

A REVISTA QUE DETONA



Super
Dicas

PlayStation



GOD OF WAR II

O DETONADO MAIS DETALHADO

- Guia completo do início ao fim
- História traduzida
- A localização de todos os itens secretos



BURNOUT DOMINATOR

Como se dar bem no jogo de corrida mais animal do PS2



SPOTLIGHT KINGDOM HEARTS II: FINAL MIX +

Saiba todos os segredos do game que une a magia Disney e Final Fantasy



Grand Theft Auto

Vice City Stories

OS ANOS OITENTA VOLTAM COM TUDO NO PS2

- Detonado passo a passo
- Como fazer todas as missões secretas
- O único com MEGAMAPAS®

+ de 1000 DICAS!

PARA AS HORAS DE DESESPERO

Nº46

R\$ 6,50

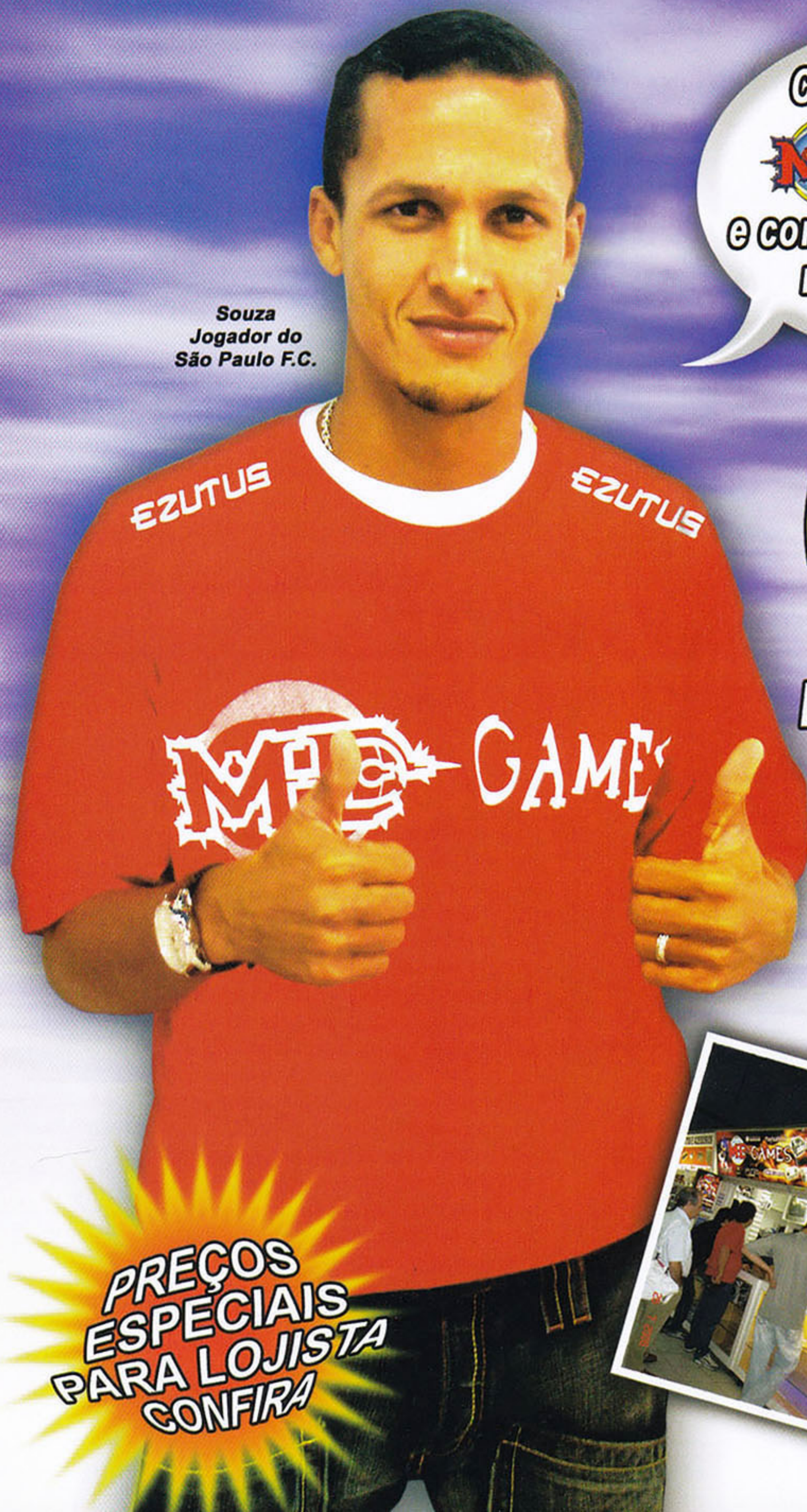


00046

9 771679 587000



Souza
Jogador do
São Paulo F.C.



Compre seu PS2 na
MHD 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

PROMOÇÃO
de
VERÃO



- 1º APARELHO **NOVO**
- 2º CONTROLE **ORIGINAL**
- 3º 10 JOGOS
- 4º 1 BOLSA
- 5º 1 BASE VERTICAL

POR APENAS
R\$ 649,00

PLAYSTATION 3
POR APENAS
R\$ 2.499,00



Wii C/ 2 JOGOS
R\$ 1.499,00



PSP + DOWNGRADE
+ 3 JOGOS COM
MEMORY STICK
DE 1 GB
R\$ 999,00

HD DE 40 GB
R\$ 179,00

HD DE 80 GB
R\$ 209,00





● O sonho ainda não acabou: Final Mix + tem muito mais histórias para contar

KINGDOM HEARTS II: FINAL MIX+

PS2

RECENTEMENTE FOI LANÇADO NO JAPÃO

um remake de um dos jogos mais importantes para o PlayStation 2, Kingdom Hearts II. Não, melhor, um relançamento primoroso, com diversos extras e um jogo adicional, RE: Chain of Memories (este sim é um remake). Para saber tudo o que este Kingdom Hearts vai trazer, acompanhe as próximas páginas e volte a viver toda a magia Disney mesclada com Final Fantasy.

Por Gilsomar Livramento

Produção: Square Enix • **Desenvolvimento:** Square Enix • **Gênero:** RPG
Expectativa: ★★★★★ • **Lançamento:** Já disponível no Japão



O MIX FINAL

Se o primeiro Kingdom Hearts tinha seu foco voltado a difundir e convencer os jogadores que a união de universos Disney e Final Fantasy era uma idéia boa, o segundo tinha como proposta aprofundar ainda mais seu enredo. No meio disso tudo, fica a Organização XIII, que foi vista pela primeira vez em Chain of Memories, jogo lançado para GBA em novembro de 2004. Por este motivo, a equipe de Tetsuya Nomura trabalhou arduamente para refazer o game do zero.

Para tanto, não bastou recriar o game e levá-lo para o PlayStation 2, era necessário fazer ajustes na trama de ambos os jogos para se completarem e assim justificar os detalhes das entrelinhas que levarão a Kingdom Hearts III e a misteriosa "Guerra da Keyblade". Por isso, além de ter um jogo inteiramente novo no pacote Final Mix, o + (Plus) está exatamente nestes extras, que incluem novas cenas e ainda possui um final secreto de Kingdom Hearts II.

O primeiro DVD vem com a versão Final Mix de KHII. Basicamente o jogo tem tudo que a versão americana tinha: diálogos e a música tema "Sanctuary", de Utada Hikaru, em inglês. A diferença é que todos os textos foram convertidos para o japonês. Muito material desnecessário foi excluído ou adaptado para dar melhor fluência ao novo conteúdo. Em especial, o elo entre Sora e Roxas – com direito a uma batalha entre ambos no mundo The World That Never Was, onde só ocorria durante cena –, o questionamento de Axel entre servir a organização ou acreditar na forma da amizade de Roxas e até mesmo a batalha deste contra a Organização XIII.

Para quebrar a linearidade que muitos sentiram na trama, Nomura reposicionou inimigos em novos pontos do jogo, trouxe outros oriundos de Chain of Memories e mais alguns inéditos, adicionando novas áreas em alguns mundos, como em Agrabah, The World That Never Was e até acesso ao Castle Oblivion ou áreas remanescentes do mesmo poderão ser acessadas dependendo das suas habilidades em nível máximo. O

grande destaque vai para a (nova) área White Place no castelo Hollow Bastion. Nela, dependendo do seu progresso, poderá re-enfrentar os membros da Organização com dificuldade e desafio incrivelmente elevados, acessando as 13 portas correspondentes a cada membro. Elas são totalmente opcionais e sem vínculos com o enredo, ao contrário das batalhas contra alguns membros da Organização no Coliseum.

Destas adições, uma delas se destaca na condição de chefe secreto inédito: um cavaleiro de armadura, o qual chamaremos de Keyblade, pois sua verdadeira identidade é conhecida apenas por Xemnas, que o chama de "amigo", e por Xigbar – este cavaleiro aparece na área onde ocorre a batalha contra os 1.000 Heartless, desbancando Sephiroth do posto de "o mais poderoso". A dificuldade do jogo foi toda ajustada com ênfase no Proud Mode (agora muito mais difícil), tendo como adição o Critical Mode (extremamente difícil, porém um dos meios mais fáceis de habilitar o novo final secreto), e o Theater Mode (no qual poderá assistir a todas as animações ao terminar KH RE: Chain of Memories e KHII: Final Mix).

Para ter acesso às novas áreas e combates secretos, Sora também ganhou uma nova forma à sua lista, a Limit Form. Uma vez que elevar todas as demais formas ao nível máximo, você terá acesso à Limit Form que permitirá usar as habilidades do primeiro jogo. Em termos de visual, tanto ele quanto Donald e Goofy terão acesso a uma nova roupa em Halloween Town. Cada membro também tem acesso a novas armas: Sora ganhará a Mushroom Keyblade (derrotando a organização Mushroom XIII, inimigos cogumelos que imitam técnicas dos membros da Organização) e a Keyblade de Roxas (ao derrotá-lo no The World That Never Was), lhe permitindo lançar pequenas estrelas similares ao zíper de sua blusa. Donald ganhará a arma Tomahawk de Lexaeus, enquanto Goofy obterá o escudo de Vixen, ao derrotá-los.

A quantidade de minigames também aumentou ampliando ainda mais a



diversão dos jogadores mais exigentes. Do primeiro jogo, voltam as Trinity Marks, tendo ainda a inédita Crown Quest (caça à coroa) em alguns mundos – Sora usará uma coroa quando completar a quest e ganhará uma peça do quebra-cabeça, na qual montará uma figura. A alegria de muitos se fará nos detalhes.

NOVAS MEMÓRIAS

O segundo DVD virá com Kingdom Hearts

RE: Chain of Memories. No primeiro momento, a equipe responsável pelo remake deste, o Osaka Team, queria apenas trazer o jogo adaptado em 2D. Mas com tanta diferença visual e limitações, a equipe decidiu refazer o jogo totalmente em 3D e possibilitar a Sora atacar de todas as direções (ao invés de atacar apenas pela direita ou esquerda). Tal escolha teve como consequência a mobilização da Tokyo Team e demais membros envolvidos no projeto para lapidar a nova versão com direito a novas texturas e uma quantidade absurda de salas a serem exploradas – adições que dificultam um pouco a localização das portas. Essa transição também adotou a engine de KHII, que melhorou a mobilidade e permitiu

• Quais serão os caminhos que esta turma irá encontrar neste game?



uma maior interação como os cenários.

A cena de abertura sofreu uma mudança completa se comparado à versão original, e passará a sensação de pressentimento do que virá a acontecer, tendo como foco da trama a jovem Naminé e sua poderosa habilidade de remanejar as memórias. Ela é refém da Organização XIII que, aqui também, terá muito mais diálogos e destaque do que na versão original – seus conflitos serão mostrados e prepara o terreno para a aparição do novo inimigo de armadura.

A trama se passa no Castle Oblivion, lugar com muitos andares que conforme tem suas salas exploradas, faz com que os visitantes deixem uma de suas memórias – tal castelo é indicado por um dos membros da Organização a Sora, ao longo da estrada no final do primeiro jogo.

Sora e seus amigos reviverão todos os momentos e acontecimentos remanescentes do primeiro jogo, só que em sentido contrário, ou seja, ele e os amigos que encontrou ao longo dos diferentes mundos perderão gradativamente suas memórias.

UM ALGUÉM E SEU NINGUÉM

Quando alguém com um poderoso coração é corrompido pelas trevas, sua essência transforma-se em Heartless e o corpo deixa de existir fisicamente, sendo conhecido como Ninguém (Nobody). O corpo torna-se uma casca vazia com vagas lembranças, desprovido do que realmente venha a ser sentimentos ou emoções. Sora e Kairi vagaram brevemente na escuridão, mas não perderam suas identidades. Conseqüentemente, criaram anomalias. Elas eram Alguéns que co-existiam com seus próprios Ninguéns (Naminé e Roxas) em mundos diferentes.



● Naminé e Hikari são as garotas que mexem com a cabeça de Sora

Claro que nem só com Sora você jogará, uma vez que a trama abordará a jornada pessoal de Riku e sua batalha contra a escuridão em seu coração e a memória de "Ansem", que insiste em lhe dar o controle das trevas. Enquanto Sora explora os andares superiores, Riku sairá das câmaras inferiores até o primeiro andar – motivo pelo qual ele não tem suas memórias afetadas, já que o efeito do Castle Oblivion se propaga do primeiro andar aos demais superiores. O rei Mickey fará uma breve participação auxiliando Riku a vencer seus medos, preparando-o para a verdadeira batalha.

Diferente de KHII:FM, os diálogos são dublados em japonês e, ainda assim, só haverá diálogos falados fora dos mundos Disney. Com o dinamismo e liberdade total na ação, o uso das cartas mágicas exigem agilidade e estratégia em seu uso. Isso obriga o jogador a atacar fisicamente, além de esquivar ao mesmo tempo em que escolhe a carta adequada em seu Deck. Aliás, a quantidade de cartas presentes nesta versão amplia monstruosamente o leque já existente da versão original. Com os acréscimos, novas magias estão presentes como a Raging Storm (combinação das cartas Aero+Fire+Fire), Freeze (combinação das cartas Blizzard+Blizzard+Stop), Wild Crasher (combinação das cartas Goofy+Donald+Attack Card), Goofy Smash (combinação das cartas Goofy+Attack Card+Attack Card), entre outras.

A grande vedete, no entanto, são os reaction commands, cruciais nas reformuladas batalhas contras os chefes – algumas delas são praticamente impossíveis se não tiver a carta certa, como a VS. Marluxia ou VS. Lexaeus, por exemplo, senão estará sujeito a ataques mortais. Além de Donald e Goofy se tornarem personagens suporte, convocados quando suas cartas foram usadas – possibilitando até a realização de Mickey Mouse Miracle, com magias poderosas e diferentes efeitos sobre os inimigos.

Os menus e layouts dos Decks ficaram bem mais objetivos e enriquecidos visualmente. O Stock Technique mostra o menu

de cartas ativado ao apertar o botão  durante as batalhas, no qual será selecionadas as cartas para as batalhas. Os botões  e  servem para escolher uma das cartas do Deck, e  muda para a carta seguinte. Tanto Sora / Riku quanto os chefes, desta vez, terão um valor Power em seus marcadores que expõe seus níveis de força.

Outro ponto interessante é que a quantidade de batalhas contra os membros da Organização XIII neste capítulo é maior e melhor, contando ainda com alguns inéditos, como Riku (que poderá assumir seu modo Dark temporariamente) contra Zexion. Este inimigo, por sua vez, possui uma arma peculiar: um livro. O interessante sobre sua arma é que ele poderá replicar o inimigo e usá-lo contra seu alvo, da mesma forma que alguns de seus ataques podem revelar segredos sobre o jogo (sim, um combate spoiler!) quando você é envolvido em seus ataques. Em especial, a batalha contra Larxene ganhou muito mais dificuldade, sendo que este usará super velocidade.

A orientação fica mais fácil com os mini-mapas que, apesar de simples e até dispensáveis, terão uma quantidade de estrelas representando quantos Heartless estarão presentes. Novos minigames, parecidos com os do primeiro jogo, foram adicionados



● Sora, Roxas, Mickey e os outros também têm direito a um descanso, né?



A ORGANIZAÇÃO XIII

São aqueles que perderam seus corpos físicos e o coração, tornando-se incompletos. Eles vagam entre a luz e a escuridão, também conhecidos como Não-Existentes ou Ninguéns. Em comum, todos buscam desvendar os mistérios do coração para reaver sua humanidade, mas individualmente todos seguem diferentes ideologias, vivem intrigas entre si e conflitos pessoais. A Organização XIII é formada por 13 indivíduos que vai do líder, o nº 1, ao mais jovem integrante da equipe, o nº 13. Cada um adota um tipo de força provido de elementos. A seguir, você descobre um pouco mais sobre cada membro [spoilers].

I - XEMNAS

Diferentes dos outros, seu poder elemental é o nada e suas armas são sabres de luz. Ao ir longe demais com as pesquisas de seu mestre Ansem, o sábio, (usando a si mesmo como cobaia), perdeu sua humanidade como Xehanort, assim como suas memórias foram separadas de seu verdadeiro corpo físico. Desde então assumiu o nome de seu mestre (Ansem+X = Xemnas). Seu propósito agora é criar um Kingdom Hearts artificial e usar os Heartless para coletar a energia de diferentes mundos para, assim, criar um novo mundo onde todos os Ninguéns sejam completos.

II - XIGBAR

Seu verdadeiro nome é Braig, um falante e exímio atirador que controla o elemento do espaço – poder que lhe confere a habilidade de desafiar a gravidade, teleportar a si e suas balas ou modificar o campo de batalha –, capaz também de combinar diferentes armas para inúmeros disparos consecutivos ou criar lasers letais. Ele tinha uma rixa pessoal contra o membro nº 13, o qual o encarava de uma maneira diferente e agressiva.

III - XALDIN

Controla o elemento do ar e possui grande habilidade no manuseio de seis lanças. Seus poderes lhe permitem criar escudos de vento e moldar suas lanças na forma de um dragão. Obs: seu verdadeiro nome é Dilan.

IV - VEXEN

Seu verdadeiro nome é Even, sendo ele o cientista da Organização e controla o poder do gelo. Ele carrega um poderoso escudo capaz de repelir todo e qualquer tipo de ataque. Vexen faz parte do plano de Marluxia de roubar a Organização de Xemnas, mas na verdade ele mantinha uma sociedade secreta com Zexion e Lexaeus que tinham outros planos para a Organização.

V - LEXAEUS

Que em sua forma humana era conhecido como Elaeus, é um dos mais fortes do grupo, capaz de manusear um imenso machado. Ele detém o poder da terra e é um dos mais antigos membros da Organização. Lexaeus é um dos mais reservados do grupo. Ao descobrirem os planos deste em roubar a liderança da Organização XIII, planejam usar o poder da escuridão de Riku para contra-atacar.

VI - ZEXION

É o manipulador do grupo que mantém oculto sua força elemental, tendo como arma principal um estranho e poderoso livro. Além de poder



no mundo Hundred Acre Wood, são eles: Ballon Glider (você precisa ajudar Pooh a derrotar 50 vespas antes que elas o ataquem, mas para isso deverá usar as Honey Cards), Vegetable Panic (diferentes vegetais são lançados e para cada um é necessário apertar um botão correspondente), Tigger's Jump (ao falar com Tigger, você deverá imitar seus pulos). Além disso, há também um minigame inédito de roleta, no qual deverá apostar sua sorte ao girar e pará-la com uma carta mágica.

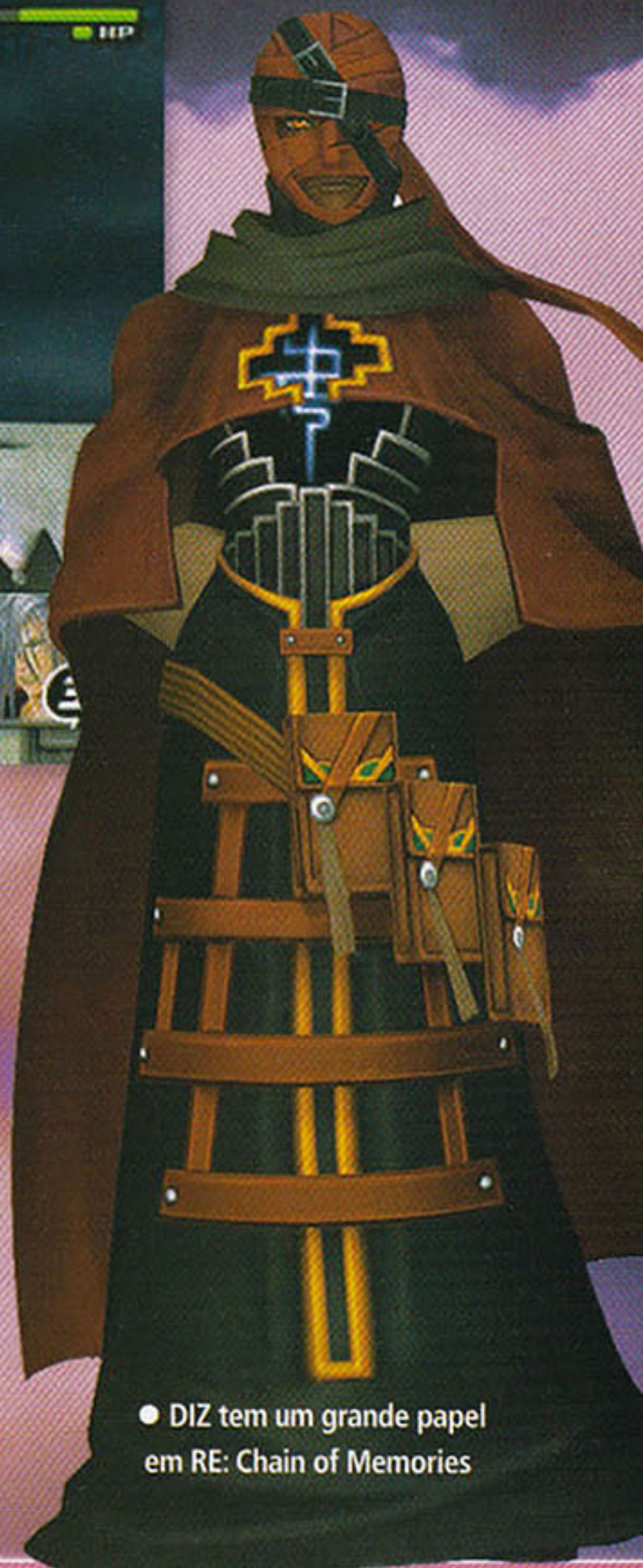
Junto a tantos detalhes, Tetsuya Nomura ainda faz uma recomendação: terminar primeiro KH RE:CoM, pois ao fazer isso seu save garantirá extras, como a abertura das portas 4, 5, 6, 8, 10, 11 e 12 da área White Place para as batalhas secretas.

