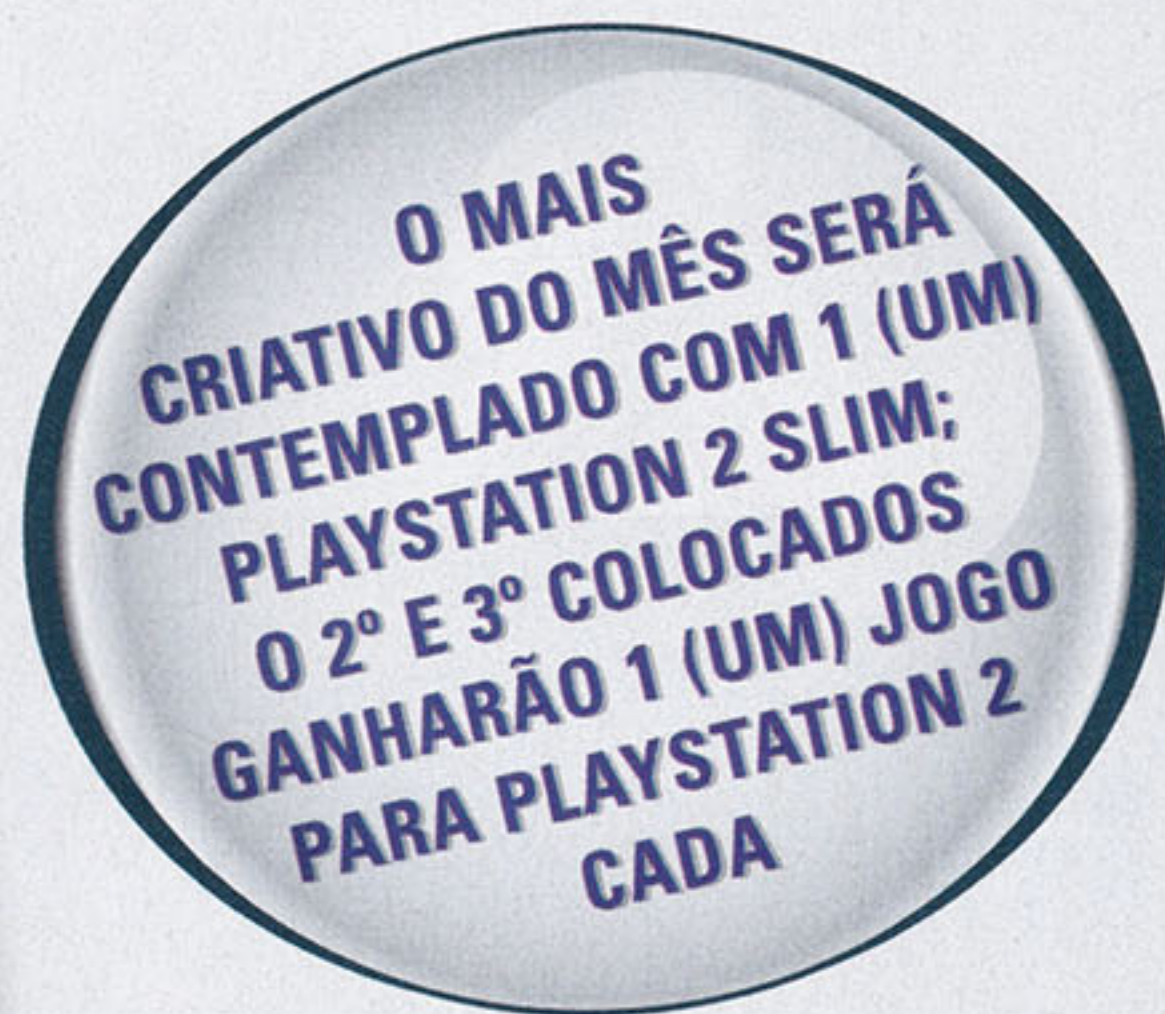
Prêmio: 1 (um) jogo original de PlayStation 2

3º LUGAR

Lucas Vaaldecir Steinmetz
Cerro Largo / RS

Prêmio: 1 (um) jogo original de PlayStation 2

Os ganhadores devem entrar em contato com a Futuro Comunicação confirmando os dados para a entrega dos prêmios.



1. A promoção É AGORA OU NUNCA é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation, residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 10/12/2006 a 10/01/2007;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas e colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
 - a.1) Tirar uma foto mostrando seu desejo pelo PlayStation 2;
 - a.2) Só valem fotos comuns (não digitais), enviadas por carta;
 - a.3) Atrás da foto, escreva seu nome, idade, endereço e telefone para contato;OU
 - a.1) Escrever uma frase com até 10 (dez) palavras, expressando seu desejo pelo PlayStation 2;
4. As cartas devem ser enviadas até o dia 20/01/2007, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem.
5. Os vencedores serão escolhidos pela criatividade de suas fotos ou frases pela equipe julgadora da Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma e a decisão é final;

6. A frase ou foto mais criativa receberá 1 (um) PlayStation 2 Slim, os 2º e 3º colocados receberão 1 (um) jogo de PlayStation 2 cada;
7. O prêmio é pessoal, intransferível e não poderá ser substituído;
8. A Futuro Comunicação reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor na revista SuperDicas PlayStation número 43;
9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation número 43, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
10. Ao participarem da promoção É AGORA OU NUNCA, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como de suas fotos e frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
11. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

Splinter Cell: Double Agent

Sam Fisher é o cara!

Por Rômulo Máthei **PS2**

DEMOROU, MAS CHEGOU. Depois de tanta espera e adiamentos, a série Splinter Cell está de volta. Após a morte de sua filha Sarah, Sam Fisher não tem nada a perder e vai colocar todo o seu conhecimento de campo a serviço da NSA para se infiltrar em uma das maiores organizações criminosas do mundo. Mãos à obra!

Trust Metter - A barra de confiança

Como você bem sabe, agora Fisher é um agente duplo, deve se infiltrar na JBA, mas ainda trabalha para a Third Echelon, divisão da NSA (Agência de Segurança Nacional). Às vezes, você terá que passar por testes das duas organizações para provar sua fidelidade, e não é nada fácil agradar a gregos e troianos. Para definir como está sua situação perante seus "camaradas" de profissão, você tem a Trust Meter, uma barra medidora de confiança. Esta barra possui duas extremidades: JBA e NSA. O ideal é que você permaneça o mais próximo do centro possível para não ter que puxar sardinha para nenhum dos lados. Conforme o medidor fica mais perto de uma das organizações, você pode ganhar por um lado, mas perder por outro. Se ficar mais para o lado dos bandidos, você pode começar a ser desacreditado na NSA, que lhe dará menos informações e equipamentos, por exemplo. Já se você ficar com o medidor mais para o lado dos mocinhos, os caras maus podem desconfiar e sua missão pode ir por água abaixo.

É como Buda ensinou, meu amigo, o caminho ideal é o caminho do meio!

1ª Fase

ICELAND – FROZEN WILDERNESS (PARTE 1)

Sam é convocado para uma missão na Islândia, onde deve estourar um esquema de tráfico de armas nucleares. Você começa o game descendo de rapel com seu companheiro da Third Echelon, Hisham. Vire 180° e entre na caverna. Siga agachado até o guarda e espere que ele termine de falar no rádio, então o agarre através do gelo e puxe o sacana para o escuro para deixar seu caminho livre.

Enquanto você estiver com o guarda sob seu comando, interrogue-o para obter as informações necessárias para localizar as armas químicas; só depois de interrogar, apague-o. Você deverá interagir com Hisham agora para continuar, atravesse pelo caminho livre e chegue perto da parede da esquerda.

COMANDOS

START	Pause	R2	Inventário de itens e armas
SELECT	Opções / Menu PDA	R1	Atirar / Facada / Matar inimigo / Colocar wall mines
L2	Assobio / Chamar ou pedir para o parceiro esperar	△	Pular
L1	Arma secundária / Krav Maga / Prender a respiração / Desmatar inimigo	○	Agachar / Parar
↑	Visão EMF	⊕	Equipar Item (arma)
←	Visão Noturna	⊗	Interagir
→	Visão Térmica	R3	Visão telescópica (EEV, para hackear computadores à distância)



Clique em Interact com Hisham e ele o ajudará a subir pela borda do gelo. Desça pela passagem e siga pelas tábuas por cima. Salve seu progresso se quiser. Quando passar o save point, ordene que Hisham fique esperando (L2+direcional analógico para direita), observe a trajetória dos guardas e desça sozinho para pegar os dois de surpresa. Você pode usar a Sticky Camera para poder visualizar melhor os inimigos. Neutralize-os sem ser visto, use o assobio (L2+direcional analógico para esquerda) para chamar a atenção do que está na parte de baixo da tela, nocauteie o malandro, esconda o corpo e depois pegue o que está na parte de cima.



Use o painel na cabine de observação para abrir a porta e siga com seu parceiro (tem um Med Kit aqui se você precisar) pela passagem aberta. Interaja com ele novamente para chegar ao outro lado. Agarre e interogue o guarda. Depois escale pelo cano amarelo e derrube o outro guarda que está na grade, na parte de cima. Agora você vai aprender um pouquinho sobre um dos equipamentos mais úteis de todo o jogo, o OCP.

Durante o game, você vai se deparar com diversos obstáculos, mas nada é mais letal para sua missão do que as câmeras de vigilância. É essencial que você passe despercebido em alguns lugares, e é para isso que iremos usar o OCP. OCP é a abreviação para Optically Channeled Potentiator, ou seja, um aparelho que está acoplado em sua SC Pistol (Socom) e que emite uma onda magnética que bloqueia ou modifica temporariamente o funcionamento de

aparelhos eletrônicos tais como: câmeras, rádios, alarmes, sensores laser etc. Para que funcione, basta você equipar a Socom, mirar de uma distância segura e apertar R1. A luz verde indicará se funcionou ou não. Para ter certeza, ative sua visão azul e verifique se o aparelho eletrônico está funcionando. Seja o mais breve possível, pois o efeito da OCP dura pouco.

Após passar pela câmera, suba pela escadinha amarela e corte o plástico.

ICELAND – MUNITIONS FACTORY (PARTE 2)

Aperte o botão para acionar a válvula e abrir a passagem. Desça pela vala de água e atravesse a porta entreaberta. Use a visão noturna para enxergar o cano na parede e suba por ele. Neutralize o guarda, use o OCP no laser e quando virar para a esquerda, fique esperto com a câmera no final do corredor. Use novamente o OCP na câmera, escute a conversa dos dois guardas e neutralize-os sem ser visto. Você vai receber instruções para colocar cargas explosivas (charges) nos terminais de computador, o primeiro é na tela em que você neutralizou estes dois últimos guardas, perto da porta de saída. No próximo corredor, há mais uma câmera, OCP nela e depois suba a escadaria. Hora de usar seu Goggles.

Algumas missões só serão cumpridas se você hackear (conseguir informações secretas dos computadores) as máquinas dos seus inimigos. Você pode fazer isso mexendo nelas (de perto) ou usando os óculos de Fisher (goggles), de longe demora mais para hackear, porém é mil vezes mais seguro. Alguns computadores estão codificados. Quando você se deparar com um desses, terá que usar o botão L3 (para esquerda e direita e para cima e para baixo) até igualar a frequência. Quando deixar as frequências sobrepostas, é só apertar o X para confirmar.

Entre com cuidado pela porta (open door stealth) e posicione-se de uma maneira que dê para você enxergar o monitor do PC, o Scan será feito automaticamente. Passe pelo guarda dorminhoco (com cautela, é claro) e escaneie o outro computador, desta vez você terá que equalizar as frequências, mas é coisa rápida. No próximo corredor, há uma câmera de vigilância. Passe por ela e use o Lockpick na próxima porta.



O Lockpick (popularmente conhecido como micha pelos brasileiros) é outro instrumento que você utilizará muito. Quando aparecer a opção Pick Lock, aperte X e gire o botão L3 devagar até sentir mexer a tranca. Quando isso acontecer, segure o direcional nesta direção e repita até abrir a porta.

Entre pela porta e use as colunas amarelas para espreitar o guarda. Siga em frente. Passe pela próxima porta usando o Lockpick novamente.

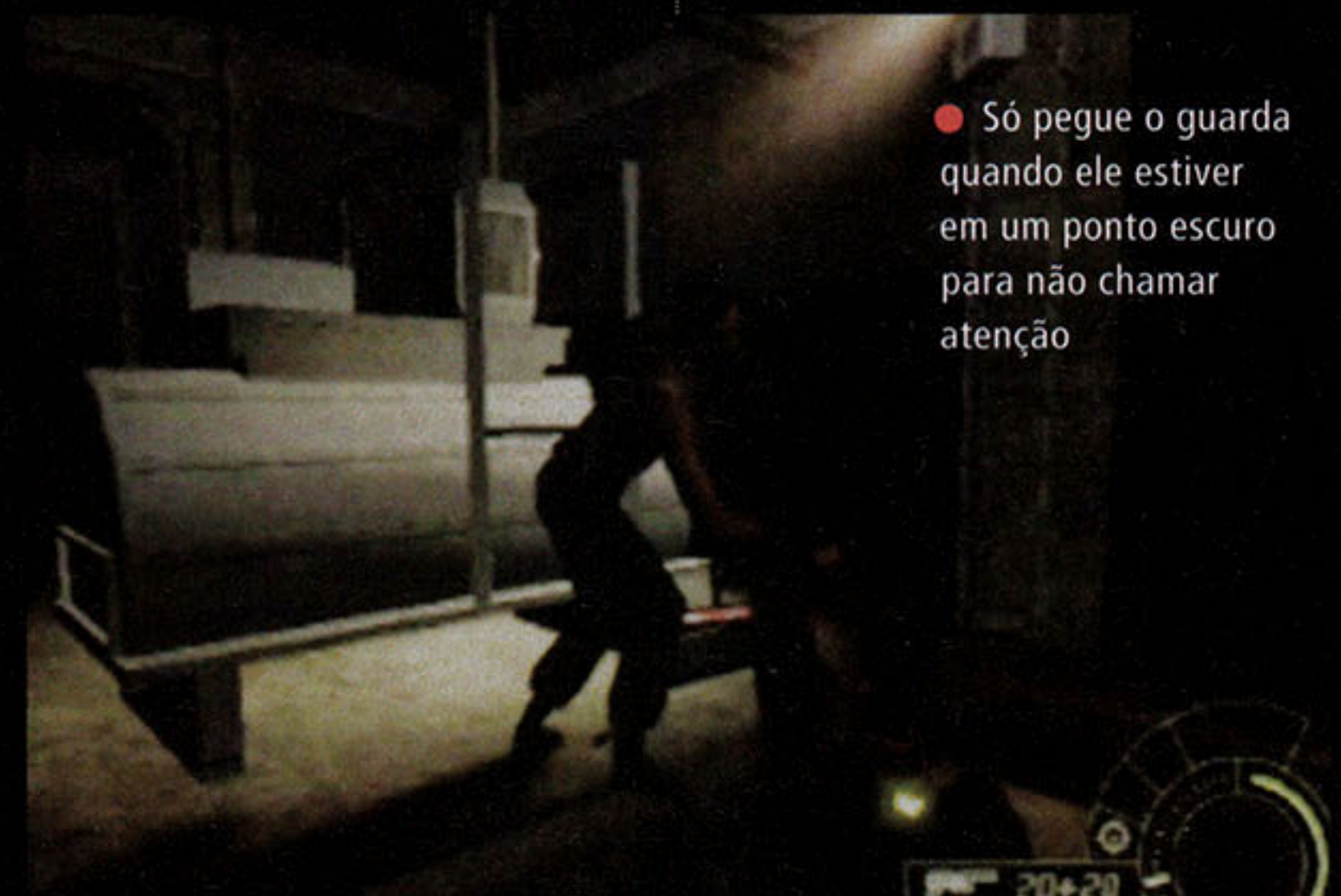
Quando você estiver entre duas paredes próximas, fique de frente para uma delas e aperte A, Fisher irá escalar e espreitar por cima os inimigos. Você pode ficar por cima sem ser visto, pode usar suas armas ou simplesmente cair nos adversários quando eles estiverem embaixo de você apertando o botão B.

Use o OCP na câmera, desça a escadinha até passar pelo save point. No corredor feito de grades, nocauteie o vigilante e siga em frente até os lasers. Use a OCP nos feixes de baixo e passe agachado.

Continue agachado e se prepare para pegar mais dois guardas, um logo em frente (seja rápido para que ele não tenha tempo de passar pela porta dupla). Na porta dupla (a sala do gerador), você deve imobilizar o segundo guarda. Não esqueça de esconder os corpos. Suba a escadinha amarela na sala do gerador, coloque a carga no segundo terminal e abra a porta no painel da parede ao lado. Continue pela porta recém-aberta. Perto da escada no chão, tem uma sala com um Med Kit, use-o se necessário e depois desça pela escada.

ICELAND – MUNITIONS FACTORY (PARTE 3)

Passe pelo canto da parede, entre no buraco do chão no final do corredor e, devagar, entre na água para pegar desprevenido o homem que está arrumando o gerador. Na próxima sala, há uma câmera na escada, depois de passar por ela, entre no duto de ventilação no canto inferior direito após a escada. Em silêncio, abra o portão da grade com o Lockpick, pegue a latinha no chão perto do portão, vá para o



● Só pegue o guarda quando ele estiver em um ponto escuro para não chamar atenção

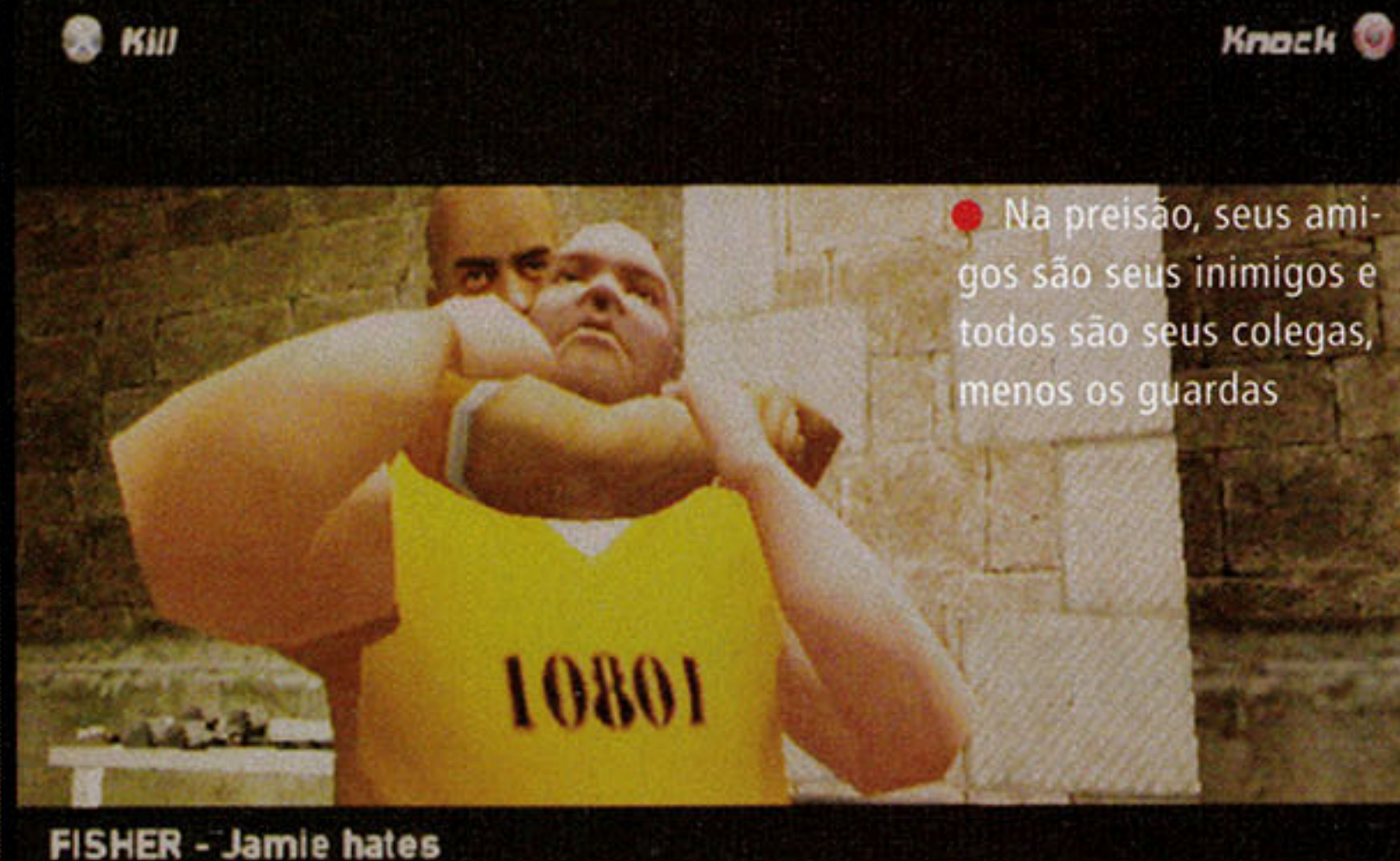
extremo oposto do corredor e jogue a latinha no outro canto (□) para chamar a atenção dos guardas (são dois aqui). Passe por eles e continue pela escadaria até a próxima porta (você pode também atravessar a grade subindo por ela), após mais um save point, desça pelo parapeito à direita e neutralize o laser superior para prosseguir (pule o feixe laser). Com cuidado, suba pela escadaria à direita, espere a plataforma chegar até você e atravesse para o outro lado. Você deverá ficar sobre a sala dos guardas (são dois), espere cada um fazer sua ronda e quando eles pararem em frente a abertura da grade, acerte-os com sua Socom (porque ela tem silenciador) para que eles caiam no fogo. Coloque os explosivos no terminal da sala dos guardas.