NÚMEROS VALEM MAIS QUE PALAVRAS

Apesar do lançamento de KHII:FM+ voltar-se, até então, exclusivamente para o Japão, os números falam mais alto em se tratando da fama da série e do quão lucrativa ela pode ser para a Square Enix, se vier a ganhar o ocidente – especula-se que há possibilidade do jogo ser lançado ainda em novembro de 2007, tendo como consequência o relançamento do primeiro Final Mix, mas nada ainda foi confirmado ou negado pela Square Enix.



Só para efeito comparativo, a série vendeu mais de 10 milhões de unidades no mundo todo, enquanto Final Fantasy vendeu em torno dos 70 milhões em seus 20 anos de história. Os felizardos que fizeram pedidos antecipados de KHII:FM+ pela internet terão como brinde o artbook Kingdom Hearts presents Another Report, que também contará com sinopses dos três jogos. Segundo Nomura, este foi seu último trabalho para PlayStation 2, pois agora seu foco principal será a conclusão de Final Fantasy XIII Versus e, logo em seguida, começar o novo projeto (Kingdom Hearts III), que poderá ser anunciado durante a Square Enix Party 2007 que acontecerá nos dias 12 e 13 de maio em Tokyo. Até lá, coisas bacanas podem acontecer e a SDP estará de olho.



● DIZ tem um grande papel em RE: Chain of Memories



sentir a presença das pessoas, também pode identificar quando alguém morre – Zexion consegue identificar quando a estrela da vida da vítima se apaga. Além de manipular o campo dimensional, Zexion usa o poder das palavras para manipular as mentes para realizar os trabalhos sujos.

VII – SAÏX

Controla o elemento da Lua e usa como arma uma Claymore, refletindo sua brutalidade e traços psicóticos durante os combates. Apesar de ser o sétimo na Organização XIII, é muito respeitado pelos demais por ser o segundo em comando.

VIII – AXEL

Suas armas são um par de chakrams e seu poder elemental é o fogo. É um dos mais notáveis guerreiros, capaz de realizar ataques brutais. Axel trabalha como agente duplo dentro da Organização XIII. Mas sua verdadeira intenção era impedir que Roxas, seu melhor e único amigo, se encontrasse com Sora.

IX – DEMYX

Tem o poder de manipular a água e criar clones de si mesmo, usando como arma uma Sitar. Apesar de ser muito forte, Demyx não costuma levar suas tarefas a sério, mas quando decide lutar para valer, é imprevisível.

X – LUXORD

Ele possui o poder de manipular o tempo, tendo como arma um baralho mágico de 52 cartas com os mais variá-

veis efeitos – desde aumentar seu tamanho até aprisionar o inimigo em um plano dimensional jogado ao infinito. Ele é um fiel seguidor de ordens do líder da Organização e, assim como Zexion, Luxord usa a inteligência para confundir seus inimigos

XI – MARLUXIA

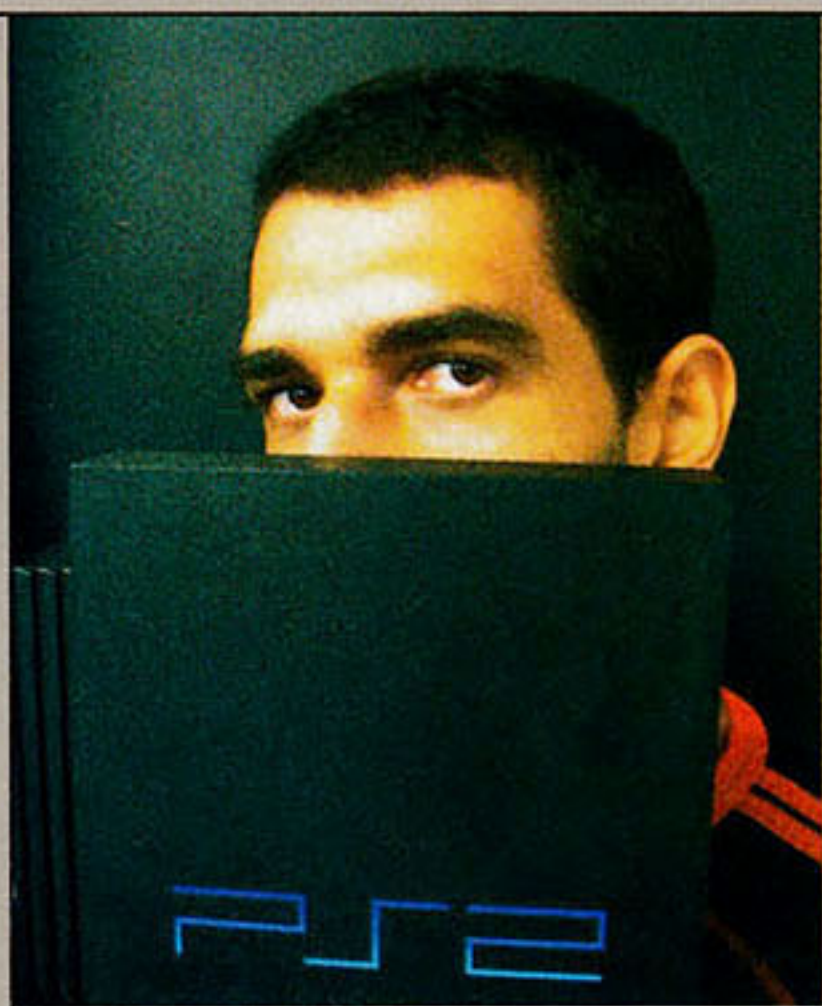
Portador de uma foice e do poder elemental das flores, Marluxia preza sua beleza acima de tudo, mas seus traços ocultam uma velocidade que o torna um guerreiro mortal. Ele é um dos recém-chegados à Organização XIII e mestre do Castle Oblivion. Com grande ambição, Marluxia tenta persuadir Larxene a ajudá-lo com seu propósito de roubar a liderança de Xemnas.

XII – LARXENE

É a única mulher da Organização XIII e seu verdadeiro nome é Arlene. Seu poder elemental é o trovão e ostenta uma personalidade arrogante e sádica. Apesar de ajudar Marluxia em sua conspiração, Larxene não desconfiava que Axel era um agente duplo.

XIII – ROXAS

O mais jovem e novo integrante da Organização XIII, nascido do momento em que Sora se tornou um Heartless (Kingdom Hearts). Ele detém o poder da luz e pode usar como arma duas Keyblades. Pelo fato de Sora ter permanecido pouco tempo na forma de um Heartless, Roxas não possui as memórias de quando era Sora. Detalhe este que o aproximou facilmente de Axel, criando desconfiança quando Roxas começou a se questionar por que somente ele conseguia usar a Keyblade.



Rodrigo GUERRA

guerra@gameworld.com.br

Longevidade e realidade

UMA CPU DE 128 BITS rodando a 294 MHz com 10,5 milhões de transistores, chamada Emotion Engine. Memória RAM Rambus de 32 MB. Leitura de 3.2 GB de dados por segundo. Um chip gráfico rodando a 147 MHz com memória de 4 MB. Sete anos de existência. Sete anos recheados de uma excelência ímpar que resultou no videogame mais bem sucedido da história, o PlayStation 2. Quando o console foi lançado no dia 4 de março de 2000, o ceticismo tomou conta dos jogadores, afinal Orphen: Scion of Sorcery, FantaVision e ESPN International Track and Field foram jogos nada memoráveis. Lembro até de um comentário de uma revista famosa da época "Tekken Tag tem gráficos de PlayStation 2". O PlayStation 2 se superou sempre e foi fazendo coisas que ninguém acreditava que ela fosse capaz, o detalhe e que esta é a mesma máquina de 2000, aquela que ninguém botava uma fé e que fez tudo isso sem nenhum upgrade em seu hardware. Porém chegamos a um momento crítico para a plataforma, o ano que será o último a ter bons jogos como Odin Sphere, Tomb Raider: Anniversary, Manhunt 2. A tendência é que haja menos jogos ainda e que o mundo dos esportes sustente a máquina. Mas até isso acontecer, serão oito anos de vida. E isso, meu caro, só aconteceu com o PlayStation 2. Até mesmo os consoles que vieram depois, supostamente mais poderosos, já bateram as botas. Pode ser que não tenhamos muitos jogos novos daqui para frente – e recomendo que você junte uma graninha para comprar um PlayStation 3 –, mas no final você pode acreditar que seu console foi o melhor de seu tempo, com games fantásticos e incríveis que a SDP vai continuar a manter acesa a chama de vida do seu PlayStation 2.

sdpstaff



Fabio SANTANA

Estava o Fabão tomando um suco de laranja, com um semblante triste. Eis que chega o Orlão, e grita: bazonga! naringa! Pronto, felicidade instantânea. Não sabemos por que é engraçado, mas funcionou!

Favorito: Kingdom Hearts II F. Mix+



Renato BUENO

Agora o Bueno está feliz, afinal a EGM PC está fechada e nas bancas de todo o país. Se você quer um computador que rode jogos iguais ao PS3, é difícil, mas se seguir as manterias técnicas da revista, você consegue. **Favorito:** Burnout D.



Ricardo FARAH

"Vou pintar sua cara com lápis de cor, e você vai ver só!" Quer ver você pintar um bigodinho de francês no cara ao lado, quando a revista voltar da gráfica. Pode ser? O meu há de ser latino, tipo espanhol. **Favorito:** Tobal No. 1



Ronaldo TESTA

Tamanho é documento? Não pense besteira, estamos falando de consoles. Testa está na dúvida, portanto resolveu colocar os "gêmeos" para um teste, começando pelo mais importante: qual cabe no bolso? **Favorito:** GTA Vice City Stories, Formula 1



Henrique MINATOOGAWA

C'mon boy! Tsurai toki hodo, c'mon boy! Waraû ze, sousa yuuki ga sugu modoru! Otokoda monna... wakasa da monna... kokoro no hono oga mabushii monna! Yeah Yeah MinatoJaspionnnnn. **Favorito:** WE 2007



Orlando ORTIZ

Este aqui se rendeu aos encantos do PlayStation 3, graças a Virtua Fighter 5. Sua última empreitada? Bolar um jeito de diminuir o tempo de load entre as lutas. Resultado? HD novo... Round 2, fight! **Favorito:** Virtua F. 5



Robson TEXEIRA

Where in the world is Robson Sandiego? Ou seria Onde está Mr. Robson? Seja lá qual for o seu paradeiro, desejamos ao (cansado) amigo boas férias, muita diversão. Aproveite para dar uma de Bully, e brinque de Hot Coffee! **Favorito:** God of Férias



Homero LETONAI

Este é o assustador semblante do... Homero velho. Sim, amigos, viajamos para o futuro usando os poderes do Chip Cell, e capturamos uma difícil foto do Homer. Juro! **Favorito:** Test Drive Unlimited, GoW II



Marco SOUZA

Marcantonho faz cara de bêbado com sono, mas na verdade ele só está cansado de fechar tantas páginas consecutivas sem comer e dormir. Nas horas vagas, brinca de bate-bate com carangas no seu PSP turbinado. **Favorito:** Burnout Dominator (PSP)



DELFIN Alpinista

Delfin fez uma experiência, e resolveu se disfarçar de mendigo. Resultado: ficou idêntico ao grande Lebowsky, sem tirar nem pôr. Ah! Parabéns pelo seu aniversário, Delfin. Não é sempre que fazemos 42 anos. **Favorito:** Formula 1



Gilsomar LIVRAMENTO

Gilsomar-mar-mar-mar... Depois do grito e do susto, pegamos Gilsomar das Candongas no flagra, com cara de medo e em pose de proteção, atrás da mochila. Mais detonados, já! Anda! **Favorito:** Kingdom Hearts II F. Mix+, GoW II



Fabio FRAZÃO

Pronto, gente, aí está a foto do vocalista do White Stripes. Brincadeira, gente, este é o Frazão mesmo. Fanático por jogos de luta, detonou todo mundo em Marvel vs. Capcom 2 e fritou... **Favorito:** ... Hokuto no Ken

- 04 ESPECIAL: KINGDOM HEARTS II FINAL MIX+**
Uma reformulação completa do game, com adições e mudanças que fazem desta a edição definitiva da série. Até mesmo Chain of Memories foi refeito!
- 12 PSNEWS**
O PlayStation 2 não morre nunca. O PS3 só traz novidades. No PSP, elas cabem no bolso...
- 14 SDP MAIL**
Como diria nosso amigo mineirinho: "ocê apregunta, nós arrespondemo".
- 16 COMUNIDADE**
Mundo virtual, blogs sobre o universo Sony, vídeos interessantes e muito mais. Não perca!
- 20 PREVIEWS**
Saiba o que você jogará no PS2 até 2010, e os lançamentos que vêm por aí no PS3 e PSP.
- 22 CLASSIC GAMING**
Jogo antigo não fica velho, e sim maduro. ICO comprova isso como nenhum outro game.
- 26 DETONADO: GOD OF WAR II**
Kratos enfrenta as divindades neste jogo, cuja trama leva o deus da guerra para incríveis batalhas.
- 38 DETONADO: GTA: VICE CITY STORIES**
As histórias de uma das mais famosas cidades do mundo dos games continuam a enlouquecer os jogadores.
- 46 DETONADO: BURNOUT DOMINATOR**
Aprenda a dirigir sem quebrar a cara, e torne-se um verdadeiro "queima-fora dominador". Brincadeira.
- 52 HARDWARE**
Pensou que esquecemos da seção Hardware? Aqui está a fórmula para manter o canhão do seu PlayStation 2 funcionando direitinho.
- 54 SUPERDICAS**
Quer algumas dicas? Que tal onze páginas recheadas dos melhores truques para seus jogos? OK, então toma!
- 68 REVIEWS**
Espere! Não compre esse game ainda! Antes de gastar seu suado tutuzinho, leia nossos reviews...
- 74 ROTEIRO**
Entretenimento para gamers com o melhor da música, quadrinhos, cinema...
- 78 OPTION**
Será que o PlayStation 2 vai durar até 2010? Confira a crítica em forma de bate-papo dos nossos renomados editores!



GameTech



Arte: Leandro Serrado

Sony é aqui!!



PS3



PSP



PLAYSTATION 2



Botafoogo 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

● No dia do fechamento desta edição, faltavam estas horas para o site entrar no ar

09:05:45:47
DAYS : HOURS : MINUTES : SECONDS

Kratos pode ganhar nova aventura

Island of Rhodes será o cenário da batalha

FOI DESCOBERTO UM WEBSITE BASTANTE ESTRANHO.

Ao visitar o endereço www.islandofrhodes.org, os fãs de Kratos encontram um misterioso contador, uma estrada em chamas e o malvado protagonista da série nos encarando com um semblante de poucos amigos. Para essa história ficar ainda mais confusa, o título da página é "City of Rhodes" (Cidade de Rhodes), ao contrário de Island of Rhodes (Ilha de Rhodes). Muitos pensaram ser uma referência ao novo game da saga, que chegará ao PSP neste ano, mas uma surpresa deixou todos de cabelos em

pé: a página marca claramente "PlayStation 2" no rodapé. Seria essa uma surpresa para quem pensava que o console seria deixado para trás com a chegada do seu irmão forçado, o PS3? Os rumores continuavam rolando com força total, com muitos membros da mídia especializada já tomando o fato como uma fraude, criada por jogadores desocupados. É claro, nossa equipe de investigadores resolveu ir mais a fundo, e consultou o registro do website para descobrir os responsáveis pela obra. Sabe o que descobrimos?

Domain ID: D138045767-LROR
Domain Name: ISLANDOFRHODES.ORG
Created On: 23-Jan-2007 22:17:30 UTC
Last Updated On: 25-Mar-2007 03:50:18 UTC
Expiration Date: 23-Jan-2010 22:17:30 UTC
Sponsoring Registrar: Network Solutions LLC (R63-LROR)
Status: CLIENT TRANSFER PROHIBITED
Registrant ID: 19748343-NSI
Registrant Name: SONYCOMPUTERENTERTAINMENT AMERICA INC.
Registrant Organization: SONYCOMPUTERENTERTAINMENT AMERICA INC.

Gostaram? Um executivo da Sony que se esconde no anonimato avisa: "Isso não é brincadeira. Esse website será para os verdadeiros fãs de God of War. Pense em algo com o primeiro game". O que será? Só o tempo dirá.



ATUALIZE SEU PS3

Nova geração é atualizada

PlayStation 3 ajuda a salvar vidas

O CONSOLE MAIS PODEROSO DO MUNDO

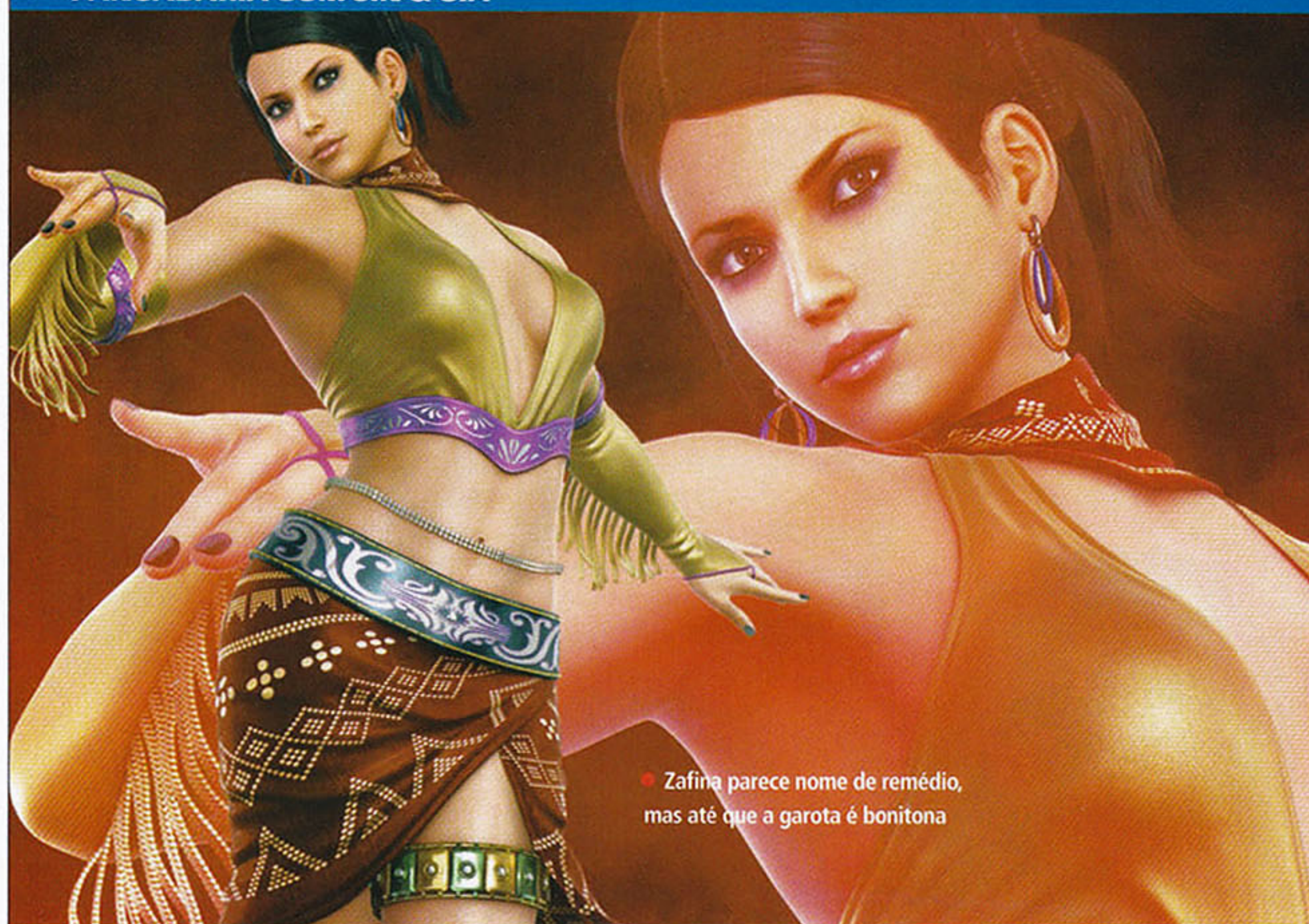
acaba de ser atualizado. A Sony lançou o pacote com a firmware 1.6, que melhora o funcionamento do PlayStation 3 em diversos aspectos. Agora é possível baixar demos, filmes e jogos da PlayStation Network enquanto você utiliza outras funções do aparelho. Seus downloads ficam em uma "fila de

espera" (com até seis downloads). Além disso, é possível ajudar uma instituição norte-americana a lutar contra diversas doenças. Foi instaurado um projeto chamado Folding@Home, que ajuda a decodificar o funcionamento de diversos males (como Alzheimer e câncer), acelerando esse importante processo que no futuro salvará muitas vidas.

Quer mais? Suporte para qualquer teclado e mouse com tecnologia Bluetooth facilitam a sua vida, auxiliando nas páginas com campos para digitar. Adicionalmente, você pode acessar o conteúdo multimídia do PS3 através do PSP, usando sua rede local ou mesmo via internet. Assistir a vídeos, filmes e acessar arquivos à longa distância nunca foi tão fácil.

● O PS3 tornou-se um ilustre salvavidas. Quem diria, hein, Sony?





• Zafina parece nome de remédio, mas até que a garota é bonitona

PlayStation 3 nos arcades

Hardware da Namco Bandai utilizará chip Cell

A NAMCO BANDAI ESTÁ TRABALHANDO A TODO VAPOR

na produção de Tekken 6. O jogo precisará ser lapidado antes de seu lançamento, para competir de forma competente com seu maior rival, Virtua Fighter 5, que foi analisado na edição passada da SDP.

O fato interessante é a plataforma em que o jogo rodará nos arcades. A Namco

Bandai anunciou que a nova placa, que será o berço de seus próximos lançamentos, utilizará nada menos que uma versão modificada do PlayStation 3, garantindo um acabamento de nova geração para todos os seus títulos. Sabe o que isso significa? Uma conversão muito mais rápida para o console, com uma experiência de jogo absolutamente perfeita, sem qualquer

perda visual ou de jogabilidade. Vocês conseguem imaginar Soul Calibur 4? Por enquanto, só sonhando mesmo.



PREPAREM A CARTEIRA

PSP ficou mais barato

Sony detona os preços do portátil

A SONY RESOLVEU ABAIXAR O PREÇO DO PSP

nos Estados Unidos, em uma manobra bastante interessante. A versão "core" do aparelho (que traz na caixa apenas o PSP, uma bateria recarregável e a fonte) teve seu preço abatido de US\$ 199,99 (R\$ 410) para US\$ 169,99 (R\$ 350). Diversas lojas que trabalham com o portátil já receberam o material promocional para auxiliar as vendas,

que estão subindo cada vez mais. Para quem pretende jogar emuladores e jogos caseiros no PSP, um problema: esse pacote já vem atualizado de fábrica na versão 3.10, ainda imaculada pelos "desenvolvedores alternativos" que fazem a alegria de todos. Ainda assim, uma oportunidade perfeita para quem vai visitar os Estados Unidos — comprar o aparelho nesse preço é uma ótima oportunidade.

• PSP mais barato: um sonho de consumo realizado



O mundo Sony não pára! Confira o que mais rolou no último mês

• A Sony lançou a atualização 3.30 para o PSP. Além de acabar com a alegria de quem usa emuladores e jogos caseiros no portátil, esse pacote adiciona novos modos de vídeo (720x480, 342x480 e 480x272), suporte para usar thumbnails (ícones) para vídeos e canais RSS e a opção para usar um hotspot wireless, dentro das configurações de rede. Adicionalmente, o suporte para jogos de PSone baixados através da PlayStation Network foi expandido.

• A Rockstar Games — responsável por Bully e Grand Theft Auto — revelou que está trabalhando em um game musical para PSP, que se chamará Beaterator. O título está em fase de desenvolvimento dentro da empresa, junto do estúdio Timbaland. Ainda não foram divulgados dados concretos de como será a mecânica de jogo no portátil.

• O diretor-gerente da Sony britânica, Ray Maguire, confirmou que a Sony está trabalhando em uma nova versão do PSP. Ele não informou quais serão as mudanças estéticas e funcionais do aparelho, deixando os jogadores apenas com as seguintes dicas: ele será mais leve, menor e com maior duração de bateria. Cruzem os dedos!

• Resistance: Fall of Man alcançou a marca de um milhão de unidades vendidas. O jogo conquistou 114 mil usuários no Japão, 220 mil na Europa e 660 mil nos Estados Unidos — um marco para ser celebrado com muito champanhe e jogatina. O que será que Ken Kutaragi fez ao receber uma notícia dessas?

• Uma nova demo de Gran Turismo HD chegou à PlayStation Network europeia. Essa atualização adiciona suporte a rumble e force feedback para os felizardos donos de um volante compatível com o PlayStation 3. O download será disponibilizado em breve no Japão e Estados Unidos.

• Rumores indicam que a Namco Bandai lançará uma versão atualizada de Time Crisis 4 para PlayStation 3. Ainda não há informações concretas de como será construída a nova pistola GunCon, portanto não sabemos se ela terá fios ou será wireless como o SixAxis. De qualquer maneira, é bom saber que o gênero está sendo resgatado na nova geração — imagine só empunhar uma arma e atirar nos bandidos em alta resolução? Nos resta torcer e esperar por novidades!



JOGADOR DEPRIMIDO

Olá, amigos da SDP! Tenho que dizer a vocês que estou deprimido, pois não tenho mais aquela vontade de jogar que tinha há um ano. Eu não estou achando "o" jogo. O problema está comigo, pois os lançamentos são ótimos. Me digam o que fazer para voltar a ter aquela vontade de jogar. Help!

Rafael dos Santos
Por e-mail

Fácil! Vá namorar, andar de bicicleta, jogar bola, ler um livro, visite o cinema... Depois de uma maratona de "outras coisas", fica muito fácil voltar ao mundo dos games. Até mesmo os mais aficionados precisam de um tempo para arejar a cabeça – afinal, nem só de jogos vivem os gamers!

VAI E VOLTA

Eu gostaria de saber se o PlayStation 3 prata virá com aquele controle horrível, que parece um bumerangue, horrível de jogar!

Arthur
Teresópolis / RJ

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.



Campeão, não há previsão de lançamento do PlayStation 3 prateado. Aquele modelo de controle foi abandonado antes do lançamento oficial do PS3, portanto, não se preocupe: no futuro, não importará a cor – o SixAxis será o controle que acompanhará o console – e será prateado também.

REVISTAS DO FUTURO

Eu gostaria de dizer que eu adoro o trabalho de vocês, e comecei a comprar a revista desde que adquiri meu primeiro PlayStation 2. Tudo estava bem, até a promoção da revista 41, com o Adriano na capa. Eu participei e ganhei, mas só recebi uma das três revistas que constavam no regulamento. Eu gostaria de saber o que aconteceu.

Ewerton Simões de Lima
Juiz de Fora / MG

Amigão, não temos como mandar revistas do futuro, apesar do nome da editora. Brincadeiras à parte, você recebeu a edição seguinte, logo após a divulgação do resultado da promoção. Isso significa que as outras duas serão esta que você está lendo agora, e a próxima, a do mês que vem. Sacou? Um abraço!

DEUS DA GUERRA II

Sei que muitas revistas estão ansiosas em publicar o detonado do tão esperado God of War II, porém, acredito que poucas têm um detonado que realmente seja digno do jogo. Conversei com alguns amigos e o que realmente todos queriam era um detonado com

cartadomês

FALCATRUAS? SAI FORA!

Estive lendo a SDP #44 quando vi um fato que deixou meus amigos e eu muito curiosos. Na matéria sobre FFXIII, as imagens do jogo estão com uma qualidade excelente, sem serrilhado algum. Nunca vi aquele jogo tão bonito! Pensamos nas possibilidades: o game rodando no PSone não é nem a pau. No PS2, também não. A única possibilidade restou foi o game estar rodando no Dreamcast via Bleem!

Leonardo V. Domingues
Via e-mail

Não dá para reclamar de sua visão, Léo, mas achamos que você está nos acusando de meios ilícitos para publicar as imagens da revista. Mas temos dois argumentos que vão fazer você pensar que Final Fantasy XIII é realmente tudo aquilo que mostramos: Primeiro: o Bleem! não roda FFXIII. Mesmo que rodasse, não utilizaríamos um emulador para um console falecido para capturar telas para a revista, pois, verdade seja dita: porquê fazer isso? Não é mais fácil usar um PSone ou PS2 que estão na nossa salinha de jogos para fazer este trabalho? Segundo: numa telinha com 4x3 cm, fica difícil ver o serrilhado que este jogo tem. Mas só para você ficar tranqüilo, todas as telas foram capturadas da forma convencional: console original no computador. Tudo bem, nós te desculamos.

tradução, uma vez, que o jogo não possui legenda em inglês. Sou fã da SDP justamente por trazer em seus detonados a tradução do jogo, portanto clamamos por esta proeza dos deuses.

Juliano Alves de Almeida
Por e-mail

Shazam! Vire para a página 28 e boa diversão para você e seus amigos!

LEITOR "GUITARREIRO"

Sou fã do jogo Guitar Hero, e ouvi rumores de um possível lançamento do jogo Guitar Hero III. Gostaria de saber se é verdade. Caso positivo, para que console ele será lançado?

Kelvin
Campinas / SP

Fortes rumores indicam que será lançado uma versão de Guitar Hero II focada na década de oitenta, com clássicos do Iron Maiden, Judas Priest, Ozzy Osbourne, Guns n' Roses e Aerosmith. Nosso contato dentro da RedOctane mandou avisar que "isso ainda não foi confirmado", mas ele também não negou o rumor. Guitar Hero III, até o momento, necas de pitibiriba.

SDP NIPPON

Parabéns pela ótima revista, a qual compro todos os meses mesmo aqui no Japão. Gostaria que vocês mencionassem nos reviews e detonados dos jogos do PS3 se eles têm a opção para legendas em português, como é o caso de Resistance. Isso facilitaria

a compra dos jogos aqui na Terra do Sol Nascente.

Erickson Silva
Por e-mail

Boa idéia, Erickson! Ficamos felizes em saber que mesmo tão longe, você ainda lê nossa querida publicação. Aliás, você tem algo a ver com a fábrica de telefonia móvel?



Falhanossa

Na página 22 da edição passada, demos uma pequena mancada. Notificamos Ninja Gaiden Sigma como um game para PlayStation 2, porém o mesmo será lançado exclusivamente para seu sucessor, o PlayStation 3. As devidas orelhas foram puxadas, prometemos dobrar a atenção.

MEMÓRIAS PROIBIDAS

Fala, galera da SDP, beleza? Em Yu-Gi-Oh Forbidden Memories, existe alguma sequência para pegar o Blue-Eyes Ultimate Dragon ou o Blue-Eyes White Dragon? Porque no detonado de Yu-Gi-Oh que eu já vi, a sequência está errada. Por isso, quero saber se ela existe realmente. Um abraço.

Túlio "Shadow" Andrade
Por e-mail

Opa, maravilha Túlio. Então, é o seguinte. Vá à tela de Password e digite as senhas 23995346 (para habilitar o Blue-Eyes Ultimate Dragon) e 89631139 (para habilitar o Blue-Eyes White Dragon). É isso aí, Túlio. Vai pela sombra e boa sorte!

COMO TER FILHOS?

Oi, galera da SDP, preciso saber como faço para ter filhos no jogo The Sims 2: Pets, porque já tentei e nem no ato ("aquilo", vocês sabem o que) eu consigo realizar. Valeu aí, galera, e espero ver essa na minha carta na próxima edição da revista. Fui!

Kamal Rodrigues
por e-mail

Tá difícil hein, Kamal? Tudo indica que a solução está nos detalhes, então vamos a eles. A regra básica é: para ter filhotes, os animais (fêmea e macho) devem ser da mesma estirpe e estar em proximidade de tamanho (grande com grande, pequeno com pequeno). Além disso, é necessário que haja um bom nível de interação entre seu Sim e o bichinho de estimação, ensinando-o e estimulando-o a brincar e desenvolver afinidade com um animal do sexo oposto, respeitando as condições citadas antes. Se você não der atenção e nem encorajá-lo a brincar, o cruzamento pode não render frutos. É importante também ter uma casinha para que os animais tenham privacidade. Assim que desenvolver um bom relacionamento entre o casal de animais, notando que eles realmente gostam um do outro, selecione um dos animais e escolha a opção "Try for puppy / kitten with...". Se tudo der certo, eles vão "coisar" na casinha e, se atendeu às exigências básicas, no máximo em dois dias (ou em algumas horas, pois isso varia de jogo para jogo), a fêmea estará dando à luz:

nesse momento, vai rolar a musiquinha típica e o som dos filhotes em breve. Fora isso, tem mais um monte de outros detalhes que definem características genéticas dos animais, mas isso já é outra história.

ARMA SIM, ENFERMEIRA NÃO!

Eu só queria saber como consigo fazer a arma Leonheart em Final Fantasy VIII. É muito difícil, facilitem para mim. Ah, que tristeza, pessoal! Não tem mesmo jeito de salvar a Lisa em Silent Hill?

Paulo Jr.
Por e-mail

Ok, Jr. Vamos facilitar as coisas para você. Primeiro de tudo, para conseguir a arma Leonheart, primeiro você precisará dos ingredientes básicos: 1 Adamantine (obtido ao derrotar o inimigo Adamantose na ilha Long Horn ou refine a carta Minotaur, usando a habilidade Card Mod do GF Quetzacoatl), 4 Dragon Fang (obtido ao derrotar o Blue Dragon, mas você terá que contar com a sorte e ter a habilidade Rare Item do GF Bahamut para facilitar a aquisição; o inimigo é encontrado na Island Closest to Hell e na área da Shumi Tribe), e 12 Pulse Ammo (derrote o inimigo Elnoye em Lunatic Pandora, tendo as opções LV Up do GF Tonberry e Rare Item do GF Bahamut, para obter alguns Energy Crystals, então refine-os para obter Pulse Ammo). Sim, vai ser um pouco trabalhoso, mas gratificante. Agora, quanto à enfermeira Lisa Garland... Infelizmente não tem jeito. É uma cena triste, mas necessária.

FOI O ANJO QUE QUEBROU

Estou com um problema ridículo no jogo Fullmetal Alchemist and the Broken Angel. Não consigo salvar depois de derrotar o chefe, e sem salvar não consigo ver os extras no modo Gallery. Por favor, me ajudem.

Gore Murari
Por e-mail

Xi, cara. Das duas, uma: ou seu Memory Card está com problemas e o save do jogo

Por Gilsomar Livramento

está corrompido (dentre os problemas, a impossibilidade de salvar seu progresso depois dos créditos finais) ou seu jogo é o problema. Pois é uma regra do jogo oferecer a opção de salvar após os créditos finais, para habilitar a partida New Game +. Solução: trocar ambos ou formatar seu Memory Card e iniciar um novo save. Boa sorte, Gore.

ARANHA VS OCTOPUS

Ai, galera, beleza? No jogo Spider-Man 2, estou preso na fase que tem que desligar uns computadores dentro de um galpão, mas o Doutor Octopus não deixa, e tem aquele campo de energia que me pega e derruba (se eu cair, acabo direto na água). Ah, também nessa fase está a Mary Jane. Será que vocês não têm nenhum macete para vida infinita ou algum detonado para mim, não?

Pedro A. C. da Fonseca Ribeiro
Por e-mail

Vejamos, um detonado não temos aqui de imediato e o "macete" que você precisa, simplesmente não há no jogo. Então vamos na raça, Pedro. Faça o seguinte: o objetivo é acertar os terminais ao mesmo tempo em que evita a energia expansiva da máquina e as investidas de Doctor Octopus. É tudo uma questão de reflexo. O primeiro terminal está à direita, atrás de você. Acionando-o, circule a área ao redor para encontrar mais três no perímetro. Acionando-os, o reator ficará vermelho. Agora seja rápido e acione mais três terminais em salas laterais (siga os cabos brilhantes para encontrá-los). O último terminal encontra-se no pier, próximo da água, sendo o mais difícil de ser acessado, então faça isso quando a máquina não estiver com a energia em expansão. Feito isso, é hora de encarar o doutor.



André Forastieri EDITOR
André Martins PRESIDENTE

REDAÇÃO

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

Delfin, Homero Letonai, Marco Souza e
Robson Teixeira DESIGNERS

ESTAGIÁRIO

Alexei Barros, Claudio Prandoni, Daniel Nieuwenhuizen,
Douglas Pereira, Douglas Vieira, Fabio Frazão, Fabio Bratch,
Fernando Wiek, Gilsomar P. Livramento, Pablo Miyazawa,
Rodrigo Ortiz, Rodrigo Raugust, Rômulo Mathei (textos), Carlo
Médici (designer), Carlos Filizola (mapas) COLABORADORES

COMERCIAL

Ana Paula Gonçalves GERENTE COMERCIAL
Leandro Ribeiro GERENTE COMERCIAL DE ASSINATURAS
Cintha Müller ASSISTENTE COMERCIAL
Osvaldo Junior ASSISTENTE COMERCIAL
João Luiz ATENDIMENTO AO LEITOR

PUBLICIDADE

Alberto Kaduoka (Kadu) GERENTE DE PUBLICIDADE
Isac Guedes COORDENADOR DE PUBLICIDADE

WEB

Fernando Nogueira WEBDESIGNER

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

André Jacon SUPERVISOR TÉCNICO

FINANCEIRO

Priscila Santos GERENTE FINANCEIRA

SuperDicas PlayStation, edição 46,
Abril de 2007, 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: CLY
Distribuição: DINAP



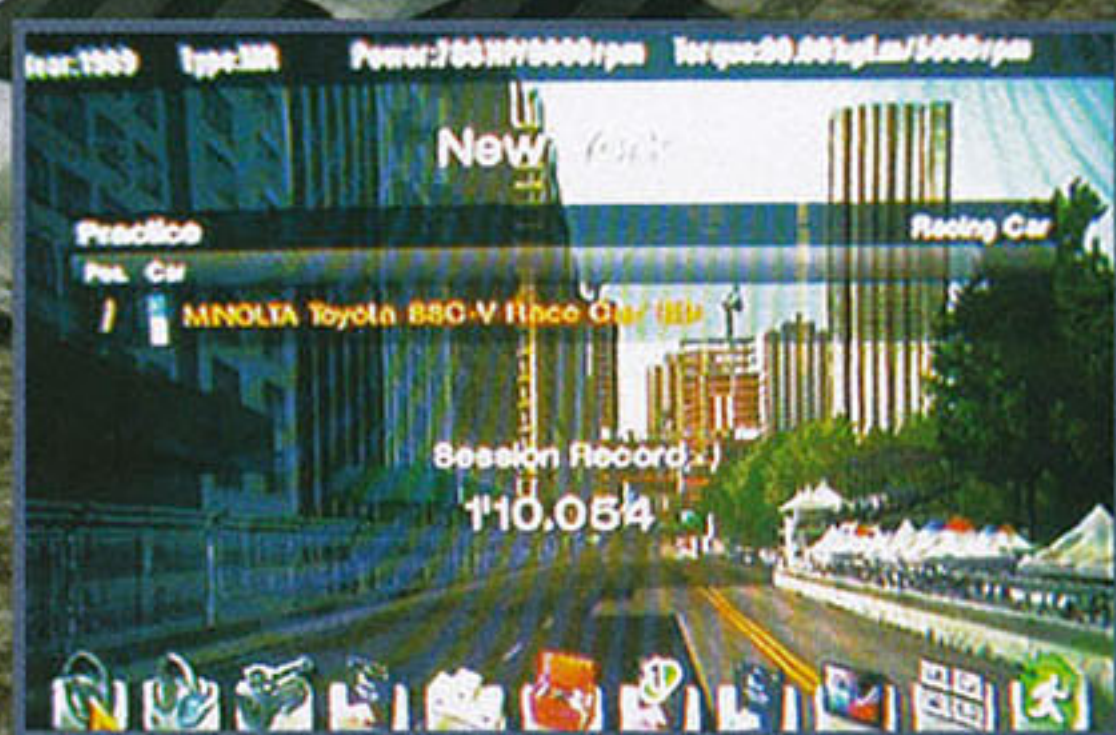
Precisando de um help? Mande uma carta para "SuperDicas PlayStation — Help". O endereço é Rua Heitor Penteado, 813, Sumarezinho, São Paulo — SP, CEP 05437-000. Você pode mandar um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br. Todas as perguntas são lidas, por isso, tente formulá-las com o máximo de clareza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

Desafio SDP

O DESAFIO DOS EDITORES

O leitor Fabiano Bitencurt destruiu o tempo do pessoal da redação fazendo uma volta em New York com o tempo de 1:10.054. Para comprovar, ele enviou uma foto via celular e ainda disse: "Não acredito que vocês só fizeram esse 'tempinho'. De duas, uma: ou vocês são prego mesmo ou estão escondendo o jogo".

Em resposta, o Fabão disse que "Você está certo, nós pisamos leve para os leitores terem uma chance". Quem é que acredita nisso? Continuem mandando seus recordes para cartas.sdp@gameworld.com.br. Em breve, voltaremos com o desafio de Gran Turismo.



Fabiano Bitencurt - 1'10.054

Este mês, o desafio é com o cabeludo da redação, Ricardo Farah, vulgo Shaaman. O jogo não poderia ser diferente: Guitar Hero II. Veja o recorde dele na música "Sweet Child O' Mine", 197.834 pontos no expert. Se você for bom de guitarra, mande sua pontuação nesta música e humilhe nosso editor-assistente, pois está fácil demais.

GIRLFRIEND	***	51455
CAN'T YOU HEAR ME KNOCKIN'	***	10332
SWEET CHILD O' MINE	*****	197834
S. RETURN OF THE SHRED		
KILLING IN THE NAME	***	124639

Ricardo Farah - Sweet Child o' Mine - 197834

"Vai jogar 'Pagode Hero'!"

— Ricardo Farah, editor-assistente da SDP

Para comprovar, tire uma foto (ou grave um vídeo) que mostre uma imagem como as que você vê nesta página (não vale de outro local). Repetindo vale vídeo, foto digital ou em papel, até mesmo Memory Card com o vídeo do tempo (brincadeira!), só não vale o testemunho de sua mãe. Ah, os espertinhos trapaceiros também vão ficar de fora caso sejam identificados. Então? Vai ficar de bobeira? Mande seus recordes para nós* e prove que pode humilhar a equipe da SDP. O resultado sai na SuperDicas PlayStation 47.

Bate-bola

Por Henrique Minatogawa

PARA MULTIPLAYER EM WINNING ELEVEN, LEMBRE-SE DO FAIR PLAY

Muita gente não quer nem experimentar jogar Winning Eleven por medo. "Ah, não sei jogar, vou perder". De fato, é altamente provável que alguém que nunca ou pouco jogou perca para quem está mais acostumado. Ninguém gosta de perder também. Mas e quando um novato aceita o desafio, como proceder? Golear impiedosamente ou manejar? Claro, se for contra uma criança que mal consegue apertar os botões, é diferente.

Em WE, não tem meio termo. Fica muito claro quando alguém está facilitando. Numa situação dessas, antes do jogo começar, costumo avisar que não facilito e se a pessoa não se importa com isso. Explico que, no lugar dela, não gostaria que alguém me tratasse como café-com-leite. O máximo que faço é jogar sem mexer no esquema tático, no padrão mesmo.

Um ponto é a goleada. Até quanto é politicamente correto marcar? Alguns dizem que o limite são cinco gols de diferença. Não concordo, pois soa como julgar o adversário incapaz de resistir. Fora que a pessoa pode estar escondendo o jogo, então é melhor garantir. Se alguém ficar nervoso porque tomou um 9X0, azar. Tem que treinar mais para, no futuro, devolver esse chocolate dentro de campo.