Passe pela porta dupla e tome cuidado com uma câmera. Use o OCP no rádio que fica na salinha depois da curva para a esquerda para confundir o guarda (você pode também abrir a porta com tudo e nocauteá-lo assim). Siga em frente tomando cuidado com mais uma câmera e entre na próxima porta. Desça pela escada da plataforma e interrogue o homem que está trabalhando no esmeril, dê um jeitinho no outro homem que está trabalhando com o martelo (o terminal onde você deve colocar os outros explosivos está à direita do homem com martelo). Suba pela escadinha que você desceu da plataforma e siga até a próxima escada à esquerda. Cuidado com mais uma câmera. No final do corredor, está a sala de controle, pegue as informações no computador (incluindo o código para abrir a porta ao lado do homem que estava trabalhando com o martelo: 7931). Sam recebe a notícia de Lambert para abortar a missão. Ele diz que sua filha Sarah morreu em um acidente. Desça e passe pela porta usando o código no painel. Siga para a direita pulando sobre os obstáculos e saia do complexo.

2ª Fase

ELLSWORTH PRISON, KANSAS – GENERAL POPULATION - PARTE 1

Agora que não tem nada a perder, Fisher aceita uma missão como agente infiltrado em uma organização criminosa. Você começa em uma cela na penitenciária Ellsworth e tem que ganhar a confiança de Jamie, outro detento e membro da



JBA (a organização em que Sam tem que se infiltrar) para completar seu objetivo como agente da Third Echelon. Passe por baixo da cama e converse com Jamie. Ele conseguiu um rádio, mas precisa que você arranje outro para conseguirem fugir juntos. Após o diálogo, Jamie lhe dará uma mãozinha para passar por cima dos canos. Suba pela escada e abra a grade. Suba pelo cano amarelo e continue até chegar à abertura da sala dos guardas. Use o Lockpick para abrir e entre. Espere o guarda sair e pegue o Walkie Talkie perto da Janela. Agora você tem 01:45 minuto para voltar para a cela. Após a cena com Lambert, você deverá ir ao pátio da prisão. Siga a linha amarela do chão e depois que ela acabar, continue em frente.

Ao chegar no pátio, você vai se deparar com um grandalhão querendo apagar Jamie. Sam agarra o fortão e deve escolher entre matá-lo (X) ou apenas nocauteá-lo (O). Se matar, a Trust Meter vai para o lado da JBA; se nocautear, sua barra ganha conceito com a NSA. Nesse momento do jogo, é importante que você ganhe a confiança de Jamie mais do que tudo – então mate o gordão.

ELLSWORTH PRISON, KANSAS – GENERAL POPULATION - PARTE 2



Os guardas usarão gás para deter Sam e Jamie. Ao acordar na cela, como você matou Barnham, Jamie deixará você pegar a arma do guarda. Saia da cela usando o Lockpick e pegue a seringa de adrenalina

na pia em frente à cela. Com a ajuda de Jamie, pule para o outro lado do fogo e use-o também para abrir a grade e seguir por cima. Salve seu progresso se desejar.

Continue em frente e apague o guarda que está detendo um dos presos. Siga para a direita e use Jamie para alcançar o registro de água na parede e apagar o fogo do caminho. Ordene que Jamie fique esperando por você e pegue os dois guardas na próxima porta dupla e passe por cima da grade no final da mesma sala. Suba a escada e entre na abertura do chão no final do corredor. Neutralize o guarda e acesse o computador na próxima sala. O código para a porta desta sala é 3190. Siga até o final do corredor, abra a última porta e passe pelo fogo para entrar na velha ala das celas.

ELLSWORTH PRISON, KANSAS – OLD CELL BLOCK

Os guardas pegaram Jamie e o prenderam na câmara de gás. Entre na porta do final do corredor e esqueça os guardas, pois dá para passar despercebido facilmente. Suba as escadas à esquerda e pegue o cano amarelo para chegar ao outro lado. Quando descer, entre no duto de ventilação na parede perto do cano. Mais para frente, você sairá em uma sala com dois guardas, neutralize os dois e esconda os corpos. À direita, está uma sala com munição para



sua arma e um computador com informações sobre a manutenção dos detectores de metais da prisão. Depois de pegar a munição e as informações, siga pelo caminho à esquerda do duto onde você saiu e salve seu progresso.

Vire no corredor, entre na primeira porta à esquerda e passe pelo duto de ventilação, você chegará à sala de controle da Câmara de Gás, espere os guardas terminarem o diálogo, deixe um deles chegar perto do painel e interrogue-o. Destrave a câmara de gás no painel, saia da sala e entre na porta à esquerda, desça as escadas se livre de mais um guarda para soltar Jamie (ganhe mais uns pontos a favor com a JBA). Desça e acesse o computador, siga pela porta em frente ao mesmo, à esquerda você encontrará o necrotério (há uns discos lá dentro que a NSA irá precisar; se quiser ganhar pontos com os caras bonzinhos, pegue estes discos). Depois, siga para a esquerda e suba as escadas em direção à capela (Chapel), Jamie irá abrir as grades para Sam passar.

ELLSWORTH PRISON, KANSAS – CHAPEL

Jamie irá sugerir que Sam se junte à JBA (nosso plano está dando certo). A porta dupla no final do corredor dá acesso à capela. Tome cuidado com os guardas. Você pode apagar as velas para ajudar a escurecer o ambiente, evitando ser visto. No fundo da capela, há uma sala com informações no computador (que fazem com que a sua Trust Meter vá para o lado da JBA). Enfim, suba a escadaria da capela, atravesse para o outro lado pelo cano amarelo e desate o nó da corda para subir pela abóbada. Interrogue o guarda, desça pela escadaria, abra a primeira porta para encontrar Jamie e desça até o final. Agora é só sair e seguir para o final da tela. Pule o muro e vocês estarão livres. Uma vez fora da prisão, você estará oficialmente convidado para entrar na JBA.

3ª Fase

JBA HEADQUARTERS – PARTE 1

Dentro do campo do inimigo, sua primeira missão é localizar e regular quatro caixas de fusíveis (Fuse Box).



Acessando seu PDA (**SELECT**), você pode..... encontrar a localização das 4 pelo mapa. Suba pela escada na parede até o terraço, interrogue o guarda tomando cuidado com as duas câmeras existentes aqui em cima. Ajuste a Fuse Box 01 e entre pela porta no canto direito do terraço (espere o guarda sair da porta e pegue-o por trás antes de entrar). Vire à direita e passe reto pelo corredor com a câmera para entrar na porta escrito Emile, acesse o computador e pegue as digitais de Emile no teclado do computador e no aparelho de som do quarto com seu Fingerprint Scanner. Saia e use o OCP na câmera do corredor em que você passou reto. No mesmo corredor, há uma sala com portas de vidro, entre, use o OCP nos lasers e hackeie o computador. Como você está com a barra de trust muito para o lado da JBA, escolha mandar as informações hackeadas para Lambert (apertando **○**) da NSA para equilibrar um pouco sua Trust Meter. Saia da sala do computador e use mais uma vez o OCP na câmera para passar pelo corredor. Passe por mais um laser e entre na sala com a porta escrito Enrica. Colha as digitais de BJ Sykes na bancada, e de Enrica Villablanca, no rádio. Use o computador e saia do quarto, entre na porta do final do corredor e desça a escadaria (salve seu progresso). Entre na próxima porta e escaneie a bancada de ferramentas e a lata no chão. O corredor perto do Med Kit dá acesso à Fuse Box 02 e se, você continuar,

vai sair no local onde começa o estágio. Ajuste o Fuse Box 02 e volte para o outro corredor para chegar a uma porta dupla.

Do outro lado desta porta, existem três guardas, um fazendo a ronda até a porta (mas não abrindo) e outros dois na parte de cima da escadaria. Existe uma câmera logo acima da porta, mas ela não lhe identifica porque está muito escuro. No centro do galpão (no teto) tem um sensor de movimento (que é facilmente burlado com o OCP). Espere o guarda que fica perto da porta sair, use o OCP na câmera e suba as escadas. Elimine os três guardas, hackeie o computador do andar de cima, desça e saia pela porta dupla na qual você ainda não tinha entrado (tem uma câmera sobre ela também, então tome cuidado). Seguindo pelo corredor, você verá uma porta dupla aberta. Entre por ela, tomando cuidado com os lasers e câmeras e siga até as docas. Tem mais uma Fuse Box aqui, a Fuse Box 03. Para ficar mais fácil, use o OCP na lâmpada acima da caixa para que Sam passe despercebido. Volte até o ponto onde você encontrou a porta dupla aberta e continue em frente até a próxima porta dupla. Mais um guarda e duas câmeras aqui, e também a Fuse Box 04. Suba nas caixas para alcançar a última caixa de fusíveis e depois volte para a sala de vidro do início da tela para usar mais uma vez o computador (na sala da última caixa de fusíveis, você pode usar um computador que fica bem no centro para armazenar mais informações antes de voltar para a sala de vidro). Volte para o local onde você começou esta missão e entre na porta que antes não abria.

● Evite ficar em locais iluminados para não ser pego de surpresa

EMILE - Stay out of sight. I don't want the others to know you're here.

UPDATED - Gain access to a computer

INTERACT
OPEN DOOR
OPEN DOOR STEALTH
BASH DOOR

Communication Box

Objectives Update

Interaction System

Alarm Indicator

COOP Action

Note Added To PDA

Objective Update

Selected Weapon

Secondary Function

Ambient Sound

Noise Meter

Life Bar

Stealth Meter

The stealth meter shows how visible Sam is. The darker the better. When the meter is completely dark, Sam can't be seen.

0+14

4ª Fase

MONEY TRAIN NEW YORK UNDERGROUND - BANK STATION

Dufraisne quer a senha do trem pagador de New York. Trabalho sujo, mas que tem que ser feito por você com uma ajudinha muito especial de Enrica. Passe para o outro lado dos escombros e Enrica precisará de sua ajuda para alcançar o outro lado e desligar o ventilador que dará sequência ao seu progresso. A fase é tranquila, passe sem ser visto pelos guardas até o primeiro checkpoint (se necessário, nocauteie-os com , mas não os mate). Após descer de rapel, Enrica irá contatá-lo pelo rádio. Entre no cano em frente, suba pelo cano amarelo e entre na rachadura da parede logo à direita. Tome cuidado com a câmera acima de você e entre pela cavidade à direita. Espere os guardas terminarem de conversar e Enrica falar pelo rádio, saia do duto e nocauteie o guarda (não se esqueça de esconder o corpo). Espere o outro guarda voltar e faça o mesmo. Seu objetivo é pegar o código do trem com o chefe da estação na próxima sala. Interrogue-o e use o computador para pegar o código da porta (2833). Passe pela porta, espere os guardas conversarem, agarre o que ficou e leve para dentro da cela à direita. Prossiga (cuidado com os feixes lasers) use o computador e suba a escadaria, perto da porta na parte de cima há um cano. Assobie e espere o guarda abrir a porta. Depois é só pegá-lo de jeito, entrar e descer até o trem. Entre na parte traseira do mesmo.



No trem, suba pela escada até o teto até descer no segundo vagão. Há uma câmera de vigilância e dois guardas, no terceiro vagão só tem lasers (mas é difícil acertar com o trem balançando do jeito que balança). Após passar pelos lasers, desacople os vagões e suba pela escadinha (se precisar, mate alguns guardas no caminho). Quando não der mais pra você ir pra

frente, entre pela porta dianteira do penúltimo vagão, mate os três guardas com a mira telescópica, use o computador e o painel onde estavam os guardas. Saia e entre no primeiro vagão. Vá apagando as luzes fluorescentes com seu OCP, neutralize os dois guardas e interaja com o maquinista.

5ª Fase

COZUMEL, MÉXICO - HONEYMOON CRUISE

A situação neste ponto está muito a favor da JBA, hora de trabalhar um pouco para a agência que tanto deu experiência ao velho Sam Fisher. Fisher está em um cruzeiro em direção ao México, onde Dufraisne pretende detonar um artefato que conseguiu com o dinheiro roubado no trem de Nova York e conta com a ajuda novamente de Enrica. Logo de cara, apague o policial, saia da suíte para a direita, esquerda e direita. Entre na porta com o vidro redondo e pegue os dois guardas à direita e também as informações no computador, depois pegue o caminho da esquerda. A porta perto do piano dá acesso ao elevador, passe direto por ela, continuando para a direita. Passe sem ser visto pelo salão de festas e pegue qualquer caminho da escadaria circular (direita ou esquerda, o da direita é mais escuro então fica mais fácil se esconder). Aqui você vai ter que atrair guarda por guarda e derrubar um por um. Saia pela porta vigiada pelos coleguinhas e suba no deck para falar com Enrica. Depois de interagir com ela, procure-a mais ao norte e volte para o elevador (lembra? Perto do piano?). Entre pelo alçapão e desça pelo elevador.



COZUMEL, MÉXICO - BOMB DALL

Siga em frente e pare no local mais escuro que você encontrar, espere o guarda passar por você e nocauteie-o. À esquerda, tem uma câmera. Siga para a direita e pegue

o guarda que está dormindo na cadeira (use o cano amarelo acima dele para ficar mais fácil). Não se esqueça de pegar o cartão (keycard) no chão. Volte para o corredor da câmera (o da direita) e continue até chegar à sala do motor do navio, tomando cuidado com os guardas. Desça as escadas e desligue os motores no painel à direita. Continue pelo corredor à esquerda do painel, passe pela porta de grade e você chegará a outro corredor parecido com aquele onde você pegou o cartão de identificação do guarda que estava dormindo. Continue pela esquerda, use o computador, continue e use o keycard na grade. Cuidado com os três guardas aqui. Pegue a bomba no barco (JBA), suba pela corda, entre na porta do andar superior e use o computador (NSA). Volte até o local onde você desligou os motores do navio e siga para a direita. Passe agachado pela passagem para encontrar Enrica. Entregue a bomba, ajude-a a passar para o outro lado para implantar a bomba, o celular dela é o detonador. Quando ela passar para o outro lado, o celular cai e ela pede para que Fisher o pegue. Você tem duas opções: (X) entregar e detonar colocando a perder 2.000 vidas e abaixando toda a sua barra para o lado da JBA ou (C) para passar as informações para a NSA antes de entregar o celular para Enrica. Escolha (C) e volte para a tela em que você pegou a bomba (no barco). Cuidado com o guarda.

6ª Fase

OKHOTSK SEA OF OKHOTSK, RÚSSIA - MERCENARY CAMP

As coisas ficaram feias para Fisher, Dufraisne está desconfiado. Sua missão inicial principal é neutralizar os mercenários russos e desabilitar os cinco terminais de satélites. Os terminais são os computadores com as luzes azuis. Comece a fase caminhando para a esquerda. Você não pode matar os guardas em hipótese alguma, deve apenas nocauteá-los com  ou agarrando por trás e . Livre-se do primeiro guarda e desabilite o primeiro terminal à direita. Continue pelo caminho que o primeiro guarda estava vigiando, onde há mais dois guardas (são sempre três guardas

por terminal de satélite). Passe pelo flare (sinalizador) vermelho e siga para a esquerda, entre no buraco perto do outro flare. Ao sair do outro lado, você terá um guarda na sua localização e mais dois abaixo da colina (que você pode descer de Rapel pela direita ou com uma corda normal pela esquerda). Neutralize o que está perto de você, desça e pegue o que fica fazendo ronda. O último, você pode derrubar de longe com uma bala de borracha no meio da cabeça (se descer de rapel, poderá quebrar um gelo no meio do caminho que dará acesso a outro caminho no mapa, mas vamos por partes). Dentro da barraca vigiada, pegue os códigos (codes) na mesa, desabilite o segundo computador do satélite e se cure se necessário. Saia da barraca e siga para a esquerda da fogueira. No caminho, você vai encontrar uma wall mine (mina de parede).



Toda vez que você encontrar uma wall mine, é morte na certa se passar correndo por ela. Para desativá-las, é simples: aproxime-se o mais lentamente possível e, quando a luz mudar de vermelho para verde, aperte . Você pode usá-la também selecionando no seu menu de armas e implantando-as com . Simples, não?

Continue pelo corredor tomando cuidado com as wall mines e com os alarmes lasers. Após passar a metralhadora (guarde este local na memória), você tem a opção de seguir para a esquerda. Não vá ainda, continue em frente e desabilite o terceiro terminal. Entre na passagem quase imperceptível em frente ao flare da parede (onde o guarda ficava parado no meio da ronda). No corredor, use o OCP nos lasers inferiores e passe agachado. Mais à frente, você verá outra metralhadora automática e um gerador a diesel. Passe pela metralhadora e perfure o gerador com a faca (spike) para cortar a luz de dentro da caverna. Entre na caverna e passe por baixo da ponte pela água. Se preferir,

neutralize o outro gerador para facilitar sua furtividade no escuro. Enfim, pegue os três guardas russos na ponte e volte para a passagem ao lado da primeira metralhadora (lembra?). No corredor, você encontrará mais duas wall mines. Quando sair do corredor, espere os guardas conversarem, vá para a direita e sabote o detonador no fundo da tela. Siga para o lado oposto e neutralize o último terminal. Mais à frente, você deve entrar em uma passagem agachado. Livre-se dos três guardas e suba pela corda no final da tela.

SEA OF OKHOTSK, RUSSIA – ICEBOUND TANKER

Se você for visto em qualquer parte desta fase, será levado como prisioneiro. Caso isso aconteça, gire o botão **B** como se estivesse usando o Lockpick, guiando-se pelo som, pois está com as mãos nas costas. Após se soltar, verifique a carga do navio (drogas), cure-se e pegue seus equipamentos.

Siga para a esquerda, espere atrás do barril e interrogue o guarda. Ele irá falar sobre o capitão. Continue pela próxima porta, passe por uma salinha pequena e deslize a próxima porta. Vire para a esquerda e derrube o guarda com um tiro de borracha. Repare que neste corredor há uma passagem no chão, mas não entre ainda. Entre na porta à esquerda e siga para a direita com cuidado. Mate o guarda que faz a ronda e o que está dentro da cabine. Use o computador e se quiser se curar, prossiga até o banheiro no final do corredor. Agora você deverá ir até a outra extremidade do corredor para encontrar a cabine do capitão. Ele vai lhe dizer que plantou quatro bombas no navio – hora de desarmar os artefatos.