De qualquer forma, os veteranos devem respeitar, sem humilhações nem provocações sem sentido. Quem perde tem que saber perder também. Sem essa de largar controle e ir embora, começar a bagunçar no campo, apelar para violência ou desconectar do jogo online. Obviamente não é para levar um jogo de videogame tão a sério. Cada um deve ter bom senso de avaliar a sua situação de jogo e decidir até onde pode ir.

Mas e quando os novatos pedem para ensinar os dribles, jogadas e como bater faltas? Daí vai de cada um, ensinar ou não. Você arriscaria o café-com-leite virar um extra-forte?



• Nunca perca a calma e jamais perderá um amigo. Nem um jogador

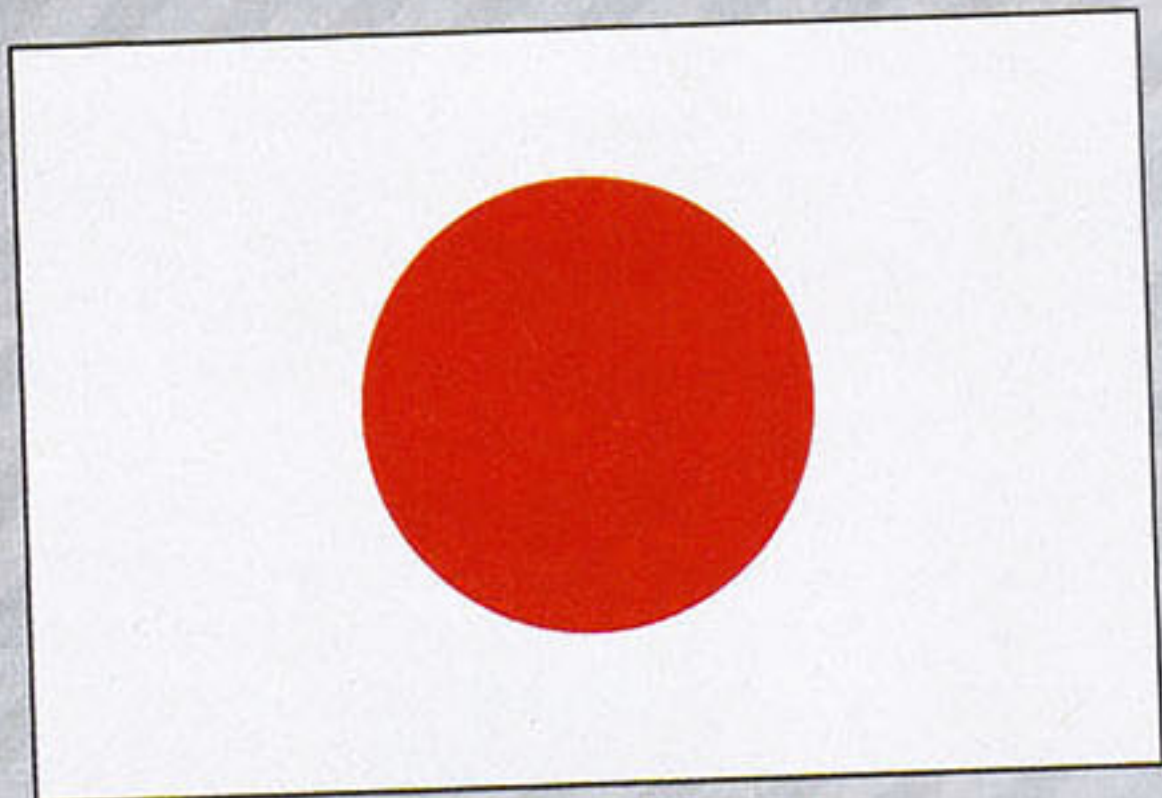
Naruhodo!

Por Henrique Minatogawa

CONTANDO COM O MINATO

Desde a SDP 44, você tem aprendido algumas noções do idioma japonês. Por enquanto, a ideia é essa mesma: noções. Ainda não vamos entrar em construção de frases, só palavras para ajudar a identificar aproximadamente o que deve ser feito no game. Neste mês, os números. Vale lembrar que são os números puros. Há outras formas para contar pessoas, animais, objetos finos, compridos, sem forma definida etc, mas isso fica para depois.

- 一 (iti) = um
- 二 (ni) = dois
- 三 (san) = três
- 四 (shi / yon) = quatro
- 五 (go) = cinco
- 六 (roku) = seis
- 七 (shiti / nana) = sete
- 八 (hati) = oito
- 九 (kyu) = nove
- 十 (jyu) = dez
- 十一 (jyu iti) = onze
- 十二 (ni jyu) = vinte
- 二十一 (ni jyu iti) = vinte e um
- 百 (hyaku) = cem
- 二百 (ni hyaku) = duzentos
- 千 (sen) = mil
- 二千 (ni sen) = dois mil
- 万 (man) = dez mil
- 二万 (ni man) = vinte mil
- 億 (oku) = cem milhões
- 〇 (maru) = zero, círculo
- 一番 (iti ban) = primeiro
(com sentido de melhor também)
- 二番 (ni ban) = segundo
- 番号 (bango) = número
- 円 (en) = yen (moeda japonesa, ¥)
- 才 (sai) = indica idade



Vídeos Incríveis

Por Fabio Bracht

COISAS PAVÊ NA INTERNET

A internet está aí (há tempos), o YouTube está aí e as conexões de banda larga também estão aí por toda parte. Uma revista sintonizada como a SDP não pode fingir que nada disso existe, ainda mais sendo essa uma ferramenta para complementar a experiência do nosso leitor, que é você mesmo. Então, todos os meses, você vai encontrar nesta página a nata do conteúdo audiovisual existente no vasto mundo da internet, para sua informação e divertimento.

Genki Rockets - Heavenly Star

A música é um pop viciante extremamente doce, com uma pitada de música eletrônica, de autoria de Tetsuya Nomura e composta especialmente para o viciante Lumines II, do PSP. O vídeo tem gráficos coloridos e felizes, forçando uma comparação com Katamari Damacy e Okami, ou talvez uma fusão psico dos dois. E o clipe, sendo uma junção de música e vídeo, é imperdível. Seja você um fã de GameMusic, de boa música ou apenas de games, faça o favor de assistir.

URL: www.youtube.com/watch?v=XL2od1AF-Cs

One-Winged Angel

O concerto Video Games Live passou aqui pelo Brasil no final do ano passado e ficou marcado na memória de muita gente, principalmente pela apresentação de "One-Winged Angel", a música-tema de Sephiroth, o vilão mais memorável de um dos mais inesquecíveis jogos da história: Final Fantasy VII. Este vídeo não mostra a versão apresentada no

Brasil, mas a versão "Advent", que foi executada em San Francisco, nos EUA, no mês passado. A diferença? Espere até ouvir as guitarras.

URL: www.youtube.com/watch?v=uopqwVYy0W8

Mistério ao Contrário

Este é para aqueles que adoram essa história de mensagem subliminar. O vídeo é na verdade a animação inicial de Kingdom Hearts II, só que sendo executado ao contrário. Quem quer que tenha feito esse vídeo prestou muita atenção na letra da música e em como ela fica quando falada de trás para frente, e colocou legendas com algumas frases que se formam. O mais impressionante é que realmente algumas frases, como "I was Ansem", estão claríssimas, e algumas outras, como se não bastasse, estão em momentos relevantes do vídeo. Como em uma parte em que Sora está abrindo uma porta (no caso, fechando, já que está rodando ao contrário) e a letra invertida diz "Close it". Será?

URL: www.youtube.com/watch?v=Ushx_UaSKsw

Coisas de gamer

Por Fabio Bracht

COISAS PATÊ NO SEU QUARTO

Você conhece um amante de música pelos CDs que ele tem. Você conhece um fã de literatura pelos livros que ele tem. E você conhece um gamer hardcore pelas traquitanas que ele tem, do mais casual ao mais hardcore, você tem que ter alguma coisa para mostrar para aos seus amigos que você é legal. Não se sinta culpado, nós também somos assim.

Seu PSP de pele nova

Está cansado do preto (ou seja lá qual for a cor) do seu PSP? Riscou ou manchou o seu precioso portátil? Seu cachorro mordeu? Ou simplesmente quer ser o mais diferente da turma? Então você precisa de uma skin para o seu videogame. O site DecalGirl já é conhecidíssimo na internet por vender essas skins a preços bons e com alta qualidade. No site, eles garantem que os adesivos são feitos de um material que garante que "aplicação fácil e precisa e remoção **sem resíduos!**". Que bom, porque ninguém gosta quando cola alguma coisa e, na hora de descolar, fica aquela camada de gosma grudada. Há mais de 200 skins só na categoria PSP (eles têm para todos os consoles) e muitos deles são temáticos, como do jogo Black (com as balas)



e o do seriado Lost (com o logo da Dharma Initiative e algumas frases).

Onde eu acho? DecalGirl (www.decalgirl.com)

Quanto eu gasto? Um por US\$ 10 e dois por US\$ 15

Bonecos: Neo e Agente Smith

A febre Matrix já é coisa do passado, mas dá para negar que a trilogia sobre o hacker "escolhido" é ainda hoje uma das pérolas do cinema moderno de ficção científica? E, mais que isso, que ainda é legal pra car... amba? Junte isso ao fato de que muitas pessoas ainda jogam os games baseados na franquia e está aí a desculpa perfeita para enfeitar o seu quarto com uma dessas duas estátuas animais dos personagens-ícones da série: Neo e Agente Smith. Ou com as duas, claro. A loja brasileira (ou seja, não precisa de cartão de crédito internacional) Devir tem uma série com vários personagens dos filmes e dos games, mas destacamos estes dois porque são duas estátuas que ficam legais sozinhas, mas que juntas recriam uma das mais famosas cenas do filme de encerramento da trilogia.

Onde eu acho? Devir Livraria (www.devir.com.br/matrix/brinquedos_action.php)

Quanto eu gasto? Preços sob consulta



Sua Opinião

A HORA DE DAR O SEU RECADO NA SDP

NO HERÓI

As enquetes continuam no site mais movimentado dos games. Este mês, mais perguntas para você responder. Acesse www.heroi.com.br e responda as enquetes deste mês*:

Os detonados da SDP devem:

- Ocupar mais páginas
- Ocupar menos páginas
- Ter história traduzida em todos eles
- Vir sem tradução de história
- Ser menores, para poder detonar mais jogos por edição
- Trazer mapas e infográficos em todos
- Quem liga para detonados?

Qual jogo merece um remake?

- Alundra
- Fear Effect
- Legend of Dragoon
- Tobal nº 1
- Vagrant Story

Resultados das enquetes do mês passado:

O que você está esperando para comprar um PlayStation 3?

Baixar o preço	52.6%
Sair pirataria	23.0%
Quem liga para o PS3? Sou mais o meu PS2!	10.6%
Sair Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	8.1%
Sair Final Fantasy XIII	5.6%

Há quanto tempo você comprou seu PlayStation 2?

Entre 2004 e 2005	29.3%
Entre 2002 e 2003	22.4%
Entre 2006 e 2007	15.4%
Ainda pretendo comprar	14.9%
Entre 2000 e 2001	10.8%
Não vou comprar, estou bem com meu PS1	7.2%

- Os resultados das enquetes serão aferidos no dia 02 de maio.

NO ORKUT

Entre na página da comunidade da SDP (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=2517584). Lá você vai encontrar dois tópicos oficiais com as perguntas:

O que você acha do PSP? Você tem um?

e

O que você achou dos detonados no site Herói?

Estão melhores que no antigo site da SDP

Estão piores que o antigo site da SDP

Não gosto de detonado em PDF

Prefiro detonados na revista

Perguntamos para a comunidade da SDP "Quais são os detonados que você queria ver nas próximas SDP?". Os resultados foram estes:

18.8% Final Fantasy X

13.1% Tales of Abyss

11.6% Metal Gear Solid 2

10.2% Zone of the Enders: The 2nd Runner

8.7% Fatal Frame 3: The Tormented

Outros jogos como ICO, Kingdom Hearts, Legend of Legaia 2: Duel Saga, Final Fantasy X-2, Silent Hill 2 e Resident Evil Code: Veronica X somaram 37.6 %.

Questionamos também se "Você acha que a Sony no Brasil faria a diferença para o mercado nacional de games? Por quê?". Confira a melhor resposta:

"Acho que a Sony deveria fazer o mesmo que a Microsoft fez: esperar um grande game sair e as vendas do aparelho aumentarem em outros países menos desenvolvidos."

— Daniel Rodrigues de Paula

*As enquetes ficarão online até o dia 02 de maio de 2007.

Blogada

Por Renato Bueno

GAMERS COMUNS E SEUS BLOGS INCOMUNS

LOGAR, POSTAR, COMENTAR, DELETAR, BANIR

Eles cansaram de apenas ler e agora usam o poder da internet para levar informação aos mais ou menos necessitados — são os leitores-blogueiros do mês. Lucas Patrício, 18 anos, trabalha na TV, colabora em outros blogs e, o mais importante, vem de Cubatão, SP. Em Go Luck — Refletindo Sobre Videogames (goluck.wordpress.com), o moleque vai direto ao ponto, empilhando reviews quase sempre na hora certa. "Paquidermes (paquidermes.wordpress.com) é um blog para cultura geek, com ênfase em games". Se você acha pouco e quer mais, acompanhe as atualiza-

ções de Renato "egg" Cairo e "Hamm" (?). Em tópicos curtos, que geralmente levam ao texto completo, os dois espertos paquidermes mantêm a agilidade nos textos e atualizações. Neodiniz (neodiniz.blogspot.com) dá a receita: "1 xícara de impressos; 3 colheres de comerciais; 1 pitada de cinema, sem corante. Games a gosto". E ele garante que não engorda. Com textos curtos e sempre um vídeo legal, não duvide. Rodrigo Budrush, 23, é publicitário, cartunista e escritor nas horas vagas. E parece que ainda sobra tempo de atualizar o Budrush (budrush.wordpress.com). No cardápio, entram games, televisão e, claro, política.



Rola no...

HERÓI

HOME

CONTATO

GAMES

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- PSP
- Xbox
- Xbox 360
- GameCube
- Wii
- GBA
- Nintendo DS
- PC
- Multi
- Celular
- Retrô
- Vida Gamer
- Extras

CANAIS

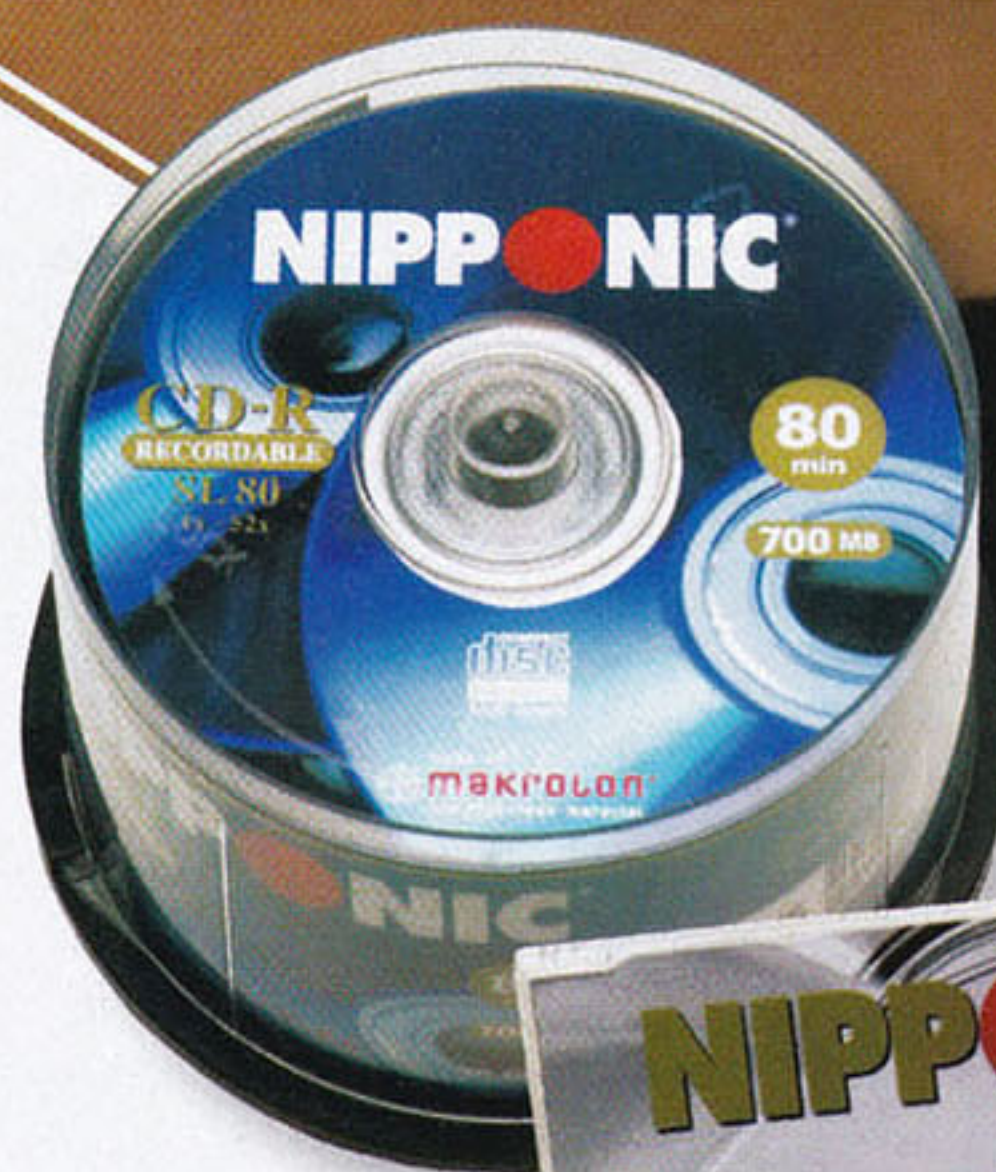
- TV
- Cinema
- DVD
- HQ
- Japão
- Sci-Fi
- Terror

O MUNDO SONY A UM CLIQUE DO MOUSE

Como vocês já estão cansados de saber, nós deixamos de comer e dormir para fazer a melhor revista de PlayStation do Brasil — a SuperDicas PlayStation. Porém, o mundo do papel às vezes deixa passar uma ou outra coisinha, e fica difícil arquivar tudo sem fazer da publicação uma bíblia mensal. Pensando nisso, a equipe da SDP resolveu colocar à sua disposição os melhores detonados, dicas e conteúdo extra no mundo online, dentro do website Herói-Gameworld. Lá você encontra reviews, previews, notícias, vídeos e até mesmo curiosidades sobre o incrível mundo do PlayStation 2, PlayStation 3 e PSP. Muito em breve — provavelmente quando você estiver lendo esta frase — nosso mini-site estará pronto. Entre em www.heroi.com.br e descubra um novo mundo de entretenimento, games, cinema, HQ, TV e tudo sobre os seus consoles favoritos. Nos vemos lá!

Orlando Ortiz

Há formas melhores para gravar o que realmente importa.



As mídias virgens NIPPONIC® gravam dados, áudio e vídeo com mais segurança, tecnologia e qualidade, porque são da Videolar. Líder em multimídia na América Latina, produz anualmente mais de 400 milhões de CDs e DVDs virgens e gravados, como produções da Fox Film do Brasil, The Walt Disney Company, Paramount Pictures e Warner Music. Isso mesmo: a fabricante da NIPPONIC® é a mesma dos principais títulos de Hollywood e produtoras musicais. Então, já sabe: para gravar na melhor forma, NIPPONIC®, da Videolar.

> CD-R > CD-RW > DVD-R > DVD-RW >

VIDEOLAR

Mídias na melhor forma.

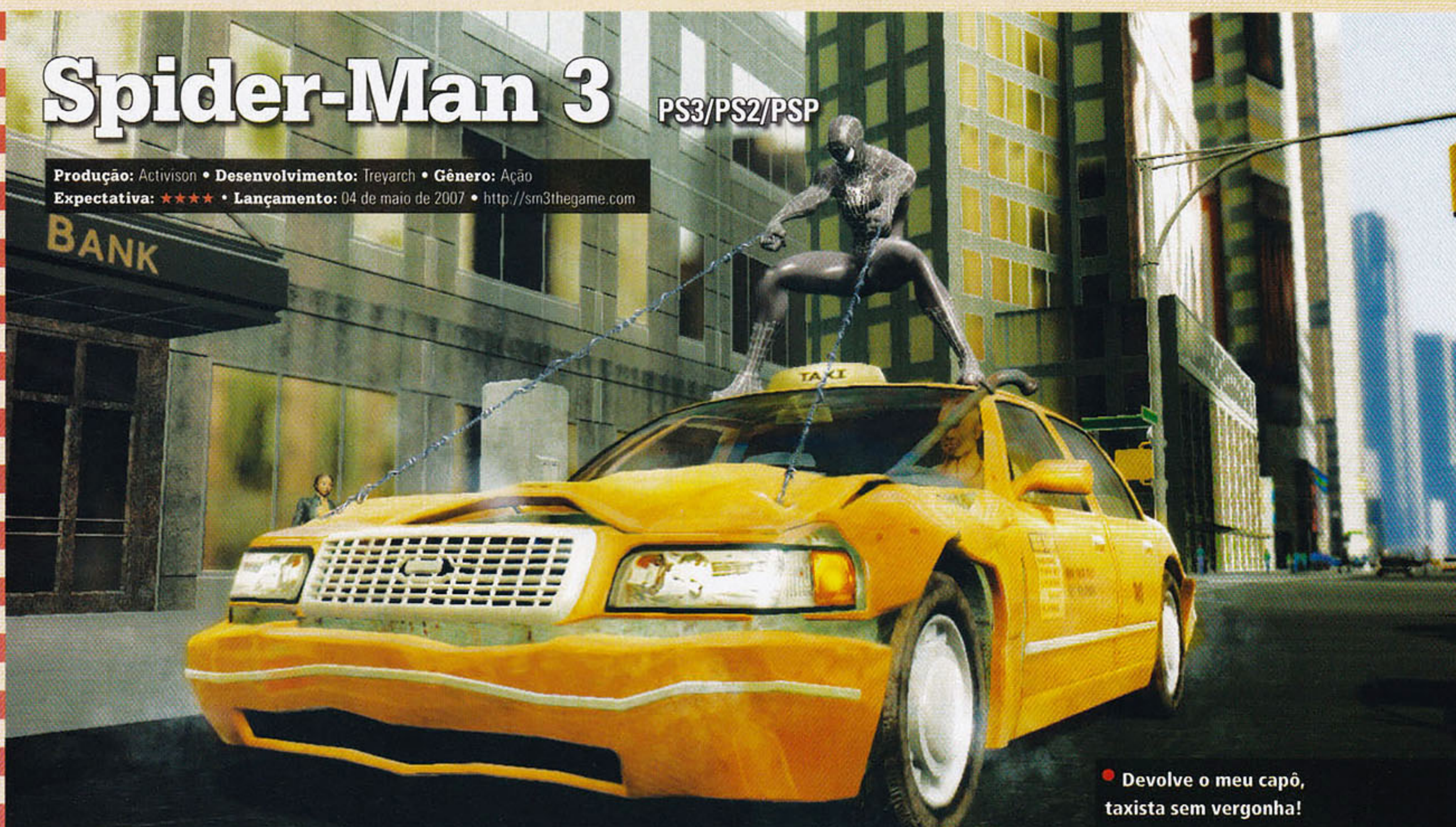
NIPPONIC®

Para gravar o mundo.