Quem jogou Chaos Theory já está familiarizado com o esquema de desarmamento de bombas. Se você não jogou o game anterior da série, aqui vai a explicação de como desarmar estes artefatos

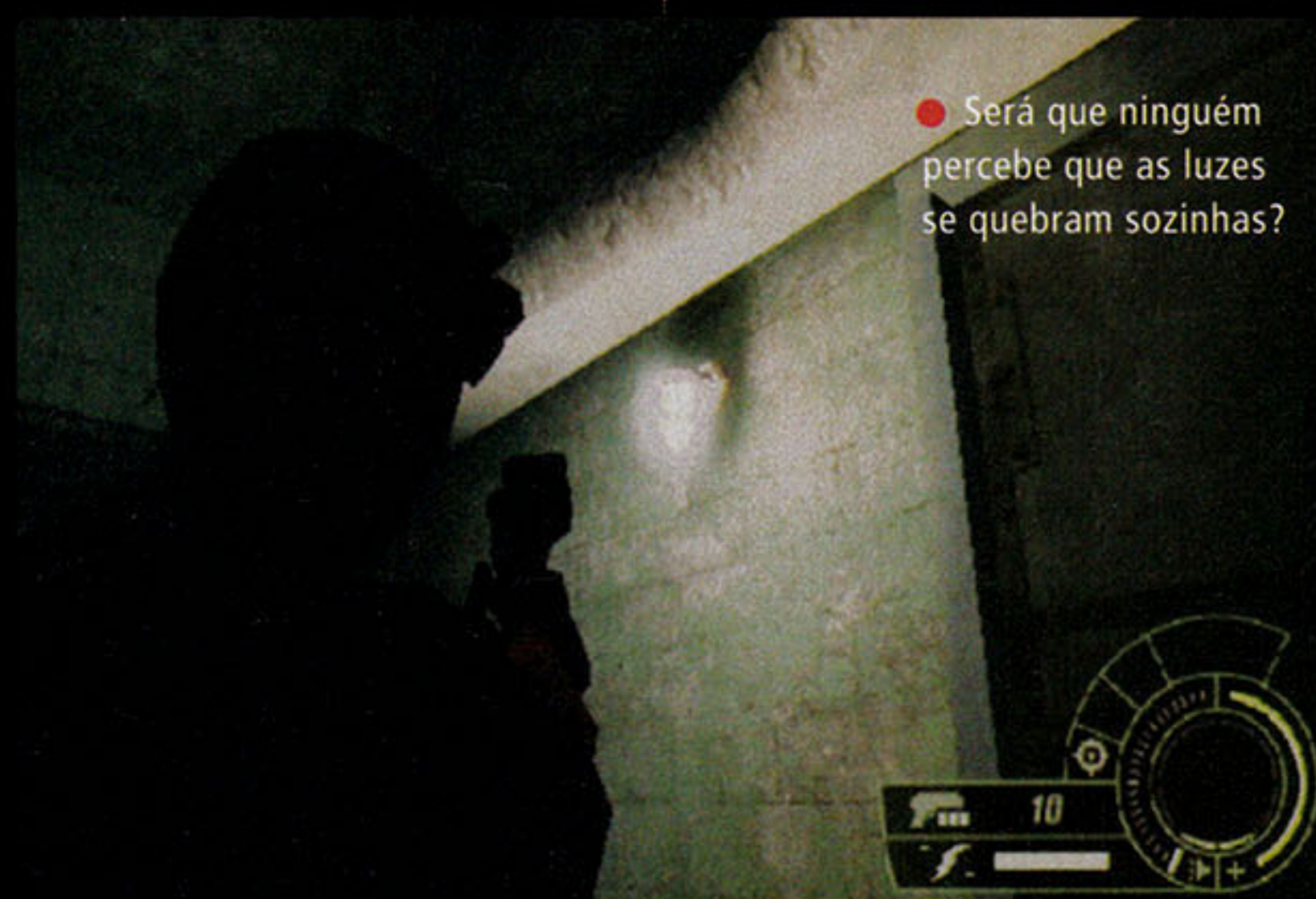
tão perigosos. Quando se deparar com uma bomba-relógio, clique em Defuse. Geralmente, as bombas possuem quatro cabos brancos que devem ser cortados na ordem certa. Com o direcional analógico, você muda de cabo para cabo. Quando sentir o controle vibrar, corte o fio apertando **X** e procure pelo próximo fio que vibra e assim por diante até cortar os quatro.

Volte até o corredor com a abertura no chão e entre por ela. Desça pela escada e tome cuidado com a câmera logo acima da sua cabeça. Aqui é a área onde estão os quatro artefatos que você deve desarmar, dois na parte de cima dos andaimes e dois na parte de baixo, onde há três guardas vigiando. O local é cheio de câmeras. Se você for visto por uma delas, o capitão irá diminuir o tempo de detonação de dez minutos para três, e aí a coisa complica. Portanto, não seja visto. Volte para a área onde você interrogou o primeiro guarda nesta fase e continue em frente até chegar às escadarias. Quando você chegar ao topo, tome cuidado com a metralhadora com sensor de movimento, pendure-se na borda da escada ao lado esquerdo da metralhadora e quando ela virar para o seu lado oposto, suba e desligue-a por trás. Passe pela frente da metralhadora e entre na porta perto da saída da escada. Entre na casa de controle, mexa no painel e no computador, volte para a metralhadora, saia pela porta atrás dela, continue até o terraço (use as munições anti-estática nas metralhadoras se precisar).

KINSHASA, CONGO – HOTEL SUITES

Nesta missão, Fisher não começa com nenhum de seus equipamentos, nem mesmo o Goggles. Só após falar com Emile você terá acesso às parafernalias todas.

Continue pelo ralo até a extremidade oposta de onde você começa a fase. Saia com cuidado e abra a porta à esquerda, passe pelo vão e pegue o elevador. Uma série de explosões vão se iniciar. Toda vez que explodir e as luzes se apagarem significa que a energia do hotel se foi, então é a melhor oportunidade para você agir, pois nem os guardas nem as câmeras o enxergarão. Aperte o botão do elevador para subir. Quan-



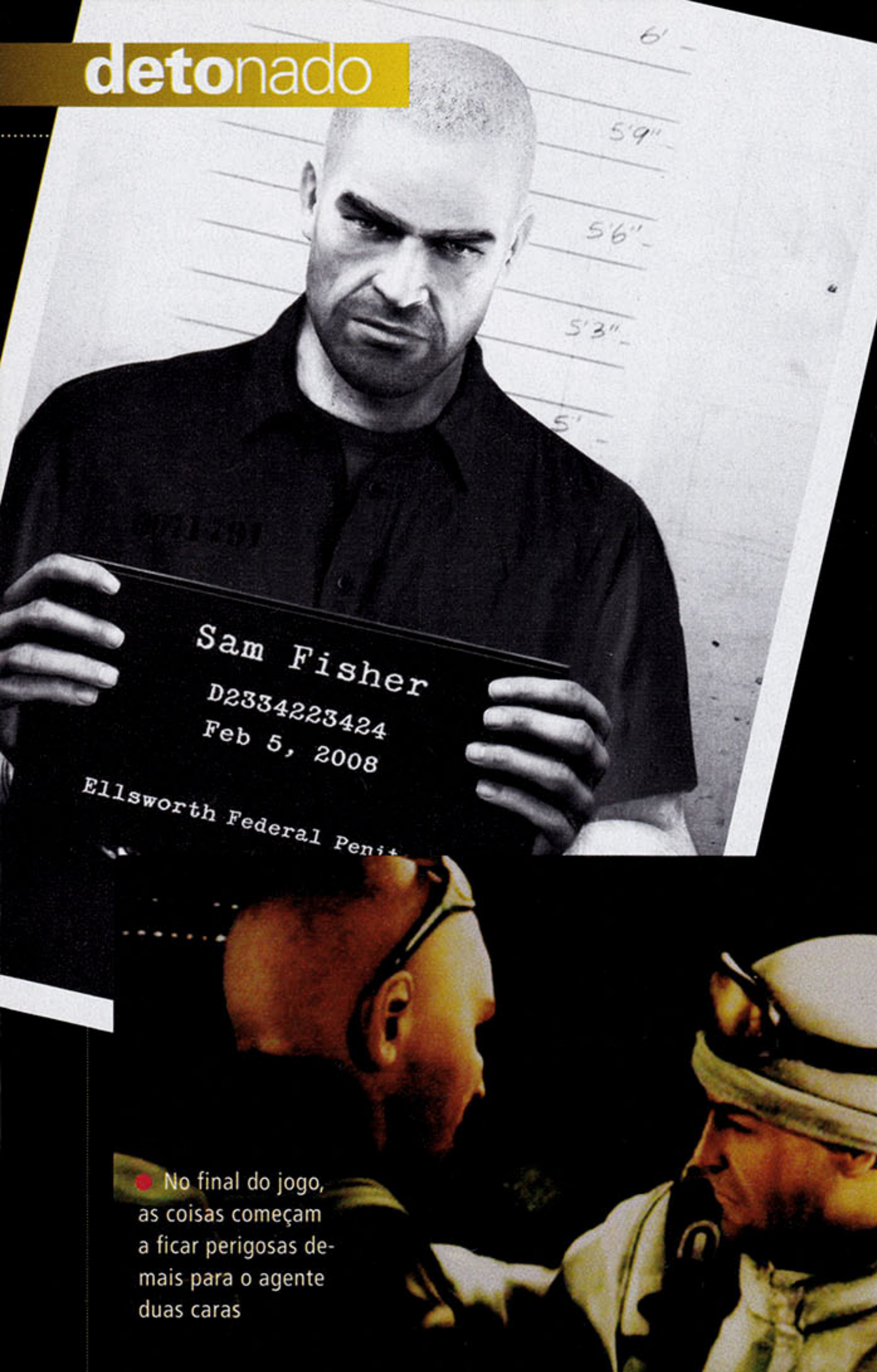
do o elevador parar, pendure-se e espere a luz apagar com a explosão. Passe pelos guardas, nocauteando um por um (interrogar é uma ótima ideia aqui). Passe pela porta e entre na porta da direita que dá acesso à escadaria do hotel. Suba para o décimo andar. No corredor, há dois guardas. Entre no quarto 1003 (depois da curva em S à direita), tomando cuidado com o guarda e com a câmera perto do elevador. Pegue o keycard na mesinha do telefone (cuidado com o guarda dormindo na cama). Saia pela porta do lado esquerdo da cama, atravesse mais uma em frente e entre pela porta à esquerda. Você voltará ao corredor principal do 10º andar, espere a energia cair e corra até o final (por causa da câmera).

Use o keycard na porta, siga para a direita e entre na salinha de comunicações da suíte, desça a escadaria e hackeie o computador na cozinha. Volte para o décimo andar e use o keycard na porta perto da escadaria principal, hackeie o computador na cozinha e depois procure no quarto na escrivaninha (search cabinet). Volte para a sala onde você usou pela primeira vez o keycard e complete o objetivo para a NSA no quatinho de comunicação. Desça para o 9º andar e encontre Emile no quarto 901. Siga para o elevador para pegar seus equipamentos e descer até o lobby do hotel. No saguão principal, a melhor maneira de você acabar com os guardas é usando o rifle Sniper. Olhe no mapa e continue até encontrar Hisham (se lembra dele? Da sua primeira missão?). Escolha salvar o coitado (Save Hisham). Continue até a sala da piscina e entre na porta onde a tromba do elefante aponta. Neste

corredor, você tem duas opções: pegue a porta da esquerda, mate todos os soldados, acesse o computador e cuidado com a metralhadora automatizada na última moita à direita perto do tanque de guerra (vá pelos cantos e desarme-a). Volte para o corredor e pegue a porta da esquerda. Quando chegar ao estacionamento, você terá que matar dois guardas que estão atrás dos carros e que não aparecem no seu radar. Após dar um jeito neles, ajude Hisham a pular o portão. Volte para a área onde você matou o monte de soldados (a área da metralhadora automatizada), plante a bomba no tanque, afaste-se e detone. Agora é só ligar para o resgate.

JBA HEADQUARTERS – PART TWO

Se você pensa que vai ser fácil porque você já conhece o território, pode esquecer. Agora você vai explorar a área subterrânea do quartel da JBA. Mas por incrível que pareça, esta é a missão mais rápida até agora, o problema são as câmeras em excesso. Entre pela porta mais próxima (a da escadinha). Após passar pela primeira, se posicione no meio da escada e mire na porta abaixo. Acerte o guarda na cabeça e esconda o presunto. No corredor com zilhões de lasers, pendure-se no cano e passe por cima dos sensores (note que há uma câmera no final do corredor, então use o OCP antes de se pendurar). Use o optical cable na próxima porta e espere o rapaz entrar na sala à esquerda. Então abra a porta com cuidado e desative a metralhadora automatizada passando por trás dela. Se esconda atrás das caixas, pois outro guarda armado vai aparecer na porta da outra extremidade. Dê um



● No final do jogo, as coisas começam a ficar perigosas demais para o agente duas caras

jeitinho nos dois, levando em conta que na sala onde nosso coleguinha se encontra, há uma câmera. OCP na câmera e corra para o computador. Após hackear o danado, escolha entre cagüetar (X) ou salvar a pele (O) de Lambert. É melhor apertar O. Você terá que ir até o laboratório agora. Passe por baixo do laser na sala e entre na porta (cuidado com a metralhadora). Passe por trás dela e entre na porta à esquerda, perto do sensor infravermelho no teto. OCP no laser e na câmera do outro lado da sala. Use o computador e passe para o outro lado da sala, hackeando a próxima porta para continuar. Descendo a escada, você pode ver no final do corredor mais uma câmera. Neutralize-a e entre pela passagem à direita para o laboratório. Dentro do laboratório, suba pela escada à esquerda e use o computador. Desça e hackeie o painel para entrar na câmara vermelha. Use o computador e o painel dentro da câmara vermelha. Para escapar do gás, suba na prateleira e saia pelo duto de ventilação.

Entre pela porta na extremidade oposta do laboratório, suba a escada e procure os arquivos (search cabinet). Não deixe de olhar o computador. Volte, e ao sair do laboratório, pegue o caminho da direita (cuidado com a câmera), entre na porta e mate os dois guardas. Dentro desta sala, você pode pegar informações de mais um computador e entrar na passagem que fica no chão perto dos beliches (em frente a mais uma câmera). Suba pelo cano e, no galpão, use a passagem secreta que dá acesso ao telhado. Desarme a bomba no telhado e no porto (veja no mapa). Siga para o início da fase.



9ª Fase

NEW YORK CITY - SNOWBOUND ROOFTOP

Três guardas até a próxima porta é o que você vai ter de dificuldades no começo da tela. A ordem agora é matar todos que aparecerem pela frente. Entre pela porta até o pombal (mais um guarda) e continue pela direita. Cuidado com a wall mine. Pegue a munição dentro da área com grade e use o duto de ventilação no final da sala. Mate os guardas e entre na porta em frente. Salve seu progresso quando descer as escadas (mais uma wall mine). Use o Lockpick para abrir a porta e mate Jamie e Sykes. A bomba está na lâmpada vermelha no chão desta área. Suba onde Sykes estava e pegue a corda para passar para o outro prédio.



Siga para a direita, suba a escada e use o Lockpick no elevador. Fale com Enrica, saia do elevador e continue pela direita até a próxima porta. TODOS OS GUARDAS AQUI TÊM ÓCULOS DE VISÃO NOTURNA, então o elemento surpresa é sua única vantagem. Sete guardas até a escadinha da cafeteria e mais três lá em cima. A cafeteria é uma área grande e dela você pode ver uma sala com um computador, mas ainda não tem acesso a ela. Passe pela próxima porta e tome cuidado com a metralhadora automatizada (use a EMP Ammunition). Cuidado com a wall mine. A melhor forma de matar Moss é com o rifle Sniper. Para os guardas que ficam na parte de baixo, use a granada de fumaça (eles têm visão noturna, mas não enxergam através da fumaça). Suba até o local onde está o corpo de Moss e desarme a bomba. Você deverá ir até o telhado agora. Desça a escada e bem abaixo dela, tem uma portinha. Entre e coloque o explosivo no final do corredor. Saia do corredor e detone. Siga pela passagem que se abriu.

NEW YORK CITY - THE FIFTH FREEDOM

Suba pelo cano preto da esquerda e mantenha a esquerda até a caixa

com a opção Bypass Circuit. Agora siga para a outra extremidade da passarela e mate um guarda. Continue até a wall mine, desative-a e mate os dois guardas atrás da próxima porta. Do outro lado do salão, há uma metralhadora. Passe por trás da fonte e desative-a. No corredorzinho da próxima porta, atire nas lâmpadas e espere os guardas saírem. Então meta bala neles e saia pela porta. À direita, você consegue dois Flashbangs. Continue até a porta dupla. Nesta área, há um inimigo. Repare que, no mapa, existem duas áreas laterais com dois guardas em cada uma. Elimine todos. Não são difíceis, e só então siga para a última porta ao norte.

CHEFE: EMILE DUFRAISNE

Após a cena, você só terá no seu inventário (se já não tiver usado, é claro) granadas de fragmentação (frag), de fumaça (smoke) e de luz (flash). Apesar de você estar sem armas de fogo, não é impossível matar Dufraisne. Note que ele fica sempre no mesmo lugar a não ser que você mude de lugar também.

No início do combate, fique parado e decore o tempo que ele leva para carregar a arma. Quando estiver pronto, mova-se para a trincheira à esquerda de Sam. Na próxima recarga de Emile, mova-se para a trincheira da frente. Na outra recarga, mova-se para a trincheira do meio, onde tem o computador que desativa os sensores lasers, MAS NÃO OS DESATIVE AINDA.

Se você desativar, Emile ficará correndo como um louco. Estando na trincheira do meio, é mais fácil acertar o vilão com uma Frag Grenade. Espere ele recarregar e jogue a bomba. Só então desative os lasers.

DESATIVE A TERCEIRA BOMBA

Corra para o local onde Dufraisne estava e desative a bomba em 12 segundos. Canja de galinha para você que já desarmou tantas. Parabéns, você acaba de terminar o último game da série Splinter Cell.



RF ONLINE™

Três raças lutando pelo controle do planeta Novus. Prepare-se pra conhecer batalhas com robôs gigantes, espíritos anciões e magia divina como você nunca viu!

EXCLUSIVO!

3 CDs

com os games
RF Online e Grand Chase
completos

E MAIS



Lighthalzen & Noghaltz
Preview exclusivo
da nova expansão
de Ragnarök Online.

GUILD WARS®

O MMORPG que vem conquistando legiões de fãs. Confira tudo sobre as novas expansões.

THE DUEL

Aprenda a dominar todas as habilidades de seu guerreiro e fazer de seu clã um sucesso.

GRAND CHASE

Lista de combos especiais e um artefato exclusivo para turbinar seu personagem.

LEVEL UP!
levelupgames.com.br



NEED FOR SPEED CARBON

PS2

Sedã do tamanho de um compacto

O UNIVERSO DAS CORRIDAS ilegais de rua nunca foi tão bem explorado quanto em Need for Speed Carbon. Claramente influenciado pelos filmes da série Velozes e Furiosos, o jogo traz, pela primeira vez, um sistema de domínio de territórios e uma nova modalidade de corrida pelas curvas sinuosas do Carbon Canyon. Para vencer, você precisará não só de muita habilidade, mas dos melhores carros e equipamentos. Confira com o nosso guia como destravá-los.

Por Henrique Sampaio

COMANDOS

START Pausa/Menu

SELECT Voltar à pista

L2 Marcha abaixo

L1 Nitro

↑ Entra em evento ou loja

← Mapa

→ SMS

R2 Marcha acima

R1 Freio de mão

△ Ativar membro da equipe

⊙ Visão traseira

⊕ Frear

⊗ Acelerar

AD Acelerar/Freiar

AE Movimentar o carro

SISTEMA DE EQUIPES

Cada personagem adicionado à sua equipe possuirá duas entre seis habilidades, sendo que três delas são habilidades de corrida e as outras três, de garagem. As habilidades de corrida são:

Blocker: o parceiro que tiver esta habilidade poderá posicionar seu carro à frente do carro oponente, fazendo com que ele seja obrigado a diminuir a velocidade.

Drafter: quando ativado, fará com que seu parceiro posicione-se à frente do seu carro para que você pegue o vácuo de sua traseira e ganhe velocidade.

Scout: habilidade que permite que seu parceiro avance à frente do seu carro e procure atalhos escondidos, deixando uma marca brilhante no chão para você segui-lo.

Confira a lista de parceiros e como desbloqueá-los:

NEVILLE - BLOCKER

Adquirido no começo do jogo

Bônus em corridas: Zone heat não aumenta após as corridas

Bônus de carreira: \$200 de grana extra a cada vitória

SAL - SCOUT

Adquirido pouco depois de Neville

Bônus em corridas: você chamará menos atenção da polícia ao ganhar corridas

Bônus de carreira: garante novos kits de peças para o modo Autosculpt

YUMI - SCOUT

Como adquirir: derrote Kenji

Bônus em corridas: aumento de 25% na performance do nitro

Bônus de carreira: \$10 de desconto em peças de performance

SAMSON - BLOCKER

Como adquirir: derrote Angie

Bônus em corridas: 10% de dinheiro extra a cada vitória

Bônus de carreira: zonas em seu controle atraem menos atenção da polícia

Colin - Drafter

Como adquirir: derrote Wolf

Bônus em corridas: aumenta a área de vácuo durante os drafts

Bônus de carreira: garante novos kits de peças para o modo Autosculpt

NIKKI - DRAFTER

Como adquirir: abra a área de Silverton

Bônus em corridas: aumento de 50% de performance do nitro e de speedbreaker

Race Bonus: aumento de 50% de performance do nitro e de speedbreaker

Career Bonus: 10% de desconto em todas as compras de carros

MODO CARREIRA

Após a apresentação, você deverá escolher um carro entre três modelos diferentes:



Mazda RX-8 (Tuner): Tem boa dirigibilidade. Ao selecioná-lo, você começará seu jogo na seção Downtown e deverá enfrentar a equipe Bushido e seu líder Kenji para encarar as próximas seções da cidade. Em seguida, você deverá conquistar todo o território de Fortuna e Kempton para, em seguida, disputar o espaço de Silverton, a área final do jogo.



Chevrolet Camaro SS (Muscle): Tem boa aceleração. Você será direcionado para a área de Kempton e deverá enfrentar a equipe 21st Street e Angie antes de visitar as outras duas seções da cidade.



Alfa Romeo Brera (Exotic): É o mais rápido em relação aos outros dois carros. Você começará em Fortuna e deverá derrotar a equipe TFK e Wolf antes de prosseguir.

Em seguida, seu objetivo será conquistar todos os territórios da cidade. Para isso, você deverá vencer todas as corridas de uma determinada região e derrotar o chefe de uma equipe em corridas na cidade e no cânion. Só assim você ganhará o controle da seção e o acesso a outras regiões da cidade. As corridas são divididas em quatro categorias:



Sprint: a tradicional corrida em um percurso que vai de um ponto a outro, cujo objetivo é chegar em primeiro lugar.



Checkpoint: nesta corrida contra o tempo, você deve passar pelos checkpoints para ganhar segundos adicionais, até alcançar a linha de chegada.



Drift: nos circuitos fechados, você deverá realizar derrapagens nas curvas seguidas de uma marca verde no chão para ganhar pontos. Nesta modalidade, quanto mais próximo da parede, mais pontos você ganhará. Já nas corridas de ponto a ponto, a contagem de pontos das derrapagens acontece a todo instante. Em ambos os casos, uma única batida resultará no cancelamento dos pontos acumulados pela derrapagem. O vencedor será aquele que fizer mais pontos.



Circuit: corridas com um determinado número de voltas, cujo objetivo é chegar em primeiro.



Speedtrap: passe pelos marcadores em forma de estrela na velocidade mais alta possível. No final da corrida, aquele que tiver a melhor somatória de todas as velocidades é o vencedor. Contudo, se um oponente alcançar a linha de chegada antes, você não conseguirá atingir uma boa velocidade nos próximos marcadores.



Canyon Duel: diferente das outras corridas, existem duas etapas para esta categoria que traz, basicamente, uma perseguição entre dois carros. Na primeira, quanto mais próximo você estiver do oponente, mais pontos ganhará. Na segunda, a situação é inversa. Quanto mais próximo o oponente estiver de você, mais pontos perderá. Entretanto, se você for capaz de alcançar a linha de chegada antes que seus pontos acabem, será o vencedor. Em ambas as etapas, caso o carro perseguido seja ultrapassado e o perseguidor conseguir ficar à sua frente por mais de 10 segundos, ele ganhará a corrida automaticamente.

Dependendo do carro que escolher, você começará em uma área diferente do mapa e destravará diferentes bônus durante seu progresso. Confira a lista de carros destraváveis, de acordo com o carro escolhido:

Mazda RX-8 (Tuner)

Destravados por domínio de território

DOWNTOWN

Mitsubishi Eclipse GT - Old Quarter

KEMPTON

Vauxhall Monaro VXR - Kempton Holdings
Mustang GT - The Projects
VW Golf R32 - Morgan Beach

FORTUNA

Renault Clio V6 - Fortuna Heights
Lotus Elise - South Fortuna
Porsche Cayman S - Hills Borough

SILVERTON

Nissan 350Z - Diamond Hills
Subaru Impreza WRX STi - Starlight Strip
Dodge Viper SRT-10 - Shady Pine
Mercedes McLaren SLR - Silverton Refinery

Toyota Supra - Neon Mile
Nissan Skyline R34 - Canmor Downs
Ford GT - Infinity Park

Destravados por corridas individuais em Silverton

Chevrolet Corvette Z06 - Blackwell Road
Lamborghini Murcielago - Deadfall Junction
Mitsubishi Lancer Evo IX MR - Journeyman's Bane
Dodge Challenger Concept - Desperation Ridge
Lamborghini Gallardo - Bowen Avenue
Plymouth Hemi Cuda - North Broadway
Chevrolet Camaro SS (Muscle)

Destravados por domínio de território

KEMPTON

Mustang GT - Kempton Holdings

DOWNTOWN

Dodge Charger SRT-8 - Mason District
Renault Clio V6 - Old Quarter
Mitsubishi Eclipse GT - Historic Chinatown

FORTUNA

Vauxhall Monaro VXR - Fortuna Heights
Porsche Cayman S - South Fortuna
Lotus Elise - Hills Borough

SILVERTON

'67 Ford Mustang GT500 - Diamond Hills
Plymouth Hemi Cuda - Starlight Strip
Toyota Supra - Shady Pine
Ford GT - Silverton Refinery
Dodge Viper SRT-10 - Neon Mile
Chevrolet Corvette Z06 - Canmor Downs
Mercedes McLaren SLR - Infinity Park

Destravados por corridas individuais em Silverton

Nissan 350Z - Blackwell Road
Lamborghini Murcielago - Deadfall Junction
Mitsubishi Lancer Evo IX MR - Journeyman's Bane
Dodge Challenger Concept - Desperation Ridge
Lamborghini Gallardo - Bowen Avenue
Subaru Impreza WRX STi - North Broadway
Alfa Romeo Brera (Exotic)

Destravados por domínio de território

FORTUNA

Lotus Elise - Ocean View

KEMPTON

Mustang GT - Kempton Holdings
Mercedes-Benz SL65 AMG - Morgan Beach
Vauxhall Monaro VXR - The Projects

DOWNTOWN

Porsche Cayman S - Mason District
Renault Clio V6 - Historic Chinatown
Mitsubishi Eclipse GT - Old Quarter

SILVERTON

Lamborghini Gallardo - Diamond Hills
Ford GT - Starlight Strip
Chevrolet Corvette Z06 - Shady Pine
Subaru Imp. WRX STi - Silverton Refinery
Mercedes McLaren SLR - Neon Mile
Porsche Carrera GT - Canmor Downs
Toyota Supra - Infinity Park

Destravados por corridas individuais em Silverton

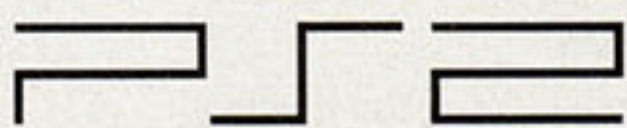
Plymouth Hemi Cuda - Blackwell Road
Lamborghini Mur. - Deadfall Junction
Mitsubishi Lancer Evo IX MR - Journeyman's Bane
Dodge C. Concept - Desperation Ridge
Dodge Viper SRT-10 - Bowen Avenue
Nissan 350Z - North Broadway

Após tomar o domínio de todas as regiões da cidade e derrotar Darius, o oponente final, você poderá participar de corridas aleatórias enquanto passeia pela cidade, que lhe garantirão mais dinheiro do que as corridas que você já venceu.

E NÃO É SÓ...

Se você quiser completar o jogo em sua totalidade, para destravar todos os carros e acessórios, você deverá vencer também todas as corridas das modalidades Quick Race e Challenge Series, além de cumprir tarefas específicas para receber Reward Cards. Ao todo, são 25 Reward Cards, sendo que cada uma propõe ao jogador a realização de quatro tarefas. Ao completá-las, você recebe um Reward Card e um carro ou acessório.





AVATAR

Códigos

Vá para Code Entry, dentro de Extras, e digite os seguintes códigos:

1-Hit Dishonor: 54641

Character Concept Gallery: 97831

Dano Duplo: 34743

Stealth Infinito: 53467

Copper infinito: 23637

Chi infinito: 24463

Vida infinita: 94677

Destruir todos os

Treasure Maps: 37437

DESTROY ALL HUMANS! 2

Filme Salad Days com Pox & Crypto

Pause o jogo, vá para Archives no menu, segure **L3** e aperte **X**, **□**, **△**, **○**, **□**, **○**, **△**, **X**, **X** para destruir esse filme.

ROGUE GALAXY

Destrua a fase Ghost Ship

Para destruir essa fase, termine o jogo e salve. Agora vá para seu navio e olhe no mapa, você verá a nova fase.

Destrua Captain's Clothes e Dolgen Edge

Complete a fase Ghost Ship para destruir estes itens.



Consiga a Key of the Underworld e destrua a fase Ghost Ship Extreme

Responda corretamente as questões no Seventh Mystery para conseguir o item Key of the Underworld. Use-a para destruir a fase Ghost Ship Extreme.

Destrua Kisara's Swimsuit e Truth of the King

Complete a fase Ghost Ship Extreme para destruir esses itens.

NFL STREET 3

Destrua times All-Star

Para destruir todos os All-Star Teams AFC e NFC, jogue no modo Respect the Street e vença os seguintes times:

AFC East: Vença os Patriots,

var novas opções:

Novos personagens para Exhibition Mode:

NEL SAZ UMA

Luta Date vs. Ramirez para

Story Mode: DAT EVS RMZ

Estágios extras:

DAM ATA MAQ

Destrua Kamogawa, Neko-ta e Hma (versões antigas)

para Exhibition Mode:

MRS AND MAN

Destrua Lunsaku Paudy,

Junichi Hotta e Hiroshi

Yamanaka: ALL *ST ARS

Luta Takamura vs. Yajima

para Story Mode:

ASA CT3 CLR

Destrua Broccoman

para Exhibition Mode:

BRC MAN EXH

ra) ao invés de usar a conversa para conseguir romance mais rápido. Obs: esta opção só se torna disponível quando você chega no nível Love Interest.

NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES

Extras destraváveis

Termine o jogo para destravar as opções Boss Battle e Shuriken Pattern, além de Gaara e Kakashi como Support Characters.

Bônus de Chakra

Durante as telas de loading, gire o thumbstick da direita rapidamente para criar uma bola

Vença os 7 desafios em Artika Obliesk.

Destrua estágio Edenian Ruins e Scorpion's Lair.

Depois de vencer as Giant Skulls in Edenia, continue pela trilha até que todos os baús apareçam. Abra o segundo da esquerda para destravar o estágio Edenian Ruins, e o terceiro da direita para destravar Scorpion's Lair.

Destrua estágio Nethen Realm Cliffs

Vença Drahmin no modo Konquest.

Destrua personagem Meat

Colete 10 Relics no modo Konquest.

Ganhe 20.000 Koins

Colete 20 Relics no modo Konquest.

Destrua personagem Daegon

Colete 30 Relics no modo Konquest.

Destrua estágio Pyramid of Argus Arena

Colete 40 Relics no modo Konquest.

Destrua personagem Blaze

Colete 50 Relics no modo Konquest.

Destrua estágio The Krypt

Colete 60 Relics no modo Konquest.

Destrua personagem Taven

Complete o modo Konquest.

Armadura de Taven

Vença Sub-Zero em Lin Kuei Palace para destravar a armadura de Taven.

Luvas de Taven

Encontre-as em Nether Realm na área que você pula depois que um meteoro cai do céu.

JUSTICE LEAGUE HEROES

Energia ilimitada

No menu de pausa, segure os



● Jogadas insanas e regras de rua, uma combinação matadora para curtir na segurança de sua casa

THRILLVILLE

Códigos

Faça os seguintes códigos estando em qualquer park para conseguir os respectivos efeitos:

Destrua todos os parks:

Pressione **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△** e **□**.

Destrua todos os rides:

Pressione **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△** e **△**.

Ganhe \$ 50,000: Pressione **□**, **○**, **△**, **□**, **○**, **△** e **X**.

Destrua Minigames

Complete 100% do jogo para destravar os dois minigames finais.

Friendship Fácil

No menu de Chat, aperte **X** ao invés de escolher qual é a melhor conversa para alguém.

Romance mais rápido

Jogue o minigame Flirt (Paque-

azul de Chakra. Assim, você conseguirá um bônus de até 25% de Chakra para a luta.

MASHED: DRIVE TO SURVIVE

Destrua tudo

No menu principal, aperte **↑**, **→**, **↓**, **←**, **↑**, **←**, **↓**, **→**, **↑**, **↓**, **↑**, **↓** para destravar tudo.

THE LEGEND OF SPYRO

Entrevista com Elijah Wood

Complete o jogo uma vez para destravar o menu Extras na tela do título. Neste menu, você pode acessar uma entrevista com o ator Elijah Wood (também conhecido como Frodo).

MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON

Destrua estágio Artika Arena

VICTORIOUS BOXERS 2: FIGHTING SPIRIT

Códigos

Use os seguintes códigos na opção "password" no menu Options para destravar

dois botões L e os dois R e aperte ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←. Um som confirmará o código.

Destrave todas as fantasias

Se você quiser conseguir as fantasias facilmente (sem ter que coletar shields), pause o jogo, segure os dois botões L e os dois R e aperte ↓, ←, ↑, →. Um som confirmará o código.



TONY HAWK'S PROJECT 8

Utilize os seguintes códigos no menu cheat dentro de Options.

Destrave todos Specials:

yougotitall

Destrave todos decks (exceto Inkblot e Gamestop):

needaride

Destrave Anchorman:

newshound

Destrave Big Realtor:

shescaresme

Destrave Bum e Nerd:

wearlosers

Destrave Christian Hosoi:

hohohosoi

Destrave Colonel e Security Guard:

militarymen

Destrave Dad e Skater

strangefellows

Destrave deck Inkblot:

birdhouse

Destrave Grim Reaper:

enterandwin

Destrave Jason Lee: notmono

Destrave Kevin Staab: mixitup

Destrave Mascot:

manineedadate

Destrave Photography Girl e

Filmer: themedia

Destrave Skinny

Real Estate Agent:

sellsellsell

Destrave Travis Barker:

plus44

Destrave Twin: badverybad

Destrave Zombie Officer

Dick: suckstobedead

Destrave sapatos Vans

No Skool Gothic shoes:

hateandproud

Focus ilimitado: shellshock

Manual perfeito: frontandback

Rail perfeito: balancegalore

Sempre Special: jammypack

Todos os status no máximo:

allthebest

SEGA GENESIS COLLECTION

Códigos para Altered Beast

Continue na última fase

Segure □ e aperte START repetitivamente após a morte do personagem.

Menu Secret Options

Segure X e aperte START na tela de título.

Level Select

No menu Secret Options, escolha uma fase, segure □ e aperte START.

Sound Test: Segure □, ○, ↗ e Start na tela de título.

Escolha a música

em cada fase: Segure □, X, ○ e ↵ e aperte START na tela de título.

Termine o Power Stone original usando Pete para destravar Julia.

Jogue como Gourmond em Power Stone

Termine o Power Stone original com Julia para destravar Gourmond.

Jogue como Accel em Power Stone

Termine o Power Stone original com Gourmond para destravar Accel.

Jogue como Kraken em Power Stone

Termine o Power Stone original com todos os personagens para destravar Kraken.

com Kraken em Power Stone 2 para destravar Valgas.

Jogue como Mel em Power Stone 2

Termine o jogo no modo 1-On-3 com Pride em Power Stone 2 para destravar Mel.

Armas-bônus

Complete o jogo o número de vezes indicado para destravar as seguintes armas:

Soccer Ball: 2 vezes.

Crystal Ball: 3 vezes.

Twin Potion: 4 vezes

Amenomurakumo: 5 vezes.

Decoy Bomb: 6 vezes.

Giant Boots: 7 vezes.

Manches Chainsaw: 8 vezes.

Totem Hammer: 9 vezes.

SOCOM U.S. NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO 2

Destrave personagens para multiplayer

Conecte o jogo com SOCOM: Combined Assault para conseguir novos personagens para multiplayer. Veja abaixo os pré-requisitos para cada um:

Personagem Specter

Para destravar o personagem Specter para multiplayer, basta fazer a conexão entre os dois jogos, ele é destravado automaticamente.

Personagem Simple

Termine o modo Campaign de SOCOM: Combined Assault com rank Ensign ou maior.

Personagem Killjoy

Termine o modo Campaign de SOCOM: Combined Assault com rank Commander ou maior.

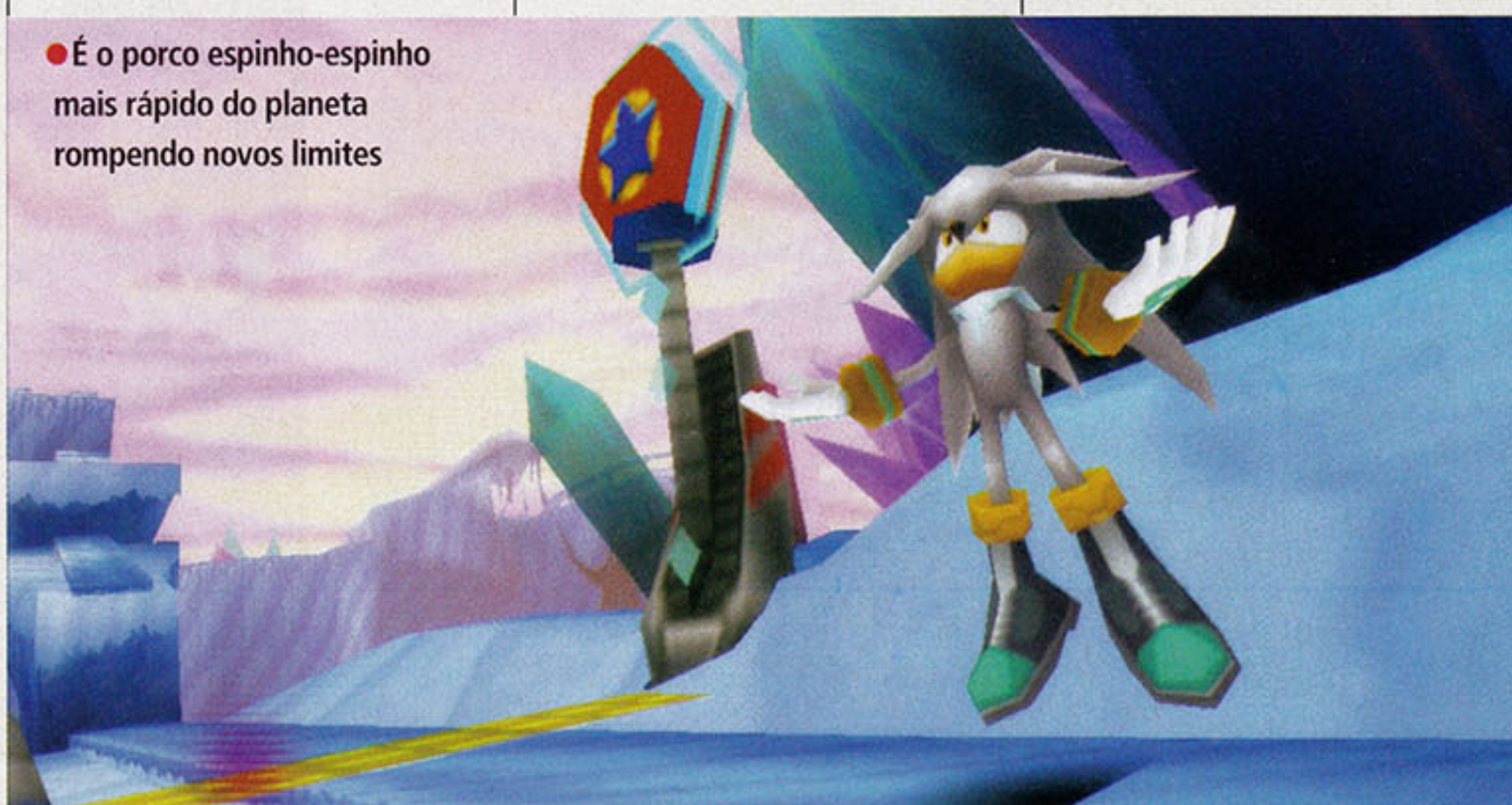
Personagem Jester

Termine o modo Campaign de SOCOM: Combined Assault com rank Admiral.

Dinheiro Fácil

Você pode conseguir dinheiro facilmente recomeçando sua Campaign. Em Profile Data, há a opção Reset Campaign. Se você selecionar essa opção, não perderá as coisas que conseguiu na última Campaign e ainda poderá encontrar novas coisas que não tinha conseguido na primeira vez.

● É o porco espinho-espinho mais rápido do planeta rompendo novos limites



Level Select em Sonic the Hedgehog

Na tela de título, pressione ↑, ↓, ←, →, segure X e aperte START para habilitar a escolha de fases.

POWER STONE COLLECTION

Minigame Ayame's Shuriken

Pegue 500 medals em um minigame para destravar o Ayame's Shuriken.

Minigame Gunrock's Slot

Pegue 1000 medals em um minigame para destravar o Gunrock's Slot.

Jogue como Pete em Power Stone

Termine o Power Stone original para destravar Pete.

Jogue como Julia em Power Stone

Jogue como Valgas em Power Stone

Termine o Power Stone original com Kraken para destravar Valgas.

Jogue como Final Form Valgas em Power Stone

Termine o Power Stone original com Valgas para destravar Final Form Valgas.

Armas-bônus em Power Stone

Termine o Power Stone original para destravar as seguintes armas: Machine Gun, Nyo-Bo, Power Shield e Ray Gun.