Spider-Man 3

PS3/PS2/PSP

Produção: Activision • **Desenvolvimento:** Treyarch • **Gênero:** Ação
Expectativa: ★★★★★ • **Lançamento:** 04 de maio de 2007 • <http://sm3thegame.com>



DEPOIS DE MOSTRAR AO DUENDE VERDE que seu lugar é enfeitando o jardim da vizinha e ao Dr. Octopus que ter mais braços do qualquer outra pessoa não o tornaria melhor do que ninguém, o cabeça de teia retorna em três novas aventuras baseadas no terceiro longa-metragem, que tem data de estréia prevista para 4 de maio nos cinemas mundiais – coincidentemente ou não, no mesmo dia em que este jogo chegará às lojas. Em Spider-Man 3, o herói sofre uma súbita transformação, alterando a cor de seu uniforme para o tom preto. Apesar da vestimenta deixá-lo mais forte e ágil, ela acaba revelando uma personalidade até então desconhecida, tornando Peter mais vingativo e menos preocupado com as pessoas que estão à sua volta. Agora, o protagonista deverá enfrentar dois de seus maiores inimigos, o Homem Areia e

Venom (finalmente!) enquanto luta para controlar as características despertadas ao entrar em contato com o novo uniforme. Como já é característico nos quadrinhos, as ações ocorrerão na cidade de Nova York, nas mais variadas localizações. “Em Spider-Man 3, reinventamos a ilha de Manhattan para reproduzir com detalhes todos os locais de ação: telhados das construções e as ruas, os interiores dos edifícios, e todo sistema de esgoto e metrô. Este último é um exemplo de como conectamos alguns pontos de acesso para tornar a cidade mais realista”, explica William Schmitt, produtor do jogo. Porém, cenários realísticos com ambientes propícios a grandes momentos de combate não fariam sentido sem a presença de muitos inimigos para complicar ainda mais a vida do herói. “Três gangues ameaçam a paz de Nova York e o Homem-

Aranha também deverá combatê-las e entregar cada membro à polícia. Enquanto elas estiverem sob a guarda da lei, as coisas voltarão ao seu fluxo normal, mas se ele não fizer isso, o caos estará decretado nessas regiões. Entretanto, os inimigos não se entregarão sem luta e, graças à sua inteligência artificial elevada, eles poderão cercar o herói e solicitar reforços, tudo para recuperarem ou manterem o seu território”, garante a produtora em nota. É claro que Peter não deixará por menos e utilizará várias habilidades adquiridas no decorrer da aventura para combater a bandidagem. Entre estas, você poderá ligar vários golpes simples para formar combos mais fortes, novos movimentos utilizando seus fluidos de teia e técnicas especiais de luta. Para que tudo isso esteja à disposição, será necessário cumprir determinadas exigências em cada um dos

estágios. “O Aranha não estará limitado a lutar no chão. Ele poderá escalar paredes e correr por elas, caminhar pelos telhados e explorar os mais variados ambientes presentes no jogo”, garante Schmitt. “Este assunto foi um dos mais discutidos e o resultado do nosso esforço será conferido no jogo. Além disso, combates, interação com os objetos do cenário e com a câmera foram alguns dos pontos nos quais dedicamos maior atenção”, completa. A única aventura que apresentará diferenças é a do PS3, na qual o controle SixAxis será requerido para algumas ações, mas a Activision não revelou detalhes sobre como esse sistema funcionará. Teremos que aguardar até lá para conferir o que a produtora nos reserva. Mas, pensando bem, não temos do que reclamar, afinal, teremos o pacote completo à disposição na mesma data.



Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou PSP

Produção: Square Enix • **Desenvolvimento:** Square Enix • **Gênero:** RPG/Estratégia
Expectativa: ★★★★★ • **Lançamento:** 10 de maio (no Japão) • www.square-enix.co.jp/fft/

DEZ ANOS SE PASSARAM

desde a primeira investida no universo tático com a série Final Fantasy, nos idos de 1997. Contrariando as expectativas daqueles que acreditavam que uma alteração na essência do clássico pudesse afastar os fãs mais ardorosos, o game foi lançado, tentando desviar um pouco a atenção recebida por um outro sucesso da época: Ogre Battle. Porém, o resultado foi diferente do esperado: o jogo foi um sucesso, chegando até a atrair novos jogadores para a franquia. Para celebrar tal feito e comemorar o décimo aniversário da série, a Square Enix relança essa aventura com uma nova roupagem e nomeada Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou (traduzindo ao pé da letra, algo como "The Lion War"), trazendo o gostinho de reviver batalhas regadas a muita estratégia em mapas fechados, principal característica dessa série.

Aqui, você assumirá os papéis de Ramza Beoulve, um cidadão de linhagem nobre e de Delita Hyral, um aldeão que foi adotado pela família de Beoulve. O jogo tem início quando os dois amigos se envolvem em uma guerra, a mesma que dá origem ao subtítulo do jogo, no qual dois grupos de ideologias diferentes lutam para ver quem assumirá o local do falecido rei. De acordo com a produtora, nada será alterado com relação à versão lançada na década de 90 para o PSone e tudo o que foi visto outrora permanece aqui. O sistema de evolução por classes permanece, com a adição de duas novas profissões, Dark Knight e Onion Knight, aumentando para 22 o número de evoluções disponíveis e garantindo novas estratégias durante os confrontos.

Tal como no primeiro game, era possível controlar Cloud e encontrar Aerith como vendedora de flores em determinados momentos. Essa versão também apresentará um conhecido dos fãs da saga, vindo diretamente da última aventura: Balthier, o pirata dos céus que será selecionável, com uma grande importância no desenrolar de alguns fatos e tarefas próprias para cumprir durante a guerra.

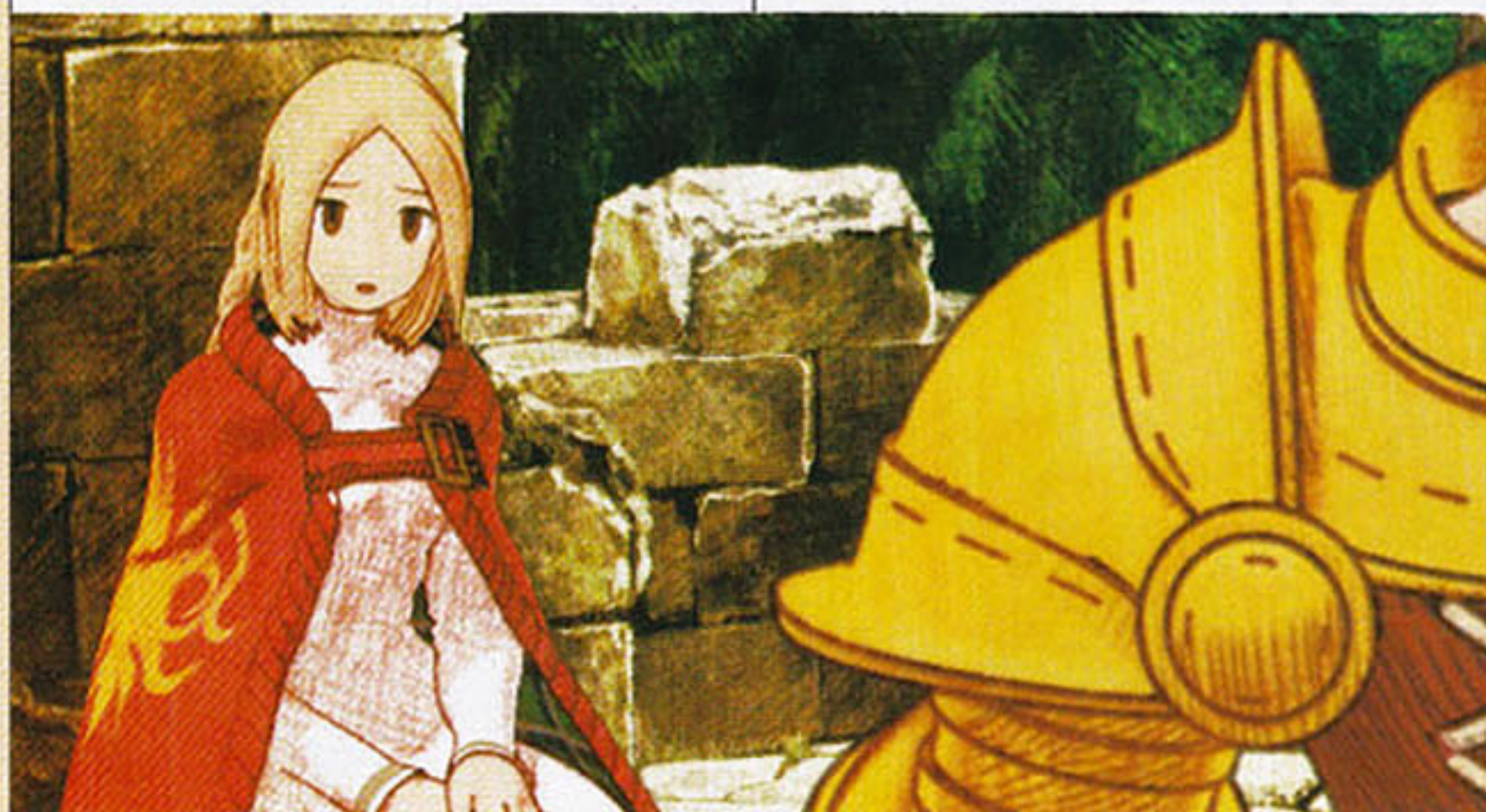
A visão de jogo permanecerá com o mesmo formato do original, ou seja, isométrica – vista por cima em um ângulo de 3/4, agora com a opção widescreen. Dessa forma, é possível observar todo o campo de ação, ajudando a definir as melhores estratégias a serem usadas por cada classe. Dos cenários disponíveis, você encontrará castelos, planícies e até mesmo cidades, cada uma com elementos que podem ser usados a seu favor (ou contra, dependendo de como elaborar seus ataques) no planejamento de cada movimento. Já nos modos, além do Story, o jogo contará com opções de batalhas online e multiplayer. Neste, duas pessoas poderão digladiar em times divididos entre as cores azuis e vermelhas nos diversos mapas existentes, além de um modo cooperativo. "Haverá um limite no número de turnos de cada partida no modo versus para impedir que alguns jogadores desistam no meio do confronto", afirma a Square Enix japonesa em nota à imprensa. Outro ponto forte da série Tactics que permanece aqui é o esmero ímpar dispensado na parte gráfica. Um vídeo disponibilizado pela produtora na internet mostra os protagonistas em algumas cenas no formato anime, o que nos dá a possibilidade de imaginar que

alguns dos diálogos existentes no jogo – se não todos – sejam animados. Dessa forma, os fãs desse arrasa-quarteirão da Square (e mesmo aqueles que apenas curtem um bom jogo de RPG) podem esperar por um game que, sem sombra de dúvidas, será um dos mais lembrados para o portátil no decorrer do ano de 2007. Mesmo sem data definida para lançamento no ocidente, a expectativa pelo lançamento será grande. Afinal, Final Fantasy sempre será Final Fantasy.

Por Douglas Vieira



● Sushi Sensou não tem nada a ver com xixi sem sal



ICO

O jogo mais cult da história do PlayStation 2

Por Douglas Pereira



SER DIFERENTE É NECESSÁRIO

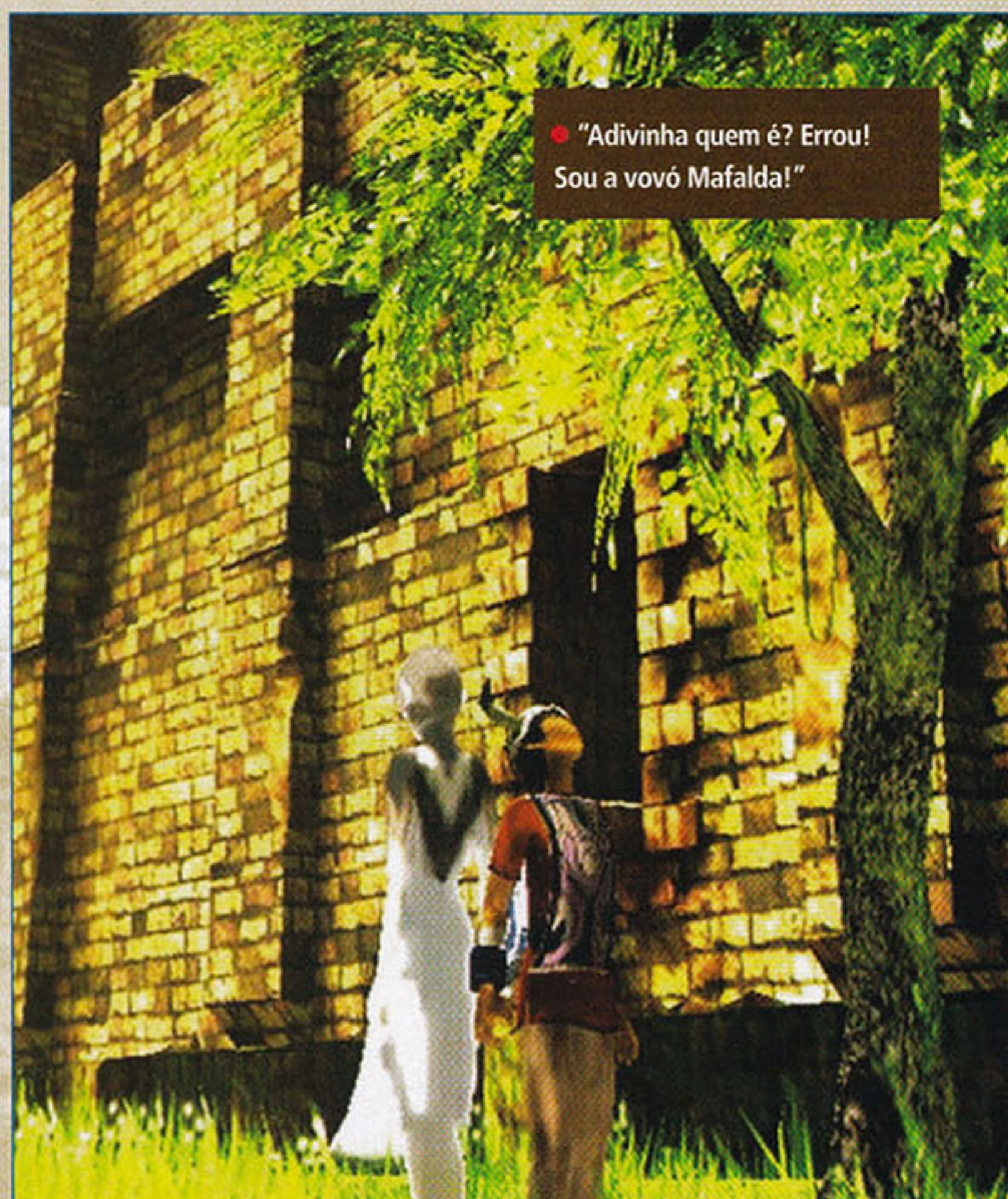
Hoje em dia, a indústria dos videogames está cada vez mais mercenária. Não basta ter uma boa idéia: ela tem que ser uma boa idéia que venda muito, que tanto os jogadores conscientes quanto os acéfalos queiram comprá-la imediatamente. Que chegue ao topo da lista de vendas e dê o triplo de lucro em relação ao que foi investido na produção. Se não vender, pode ser um dos melhores jogos do ano, mas dificilmente o autor da idéia terá um futuro suporte de seus patrões. O Clover Studio que o diga: recentemente, após criar jogos excelentes e inovadores como Viewtiful Joe, Okami e God Hand, a Capcom decidiu dissolver a divisão Clover por não ter o retorno financeiro esperado.

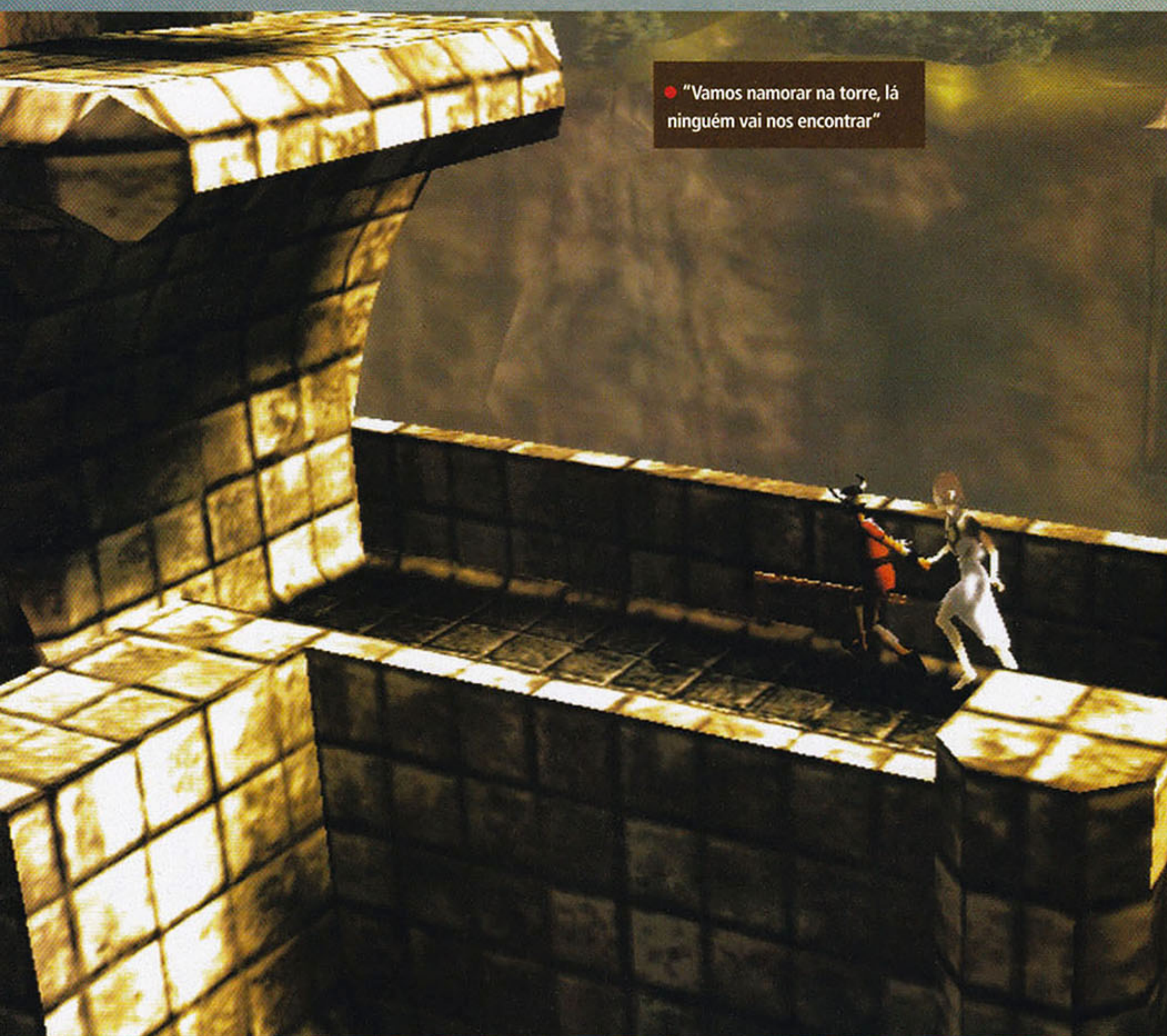
Não queremos entrar na discussão de games serem uma forma de arte ou não. Porém, incontestavelmente, ICO foi um jogo que, se não fez arte, chegou bem perto disso.

A idéia do jogo estava pronta já em 1997. Obviamente, o lançamento seria para o PlayStation original. O problema é que o foco de ICO, apesar de minimalista ao extremo, era um tanto complexo para o hardware do 32-bits da Sony. Sendo assim, o projeto foi mudado para o então próximo console PS2, no final de 1999.

Nos tempos do PSone, Ueda queria fazer um jogo que fosse diferente de todos os outros. Conforme as idéias foram se expandindo durante a produção para PS2, ele percebeu que queria outra coisa: entretenimento jamais visto. Não necessariamente um videogame convencional.

Tanto é verdade que a maioria dos envolvidos no projeto era brilhante em suas áreas, mas nenhum deles era ligado aos games. Assim, ele poderia se concentrar nas duas diretrizes que pretendia seguir: fazer um produto inovador e obrigatoriamente artístico.





● "Vamos namorar na torre, lá ninguém vai nos encontrar"



QUALIDADE, NÃO QUANTIDADE

Então, exatos dois anos depois, ICO chegou às lojas. Os jogadores não prestaram muita atenção nele, apesar de todas as críticas de sites e revistas especializadas terem sido as melhores possíveis. Assim, ICO só vendeu 650 mil cópias no mundo todo. Tudo bem que a própria Sony não fez muito alarde em cima do lançamento do jogo, e que o PlayStation 2 ainda não tinha trocentas milhões de unidades espalhadas pela Terra, mas fica claro que o tal jogo diferente talvez tenha sido diferente demais para as massas. Sua fama só foi aparecer em 2004, quando começaram a serem reveladas informações do jogo que seria o novo ICO. Não uma sequência, mas um

novo projeto com as mesmas intenções, feito pela mesma equipe. Esse jogo foi Shadow of the Colossus, que vendeu muito e agradou a maioria dos jogadores. Desde então, todo mundo quis correr atrás do jogo anterior e finalmente dar uma chance a ele. Claro, poucos conseguiram, pois o game é velho e cult. Por isso dizemos: vá atrás de sua cópia de ICO. Vai ser difícil, mas dá para encontrar. Aos folgados que não querem procurar e não se importam com spoilers, além daqueles que querem relembrar, é hora de falar da história e de alguns elementos que compõem esse clássico obscuro.