Jogue como Pride e Kraken em Power Stone 2

Termine o jogo no modo 1-On-3 com Falcon em Power Stone 2 para destravar Pride e Kraken.

Jogue como Valgas em Power Stone 2

Termine o jogo no modo 1-On-3

SONIC RIVALS

Destrave Metal Sonic

Para destravar Metal Sonic, termine o jogo com Sonic, Knuckles, Silver e Shadow.

Roupa de couro para Sonic

Para destravar essa roupa, consiga os cards Sonic the Hedgehog, Sonic the Hedgehog 2 e Sonic the Hedgehog 3. Para destravar as luvas, consiga os cards Cream the Rabbit, Cheese e Cream and Cheese. Para destravar os sapatos, consiga os cards Sonic e Amy, Amy Rose 2004 e Amy Rose 2005.

Destrave novas skins para seus personagens

Para destravar novas skins para Sonic, Knuckles, Metal Sonic, Shadow e Silver, basta terminar o Story Mode com cada um deles.



para anunciar, ligue:
(11) 6877-6088

Importação de todos os consoles

Novos HD 801 360° control

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games e acessórios para jogos

• Consoles de última geração
• Acessórios e jogos de nome
• Entrega em todo o Brasil

Nauport
Importação de jogos e consoles

visite em nosso site
www.nauport.com
tel. 045-30255786
045-30255786
045-30255786

[illegible]

proton

A Neo chegou e quem ganha é você!

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Stand para
Console

Volante para
Video-Game

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

fale com a gente:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
<http://www.neotronics.com.br>

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

(11) 6877-6088

**Anuncie
na seção
Playdicas
e divulgue
seu produto
para leitores
de todo o Brasil**

/// NIDI
Desde 1992

**Assistência técnica especializada
Venda de Aparelhos e Acessórios**

**Destravamento com 1 ano de garantia!
Consertos com 6 meses de garantia!**
Venha fazer uma limpeza de lentes gratuita



**tel.: (11) 5533-6914
5094-0971**

Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema - São Paulo - SP

(altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes)

www.ps6.com.br

INICIAL GAMES

A Sua Diversão Começa Aqui!



TELEVENDAS 19 3236-0056

INICIAL GAMES

Loja 01
19 3236-0056

Loja 02
19 3267-2163

VISITE NOSSO SITE

www.inicialgames.com.br



**APARELHOS E ACESSÓRIOS
NOVOS E SEMI-NOVOS**
www.rocklaser.com.br

**COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA**

ACEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO

PAGAMENTOS
EM CHEQUE EM
ATÉ 10 VEZES

SEDEX PARA
TODO BRASIL

ATAcado E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
CONsertos EM GERAL • UPGRADE

Nintendo 64 + 1 Controle

Game Boy SP

Controle PS3 Original



• R\$ 99,00

• R\$ 299,00

• R\$ 65,00

GameCube Preto

PlayStation Slim

Console

• R\$ 599,00

• Consulte

• Consulte

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

• R\$ 499,00

• Consulte

• R\$ 65,00

Game Tech
A maior variedade de jogos e acessórios
para video games e computadores.

Nintendo **Pre-Venda**

DS Lite SP Game Cube **Garanta já o seu!**

XBOX 360 **Promoção**

Sony **PS One**

Jogos para PC

Botafogo Praia Shopping, Loja 257 - Tel.: (21)3171-6444 - FAX: (21)3171-6445

Shopping RioSul, 4º piso - Tel.: (21)2295-1443 - FAX: (21)2542-7281

VISA **EM ATÉ 12X** **SEDEX para todo Brasil**

Acesse

HEROI

www.heroi.com.br

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para os quesitos abaixo:



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 1) Quanto ao estilo do game avaliado, tomamos o cuidado de atribuir o review a um redator que esteja familiarizado àquele gênero.
- 2) Vale lembrar que a nota final NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS

- PERFEITO**
Para os jogos que atingem a nota 10.
- EXCELENTE**
Para notas finais 9.0 ou 9.5.
- ÓTIMO**
Para jogos com nota 8.0 ou 8.5.
- MUITO BOM**
Para os games com nota 7.0 ou 7.5.
- jogo do mês**
Prêmio de consagração para o jogo com a maior nota da edição.
- lixo do mês**
Nem gaste seu canhão com o game que receber este título.
- só para ps2**
Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS2.
- só para psp**
Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PSP.
- só para ps3**
Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS3.
- mais conteúdo online**
Acesse o nosso site para ler informações adicionais sobre o jogo.

Ridge Racer 7 PS3



Já é tradição da Sony: sempre em lançamentos de consoles, os mesmos saem acompanhados de Ridge Racer. A série chega ao PS3 em sua sétima versão com força total para fazer sua estréia no novo brinquedo da Sony. E mostra que é possível fazer um game com ar nostálgico, porém, com tudo que um game next-gen deve ter. Logo de cara, quando você inicia o jogo, eis que surge uma cena em CG de altíssima qualidade. Só então que o game começa de verdade, e você é obrigado a fazer uma breve configuração, colocando país de origem, nick etc. Informações necessárias para a rede do PlayStation, na qual sempre que você fizer alguma corrida ou treino, seus recordes são mandados para lá, ficando registrados em um score board mundial. Gráficamente, o game é o melhor da série, os cenários são bem vastos e tudo foi



feito com muito cuidado e atenção aos detalhes. Porém, o jogo sofre do mesmo problema que Resistance: as texturas em baixa qualidade chegam a lembrar até o nosso querido PS2. Ainda assim, possui opção de ser jogado em 1080p de resolução, o que melhora consideravelmente estas texturas.

Os carros refletem o cenário inteiro na pintura, sendo possível ver até o interior, que muda de carro para carro. O som é um deleite à parte, tendo suporte até para Dolby Digital 7.1. Você ficará doido com as derrapagens, aceleração dos carros, além do grito do locutor – marca registrada

da série. As músicas seguem o mesmo estilo techno de sempre, várias já conhecidas dos fãs da série e alguns remakes bem interessantes. Infelizmente, não há a possibilidade de jogar ouvindo as MP3 presentes no HD, o que é um grande ponto negativo; com uma máquina como o PlayStation 3, isso seria

moleza com seu processador de oito núcleos que realizam tarefas simultâneas. O modo online também tem seus atrativos, pois nele você disputa corridas com até 14 jogadores pela nova rede da Sony, tudo rolando rápido e sem lags.

—Fabio Michelin

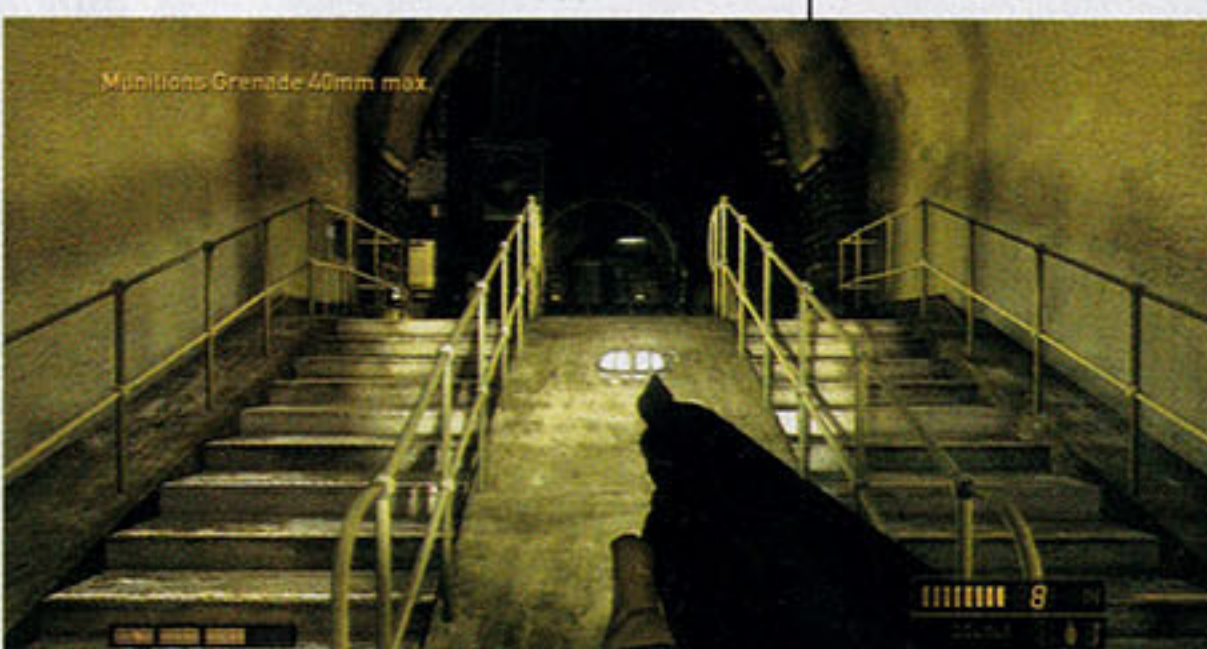
7.5

Produção Namco Bandai Games
Desenv. Namco Bandai Games
Gênero Corrida
Região EUA
Jogadores 1 a 14 (online)
www.namcobandai.com

Resistance: Fall of Man PS3



Finalmente o PlayStation 3 deu as caras. E temos a chance de testar um dos games mais esperados no lançamento. Resistance: Fall of Man é um FPS clássico que chega até a lembrar o game Killzone do PS2 pela atmosfera e jogabilidade. Porém enquanto em Killzone você enfrenta humanos, aqui você encara um exército alienígena que está tentando dominar a Terra e escravizar seus habitantes. Lógico, sendo o primeiro game de PS3 que testei, a ansiedade era muita com relação aos gráficos. Depois de algumas horas jogando, posso dizer: o PS3 não decepciona em nada. Sendo esta a primeira leva de games, você até



percebe que os jogos ainda têm muito a amadurecer e usar melhor os recursos da máquina mais potente da atualidade. Mas tudo na tela roda com extrema fluência, os cenários são insanamente vastos e detalhados. Os personagens, muito bem construídos, inclusive equipamentos como facas, mochilas, munição extra, tudo é visível na roupa do soldado. Joguei em uma TV usando a resolução 720p (resolução máxima do game) e tudo na tela ficou bem definido, sem muito serrilhado, o que mostra que o PS3 está resolvendo alguns problemas da geração passada, quando tínhamos muito serrilhado jogando em Progressive Scan. No som, o jogo também faz bonito, e ligado

a um equipamento adequado, você ouvirá tiros, gritos, rosnados, explosões no mais puro Dolby Digital 7.1 (que só é possível através do cabo HDMI) ou 5.1 pelo cabo óptico. De qualquer manei-

ra é uma experiência única, que traz muito mais emoção à jogatina. Como mencionei, a jogabilidade é muito parecida com a de Killzone, os controles são rápidos e os comandos são bem simples, você passa a maior parte do game andando e atirando, dificilmente aparecem obstáculos para serem pulados. Isso dá ao game uma dinâmica muito interessante, pois há vários tipos de granada que são lançadas com o botão ○, não havendo a necessidade de trocar de arma para usá-las. Mas é no modo online que o game mostra seu verdadeiro potencial, as batalhas são eletrizantes, os cenários são enormes e a ação rola solta. Pena que ainda não há suporte de voz nos games online, assim todas as vezes em que você precisar se comunicar, tem que ser com o teclado.

—Fabio Michelin

8.0

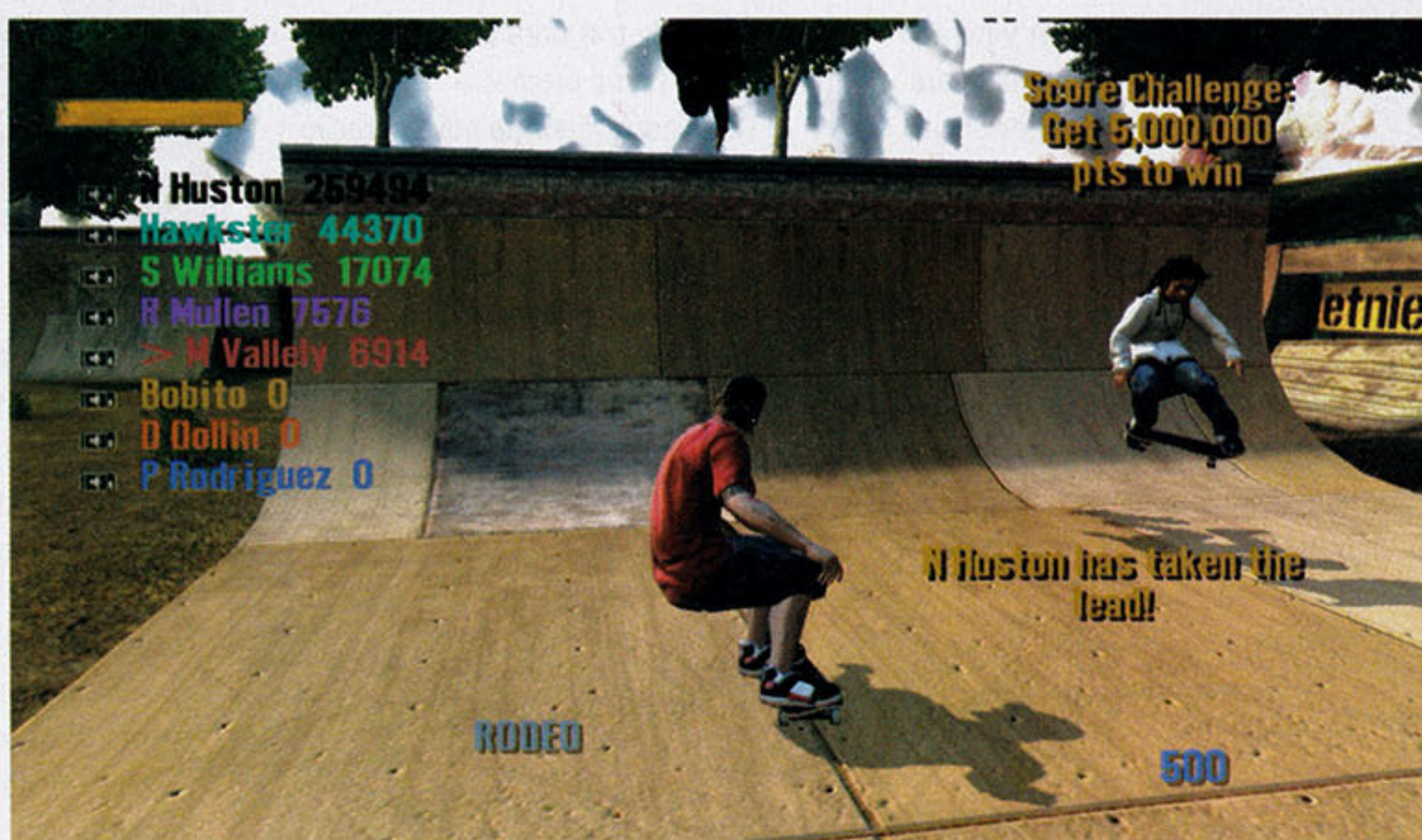
Produção SCEA
Desenv. Insomniac Games
Gênero Tiro em primeira pessoa
Região EUA
Jogadores 1 a 40 (online)
www.insomniacgames.com

Tony Hawk's Project 8 PS3



A nova geração de Tony Hawk esbarra na velha fórmula da série, fato que deve agradar a alguns e certamente dasanimar a outros. Os objetivos são muito manjados. Em Project 8, você deve completar as centenas de objetivos distribuídos pelos cenários para ganhar posições no ranking do skate. As coisas continuam funcionando como antes: fale com as pessoas certas e faça o que elas dizem, não importa se for para pular de um prédio com o skate ou fazer um grind no fio de alta tensão. Acredite, isso lhe trará bons frutos. Os objetivos-base ainda fazem parte da lista de tarefas. Se você jogou qualquer game da série, sabe o quanto pode ser chato pegar as letras para formar a palavra SKATE, encontrar a fita secreta, fazer manobras em lugares estratégicos ou conseguir pontuação suficiente para ser amador, profissional ou sick. O radar no canto superior direito da tela é uma das inovações mais úteis, pois é ele que mostra em que local do cenário estão os objetivos. Completando essas tarefas, você ganha pontos no ranking e, com o tempo, "novas atrações" apa-

recem, como o desafio de Rodney Mullen na primeira fase ou o torneio de Tony Hawk, na segunda. Visualmente não há o que reclamar de Project 8. Efeitos de luz caprichados e lindas texturas é o mínimo que o PlayStation 3 pode oferecer – claro, mesmo que o jogo fosse perfeito (o que não vem ao caso), vai ter gente falando que o asfalto não está muito bonito. Os sensores de movimento do SixAxis permitem controlar o equilíbrio do personagem, a direção e até algumas manobras. Equilibrar-se no shape na hora de fazer o manual é tão difícil quanto na vida real. A sensação de "não poder fazer nada" antes de cair no chão é a mesma. Felizmente, há a possibilidade de ligar ou desligar os sensores para jogar no "modo clássico" e se poupar de dores de cabeça.

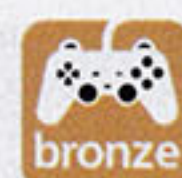


Outra novidade é o modo Focus, bem interessante e útil em determinadas áreas dos cenários. A combinação de apertar as duas alavancas analógicas com a barra de especial cheia termina em uma câmera lenta "focada" no personagem, o que permite um controle muito melhor. Apesar de poucas, as inovações seguram as pontas de Project 8, mas repetir essa fórmula

mais uma vez pode ser extremamente desagradável.
—Ronaldo Testa

7.5 **Produção** Activision
Desenv. Neversoft Entertainment
★ **8.0** **Gênero** Esporte
★ **8.0** **Região** EUA
★ **8.5** **Jogadores** 1 a 2
★ **6.0** www.activision.com

Untold Legends: Dark Kingdom PS3



Quando fiz o review do primeiro game da saga (para PSP) no ano passado, fiquei desapontado: um sistema de jogo falho tornava Untold Legends um potencial jogado fora, pois apesar do conceito ter seus méritos, a execução acabava com a obra. Ainda na época, afirmava que a série não chegaria a lugar nenhum,

pois o investimento não me parecia sábio: para que gastar dinheiro com um jogo que nasceu falido? Agora, com o lançamento do PlayStation 3, direi o porquê: esta "chance de nova geração" foi justamente o que os desenvolvedores precisavam para levar o game ao estrelato. Agora UL tem um sistema de jogo bastante aprimorado, tornando as batalhas intuitivas, rápidas e divertidas.

Ao contrário do predecessor – cujos inimigos eram lentos, chatos e burros – a horda de oponentes está infinitamente mais inteligente, atacando, defendendo e criando estratégias para cercá-lo. Os elementos de RPG ainda estão presentes, permitindo personalizar seu aventureiro: novas armas, roupas/armaduras, magias e itens podem ser obtidos, temperando o game com variedade entre uma sessão e outra de pancadaria. Existem três classes de personagens: Mage, Scout e Warrior – alguém aí se lembrou de Golden Axe? Pois é, ele lembra muito a série. Talvez pelo ambiente rústico, talvez pela premissa que envolve guerreiros, magos, monstros e itens espalhados, mas Dark Kingdom pode ser facilmente resumido: pegue a série Senhor dos Anéis, adicione Conan: O Bárbaro e transforme tudo em um RPG de ação. Vale lembrar que apesar de bonito, ele nem

de longe mostra o verdadeiro poder do console – assim como outros jogos desta primeira leva, o game é bastante simples. A impressão que fica é que o potencial está lá, debaixo do lençol, adormecido sob a carcaça brilhante do nosso monstro multiprocessado. Outro ponto importante: a história. Para quem se atém a esse detalhe – fundamental em qualquer jogo com elementos de RPG – UL:DK não oferece novidade alguma. A história é boba e pode simplesmente ser ignorada. O mecanismo do game se encarregará de situá-lo nas diversas ocasiões para que você não se perca. Na dúvida, siga a clássica receita aprendida com Final Fight, Double Dragon e outros games: bata em tudo, pegue o que encontrar pelo chão e siga em frente.
—Orlando Ortiz

7.5 **Produção** Sony
Desenv. SOE
★ **8.0** **Gênero** RPG de Ação
★ **8.0** **Região** EUA
★ **7.5** **Jogadores** 1 a 2 (1 a 4 online)
★ **5.0** <http://darkkingdom.station.sony.com>



Call of Duty 3 PS3



Não é preciso ser veterano da II Guerra Mundial para reconhecer a importância de Call of Duty. Combates cinematográficos, reconstituições históricas, trilha sonora de fim dos tempos e o tradicional arsenal que tempera missões variadas e empolgantes: tudo isso, melhorado em CoD2, continua explodindo bunkers em CoD3. Além dos elementos técnicos melhorados, uma escolha se destaca: o enredo se concentra na Batalha da Normandia, quando os Aliados cruzaram o canal inglês para expulsar os alemães da França, num dos mais sangrentos combates da guerra. Sendo que você vai vencer uma batalha, não a guerra, as chances de se aproximar dos personagens e se sentir parte de um exército são maiores, já que se baseiam numa sequência de fatos coesa. Se você lê

a revista de trás para frente, viu na página 74 uma promessa de um Call of Duty 3 arrasador na nova geração. Sim, ele é, mas ainda tem falhas no PS3 e um acabamento melhor em outras plataformas. Afinal, é uma nova geração que ainda engatinha, assim como o sensor de movimento do SixAxis, responsável por coronhadas e nada mais.

—Renato Bueno



8.0	Produção Activision
★ 8.5	Desenv. Treyarch
★ 8.0	Gênero Ação
★ 8.5	Região EUA e Europa
★ 6.0	Jogadores 1 a 2
	www.activision.com



Mobile Suit Gundam: Target in Sight PS3

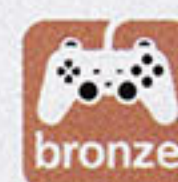


Gundam rendeu muitos jogos e spin offs, mas não botei fé em Target in Sight no começo de vida do PS3. O enredo o leva à guerra que originou a série, oferecendo um visual fraco. A jogabilidade é objetiva, apesar de lenta, rendendo possibilidades interessantes e um bom fator estratégico ao longo da ação. O ruim é que isso exige muita paciência para começar a curtir.

—Gilsomar Livramento

4.5	Produção Bandai Namco Games
★ 4.0	Desenv. Bandai Namco Games
★ 5.5	Gênero Ação
★ 6.0	Região Japão
★ 3.5	Jogadores 1 a 2
	www.bngi-channel.jp

Marvel Ultimate Alliance PS3



O impacto next-gen nos heróis da Marvel rendeu um bom resultado: cenários sensacionais, efeitos suaves e CGs impressionantes. Por outro lado, o zoom torna os heróis (e vilões) bonecos de plástico reluzente. O estilo RPG de ação, comandando quatro (de muitos) heróis, dentre outras perfunctórias, é um dos pontos interessantes no complemento da diversão.

—Gilsomar Livramento



7.5	Produção Activision
★ 7.5	Desenv. Raven Software
★ 7.0	Gênero Ação
★ 8.0	Região EUA
★ 5.5	Jogadores 1 a 4 (online)
	www.marvelultimatealliance.com

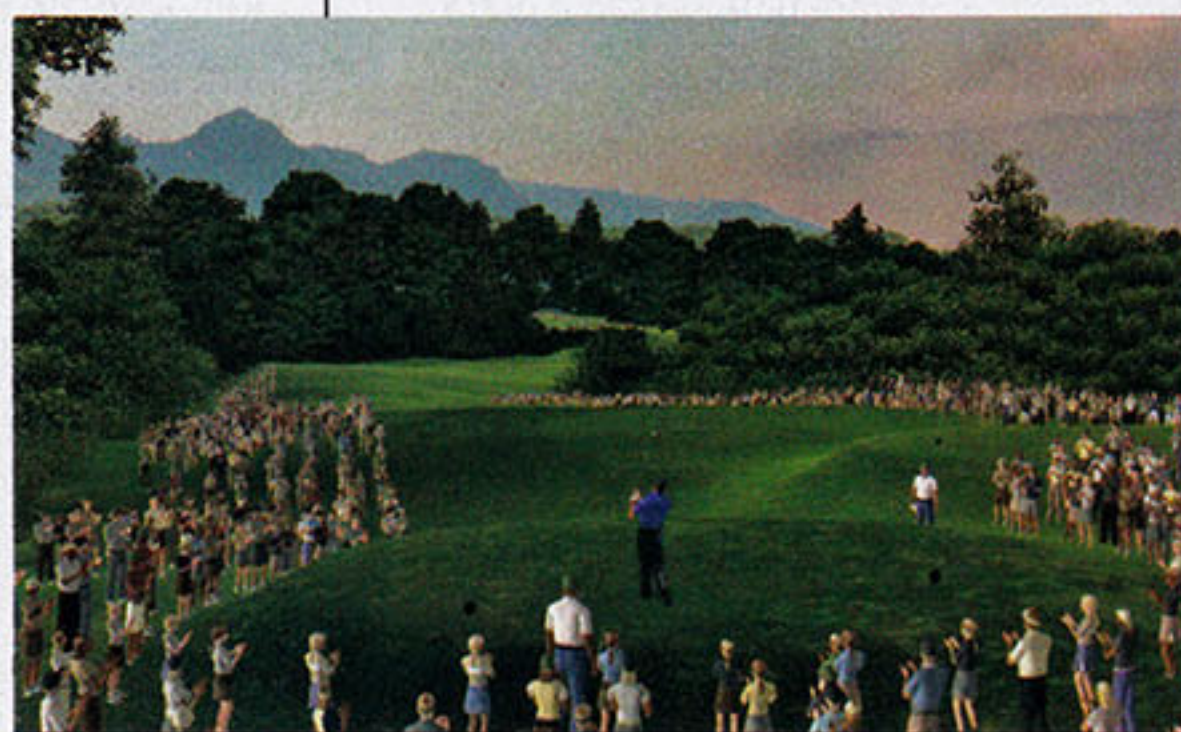
Tiger Woods PGA Tour 07 PS3



Entre tantas opções de games que retratam esse esporte tão impopular no Brasil, a série Tiger Woods continua sendo a melhor opção para os fãs e para quem simplesmente curte dar umas tacadas apreciando uma boa paisagem. A curva de aprendizado, por exemplo, melhorou muito em relação ao título anterior para PS2, que eu também analisei na SDP 40. Agora o jogo oferece um modo de treinamento consistente e bem mais claro, na forma de pequenos desafios que rendem pontos de experiência ao seu golfista, no melhor estilo RPG. O modo de criação de personagem é a parte mais impressionante graficamente, deixando você personalizar cada poro do rosto do seu personagem. Mas ainda não é o que se espera de uma máquina apelona como o PS3: a impressão que

se tem é a de que um bom PC consegue realizar esses gráficos sem dificuldade. A jogabilidade permanece inalterada, o que não é ruim. Entre tantos jogos decepcionantes no lançamento do gigante da Sony, este pelo menos não me decepcionou tanto.

—Fabio Bracht



7.0	Produção EA Sports
★ 7.0	Desenv. EA Sports
★ 6.5	Gênero Esporte
★ 8.0	Região EUA
★ 8.5	Jogadores 1 a 4 (multitap e online)
	www.tigerwoods07.com

Sega Golf Club PS3

O golfe é um esporte muito popular no Japão, tendo os Miyazato (da província de Okinawa) como principais expoentes nacionais. Este game é totalmente voltado para o público japonês aficionado pelo esporte. É daqueles

jogos que saem para engordar a lista de lançamentos, já que são óbvias as deficiências gráficas, sonoras e ausência de modos mais variados de jogo. Os campos são todos licenciados, ao contrário dos jogadores, que apenas os três Miyazato (claro) são reais. Há alguns efeitos legais que Tiger Woods não tem: câmera que acompanha a bola no ar e "itens" (queimar o cosmo) que proporcionam tacadas especiais (mais velozes, com mais efeito, com mais força). O sistema de tacadas não é tão bom quanto de PGA Tour da EA, mas depois que nos acostumamos, funciona bem. O problema é a dificuldade em avaliar a distância ao buraco nas tacadas a partir do green. Antes da tacada,



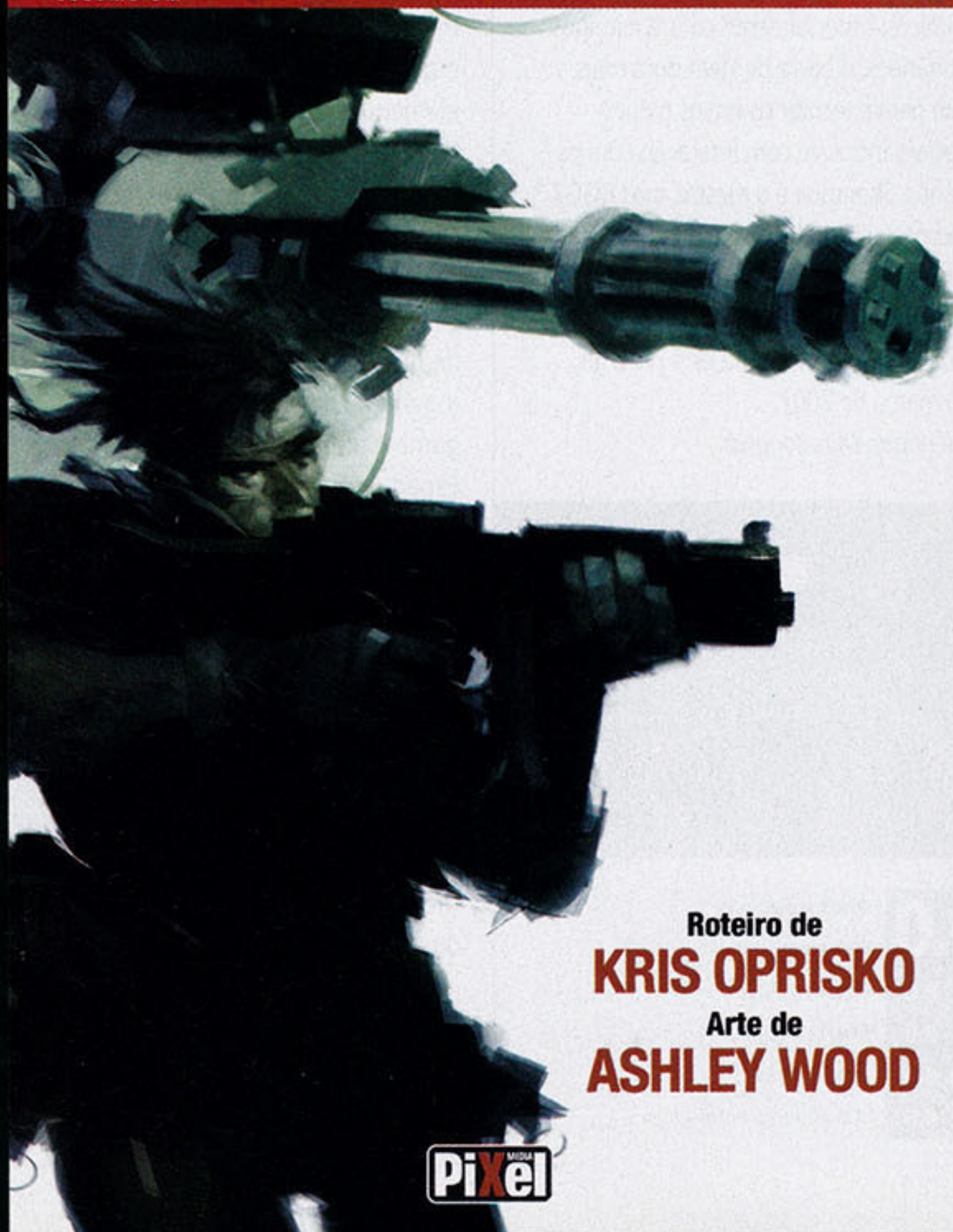
você deve considerar muitas variáveis antes, até mesmo onde acertar na bola. O jogo tem seu lado simulador, mas também tem modo arcade (já que existe mesmo o arcade no Japão), inclusive um com desafios malucos, estilo mini-golfe. Para o público ocidental hardcore, não há muito por que jogar Sega Golf Club, já que Tiger Woods 07 já foi lançado.

—Henrique Minatogawa

5.0	Produção Sega
★ 6.0	Desenv. Sega
★ 5.5	Gênero Esporte
★ 7.0	Região Japão
★ 6.5	Jogadores 1 a 4
	http://sega-golfclub.com

PRÓXIMA MISSÃO: NAS BANCAS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID®
VOLUME UM



Roteiro de
KRIS OPRISKO
Arte de
ASHLEY WOOD



Para salvar os EUA
de uma ameaça nuclear
e de terroristas geneticamente
alterados, é necessário chamar
o melhor dos espões:
Solid Snake.

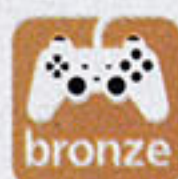
Sensacional arte de Ashley Wood.
Roteiro do grande Kris Oprisko.

O grande sucesso dos games
em quadrinhos.

Confira este e outros
lançamentos Pixel Media em
www.pixelquadrinhos.com.br



Call of Duty 3 PS2



A capa não mudou desde o primeiro

Call of Duty (2003). Ela ainda reproduz o clima de batalha, explosões devastadoras e um soldado bem intencionado olhando para trás. Seguindo essa "evolução", CoD3 apenas reforma a experiência de CoD2: 20 e tantas tradicionais armas, inimigos conservadores e ambientação convincente em destroços e gritaria — além de veículos e um multiplayer forte. Nada comparável à nova geração, claro, em que o menos sensível dos recrutas chega a estremecer. As inovações que podem ser citadas no verso da caixa são cosméticas: devolver granada lançada pelos alemães, entrar no corpo-a-corpo com coronhadas e lidar com armadilhas. Corpos voam, despenham de janelas em chamas, mas provam que essa guerra não vai muito mais longe no PS2. Os russos foram substituídos por



canadenses e poloneses, que se juntam a americanos e ingleses. As 14 missões ganharam intensidade: em vez de cruzar toda a II Guerra, você encara "apenas" a Batalha da Normandia. Mais do mesmo, sob um ângulo ligeiramente renovado.

—Renato Bueno

7.5 **Produção** Activision
Desenv. Treyarch
Gênero Ação
Região EUA e Europa
Jogadores 1 a 2
www.activision.com

Naruto Uzumaki Chronicles PS2



Se você já estava cansado de encontrar apenas (bons) jogos de luta de Naruto, um dos animes de maior sucesso do momento, a Namco Bandai traz para o ocidente a versão americana de Naruto Uzumaki Ninden. Naruto Uzumaki Chronicles apresenta uma jogabilidade bastante diferente da que você está acostumado a encontrar nos jogos da franquia Naruto para o PS2 até o momento. Com uma ação linear, misturando elementos de RPG — como o acúmulo de experiência — um sistema de evolução de habilidades um tanto diferente e um total abandono dos já famosos gráficos cel-shaded, trazendo a computação gráfica

6.0

Produção Namco Bandai
Desenv. Cavia Inc.
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1
www.namcobandagames.com

tradicional para o mundo do herói, o jogo se difere dos demais títulos lançados. Você também pode usar alguns dos personagens da série como ajuda, numa espécie de tag adventure, mas o personagem principal (e o único que você pode jogar 100%) é Naruto. A trama do jogo tem elementos inéditos à história, porém, algumas lutas, como o embate entre Naruto e Sasuke,

estão presentes no jogo. Enfim, Naruto Uzumaki Chronicles é um jogo simples, não traz muitas novidades ao gênero de que faz parte, com uma jogabilidade repetitiva, sempre os mesmos inimigos, gráficos medianos, mas serve como aperitivo para as próximas versões de Narutimate Hero que estão por vir.

—Jefferson Kayo



Ryu ga Gotoku 2 PS2



Se o enredo já era envolvente no primeiro game, RGG2 é sua legítima continuação. A já ótima história foi enriquecida, com muitas cutscenes — inclusive contando os principais acontecimentos do primeiro jogo. Logo notamos que RGG é um universo rico para explorar. Um ano depois, o que antes era uma disputa entre famílias, agora envolve gangues estrangeiras e a polícia. Surgem novos personagens, de caráter ambíguo e muito carisma. Além disso, antigos coadjuvantes terão participação mais ativa. Além de Tokyo, visitaremos Osaka, com imagens mais refinadas e detalhes que reproduzem bem uma metrópole. Para apreciar essa melhora visual, em alguns locais há controle de câmera em 360°. As pessoas na rua ainda surgem do nada, mas suas feições estão mais nítidas. As cidades têm cores vivas e movimento, assim como os ambientes internos — infelizmente, ainda sem muita interação. Kazuma continua o mesmo casca-grossa, mas já com quase todas as evoluções conseguidas ao final do primeiro jogo. A jogabilidade é a mesma, apenas foi aperfeiçoada. Prepare-se para brigas, mulheres (mais belas e

falantes), restaurantes, cassinos e missões paralelas. Os combates estão muito mais dinâmicos, especialmente contra inimigos simultâneos. A barra de Heat dura mais, ótimo para executar os novos golpes especiais, inclusive com interação com os cenários. Shenmue é o mestre, mas RGG2 incorporou naturalmente o hábito de pedir informações e o QTE, em que é preciso apertar o comando indicado no momento certo. A versão americana está prevista para março de 2007.

—Henrique Minatogawa



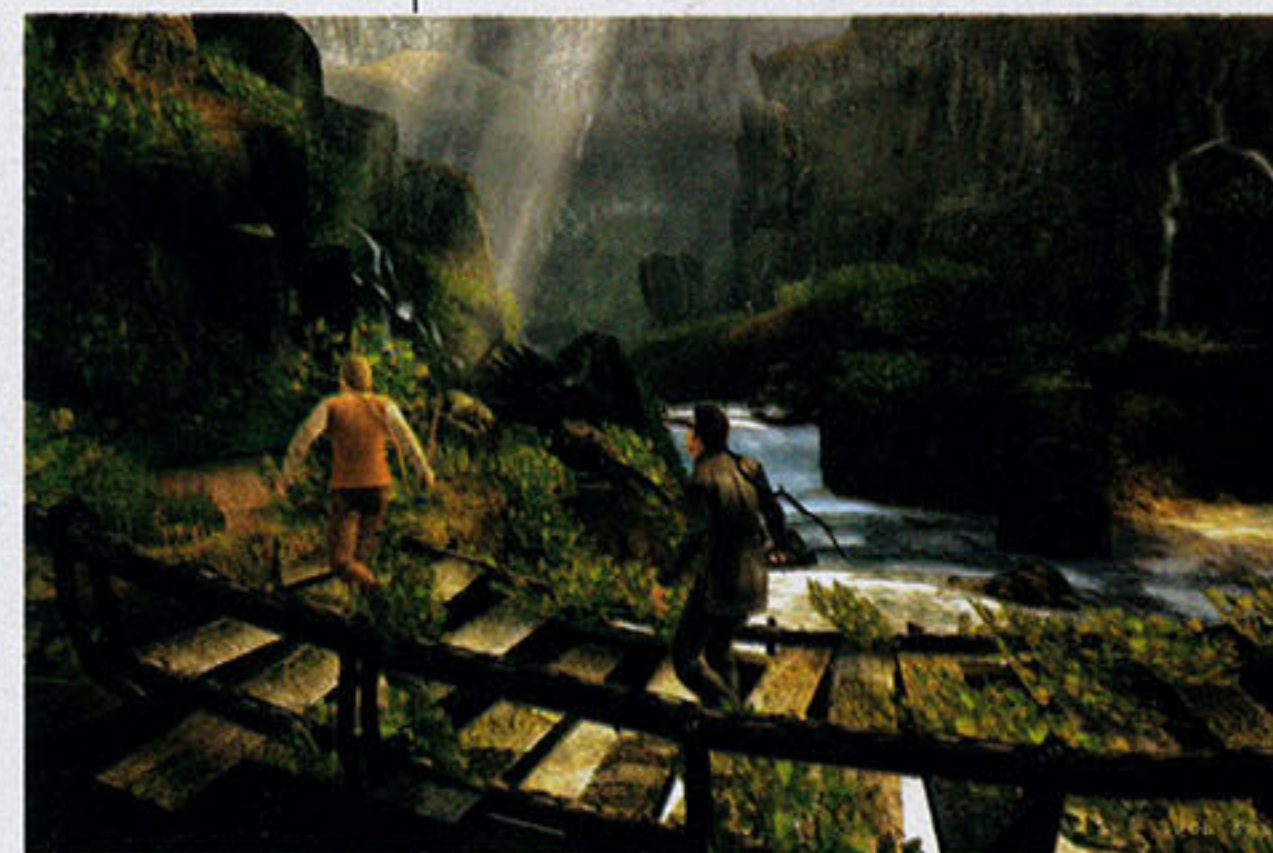
9.0 **Produção** Sega
Desenv. Sega
Gênero Ação
Região Japão
Jogadores 1
http://ryu-ga-gotoku.com

Eragon PS2

Apesar de não significar muita coisa, é fato que jogos de filme estão cada vez melhores tecnicamente. O problema é que a maioria dos filmes não tem elementos para um bom game, além das restrições impostas pelos estúdios. Eragon (o filme) é muito parecido com O Sr. dos Anéis. Nos jogos, Eragon é quase idêntico aos games LotR da EA. A impressão de que estamos jogando o mesmo game é muito forte. Espadadas, arco-e-flecha, montanhas com neve, florestas, orquestra, falas pomposas e politicamente corretas, tudo tem um ar de Terra-Média. Eragon não tem o mesmo charme (nem o marketing) da trilogia de Tolkien. Infelizmente, o jogo também não tem nada de mais. Se você é fã mesmo da franquia (leu o livro e viu o filme), jogue tranquilamente. Para quem não conhece, um pouco de

informação: um grande mal assombra o mundo de Alagaësia, e Eragon, um rapaz bravo e destemido, vai se meter nas maiores confusões para salvar o dia com o poder dos Dragon Riders. Com o PS3 e seu Blu-ray, se os jogos de filme vierem no mesmo disco do filme, o pacote será mais justo.