A PEQUENA GRANDE HISTÓRIA

Cavaleiros rumam em direção a um conjunto de ilhas. No meio delas, um imenso castelo. Eles estão levando um garoto para lá. O nome dele é Ico. Por que ele está indo para lá com os cavaleiros? Porque Ico ficará sozinho no castelo, para ser sacrificado.

A vila onde ele mora possui uma tradição seguida desde os primórdios de sua existência: de tempos em tempos, uma criança nasce com chifres. Ao contrário de vários lugares, onde um ser único costuma ser venerado, nessa vila acontece exatamente o contrário. A pobre criança é rejeitada e acaba se tornando a responsável por todos os males que aconteçam à vila. Então, quando completam 12 anos de idade, os amaldiçoados são levados para o castelo e oferecidos em sacrifício para "salvar" o povo.

Ico escapa da prisão. Mas não há como sair por onde entrou, então o jeito é se aventurar pelo castelo. Poucas salas depois, ele encontra uma garota presa em uma jaula. Diferente dele, ela parece ser moradora daquele castelo. Existem uns seres parecidos com sombras, que tentam levar a donzela embora. Depois de acabar com eles e libertá-la, o garoto se depara com algumas portas seladas magicamente. Para sua surpresa, a menina consegue abrir essas portas. Eles percebem que, se quiserem fugir dali, precisam ajudar um ao outro. Só que a garota é muito frágil. Ou seja, além de ter que protegê-la dos inimigos que querem levá-la (eles não se importam com Ico), o herói precisa guiá-la pela mão durante todo o tempo. E para piorar ainda mais, todas as salas possuem um tipo de mecanismo que precisa de cooperação para ser ativado e dar acesso à próxima área.

É essa a grande sacada de ICO. Todos os puzzles foram pensados para se usar involuntariamente a garota. Você só pode guiá-la pelo braço, e se a deixar muito longe por muito tempo, monstros aparecem. Para subir em um pequeno muro, por exemplo, Ico deve subir, e então estender o braço para puxar a princesa Yorda para cima. Se for muito alto, não vai dar certo, então você tem que achar outra solução. Todas as



● Isso sim é saber fazer vento com a espada. Chamamos isso de espadocóptero

áreas do jogo são de uma qualidade ímpar, como se os produtores tivessem ficado pensando em todo tipo de quebra-cabeça durante 10 anos, e então selecionado não os mais difíceis, mas os mais agradáveis e instigantes. Voltando à história, eles chegam até a grande porta que dá acesso à margem da ilha. E encontram a dona do castelo, a rainha. É ela que comanda os monstros, e quer que sua filha, a princesa Yorda, pare de tentar fugir do castelo. Ela deixa o aviso, tranca a porta e desaparece.

Agora, a história já está com todo o pano de fundo formado, e o jogo faz questão de não avançar o enredo enquanto o final não estiver chegando. São mais algumas horas de puzzle sem uma cena ou diálogo, até que eles finalmente conseguem abrir a porta. Quando estão cruzando a ponte, a princesa leva vários choques elétricos (a porta precisava do poder dela para ser aberta), e a ponte começa a se retrair, deixando cada um de um lado. Ico então tenta pular para o lado de Yorda, mas quase cai. Ela o segura pela mão, mas a rainha aparece atrás dela.

Yorda apenas diz um "obrigado" a Ico e o solta.

O jovem não morre. Ele consegue voltar ao castelo por uma caverna, e lá encontra uma espada mágica. Ele volta até o local onde encontrou Yorda pela primeira vez, e ela está lá, petrificada, com muitos monstros em volta dela. Essa é uma das partes mais interessantes do jogo. É incrível como a narrativa não precisa de palavras para lhe mostrar o que está acontecendo. Você começa a perceber que os monstros possuem uma aparência humana, e todos são pequenos e com chifres. São na verdade outras crianças que foram levadas para o sacrifício no castelo. Mas o jogador deve matar todos, por mais que comece a se questionar se isso é certo ou não. Ico chega até a sala do trono. A rainha aparece e revela que está quase morrendo de velha, e Yorda será o corpo que ela usará para continuar viva. O garoto tenta golpeá-la, mas perde um de seus chifres na infrutífera tentativa. Aí começa a batalha final.

Quando Ico consegue acabar com a rainha, uma explosão ocorre e ele perde

seu outro chifre. Ele cai inconsciente. A maldição que estava em Yorda desaparece e ele deixa seu estado petrificado, porém contrai muita energia negra. Agora é a vez de ela ajudar Ico. O castelo começa a desmoronar. Ela corre para o lugar onde está o barco, deixa Ico nele e o coloca na água. Yorda fica no castelo, tentando afastar o garoto de mais problemas. Depois de dizer adeus para ele, eles se separam.

Tempos depois, Ico acorda em uma praia deserta. Ao longe, ele enxerga alguém. Ao se aproximar, reconhece Yorda. Ela abre os olhos e sorri para ele, e assim o jogo acaba.

Muitas perguntas ficam no ar. Como Yorda saiu do castelo? Será que os dois estão vivos? Não importa muito, e a obra faz questão de não responder essas questões de jeito nenhum. Quer mais é passar mensagens da história. Ico queria fugir do castelo para não ser sacrificado. No entanto, acabou se sacrificando por Yorda. O mesmo aconteceu com ela. Sacrifício para ser salvo. É essa frase quase paradoxal que sintetiza a curta, porém fascinante experiência de I

10 ACERTOS

Jogos da própria Sony costumam ter um tratamento especial quando são lançados na Europa. Em Gran Turismo, por exemplo, as melhores adaptações sempre são as do Velho Continente. Com ICO não é diferente: a versão européia é a mais completa de todas. Talvez por ter demorado a ser lançada, ela veio com algumas diferenças em alguns puzzles e, mais importante, várias opções a mais depois de terminar o jogo pela primeira vez. Como quem é fã de ICO adora o jogo de verdade e sempre quer saber tudo que envolve, é para eles que vai esta lista com as 10 diferenças européias.

1 No jogo em si, o que já vem modificado desde o começo é a inteligência da princesa Yorda. Ela é muito mais esperta e prática do que na cópia americana. Só para citar um exemplo, caso você fique muito tempo preso em um quebra-cabeça, ela pode lhe ajudar, apontando para algo fundamental no cenário e falando o nome do herói para chamar atenção para o objeto. Também é mais independente quando precisa passar por obstáculos ou se pendurar em algum lugar.

3 Assim como Yorda, os monstros são muito mais inteligentes. Eles atuam coletivamente, sendo bem eficientes em sua tarefa de tragar a moça para os portais. Eles dão mais trabalho especialmente por gostarem de cercar os personagens, fazendo com que Ico tenha que se preocupar com mais de um inimigo ao mesmo tempo.

3 Ao terminar o jogo na versão européia, é possível salvar o game depois do final. Isso abre várias opções novas. A mais comentada é que quando se joga pela segunda vez, todas as falas do jogo estão em inglês! Finalmente é possível entender tudo o que Ico, Yorda e a rainha dizem, mesmo que o jogo quase não tenha falas. Mas é interessante, pois algumas curtas frases fazem compreender melhor algumas passagens.

4 Um modo especial. Não é exatamente isso, já que é o mesmo jogo. A grande diferença é que se abre uma opção em que você pode escolher o número de jogadores. Isso mesmo. Assim, o segundo controle passa a movimentar a princesa Yorda. Agora você pode parar de reclamar da inteligência artificial dela, e apenas dar um tapa na nuca do seu amigo tonto que não consegue controlar a moça direito. Uma adição muito interessante.

5 Já que ICO é apontado por muita gente como um dos poucos exemplos de arte nos games, nada mais justo que uma opção extra que deixe os visuais mais artísticos. Há um efeito de filme, que aplica em até quatro níveis de intensidade tons de um filme envelhecido. Efeito sépia, granulações e riscos involuntários na tela são algumas das características da nova aparência, que acontece durante o jogo todo, não apenas nas cenas de história.

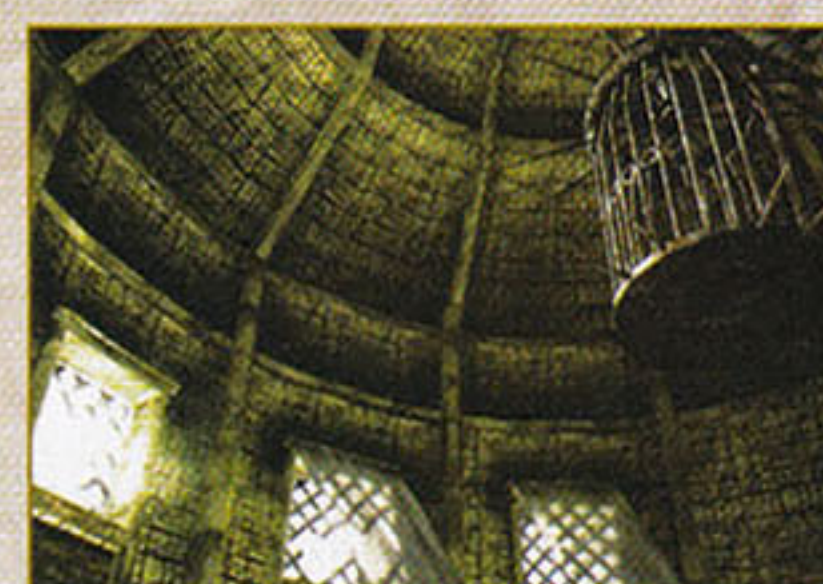
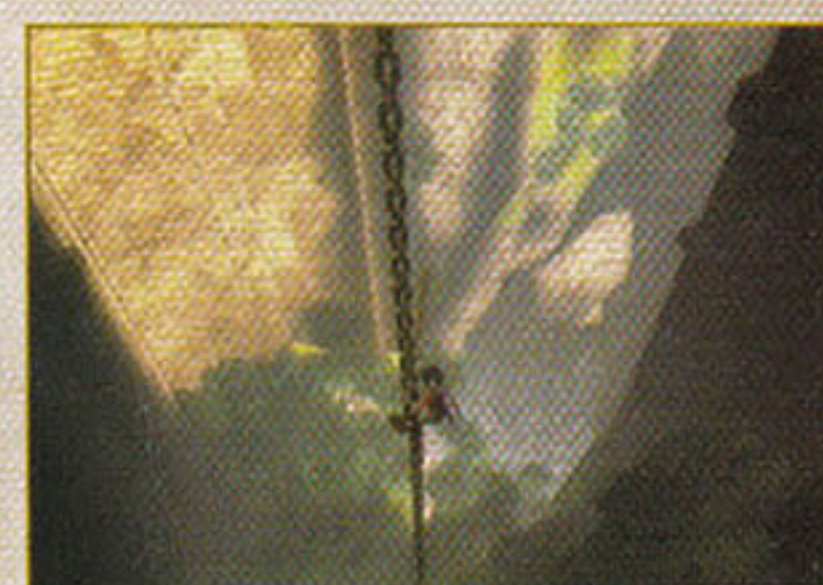
6 Isso é bizarro, mas é verdade. Há uma arma adicional, que não tem muito a ver com o contexto de jogo, porém está lá: um sabre de luz! Que fique claro que ele é igualzinho aos sabres de luz da série Star Wars. A luz some quando não se está em combate, e até mesmo o clássico som do "whooom" é bem parecido entre as duas armas. Ela substitui a arma "secreta", a maça, quando se joga pela segunda vez.

7 Ao terminar pela segunda vez e chegar ao epílogo, dá para levar Ico pela costa da praia até achar umas melancias. Se levar uma delas até Yorda, a cena final muda, e os dois aparecem comendo a melancia. Fato bobo, mas curioso.

8 Puzzles diferentes. Não são todos, e os que mudam não diferem muita coisa. Exceção feita ao quebra-cabeça da cachoeira, que tem vários métodos novos para ser resolvido.

9 Houve uma edição limitada do jogo na época do lançamento. Ela vinha em uma capa de luxo e também com vários cards com imagens muito bem feitas dos personagens do jogo. Era uma edição bem limitada, restrita apenas ao Reino Unido, e poucos são os sortudos que possuem essas cópias.

10 Ao que dizem, os gráficos europeus apresentam um detalhamento um pouco maior.



AINDA VALE A PENA?

Mas é claro! Se conseguir achar o jogo, não deixe passar a oportunidade! Você vai bater no peito com orgulho por ter jogado um dos games mais gratificantes do PS2. E já avisamos: jogar ICO dá vontade de jogar Shadow of the Colossus novamente.



GOD OF WAR II

O FIM DA ERA DOS DEUSES PS2

Por Gilsomar Livramento



KRATOS VENCEU um deus e assumiu seu lugar no Olimpo. Usando sua divindade para intervir a favor dos guerreiros espartanos, acaba por despertar a ira dos demais deuses. Agora a maior de todas as batalhas se inicia.

COMANDOS

START	Abrir Inventário	R2	Trocar Arma
SELECT	Menu Principal	R1	Ação
L2	Usar Magia	△	Ataque Forte
L1	Defender	○	Agarrar
↑	Head of Euryale	□	Ataque Fraco
←	Cronos' Rage	×	Saltar
→	Typhon's Bane	R3	Esquiva
↓	Atlas Quake		
L3	Move a personagem		

No Inventário, você pode evoluir suas armas e magias, além de definir sua arma secundária. Ao longo da estratégia você terá a localização de todos os Gorgon Eyes, Phoenix Feather e as urnas mágicas (as duas últimas destas encontram-se no Challenge of Titans, obtendo o ranking Spartan ou superior).

ARMAS

ATHENA'S BLADES

Nível 1 – Red Orbs: nenhum

Icarus Lift × (no ar)

Olympic Ascension Mantenha △ pressionado

Orion's Harpoon ○

Athena's Reverse L1 antes de receber um ataque

Plume of Prometheus □, ○, △

Nível 2 – Red Orbs: 2750

Rampage of the Furies L1 + ○ (tanto no ar quanto no chão)

Nível 3 – Red Orbs: 5250

Cyclone of Chaos L1 + ○ (tanto no ar quanto no chão)

Spirit of Hercules △, △, △

Valor of Hercules △, △, ○

Nível 4 – Red Orbs: 9500

Hyperion Charge Mantenha ○ pressionado para correr

Hyperion Rush ○ durante a corrida

Hyperion Rise △ durante a corrida

Athena's Wrath △ após usar a esquiva

Rage of the Titans (upgrade)

Nível 5 – Red Orbs: 13500

Tartarus Rage L1 + △ (tanto no ar quanto no chão)

BARBARIAN HAMMER

Nível 1 – Red Orbs: nenhuma

Crushing Defeat L1 + ○

Might of the King L1 + △ (no ar, apenas L1)

Nível 2 – Red Orbs: 4500

Soul Summon Movimento R3

Level 3 – Red Orbs: 17500

Legion of Souls L1 + ○

SPEAR OF DESTINY

Nível 1 – Red Orbs: nenhuma

Piercing Shards L1 + △ (no ar, apenas L1)

Nível 2 – Red Orbs: 3750

Unfortunate Remains L1 + ○

Nível 3 – Red Orbs: 12500

Altering Slash L1 + ○

BLADE OF OLYMPUS

Divine Absolution L1 + ○

Divine Retribution L1 + △ (no ar, apenas L1)

Divine Sacrifice L1 + ○

Anger of the Gods ○ ou △

MÁGICAS

TYPHON'S BANE

Nível 1 – Red Orbs: nenhum

Wind Blast **L2 + □**
(tanto no ar quanto no chão)

Nível 2 – Red Orbs: 2500

Disparos rápidos.

Lethal Vortex **L2 + △**

Nível 3 – Red Orbs: 12500

Wind Blast **L2 + □**
(pode ser carregado)

Titan Storm **L2 + ○**

CRONOS' RAGE

Nível 1 – Red Orbs: nenhuma

Cronos's Rage **L2** (tanto no ar quanto no chão)

Nível 2 – Red Orbs: 3350

Causa mais danos e atinge mais inimigos

Nível 3 – Red Orbs: 15000

Causa explosões, maiores danos e atinge ainda mais inimigos

HEAD OF EURYALE

Nível 1 – Red Orbs: nenhuma

Gorgon Stare **L2 + □**
(tanto no ar quanto no chão)

Nível 2 – Red Orbs: 4000

Gorgon Flash **L2 + △**
(tanto no ar quanto no chão)

Nível 3 – Red Orbs: 8000

Gorgon Blast **L2 + ○**
(tanto no ar quanto no chão)

Gorgon Rage **L2 + ○**
(pressionado)

ATLAS QUAKE

Nível 1 – Red Orbs: nenhuma

Trembling Earth **L2** (tanto no ar quanto no chão)

Nível 2 – Red Orbs: 4500

Upgrade

Nível 3 – Red Orbs: 10000

Destructive Earth **L2**, depois **○** repetidamente
(tanto no ar quanto no chão)

RELÍQUIAS

POSEIDON'S TRIDENT

Swim Up Mantenha **△** ou **×** pressionado

Swim Down Mantenha **□** pressionado

Swim Dash

Mantenha **R1** pressionado, depois solte

RAGE OF THE TITANS

Titan's Rage Activate Aperte **L5 + R5**

Prometheus' Flare **L1**

Prometheus' Torment **□, □** (mantenha pressionado)

Prometheus' Inferno Mantenha **L1** pressionado

AMULET OF THE FATES

Torna a ação em câmera lenta, mas somente é ativado quando você estiver diante de uma estátua das Fates (aquela que segura um objeto verde luminoso).

Amulet Activate Mantenha **L1** pressionado e aperte **R1**

GOLDEN FLEECE

Ao obter este, você poderá rebater os ataques dos seus inimigos.

Argo's Return **L1**

Argo's Revenge **L1** para refletir a magia, então **□**

ICARUS WINGS

Permite planar, valendo-se de jatos de vento / calor para se manter no ar.

Icarus Glide No ar, mantenha **×** pressionado

Icarus Ascension **L1 + ×**

Icarus Strike **L1 + ×** (no ar)

O COMEÇO DO FIM...

Q Após derrotar Ares, Kratos se tornou o novo Deus da Guerra e assumiu seu lugar entre os deuses do Olimpo. Não precisando seguir mais o caminho dos deuses, Kratos encontrou uma nova família nos guerreiros espartanos que conquistam desenfreadamente. Athena o alerta de que, se mais uma cidade cair por sua intervenção, os deuses se irritarão. Ela também o lembra de quem o transformou no novo Deus da Guerra. Se todo o Olimpo se voltar contra ele, Athena não será capaz de protegê-lo. "Eu não preciso de proteção nenhuma!", esbraveja, antes de descer ao mundo dos homens, mostrando que o fantasma espartano do guerreiro que foi ainda o domina. Em terra, uma ave gigante arranca parte de sua energia divina e confere vida à estátua de um Colossus. "Athena, você conspira contra mim?",

grita ele em fúria, alimentando ainda mais seu ódio pelos deuses. "Athena, você sofrerá por isso!".

THE CITY OF RHODES

Mate todos que encontrar, levante o portão e, ao final do corredor, espere o Colossus quebrar a parede. Quebre os objetos na sala adjacente e suba na escada ao lado, então pule rapidamente da sacada.

CHEFE: COLOSSUS (PARTE 1)



Soldados aparecerão constantemente, mas concentre-se na ação do Colossus. Fique o mais próximo dele, no canto à extrema esquerda, na área baixa. Desta forma, ele não usará ataques com a mão direita (use o comando evasivo, se necessário) e ainda evitará danos quando ele jogar soldados em você. Quando o Colossus usar as duas mãos para esmagar o chão ao centro, pule a onda de choque e acerte-o até deixá-lo fora de ação. Neste momento, vá até a Ballista (catapulta) e lance a pedra contra o monstro. Com ele ainda tonto, examine a Ballista novamente para se projetar contra o Colossus e fique atento aos comandos de ação.



Após ser lançado na casa de banhos da cidade, suba à superfície e destrua os biombos ao redor. Em um deles, você encontrará duas mulheres com a qual poderá realizar um minigame, no qual terá que executar os comandos apresentados na tela. Independente disso, nade pela passagem submersa da piscina e use **R1** para ir rapidamente e abrir caminho. Junto ao Save Point, acione a alavanca para ter acesso a um gancho no qual terá que se pendurar (mantenha **R1** pressionado para ganhar impulso) e levantar o portão na subida adiante. Ao

subir a escada seguinte, prepare-se para apertar o botão **○** e evitar ser pisado. À esquerda da coluna caída, há um baú e um outro na plataforma acima, acessível pela parede escalável adiante, antes de ir até o topo da mesma.

CHEFE: COLOSSUS (PARTE 2)



Fique no canto próximo do cotovelo de apoio do monstro para não ser atingido pela maioria dos golpes. Preocupe-se em esquivar para os lados quando ele fizer investidas por cima – use a magia com **L2** em casos de emergência. Acerte os braços do gigante até ele se abalar. Depois vá para o outro lado da área (pendure-se), para evitar as pancadas violentas. Repita o procedimento até o Colossus ficar fora de ação, aproxime-se dele e complete a sequência de comandos de ação e repita todo o processo até o Colossus tentar esmagá-lo. Livre-se dele apertando alternadamente **L1** e **R1**. Levante o portão adiante e rapidamente entre no final do corredor. Mate todos e puxe o bloco da parede, então o conduza sobre o botão ao lado para levantar a grade. Chute o bloco até o botão adiante e acompanhe-o com um movimento de rolamento (**R3**).



Empurre o bloco pelo corredor à sua direita e, ao final do mesmo, quebre a estátua sobre o bloco para usá-lo como plataforma e alcançar três baús na plataforma ao fundo – um deles contém a **Urn of Gaia**. Leve o bloco de volta até o botão no chão e passe pelo portão seguinte. Derrube alguns soldados adiante e, antes de acionar a alavanca, abra um baú do lado oposto. Já no andar acima, acerte o olho do Colossus.