—Henrique Minatogawa



4.5 **Produção** VU Games
Desenv. Stormfront Studios
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.eragongame.com

NFL Street 3 PS2

A série Madden é a melhor experiência do futebol americano porque passa tudo relacionado ao esporte para o jogador. O engraçado é que NFL Street, que é feito pela mesma empresa, não consegue este mesmo feito. O game simplifica demais e tenta fazer o futebol estilo arcade, pecando em coisas simples, tão simples que se torna banal e desinteressante sem o mesmo charme que FIFA Street tem, por exemplo.

—Rodrigo Guerra



5.0 **Produção** Electronic Arts
Desenv. EA Big
★ **8.0** **Gênero** Esporte
🔊 **7.0** **Região** EUA
🎮 **7.0** **Jogadores** 1 a 2
❤️ **3.0** www.eabig.com

Rayman Raving Rabbids PS2



Esta é a aventura mais "sem pé nem cabeça" de que o herói francês já participou.

Após ser capturado, você deverá cumprir diversos desafios na forma de minigames. Apesar da premissa parecer simples, tudo é muito, mas muito divertido: imagine só girar uma vaca e arremessá-la longe. Parece loucura? Pois você deverá entregar bombas, enfim, tudo sem o menor sentido, mas engraçado à beça.

—Orlando Ortiz

8.5 **Produção** Ubisoft
Desenv. Ubisoft Montpellier
★ **7.5** **Gênero** Minigames
🔊 **8.0** **Região** EUA
🎮 **9.0** **Jogadores** 1 a 2
❤️ **8.0** www.ubisoft.com

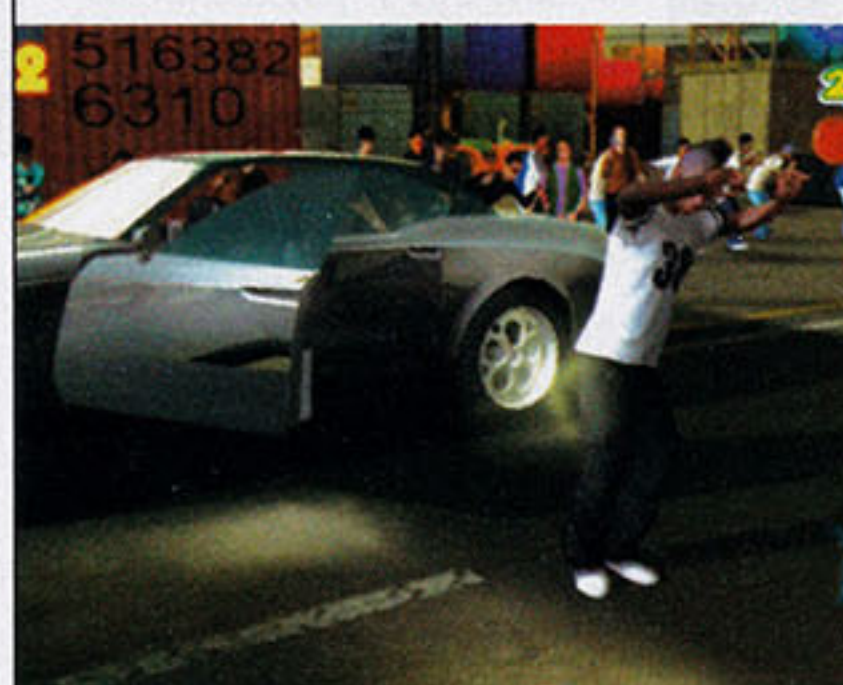
Pimp My Ride PS2



O hip-hop MTV é uma piada fácil que tenta oferecer um mundo promissor aos...

"pimpões". Emulando o rapper Xzibit, do programa de TV, Pimp se limita à rotina: um idiota no volante, juntando dinheiro e se exibindo para emperqueter os carros da clientela descolê. Trilha sonora sabor detergente neutro e a cidade mais genérica da história contemporânea garantem 90% da perda total.

—Renato Bueno



3.5 **Produção** Activision
Desenv. Eutechnyx
★ **6.0** **Gênero** Ação
🔊 **5.0** **Região** EUA
🎮 **5.0** **Jogadores** 1 a 2
❤️ **4.0** www.activision.com

Thrillville PS2



Administrar um parque de diversões é um pouco complicado, mas misturando trabalho com lazer, fica mais fácil. Participando dos minigames, você ganha dinheiro para investir em mais atrações. As montanhas-russas são um belo passeio – mas observe o indicador de náusea antes. Com diversão pura e simples, seu objetivo é montar o parque mais divertido do muuuundo!

—Henrique Minatogawa

6.5 **Produção** LucasArts
Desenv. Frontier
★ **3.5** **Gênero** Simulação
🔊 **4.0** **Região** EUA
🎮 **6.5** **Jogadores** 1 a 4
❤️ **6.5** www.lucasarts.com/games/thrillville

videogames

games

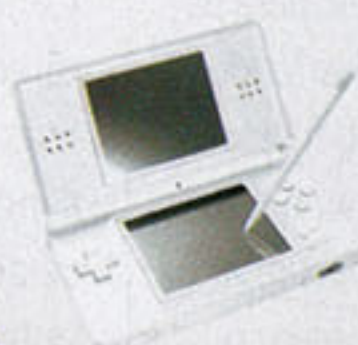
acessórios

eletrônicos

informática



Natal é na CDRStation. Garantia de diversão.



Garanta já seu Natal. Acesse o site www.cdrstation.com.br e escolha seu presente.

O Natal é muito mais divertido na CDRStation.

Além da diversão, a CDRStation oferece à você os melhores produtos, os últimos lançamentos em games e acessórios e grande variedade de presentes para Papai Noel nenhum botar defeito.

Acesse www.cdrstation.com.br, escolha seu presente e compre com toda segurança e confiança que só a CDRStation pode oferecer.



Rua José Leal, 1425 Alto da Boa Vista Ribeirão Preto São Paulo
Fone: (16) 3911-1522 www.cdrstation.com.br

CDRStation
Games
Diversão ao seu controle

Metal Gear Solid: Portable Ops

PSP

Roleta Russa



ESCOLHER AS MISSÕES É LEGAL?

FARAH: Se levarmos em conta que é um console portátil, este tipo de mudança na série é de grande importância. Sem contar que dependendo da escolha que você fizer com seus soldados no time, a missão terá formas diferentes de ser jogada.

GUERRA: Acho que esta é uma nova forma de se jogar. O jeito portátil de se jogar. Gostei deste esquema, pois permite você salvar e dividir a história entre as idas e vindas, seja de metrô ou nas viagens de carro.

QUEM NÃO JOGOU A VERSÃO DE MSX VAI ENTENDER O GAME?

FARAH: Com certeza! Eu mesmo nunca tive a oportunidade (e o tempo) para curtir o clássico Metal Gear de MSX. Jogar Portable Ops é mais um motivo para me empolgar a começar um clássico do passado.

GUERRA: Acho que sim. Na verdade, acho que se você jogar apenas a última versão do game vai acompanhar a história inteiramente, sem nenhum problema. Claro que quem jogou os games mais antigos vai entender todas as nuances da história.

MUITOS SITES ESPECIALIZADOS ACHAM QUE OS GRÁFICOS DO JOGO SÃO FRACOS...

FARAH: Acho que os críticos estão com suas vistas nubladas pela tão aguardada nova geração de consoles. E com isso, fizeram comparações sem sentido entre o poder gráfico do PSP e do PS3 ou outros consoles. Portable Ops é seguramente o título mais bonito do portátil.

GUERRA: Falaram besteira. Os gráficos do game são fantásticos, o melhor que eu vi no PSP.

ESTE É UM JOGO QUE FAZ JUS AOS GAMES DE HIDEO KOJIMA?

FARAH: Não só faz jus, como também esfrega na cara dos jogadores que reclamaram das versões Ac!d. Quem sonhava com um Metal Gear "de verdade" no PSP não terá do que reclamar.

GUERRA: Sou fã do japonês. Adoro tudo o que o cara faz. MPO é sim um título com assinatura de HK. Tem profundidade histórica background e muita ação stealth. É Metal Gear até os ossos. Só acho que faltou um pouco de trabalho melhor de câmera, como eu disse no review.

jogo do mês

Quando o mestre Kojima divulgou Portable Ops, fiquei com medo do repeteco da série Ac!d. A verdade é que MPO realmente traz o estilo nostálgico e o espírito stealth da série, mas inova em pontos cruciais para um game portátil. Indo direto ao ponto: esqueça

por completo o enredo direto com uma aventura linear e objetivos misteriosos a serem resolvidos. MPO traz à franquia um sistema de missões, em que você escolhe o que fazer e como será feito no momento certo (valorizando muito a plataforma portátil). Para completar, a cada nova missão, cabe a você recrutar soldados para o time FOX. E quando falo recrutar, entenda forçar o inimigo a mudar de lado sem a menor complacência. Soldados no seu grupo podem ser recrutados para exercer quatro tipos diferentes de tarefa: Sneaking, para os que gostam de participar das missões (e você os comanda); Spy, para os soldados que espionarão e darão informações valiosas ao grupo; Technical, para os soldados inteligentes que desenvolverão novas armas e equipamentos com itens específicos que você encontrará; e Medical, para os soldados que auxiliarão na cura dos feridos do grupo com mais agilidade. Tudo funciona de forma livre para você escolher quem exercerá cada função na equipe, deixando apenas a falta de opção para renomear o soldado. Os comandos estão inteligentes (apesar de eu intuitivamente sentir falta de um outro direcional analógico nas primeiras missões), e os gráficos deixam claro que o PSP é um PS2 portátil sem dever em nenhum aspecto. Sem dúvida é mais um clássico de Kojima.

—Ricardo Farah

jogo do mês

ouro

só para psp

Solid Snake é "filho" do cara mais ferradão da história da espionagem, Big Boss. Se você foi espoliado, azar, já passou da hora de terminar Metal Gear Solid do PSone. Isso eu digo porque Metal Gear Portable Ops se passa entre os eventos de Metal Gear Solid 3

e Metal Gear, que foi lançado para MSX, no século passado (nos idos dos anos 80). Tendo isso em mente, pode esperar para ter um monte de revelações sobre tudo o que envolve o universo criado por Hideo Kojima, como o motivo real para que Big Boss se tornasse o cara mais temido pelos EUA, como foi que Roy Campbell o conheceu, entre outras coisas. Desnecessário dizer que a história do jogo é muito boa. Acompanhando o ritmo de coisas boas, MPO é sem sombra de dúvidas um dos melhores games já lançados para o PSP. Ele usa praticamente todas as funcionalidades do portátil, como jogatina em rede (infraestrutura), compartilhada (dois podem jogar com apenas um UMD), sem falar da maravilha que foi a adaptação dos controles. Falar bem deste game pode parecer coisa de fã, mas nem mesmo isso consegue nublar meu olhar crítico em um dos aspectos: a câmera é muito desconfortável. MPO poderia usar o mesmo esquema de câmera de MGS, o que seria mais do aceitável, tendo em vista que o portátil não tem um segundo disco analógico. Controlar o ângulo de visão usando os direcionais piora a experiência de jogo, mas este é o único defeito, que mesmo sendo ruim, depois de algum tempo você se acostuma e pode aproveitar todos os outros elementos, que são fantásticos.

—Rodrigo Guerra

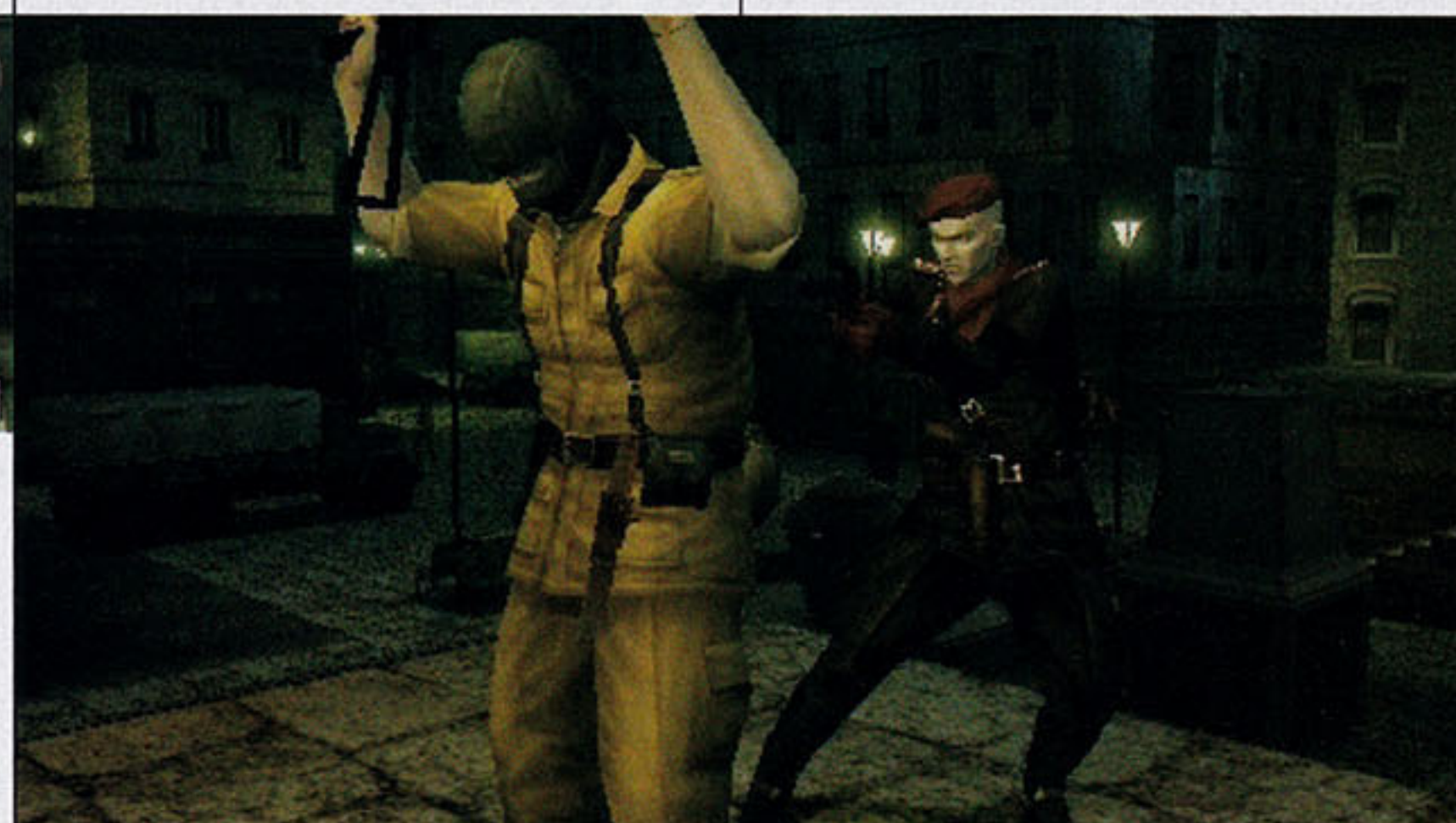


9.0

Produção Konami
Desenv. Kojima Productions
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1 a 6 (Via Infra.)
www.konami.com

9.0

Produção Konami
Desenv. Kojima Productions
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1 a 6 (Via Infra.)
www.konami.com



Sonic Rivals PSP

Se você quer jogar um bom game do Sonic, faça-o com Sega Genesis Collection, pois lá, ao menos, a memória da época em que o porco-espinho azul era um dos ícones dos videogames está preservada.

Sonic Rivals é uma vergonha para a série: um conceito bacana (que lembra Dashin' Desperados para Mega Drive) é executado de forma sem graça, não oferecendo absolutamente nada de interessante para o jogador. Basta chegar ao fim do estágio na frente do oponente, e a vitória será sua. Ao final de cada fase (composta por duas etapas), você luta contra um chefe. Os cenários lembram muito outros títulos do herói e contam com diversos desafios – robôs, monstros, lançadores, loopings e outras traquitanas. Porém, o número impressionante de bugs atrapalha a jogabilidade de uma maneira tão irritante que você perde a paciência



com menos de uma hora de jogo. Infelizmente, não há muito o que dizer: fica difícil elogiar um título com tantas falhas. A trilha sonora? No máximo, adequada. Essência de jogo? A mesma que seu pai deixa no banheiro depois da feijoada. Bem que poderiam deixar o Sonic descansar em paz.

—Orlando Ortiz

4.0

Produção Sega
Desenv. Backbone Entertainment
Gênero Ação/Corrida
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.sega.com

Sega Genesis Collection PSP



Quem já jogava durante a era dourada dos consoles de 16-bits sabe bem do que estou falando: Sonic, Altered Beast, Golden Axe, Comix Zone, Ecco the Dolphin, Eternal Champions e outros tantos desse pacote (que tem 31 jogos, contando os destraváveis) fizeram sucesso estrondoso no Mega Drive. O mais bacana aqui foi o cuidado na seleção, pois muitos títulos andavam esquecidos – para jogá-los, só na casa daquele seu amigo colecionador. Decap Attack, por exemplo, é uma verdadeira pérola resgatada: nele, você controla uma múmia-zumbi chamada Chuck D, que deve passar por diversos estágios no melhor estilo ação/

8.0

Produção Sega
Desenv. Sega
Gênero Compilação
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.sega.com

plataforma. Quer mais? Bonanza Bros. é um dos mais interessantes jogos de ação criado pela Sega para arcade, Master System e Mega Drive – você controla dois irmãos que devem roubar diversos artefatos no cenário, chegando ao fim do estágio com suas bolsas repletas de muambas. O legal, porém, é como o game abusa do conceito tridimensional, mesmo sendo inteiramente concebido



em 2D – você pode se esconder atrás de portas, derrubar os guardas no segundo plano do cenário, esquivar de tiros e muito mais. Jogando com dois jogadores, então, nem se fala – tudo fica ainda mais bacana! Uma compra obrigatória!

—Orlando Ortiz

Importação
de todos os
consoles



Nintendo DS

GameCube

Game Boy SP



psp



Game Boy Micro



Xbox



acessórios

PSP

XBOX 360

XBOX

NINTENDO DS

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation 2



Conheça
também
nossa
linha de
modelismo!



Games
e acessórios
para lojistas

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas

Representante
oficial da marca
NP-Newport

entre em contato

www.np-newport.com

tel.: 045-30255766

045-30255752

045-30255778

atendimento eletrônico via MSN:

olympic@newportgames.com.br

cadastre sua loja

SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 2 PSP



Eis que suas noites de sono estão novamente ameaçadas, já que acaba de chegar ao PSP a continuação de um game com uma das melhores experiências online já lançado para o portátil. Fireteam Bravo 2 vem repleto de novidades e melhorias em relação ao seu antecessor. Todo o desenrolar do jogo se passa no país fictício de Adjikistan, dominado pelo tráfico de drogas, armas, entre outros. Apesar disso, as localidades são imensas e bem projetadas, permitindo usar uma tática agressiva ou sorrateira. Uma novidade interessante é que, salvando os civis locais, eles o recompensarão com armas e itens exclusivos, que o ajudarão ao longo da partida. Os sete modos multiplayer suportam até 16 jogadores e trazem 12 mapas, garantindo muita diversidade e melhorando significativamente o que já era excelente. A principal novidade é chat por voz em tempo real, através do headset

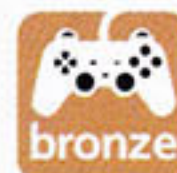


do PSP. Os gráficos estão ainda melhores, porém sofrem com uma queda ou outra nos frames quando muitos inimigos se juntam na tela. A parte sonora é excelente, com um ótimo trabalho de dublagem e efeitos sonoros fielmente reproduzidos. Se você é do tipo que aprecia uma jogatina online em grande estilo, este é o seu jogo.