Q Zeus fala para Kratos usar a Blade of Olympus para eliminar

seu adversário. O espartano questiona a intenção da ajuda, mas Zeus responde que faz aquilo não pelo herói, mas pelo bem de todo o Olimpo.



Escale a parede ao lado, salte e suba na beirada acima para chegar a um longo corredor. Livre-se dos arqueiros, depois dos soldados. Do outro lado da porta, após a janela, elimine os inimigos na área abaixo e volte. Quando estiver se equilibrando nas vigas, pare ao chegar à primeira curva e use o pulo duplo para alcançar uma outra no canto direito da tela e abrir dois baús. Continue pelo caminho das vigas adiante até o Save Point. Na sala ao lado, livre-se dos inimigos e levante o portão. Ao cruzá-lo, seja rápido para atravessar a ponte.

CHEFE: COLOSSUS (PARTE 3)

1ª ETAPA: aproxime-se do Colossus, depois fique do lado direito (atrás da mão do gigante solta no chão, de forma que Kratos fique entre as duas bandeiras). Se ficar neste lugar, o monstro usará o mesmo ataque sempre, sendo fácil de esquivar. Lance a mão do gigante contra ele, deixando-o fora de ação por um instante. Aproveite e tente arrancar a espada do chão, que sugará aos poucos a divindade de Kratos. Quando o Colossus voltar à ativa, assuma posição entre as bandeiras para que o inimigo ataque com as linhas de energia. Quando ele

preparar o golpe, aproxime-se pela direita e acerte seu braço, repetindo o lance da posição entre as bandeiras.

2ª ETAPA: ao empunhar a Blade of Olympus, o Colossus ficará com o braço direito apoiado. Aproxime-se dele e recue rapidamente usando a esquiva para evitar o ataque com o outro braço. Assim que ele estiver todo para esquerda, siga até o braço de apoio e use três ataques fortes, recuando e repetindo o processo. Causando dano suficiente, um comando de ação aparecerá; use-o para entrar no Colossus.

INSIDE THE COLOSSUS



Procure destruir os pequenos sacos de areia pendurados ao longo do caminho, além de livrar-se dos soldados. Mais adiante, use o botão de ação para drenar a força divina que mantém o Colossus vivo. O caminho até a junção seguinte será linear, mas antes de sugar a energia do inimigo, destrua as correntes na mesma. Ao chegar à terceira junção, ande para a esquerda e pendure-se na beirada para passar por baixo da viga energizada. Do outro lado, quebre mais correntes e sugue a energia. Deste ponto, antes de subir na corda adiante, atrás de você terá uma parede escalável. Suba por ela para encontrar um **Gorgon Eye**. A última junção encontra-se

na cabeça do Colossus. Suba a escada adiante e acione a alavanca para descer o pêndulo, desça e golpeie-o para movimentá-lo. Imediatamente volte e acione a alavanca para subir o pêndulo e pendure-se na corda, aproveitando os momentos em que o fluxo de energia é interrompido. Chegando do outro lado, sugue a energia restante do Colossus e rapidamente saia por sua boca.

Ω *Exibindo-se aos deuses do Olimpo, Kratos é atingido pela mão do Colossus, fazendo-o soltar a Blade of Olympus. Sem ela, sua armadura se despedaça e seu corpo sofre as dores da mortalidade. Ao se aproximar da espada, Zeus se apodera da Blade of Olympus. Kratos pergunta por que ele o traiu, mas Zeus o acusa de tê-lo traído primeiro. Kratos tentava mostrar que os deuses do Olimpo eram fracos e patéticos na liderança de Zeus. Mesmo à beira da morte, Kratos levanta-se contra Zeus, mas este pede ao ex-Deus da Guerra que, diante dos soldados, lhe jure lealdade e servidão. Kratos se nega e Zeus termina com sua vida.*



Você não poderá fazer muita coisa até receber o golpe fatal.

Ω *Com uma lâmina atravessada em seu peito, Kratos nota que as escolhas dos deuses favorecem a eles mesmos. Zeus promete fazê-lo sofrer por toda eternidade por tentar conquistar o Olimpo. "Você pagará por isso, Zeus...", são as últimas palavras de Kratos, que logo tem seu corpo levado pelos braços de Hades. Diante do sofrimento, uma voz insiste em persuadi-lo a não desistir. É então que a titânide Gaia, que observou a ascensão e queda daquele guerreiro, se manifesta dizendo que Zeus precisa ser detido. Gaia incendeia a fúria de Kratos mexendo com seu orgulho espartano, que nunca desiste ou foge das batalhas: "morrer é uma maneira de fugir". Tomado pelo ódio, Kratos luta contra a morte e acaba por fazer o silencioso pacto com os titãs, que lhe devolvem a vida em troca da destruição de Zeus.*

FLIGHT FOR REVENGE



Escale as paredes do inferno, destrua as mãos e siga o caminho à direita, salte para a parede ao lado e depois para a parede acima. No mundo dos vivos, examine o corpo dos soldados para encontrar um vivo. Após a cena suba no pégaso.

Ω *Kratos mandará seu soldado voltar à Esparta e mobilizar os guerreiros para o combate, enquanto ele vai atrás de Zeus. O fantasma de Esparta monta em um pégaso com a intenção de seguir para o monte Olimpo, mas o animal se recusa a obedecer às ordens. Kratos esbraveja, mas Gaia o lembra de que ele não é mais o Deus da Guerra e tampouco páreo para Zeus. Se quiser ter a chance de derrotá-lo, deverá encontrar as Irmãs do Destino (Sisters of the Fates) para voltar ao momento em que foi traído. Mas para isso, precisará da força dos titãs.*

Durante o voo com o pégaso, alguns grifos tentarão detê-lo. Use **□** ou **△** para esquivar / atacar para o respectivo lado ou **×** para usar uma investida frontal – esses três comandos gastarão sua barra de magia –, enquanto **○**, **△** e **○** mantêm suas funções básicas de combate. Abatendo alguns inimigos, Raven investirá contra você. Faça o mesmo contra ele e, após a colisão, use os comandos de ação para matá-lo. No momento seguinte, ocorrerá uma perseguição nas rajadas de vento. O inimigo lançará sempre três esferas de energia, deixando uma brecha para você desviar. Fazendo isso algumas vezes, haverá o momento em que será atingido por cinco esferas e, ao recobrar o controle do pégaso, chegará a uma caverna.

LAIR OF THE TITAN

O pégaso ficará preso sob a mão do titã Typhon. Na área abaixo, haverá um baú e, mais abaixo, mais dois baús (**Gorgon Eye**). Acerte os dedos do titã para avançar até a parede escalável. Desça por esta e a caverna seguinte, após tombar um Minotauro, ele o levará a uma gaiola. Destrua-a e use a corda



● Caso opte em ficar junto do Colossus, atenção para esquivar de seus ataques



● Muitos dos baús estão escondidos, então preste atenção em todos os cenários

para chegar ao outro lado, chegando à face gélida da montanha. Haverá torres de madeira com atiradores, destrua-as rapidamente e agarre os atiradores antes de encarar os Minotauros. Escale as rochas ao lado e, na área acima, desça pela corrente até a mão do titã, onde encontrará Prometheus.

Ω Ele se assusta ao ver o Deus da Guerra ainda vivo, mas Kratos alega não ser mais um dos deuses. Prometheus conta que foi condenado por Zeus, que o considerou um traidor, por ajudar a humanidade dando o fogo divino. Seu castigo foi a eternidade acorrentado ao frio, tendo seu fígado servindo de alimento para o gigantesco pássaro mágico. Ele pede que Kratos o livre do sofrimento.

Ataque Prometheus para que ele fique pendurado sobre o fogo mágico. Desça pela corrente ao lado e escale a parede adiante. Após o Save Point, haverá uma ponte quebrada, mas ignore-a por enquanto. Abra o baú próximo para obter um **Gorgon Eye** e escale a parede ao lado para chegar a outra caverna. Nesta, haverá um ponto em que você usará a estalactite para se projetar ao outro lado. Logo em frente, há um baú atrás das grades. Para acessá-lo, siga para a direita e pendure-se na corda que o leva de volta ao outro lado do precipício (isso erguerá a grade) e, feito isso, pendure-se na estalactite novamente para voltar e abrir o baú (**Phoenix Feather**). Ao fundo da caverna, derrote as Gorgons e evite ficar no raio petrificante. Quebre a pedra brilhante no caminho e, após o Save Point, você chegará a outra caverna.

TYPHON'S CAVE

Proteja-se das rajadas de vento ficando atrás das pedras elevadas no caminho, tendo cuidado com os inimigos voadores. Chegando à área ampla diante de Typhon, destrua a coluna de pedra e tombe-a para poder arrancar a arma Typhon's Bane do olho do gigante. Volte até o terreno abaixo e derrote os inimigos e, próximo do caminho de vento por onde veio, há uma outra ponte que levará até uma sala com uma fogueira. Agarre os inimigos e arremesse-os (○) no fogo até derreter o gelo dos baús (**Phoenix Feather**). Volte à área anterior e siga para direita, destruindo os arqueiros e a gaiola na estalactite. Use-a para chegar ao outro lado, destrua as pedras à esquerda e vá para o lado de fora da caverna. Use a Typhon's Bane para destruir a gaiola ao lado, mas não avance. Visite a ponte quebrada abaixo, destrua a gaiola e pendure-se para encontrar dois baús (**Gorgon Eye**). Vá até Prometheus e atire nele até derrubá-lo na fogueira, livrando-o do tormento e ganhando em troca a magia Rage of the Titans. No meio do caminho rumo à ponte quebrada, há uma parte do rochedo que é escalável. Deste, use o arco para destruir outra gaiola e descer uma corda. Use-a e, no alto da colina próxima, haverá uma engrenagem com uma corrente esticada. Ignore-a e escale a parede ao lado para encontrar alguns baús (**Phoenix Feather**). Voltando até a engrenagem, pendure-se na corrente ao lado dela para chegar a uma caverna com mais três baús (**Gorgon Eye**). Sem mais, suba e pendure-se na corrente esticada e volte até a área onde derrubou as torres de madeira. Use o Rage of the Titans e quebre a porta com o símbolo, então vá até o pégaso e use o Rage of the Titans novamente

para acertar, rapidamente, os dedos de Typhon e libertar a montaria.



Ω Kratos segue para a ilha da criação, em busca das Irmãs do Destino, disposto a voltar ao exato momento em que foi traído, para impedir Zeus e mudar não só o seu destino, mas também o dos titãs.

FLIGHT TO THE ISLAND OF CREATION

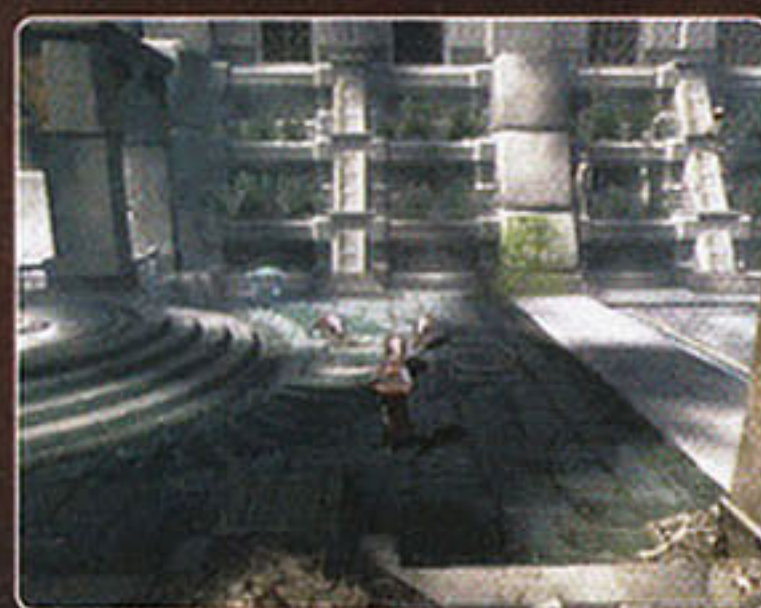
Ao primeiro momento, você terá que desviar de muitos disparos e derrubar alguns grifos e guerreiros.



CHEFE: DARK RIDER

Use a investida quando ele se afastar, e ataque quando estiver emparelhado. Ao entrar em uma rajada de vento, esquive das bolas de energia até voltar aos momentos de ataque, quando você será derrubado e terá uma cena usando comandos de ação para finalizar a batalha. Kratos cairá em uma ilha, onde você deverá apertar o botão indicado na tela para não morrer.

THE TEMPLE OF LAHKESIS



Chegando ao andar acima, abra dois baús à esquerda (**Phoenix Feather**), depois escale acima do Save Point e derrote alguns inimigos. Acima da escada seguinte, mate os cachorros (use agarção), depois destrua os jarros e corpos

pendurados, além de abrir os baús. Leve o corpo restante até a plataforma do lado oposto e acione a alavanca. Deixe o corpo sobre o botão e puxe a alavanca para abrir os portões e, rapidamente, passe por eles. Agora baixe a ponte e Kratos Gaia contará sobre o passado.

Ω Zeus, ainda bebê, deveria ter sua vida oferecida a seu pai, Cronos, que engolia todos os filhos temendo perder seu reinado para um deles. Reia, mãe de Zeus, cansada de assistir a todos os filhos terem o mesmo destino, escondeu o último filho em uma ilha distante (Gaia) e ofereceu uma pedra a Cronos. Mais tarde, uma antiga profecia se cumpriria. Zeus tornou-se poderoso e buscava vingança pela morte de seus irmãos. Mas sua vingança estende-se não só contra Cronos, mas também a todos os titãs.

À direita da ponte, próximo da porta, abra um baú (**Gorgon Eye**), depois siga o corredor com o chão trincado ao lado, passando rapidamente por ele (pulo duplo no final) e chegar a um jardim.

CHEFE: CERBERUS



Mantenha distância e agarre os filhotes para lançar contra Cerberus até aparecer um comando de ação. Ataques constantes precedidos de esquiva são bem-vindos, usando também **Ω** no momento do impacto; Rage of the Titans também ajuda bastante. Destrua as estátuas à direita e empurre um bloco até a parede adiante. Ao lado do Save Point, escale a parede e suba no teto ao lado (destrua o suporte de pedra) para chegar a outro trecho escalável. Livre-se dos arqueiros, depois dos cachorros e salte para o outro lado. Acione a alavanca e desça até um salão, onde enfrentará algumas Sirens (use o combo **○**, **○** e **△**). Você precisará derrotar algumas delas com comando de ação para quebra a parede. Feito isso, suba na grande corrente acima de você e pendure-se no teto para chegar a dois baús (**Gorgon Eye**). Adiante do Save Point, siga pela imensa corrente rumo às estátuas de cavalo.



● No combate corporal contra Theseus, o importante é saber rebater seus golpes. Pegando o ritmo disso, o resto é fácil

THE STEEDS OF TIME

Suba a escada ao lado e acione a alavanca à esquerda para usar a corda do lado oposto e encontrar Theseus.

Ele ri ao ver Kratos, chamando-o de "fantasma de Esparta", sabendo que este não mais tem poder divino. Uma breve troca de farpas ocorre entre ambos. Theseus se diz protetor das Irmãs do Destino e servo de Zeus. "A hora de Zeus está chegando", rebate Kratos. Theseus acredita que pode vencer Kratos em sua atual condição, pensamento que dá início a um ferrenho combate.

CHEFE: THESEUS



1ª ETAPA: precisão para rebater os golpes e evitar o dano é fundamental. Caso você seja agarrado, terá um segundo para usar o comando de ação e evitar dano. Outra forma de lutar sem sofrer danos, porém mais demorado, é atacar Theseus com combos e, quando ele começar a defender ou atacar, use a esquiva para recuar.

2ª ETAPA: quando as pontas do bastão de Theseus brilharem, ele evocará pequenas explosões seguidas de estalagmites de gelo. Fique entre as explosões e ataque-o ao mesmo tempo.

3ª ETAPA: logo que Theseus ficar na parte elevada do terreno, use o Typhon's Bane para acertá-lo. Alguns Minotauros serão evocados para enfrentar você, derrote-os, mas concentre-se nas explosões e projéteis lançados por Theseus, não o deixando de atacar também. Logo que aparecer o comando de ação, execute-o para obter a Horse Keeper's Key. Antes de entrar na câmara à sua frente, siga para o lado direito e escale a parede até dois baús (**Gorgon Eye**). Feito isso, entre na câmara e saia pelo lado direito dela, para avistar um baú distante. Abra-o e siga no rumo contrário, alcançando uma plataforma com outro baú e uma corda que o conduzirá ao outro lado. Use a Horse Keeper's Key para abrir a porta e examine o pedestal para que o espírito de Cronos lhe dê a magia Cronos' Rage. Vença os inimigos e saia pelo lado direito, subindo uma escada para avistar outro baú (**Phoenix Feather**), então siga para a parte elevada e abra outro baú. À esquerda do Save Point, na plataforma adiante, haverá as alavancas Amarela, Verde, Vermelha e Azul, e um puzzle. Primeiro, gire a alavanca Verde e rapidamente suba na parede à esquerda, para chegar até a cabeça do cavalo. Use a Horse Keeper's Key no ponto acionado e uma criatura alada com um brilho (você poderá se pendurar nela) ficará voando – atrás de você, sobre o focinho do cavalo, há um baú contendo **Gorgon Eye**. Segundo, gire a alavanca vermelha e siga para direita, escale a parede (ignore as criaturas) e use o Horse Keeper's Key no ponto acionado. Outra criatura alada com um brilho ficará voando. Terceiro, gire a alavanca amarela, rapidamente suba na parede à esquerda e agarre-se na criatura alada para chegar do outro

lado, suba na parede seguinte e use Horse Keeper's Key. Finalmente, gire a alavanca restante e escale a parede à direita, agarre-se na criatura alada para se projetar ao outro lado, suba a grande escada de pedra e use o Horse Keeper's Key. Liberando a visão das quatro estátuas de cavalo, volte à plataforma das alavancas e solte a trava. Depois examine a coluna que aparecerá e conduza os cavalos (comandos de ação) para que eles puxem a ilha até o templo de Lahkesis. Faça o caminho inverso, derrube alguns inimigos e Minotauros, e desça pela parede à direita da batalha para ter acesso à corrente.

THE TEMPLE OF LAHKESIS



Após o Save Point, destrua a parede trincada da cachoeira para encontrar um baú, abra um outro no andar acima e saia pela passagem à esquerda. Na parede escalável, siga para a esquerda e abra três baús (**Gorgon Eye**). Volte pela parede e, no andar abaixo, continue na parede à direita e desça novamente, pendurando-se outra vez. Quebre a pedra no final do caminho para encontrar um baú (**Phoenix Feather**). Volte ao andar do meio e siga para esquerda. Livre-se dos insetos, abra outro baú e o portão. No salão, examine o andar abaixo e puxe a fonte para revelar uma passagem submersa (atrás de você há dois baús contendo **Phoenix Feather** e **Gorgon Eye**), siga por ela e destrua a parede para chegar até uma pequena estátua. Examine-a para obter o Amulet of the Fates. Volte à fonte removida, pise sobre o botão ao fundo e, assim que as plataformas se erguerem, use o amuleto para retardar o tempo. Suba nas plataformas à direita (na plataforma mais alta, quebre a parede à direita para encontrar um baú escondido com um **Gorgon Eye**), e voltar ao andar acima. Pise no botão junto ao portão de entrada, use o amuleto e suba nas mãos da estátua.

Lahkesis dará vida à estátua e dirá a Kratos que ele está condenado, apenas a morte será

encontrada ao fim de sua jornada. Mas o fantasma de Esparta não aceita mais o que os deuses lhe dizem.



Derrube a cabeça, desça por trás da estátua e abra os baús (**Phoenix Feather**) ao lado dos braços. No jardim adiante, use o amuleto e mate os inimigos. Independente destes, destrua a cabeça da estátua para prosseguir. Adiante, explore o lado direito da plataforma para quebrar jarros e abrir um baú (**Gorgon Eye**), depois explore o lado oposto e desça.

DESTINY'S ATRIUM



Ao derrotar os Ciclopes e javalis, suba na escada à esquerda da face de pedra e empurre a estátua com escudo na frente da energia. Do outro lado, acione a alavanca para baixar a plataforma, empurre a estátua sobre esta e acione a alavanca novamente. Agarre a estátua e chute-a na direção da outra, encaixando-a diante da rajada restante.

THE BOG OF THE FORGOTTEN

Na entrada, use o Typhon's Bane para destruir dois corpos pendurados e avance.

Enquanto Gaia fala a Kratos sobre o lugar onde as Irmãs do Destino se encontram e de como ter acesso à linha de seu próprio destino, um cavaleiro tenta acertá-lo.

Enquanto o cavaleiro vai em disparada, você terá que usar os comandos de ação para sobreviver até chegar ao campo de batalha.

Finalmente o cavaleiro pára e se revela o rei dos bárbaros, o mesmo que Kratos matou na batalha

- Ao acabar com a montaria de Barbarian King, abuse das esquivas no resto do combate



em que condenou a si ao jurar fidelidade a Ares, trazendo à tona lembranças do começo do atual pesadelo que está vivendo.

CHEFE: BARBARIAN KING

Evite aproximar-se do inimigo enquanto os espíritos o cercarem. Ataque-o à média distância e cuidado com as flechas do inimigo. Ao causar dano suficiente, conclua o comando de ação para matar a montaria de Barbarian King. Agora fique o mais próximo do centro do campo de batalha, pois as laterais desabarão. Quando o bárbaro chamar soldados mortos, elimine-os usando agarrão, enquanto ataca (e esquiva) do alvo principal. No momento seguinte, o bárbaro se tornará um gigante. Fique andando pelos cantos e atacando à média distância e recuando / esquivando, para evitar as marretadas. Voltando ao tamanho normal, mantenha o ritmo de ataques e atente-se quando ele concentrar os espíritos e lançá-los contra você (esquive para um dos lados no último instante). Assim que o comando de ação aparecer, total atenção com a sequência. Obtendo a arma Barbarian Hammer, derrote os inimigos que aparecerão e pendure-se no galho para chegar ao outro lado do pântano.