—Rodrigo Raugust

8.0	Produção SCEA
★ 8.0	Desenv. Zipper Interactive
🔊 8.0	Gênero Tiro
🎮 7.0	Região EUA
❤️ 8.0	Jogadores 1 (1 a 16 Via Infrast.)
	us.playstation.com

Brothers in Arms D-Day PSP



Com vários games lançados (além das promessas de lançamentos baseados na Segunda Guerra Mundial), a série Brothers in Arms sempre se destacou por adicionar uma dose razoável de tática em meio à ação frenética comum em games desse gênero. Neste lançamento para PSP, não foi diferente. O jogo traz de volta toda a fórmula usada nos games da série lançados para consoles de mesa, porém com algumas novidades muito bem-vindas ao portátil. Começando pelos controles, que foram adaptados para que continuassem eficientes mesmo com a falta do segundo analógico do PSP, ou ainda o fato de as tropas sob seu comando estarem maiores e mais bem armadas, contando até mesmo com bazucas. Ainda como novidade, existe, além do modo single player, um modo campanha cooperativo com 12 missões para dois jogadores. Os conhecidos save points agora estão bem próximos uns dos outros, o que é importante num game portátil,

permitindo que o jogador recomece praticamente de onde parou. Os gráficos e efeitos sonoros, como é comum na maioria dos jogos para o portátil, seguram a onda e cumprem o seu papel. Já os modos multiplayer possuem seis mapas e suportam até quatro jogadores por Ad Hoc, trazendo consigo toda a essência tática que dá um charme à série.

—Rodrigo Raugust



7.5	Produção Ubisoft
★ 7.0	Desenv. Ubisoft
🔊 6.5	Gênero Tiro
🎮 7.0	Região EUA
❤️ 6.5	Jogadores 1 (1 a 4 Via Ad Hoc)
	www.ubisoft.com

Mortal Kombat Unchained PSP

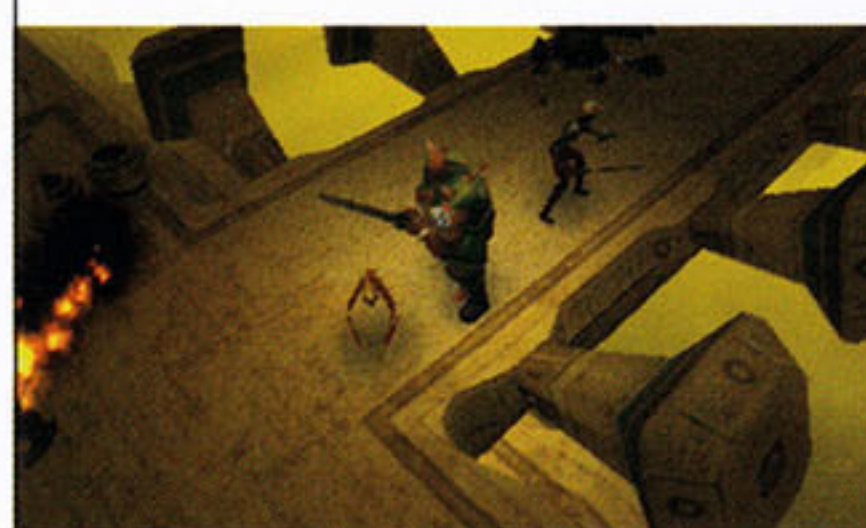


Unchained não tem nada a ver com Armageddon, mas tem tudo de Deception. O mesmo Konquest Mode, os mesmos Puzzle, Chess e Krypt Mode e até mesmo o modo online. Para quem se divertiu bastante na versão de PS2, fica uma novidade: Goro e Shao Khan marcam forte presença entre a lista de selecionáveis. Para quem deixou de acreditar na série, não há muito em que eu possa lhe ajudar.

—Ricardo Farah



8.5	Produção Midway
★ 8.0	Desenv. Midway Games
🔊 7.0	Gênero Luta
🎮 8.5	Região EUA
❤️ 8.5	Jogadores 1 a 2 (Via Ad Hoc ou Infrast.)
	www.midway.com



Dungeon Siege: Throne of Agony PSP

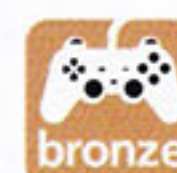


Esqueça Untold Legends. Dungeon Siege chega ao PSP mostrando qual é o verdadeiro sucessor de Diablo para os portáteis, apresentando gráficos, som e jogabilidade equiparáveis à última versão do jogo para PC. A grande quantidade de menus, quests e o gigantesco mundo do jogo podem assustar os novatos na série (ou surpreender). Bastam alguns minutos de jogo para não conseguir mais largá-lo.

—Henrique Sampaio

9.0	Produção 2K Games
★ 8.5	Desenv. Super Villain Studios
🔊 9.0	Gênero RPG de ação
🎮 9.0	Região EUA
❤️ 8.5	Jogadores 1 a 2 (Via Ad Hoc)
	www.2kgames.com

Yu-Gi-Oh! GX Tag Force PSP



Baseado em um dos animes mais conhecidos do mundo, Yu-Gi-Oh! GX TF para PSP não faz feio quando o assunto é diversão. As ótimas cenas animadas em 3D durante as batalhas, uma infinidade de cartas diferentes e suporte para até 4 jogadores via Ad Hoc deixam o game mais que atualizado. Se você é fã, não terá do que reclamar, até porque o preço do game é abaixo da média.

—Rodrigo Raugust



7.0	Produção Konami
★ 8.0	Desenv. Konami
🔊 7.0	Gênero Cartas
🎮 7.0	Região EUA
❤️ 7.0	Jogadores 1
	www.konami.com



Luxor: Wrath of Set PSP

Luxor sempre funcionou muito bem como um jogo casual para web, mas sua conversão para o PSP deixou a desejar. Apesar de ser praticamente idêntico ao original, a Mumbo Jumbo perdeu a oportunidade de criar novos modos de jogo que poderiam estender sua durabilidade. Alguns minutos de jogo são suficientes para você ver tudo que ele tem a oferecer.

—Henrique Sampaio

6.5	Produção Mumbo Jumbo
★ 7.0	Desenv. Mumbo Jumbo
🔊 7.5	Gênero Puzzle
🎮 7.0	Região EUA
❤️ 5.0	Jogadores 1
	www.mumbojumbo.com

PROMOÇÃO

BRAVOS GAULESES

A revista SuperDicas PlayStation e a Focus Filmes prepararam uma super promoção com o melhor filme do gaulês mais famoso de todo o Império Romano. São 10 kits do filme "Asterix e os Vikings" com vários prêmios cada um. Basta você ser criativo e bolar um nome gaulês bem legal, que lembre as histórias em quadrinhos (em que todos os nomes terminam em "ix", como Idefix, Asterix, Obelix etc). Os 10 nomes mais criativos ganharão um kit com produtos do filme contendo:



**1 DVD do filme
"Asterix e os Vikings"**



2 Chaveiros

1 Camiseta



1 Mouse Pad



CORREIO

Promoção "BRAVOS GAULESES"

SuperDicas PlayStation

R. Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho

CEP 05437-000 – São Paulo/SP

E-MAIL

cartas.sdp@gameworld.com.br

Assunto: "Promoção BRAVOS GAULESES"

REGULAMENTO:

1. A promoção "BRAVOS GAULESES" é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation, residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 20/12/2006 a 20/01/2007;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas ligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve enviar um nome em gaulês baseado nas histórias em quadrinhos de Asterix para a revista SuperDicas PlayStation, Promoção BRAVOS GAULESES, R. Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo – SP, CEP 05437-000;
4. Cada pessoa poderá participar quantas vezes quiser, bastando enviar, junto com o nome gaulês, seus dados pessoais: nome completo, RG, endereço, telefone e e-mail;
5. Os vencedores serão escolhidos entre todos os nomes recebidos. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;

6. Cada um dos cem vencedores escolhidos receberá 1 (um) kit contendo 1 (um) DVD do filme Asterix e os Vikings, 1 (um) mouse pad, 1 (uma) camiseta e 2 (dois) chaveiros;
7. O prêmio é pessoal, intransferível e não poderá ser substituído;
8. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega do prêmio a partir da divulgação do vencedor na revista SuperDicas PlayStation número 44;
9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation 44, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
10. Ao participarem da promoção "BRAVOS GAULESES", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como a reprodução de seu material inscrito na promoção, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa quaisquer ônus e indenizações;
11. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

O que rola em janeiro

Nas férias, praia e muito mar

INÍCIO DE ANO É SEMPRE ASSIM, depois da enxurrada de jogos em novembro, noites em claro em dezembro, janeiro é o mês mais morto do ano. Os produtores precisam tirar férias também, por isso é bom que você não tenha terminado todos os games que ganhou no Natal. Por infelicidade do destino, neste mês também não tem lançamentos em Game Music e PlayStation 3. O que vai salvar suas férias é Rogue Galaxy, um excelente RPG que vai fazer você ficar pulando de alegria até o carnaval.

Obs.: as listas foram elaboradas nos dias 04 e 05 de dezembro. As produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

Por Rodrigo Guerra

PS2

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Red Star	Jack of all Games	Ação	01
SnoCross 2: Featuring Blair Morgan	Crave Entertainment	Esporte	01
Karaoke Revolution American Idol	Konami	Musical	02
Arthur and the Invisibles	Atari	Ação	09
Backyard Basketball 2007	Atari	Esporte	09
Rogue Galaxy	Sony CEA	RPG	30
Japão			
Kenka Banchou 2: Full Throttle	Spike	Ação	11
The Battle of Yu Yu Hakusho Gekitou!	Banpresto	Luta	11
Warship Gunner 2: Change of Direction	Koei	Simulation	11
Bionicle Heroes	Electronic Arts	Ação	18
Dragon Shadow Spell	Flight Plan	Adventure	18
Shining Force EXA	Sega	Estratégia	18
Colin McRae Rally	NEC Interchannel	Corrida	25
Dance Dance Revolution SuperNOVA	Konami	Musical	25
FlatOut 2 GTR	Konami	Corrida	25
J-League Pro Soccer Club wo Tsukurou 5	Sega	Simulação	25
Kujibiki Ambulance	Marvelous Entertainment	Aventura	25
Prince of Tennis: Doki Doki Sabaibaru	Konami	Aventura	25
Routes PE	Aqua Plus	Aventura	25
Soul Cradle: Sekai o Kurau Mono	Nippon Ichi Software	Estratégia	25
Super Robot Taisen Original Generations	Banpresto	Estratégia	25
Taito Memories II Vol.1	Taito	Vários	25
Trouble Fortune Comany * Happy Cure	Primavera	Aventura	25

CINEMA

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Diamante de Sangue	Warner Bros.	Aventura	05
A Gangue está em Campo	Columbia Pictures	Drama	19
A Menina e o Porquinho	UIP	Infantil	12
Alex Rider Contra o Tempo	Imagem Filmes	Ação	19
Babel	Anonymous Content	Drama	19
Déjà Vú	Buena Vista	Ação	19
Mais Estranho que a Ficção	Columbia Pictures	Comédia	12
Pecados Íntimos	Playarte	Drama	19
Um Beijo a Mais	Imagem Filmes	Comédia	19
Uma noite no Museu	Fox	Comédia	12
Em Nome da Honra	UIP	Drama	26



● Sucesso na mostra de Cinema de São Paulo, Babel entra no circuito nacional na segunda quinzena

● Valeu cada minuto de espera, Rogue Galaxy está chegando no dia 30 com muitas novidades



● **Déjà Vu** traz Denzel Washington em um filme de tirar o fôlego nas cenas mais quentes de janeiro



● **Shining Force EXA** é mais um RPG que logo chegará ao PS2, se tudo correr bem, o game chega ao mercado americano antes da metade deste ano

PSP

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Pimp My Ride	Activision	Ação	01
Rainbow Six: Vegas	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	01
The Warriors	Rockstar Games	Ação	01
Arthur and the Invisibles	Atari	Ação	09
Winx Club: Join the Club	Konami	Ação	09
PuzzleScape	O~3 Entertainment	Puzzle	15
Japão			
Gunpey-R	Bandai	Puzzle	11
FIFA Soccer 07	Electronic Arts	Esporte	18
The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Simulação	18
Wizardry Empire III: Haoh no Keifu	Starfish	RPG	18
Akira te Chou te Nou de Kanjite Crossword Tengoku	Sega	Puzzle	25

O PlayStation está órfão

Ken Kutaragi deixa o cargo de presidente da divisão de jogos e Kaz Hirai é promovido

A SONY COMPUTER ENTERTAINMENT passou por uma reestruturação do alto escalão no final de novembro. Nesta mudança, Ken Kutaragi deixou o cargo de presidente, que será ocupado por Kaz Hirai, ex-presidente da Sony CEA. Ken Kutaragi agora é presidente de conselho e executivo-chefe do grupo. Esta reestruturação aconteceu três semanas após o lançamento do PlayStation 3. A história por trás disso é uma novela mexicana: atrasos, quantidade limitada, preço e por aí vai. Alguns analistas já apontam que, com a saída de Kutaragi, é possível que não exista um PlayStation 4 e que logo a Sony passaria a ser uma softhouse. Para discutir este assunto, Fabio Santana, Rodrigo Guerra e Orlando Ortiz, na estréia da seção Option.



● Ken Kutaragi e Kazuo Hirai têm outras funções na Sony, mas vão continuar amigos para promover o sucesso do PS3

Um grande desafio

Estas mudanças na Sony Computer Entertainment não são tão surpreendentes. Em toda grande empresa, todos os funcionários têm metas a cumprir, inclusive presidentes de departamento, como era o caso de Ken Kutaragi. Por mais que Kutaragi seja o "pai" da família PlayStation, algumas de suas decisões não foram as melhores para a empresa.

Hirai agora tem um grande desafio, que é manter a Sony na liderança do mercado de games, fazer com que a produção do PS3 seja maior, além de



levar o PSP para um melhor cenário no mercado. Cá entre nós, Hirai tem um pepino na mão. Mas isso não quer dizer que a Sony vai pular fora, é só um contratempo que pode ser resolvido com uma boa administração.

— Rodrigo Guerra

Grandes mudanças?

Sim, Guerra, metas a cumprir, esse é o termo. Por mais que Kutaragi tenha sido não apenas o pai do PlayStation, mas da própria divisão Sony Computer Entertainment, ele parece ter dado umas escorregadas feias desta vez — atrasos e diminuição nas projeções de produção do PS3 etc. Hirai, que tem sido a cara do PlayStation nos EUA, agora vai ter um papel muito mais abrangente na estratégia global da empresa, e Jack Tretton agora vai aparecer muito mais em público para promover a marca nos EUA. Na real, isso deve mudar pouca coisa para o gamer incauto. Kutaragi



deve se aproximar das third parties para melhorar relacionamentos e, definitivamente, a chefia de Hirai não significa pena de morte para o PS4, PS5, PS6... No máximo, mais Giant Enemy Crabs e Riiiiiiiiidge Racers para nossa felicidade!

— Fabio Santana

Mudando o rumo

Quando um lançamento tão importante como o do PlayStation 3 sofre com tantos problemas — grandes ou pequenos — medidas sérias devem ser tomadas. A mudança na liderança pode ser justamente o sopro necessário para colocar a Sony no rumo certo. Convenhamos, a empresa poderia ter dado uma forcinha à Capcom e à Namco para lançar Resident Evil 5 e Tekken 6 junto do console. Isso seria mais do que bem-vindo, e tornaria a chegada do console ainda mais esperada. Não creio que a empresa jogará a toalha, muito pelo contrário. Investimentos serão feitos



para que mais consoles cheguem ao mercado e para que as softhouses tenham o incentivo necessário para lançar grandes títulos, como o exclusivo Virtua Fighter 5, da Sega. Agora é hora de esperar. Afinal, apressado come cru (e paga caro)!

— Orlando Ortiz

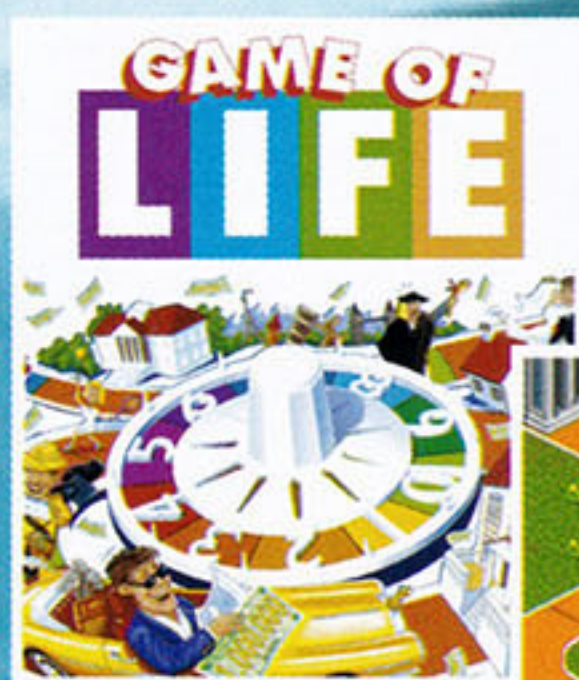


Baixe os jogos da **GLU**
no seu **CLARO!**



Sucesso no cinema a aventura continua no celular nesse jogo eletrizante. Escorregue pelas ladeiras geladas, cavernas e picos na pele de Scratt. Seu celular nunca mais vai ser o mesmo depois dessa montanha russa em 18 fases.

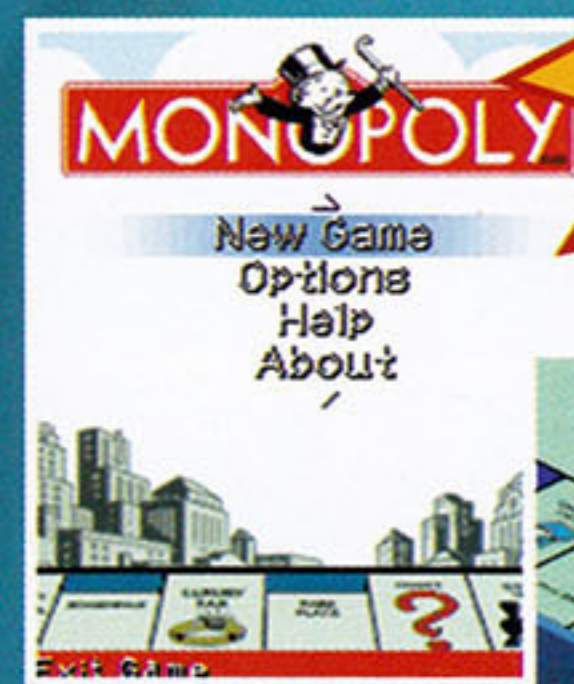
Mande uma mensagem de texto com a palavra **GLU** para **250**



Conte com a sorte nesse clássico jogo de tabuleiro. Ande pela vida colecionando riquezas, profissões e até uma família! Ao final os jogadores contam seu dinheiro e quem tiver mais vence.



Na pele de David Beckham, David Trezeguet e outras estrelas você vai aperfeiçoar chutes e truques colecionando medalhas em uma excursão do mundo do Adidas Futebol!



EM JANEIRO

O jogo de tabuleiro mais conhecido do mundo agora chega no seu celular. Compre, venda e alugue seus imóveis acumulando mais dinheiro do que seu adversário, ou encare a falência ou até mesmo a cadeia!

Acesse o portal **CLARO IDEIAS** direto do seu aparelho e escolha a opção jogos. Procure o canal **GLU** para outros jogos incríveis



Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e a compatibilidade com seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052

© 2006 Glu mobile, Inc. Todos os direitos reservados; Adidas, o adidas logo, a marca das 3-listras e Predator são marcas registradas da adidas-Salomon group; © 2005 Fox e seus personagens. Todos os direitos reservados; GAME OF LIFE é marca registrada da Hasbro e é usada sob permissão. 2006 Hasbro. Todos os direitos reservados. A marca MONOPOLY e seu logo, o design do tabuleiro do jogo, os quatro cantos do jogo, a marca MR MONOPOLY e seu personagem, assim como cada elemento distinto do tabuleiro e peças do jogo são marcas registradas da Hasbro. © 2006 Hasbro. Todos os direitos reservados.



INICIAL GAMES

A Sua Diversão Começa Aqui!

NATAL É NA INICIAL GAMES

Não precisa procurar mais. Aqui tem tudo o que você quer!

THRUSTMASTER



JOYSTICK USB



TOP GUN FOX PRO



AFTERBURNER 2

PC GAMES



Todos os lançamentos de jogos para PC.

Conheça o todo poderoso!



PLAYSTATION 3



Visite nosso site

Diga adeus ao medo de comprar pela internet.
Nosso site é 100% seguro e possui uma enorme variedade de produtos.
Confira!!! Todos os jogos em 3x sem juros no cartão VISA pelo site.

www.inicialgames.com.br

**SITE
100%
SEGURO**

SEDEX

SEDEX A COBRAR

Enviamos para todo o Brasil.

12X no cheque ou carnê - 10X nos cartões



Descontos especiais a vista!



Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - 940 - Jd. Do Lago - Campinas - SP - Lj 214 - (19) 3267-2163





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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: Renato Bueno

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