THE TEMPLE OF EURYALE



Siga à direita da porta para chegar a um Save Point e, mais adiante, um corpo com a Euryale's Key. Derrote os inimigos que aparecerão, faça o caminho inverso e vá para o lado oposto. Derrote os esqueletos, abra o portão (na parede atrás de você há um baú). Do outro lado, abra um baú à direita (**Gorgon Eye**) e avance.

THE RUINS OF THE FORGOTTEN



Quando os inimigos subirem nos Ciclopes, use o agarrão para desmontá-los. Caso ataque este tipo de Ciclopes sem seus domadores, iniciará um comando de ação que resultará na aquisição de um Cyclop Eye – consiga 20 destes. Suba na grande plataforma deslocada e puxe o bloco da parede, revelando um portão. No outro deste haverá um corredor com blocos de pedra quebráveis, mas não os destrua de qualquer jeito. Suba no bloco mais baixo, salte o mais alto que puder e ataque o bloco de cima usando o **△**, para revelar um baú (**Phoenix Feather**). Quebre o bloco restante e siga para a abertura na parede adiante (se optar pelo final do corredor, encontrará dois baús). Livre-se dos inimigos no buraco, quebre a coluna de pedra e agarre-se na estalactite para se lançar à passagem adiante. Repita o uso das estalactites a seguir e, em terra

firme, suba na escada à direita e siga pendurado na corda para encontrar dois baús (**Gorgon Eye**). Salte por sobre os troncos rapidamente para evitar os lançadores de bombas, então destrua as colunas onde eles se encontram. Restando a coluna do meio, aproxime-se na frente dela e use o comando de ação para derrubá-la. Suba no bloco restante e, no caminho acima, examine o vão em ambos os lados da parede para encontrar dois baús. A trilha adiante o levará a outro salão. Use o Typhon's Bane para destruir as raízes no alto da parede, agarre-se no suporte da mesma e abra os baús (**Gorgon Eye**). No salão, há uma alavanca, acione-a para ter acesso a um corpo. Antes de ir neste, quebre a parede no lado oposto, depois quebre a parede atrás do corpo (livre-se dos inimigos). Pegue o corpo e solte-o na correnteza e siga para o outro lado para pegar o corpo e deixá-lo sobre o botão. Feito isso, fique sobre o botão ao centro do salão para abrir o portão, dando-lhe alguns segundos para atravessá-lo. Adiante do Save Point, encontram-se plataformas-engrenagem em um rio. Gire a manivela para movimentar a plataforma, não deixando de agarrar os inimigos e lançá-los para fora, até chegar ao seu limite. Salte para a plataforma seguinte e repita o mesmo até poder saltar em terra firme.

CHEFE: ROCK MINOTAUR



Ataque de uma distância média para poder recuar dos ataques físicos e desviar das pedras. Enfraquecendo o monstro, conclua os comandos de ação para aniquilá-lo. Derrube a árvore, escale a parede à esquerda e passe pendurado na corda. Levante o portão e use o amuleto junto da estátua para retardar o tempo. Rapidamente passe pela engrenagem ao lado e siga até a esteira adiante com um baú – pendure-se na borda, siga para sua direita, sobre a roda dentada, e suba na área secreta para encontrar um baú. Deste ponto, salte para a grande esteira e cuidado com os olhares petrificantes

das paredes ao longo do corredor. Quebre o portão de madeira no final e pendure-se adiante para chegar a uma plataforma. Destrua as estátuas e empurre a coluna solta, voltando à entrada do templo. Empurre os dois blocos para o canto da estrutura solta no chão, depois termine de levantar a estrutura para criar uma passagem. Escale a parede adiante, destrua a árvore e, na caverna adiante, você encontrará um soldado agonizando. Elimine o inimigo, pegue o soldado e deixe-o na esteira para destruir as engrenagens – antes de avançar por estas, siga até o final do caminho ao lado para encontrar dois baús (**Phoenix Feather**) –, depois levante o portão adiante.

CHEFE: DARK CERBERUS



É importante saber usar o **□** para anular os ataques físicos do inimigo, como as investidas e as patadas. Após a primeira leva de dano causado a Dark Cerberus, a batalha ficará mais dinâmica e ele cuspirá uma onda de fogo no chão (fique longe). Use Rage of the Titans e finalize-o com o comando de ação para obter o Golden Fleece.

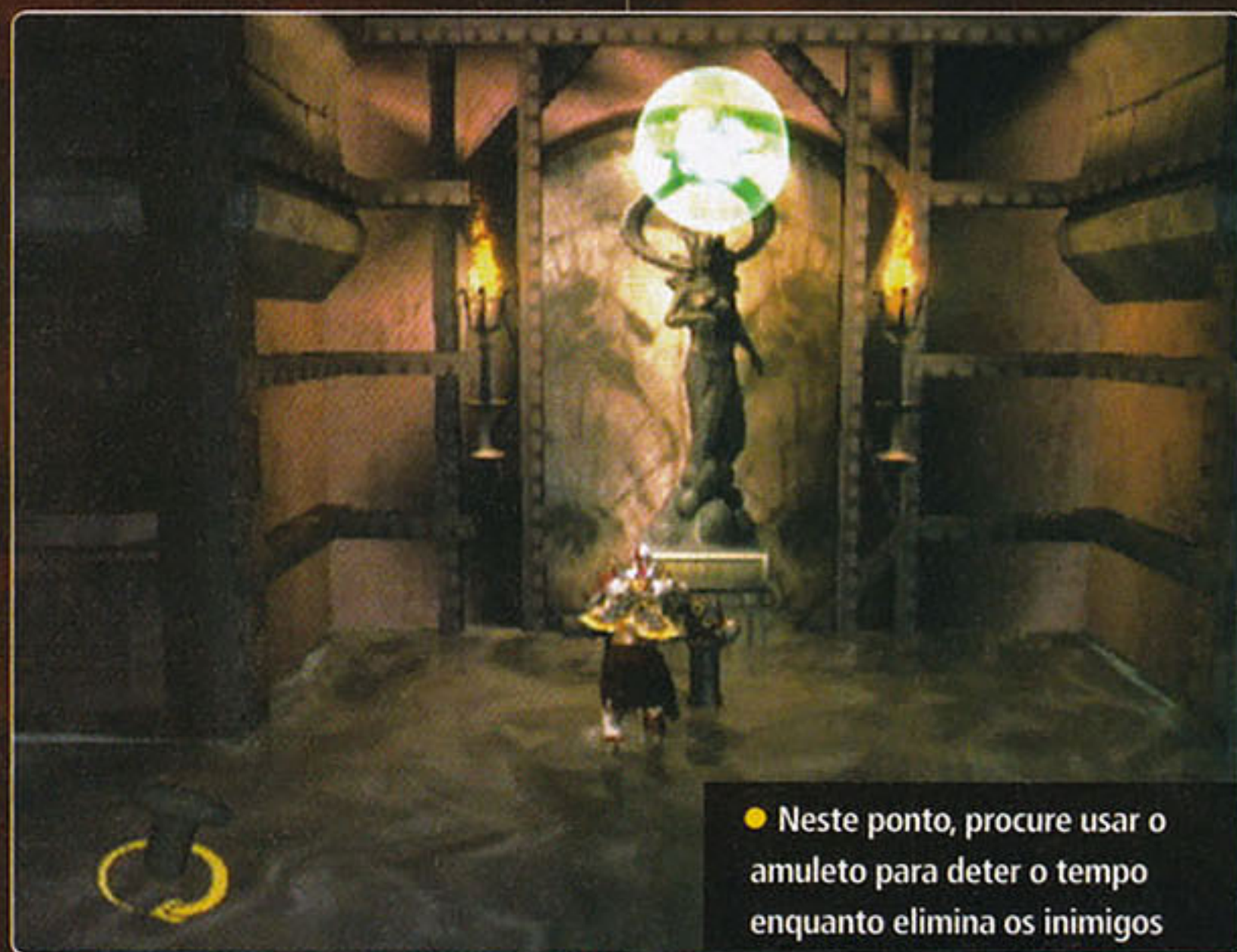
Acione a alavanca ao lado e use o Golden Fleece, aperte **□** no momento exato em que o projétil for atingi-lo para rebatê-lo e abrir caminho. Ao voltar, não deixe de destruir as primeiras engrenagens que avistou ao entrar na caverna e encontrar um baú (**Gorgon Eye**). De volta à estrutura que derrubou, siga pelo terreno ao lado para chegar até a entrada do Temple of Euryale. Mais uma vez ignore-o e refaça todo o trajeto ao longo do The Ruins of the Forgotten, até aquele corredor com os raios petrificantes depois das engrenagens. Com a Golden Fleece, rebata os raios para destruir as paredes e ter acesso a alguns baús (**Phoenix Feather**, **Urn of the Gorgons** e **Gorgon Eye**). Independente disso, vá para a porta do Temple of Euryale e rebata o raio petrificante para poder destruir a porta.

THE TEMPLE OF EURYALE



A escada adiante o levará ao andar inferior, onde enfrentará muitos inimigos simultaneamente, dentre eles alguns Minotauros. Rebata os ataques físicos e aperte **○** rapidamente para criar uma explosão (Cronos' Rage é bem-vindo). Gire a manivela adiante para descer a plataforma e, no andar abaixo, arremesse um dos inimigos alados para destruir o símbolo da parede e encontrar um baú (**Phoenix Feather**). Volte à plataforma, suba-a um pouco antes de chegar à grade e siga pela plataforma do outro lado para escalar o resto do caminho. Escale a parede na área ao lado, por onde o soldado correu, e pendure-se no teto. Avance com cuidado entre as lâminas e, do outro lado, gire a alavanca para puxar uma parede em um corredor. Corra por este, acione outra alavanca e levante o portão ao lado para sair. No ambiente seguinte, examine o livro.

CHEFE: EURYALE



● Neste ponto, procure usar o amuleto para deter o tempo enquanto elimina os inimigos

Procure rebater os ataques, tanto físicos quanto mágicos. Sempre que ela lançar seu olhar petrificante, rebata-o (fique apertando **Círculo** ao rebater o mesmo) e não esqueça de usar Rage of the Titans. Quando Euryale enroscar-se em um dos pilares, mantenha uma distância razoável para evitar chicotadas. Quando a boca brilhar, afaste-se para se recobrar da magia petrificante. Atenção quando ela saltar da coluna, afaste-se e cuidado com a onda de impacto. Atordoando Euryale na coluna, faça o comando de ação e, não restando colunas para ela, o monstro partirá para ataques físicos constantes. Mantenha uma distância média enquanto contra-ataca. Com o comando de ação final, você obterá a Head of Euryale.

Use o novo poder para executar alguns inimigos petrificados para poder continuar. Na sala adiante, você terá mais um puzzle. Na primeira sala, gire a alavanca para suspender a coluna, vá à plataforma adiante e acione a alavanca para suspender um portão submerso, então use o amuleto para retardar o tempo e nade por baixo do portão. Na segunda sala, vá à plataforma e gire a alavanca para suspender outra coluna, na água e acione a alavanca submersa à esquerda. Seja rápido para cruzar o corredor ao lado. Chegando à terceira sala, gire outra alavanca para suspender a coluna. Destrua a porta de pedra atrás de você para encontrar um baú secreto (**Gorgon Eye**). Mergulhe e nade rapidamente para quebrar o portão danificado. Na quarta sala, suspenda a última coluna e acione a alavanca do outro lado para elevar um portão no andar acima. Entre no corredor próximo e visite a sala à direita. Derrote todos os inimigos e gire a alavanca para suspender a última coluna. Use

o amuleto e imediatamente suba a escada ao final do corredor, pise sobre o botão para acionar mais uma escada e use o amuleto outra vez para retardar o tempo. Agora use as colunas para se projetar ao outro lado da sala. Durante esse trajeto, cuidado com um grande pilar no caminho e, chegando ao último gancho, projete-se para a plataforma à direita e abra dois baús (**Phoenix Feather**).

Ao final do corredor seguinte, acione a alavanca e mate os cachorros que aparecerão enquanto a plataforma sobe. Prestes a ser esmagado, use o comando de ação, sendo obrigado a fazer isso algumas vezes para o portão se abrir e você sair. O próximo corredor tem uma parte em que você deverá equilibrar-se e depois passar pendurado na parede. Agarre-se na corda próxima para encontrar dois baús (**Phoenix Feather**). Continuando na área abaixo, derrote o Minotauro de pedra (a tática é igual à batalha anterior), e o trecho final o levará de volta ao Destiny's Atrium (refaça o caminho até o começo de The Bog of the Forgotten para encontrar dois novos baús, então volte).



Há uma entrada com uma imagem que lança uma bola de fogo, rebata esta para abrir um novo caminho onde terá que se pendurar (escale a parede após o primeiro gancho para encontrar dois baús).

THE HALL OF ATROPOS



Elimine os inimigos com braços de espada cuidadosamente (agora eles lançam projéteis), depois levante o portão junto ao Save Point. Na área seguinte, dentre os inimigos haverá alguns com manuscritos mágicos. Contra estes,

agarre-os para matá-los e, livrando-se de todos, haverá duas estátuas na sala e uma alavanca. Deixe as duas juntas da plataforma, empurre uma delas sobre a plataforma e gire a alavanca. Assim que levantar a plataforma, imediatamente empurre a estátua restante sob ela para travá-la, então suba. Chegando ao pátio externo, o lance de escada à direita o levará a uma arena com novos inimigos (agarre-os sempre que possível). Após a batalha, puxe a coluna na passagem seguinte e use-a para alcançar um baú escondido acima. Empurre a coluna para voltar ao Hall of Atropos. Use a coluna para alcançar a escada da plataforma acima. Siga para direita e visite a área ao lado para encontrar uma estátua, derrube-a no andar abaixo. Do lado oposto, encontram-se dois baús (**Phoenix Feather**) e uma entrada à direita. Indo por esta, adiante do Save Point, haverá uma sequência de lugares para se agarrar e chegar a um puzzle. Pise no botão para que as raízes se estendam até a ilha, use o amuleto e vá até a ilha – na parte baixa entre as árvores, abra um baú (**Phoenix Feather**), se optar por abri-lo, pise no botão na ilha e volte rapidamente até a estátua, repetindo o feito. Com o tempo lento, cruze da ilha central à outra do lado esquerdo. Fique sobre o novo botão, use o amuleto e vá até a ilha e siga no caminho à esquerda para repetir o mesmo procedimento e desta vez seguir para um novo caminho à esquerda na ilha.

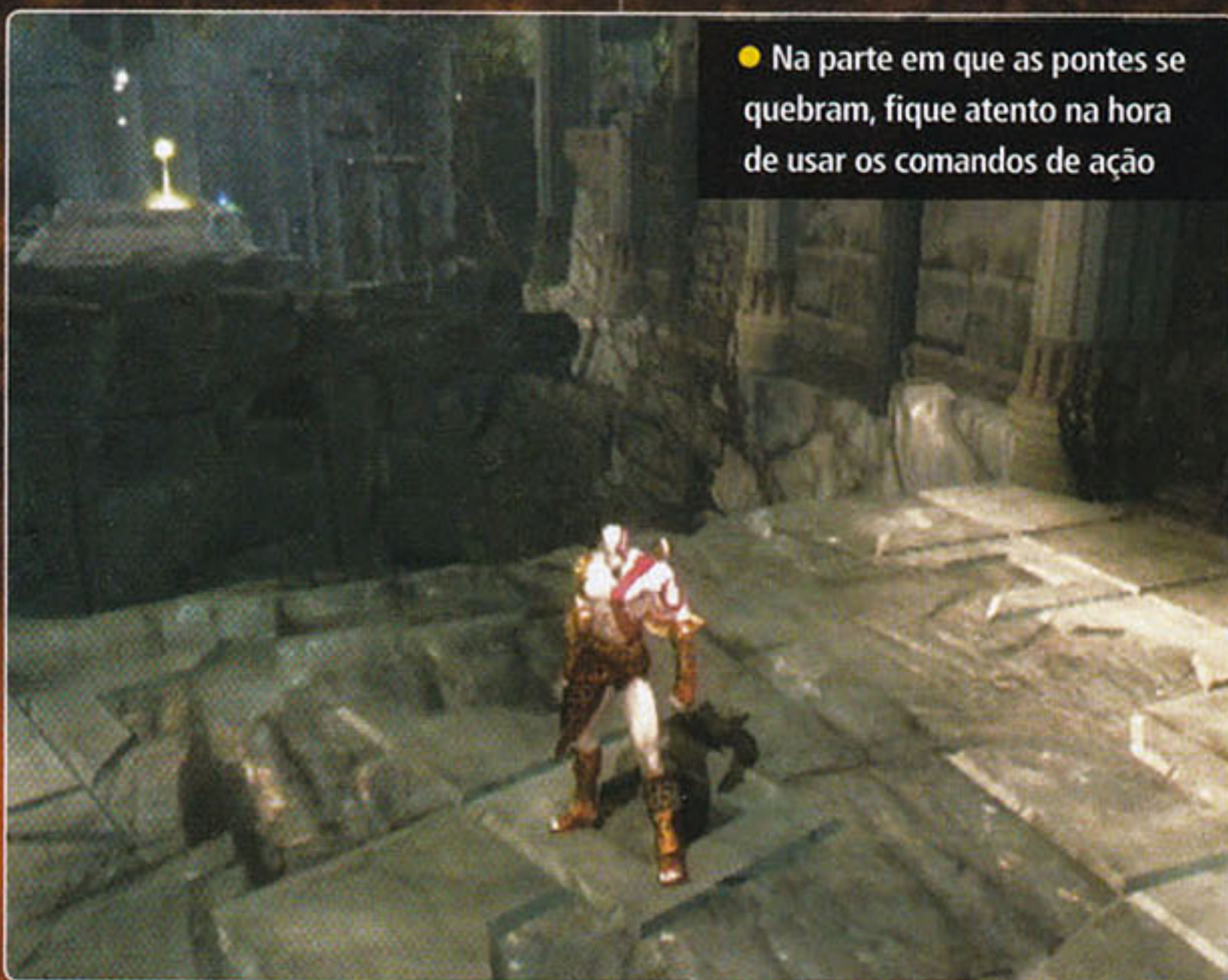


Um homem, Perseus, se desespera ao ver que Kratos entra na sala e a saída se fecha novamente. A frustração condensa o ódio de Perseus, preso naquele lugar há algum tempo. A presença de Kratos o faz acreditar que está sendo submetido a um teste das Irmãs do Destino.

CHEFE: PERSEUS



Perseus ficará invisível, então se oriente pelo movimento da água e rebata seus projéteis. Causando um bom dano, o comando de ação aparecerá. Acione-o rapidamente para anular a invisibilidade de Perseus. Agora defenda e rebata os



● Na parte em que as pontes se quebram, fique atento na hora de usar os comandos de ação

ataques do inimigo e, após mais um comando de ação, Perseus ficará sem espada. Rebata seus projéteis e, quando ficar cego com a luz, recobre o controle e defenda-se. Neste momento, encurrale-o contra a parede e, na sequência final do comando de ação, você obterá o Shield of Perseus. Desça pela corrente e, no Hall of Atropos, use o escudo na estátua. Posicione-a no encaixe da plataforma e erga a mesma girando a manivela. Suba na plataforma acima e rebata o raio restante do olho da face de pedra.

CROSSING THE LOWLANDS

Ignore a passagem à esquerda (na qual o chão fecha a portão), mate os arqueiros e siga até a área adiante, onde avistará uma ponte quebrada e um Save Point. Antes de avançar, suba nas raízes à direita e acione a alavanca para abrir uma grade abaixo. Visite a localidade para obter a arma Spear of Destiny e destrua os inimigos. Tendo acesso à estátua, leve-a até próximo da água no corredor ao lado anterior. Então use o amuleto para retardar o tempo e vá até aquela passagem ignorada no começo (a que tem um chão que fecha o portão) e entre rapidamente para abrir os baús (**Phoenix Feather** e **Urn of Olympus**).



Empurre a estátua de volta à área onde estava, deixe-a próxima da alavanca e gire-a para virar a estátua na direção contrária. Empurre a estátua no seu lugar de origem e vá para o Save Point da ponte destruída, usando o poder do amuleto. A sequência seguinte exigirá atenção em usar o desabamento para saltar (use o pulo duplo sempre e lembre-se de esperar aparecer o comando de ação na tela) e pendurar-se no ponto seguinte até chegar a uma caverna. Ao fundo desta, elimine as Sirens (rebata seus projéteis) e depois nos Minotauros. Na câmara seguinte, concentre seus ataques nos inimigos mais rápidos para depois livrar-se dos demais.

THE GREAT CHASM



Após o Save Point, siga pela ponte e você encontrará Icarus.

☞ *Enlouquecido, ele manda Kratos voltar, pois não poderá cruzar o desfiladeiro. Icarus, mesmo com suas asas, não conseguiu prosseguir e acredita que Kratos veio atrapalhar seu teste. Mas o guerreiro diz que vai falar com as Irmãs do Destino, deixando Icarus ainda mais inquieto a ponto de atacar Kratos e cair rumo ao mundo subterrâneo.*

CHEFE: ICARUS



Use os comandos de ação para ter a vantagem e espancar Icarus (seqüências alternadas de **□** e **△** e, vez ou outra, **○**) durante a queda. A batalha termina com a aquisição da Icarus Wings.

ATLAS



Escale o rosto do titã e use a Icarus Wings para alcançar as plataformas seguintes até chegar a uma caverna. Derrote os inimigos, puxe a coluna da passagem adiante e use-a para acessar dois baús (**Phoenix Feather**) na plataforma à esquerda. Depois leve a coluna novamente ao local de origem, mas faça isso de forma que você vá para o outro lado. Puxando a coluna ao máximo, use-a como plataforma para chegar ao andar acima. Adiante, haverá outro Minotauro de pedra. Quando a parede ao fundo se tornar escalável, fique nela para evitar a lava, além de esquivar das pedras lançadas pelo inimigo. Ao vencer, use a pedra como plataforma para chegar à passagem adiante e, antes de descer do outro lado, use a Icarus Wings para chegar a uma plataforma à esquerda contendo dois baús. Em frente, você encontrará um Save Point e, ao lado dele, acerte os tentáculos para liberar a plataforma flutuante. Use-a para chegar próximo do ponto onde terá que se pendurar e alcançar a abertura adiante (use a Icarus Wings).



Na caverna seguinte, destrua a pedra e use a Icarus Wings sobre o vapor para ganhar altura e chegar ao outro lado. Destrua os insetos e suas tocas, escale na parede e use o teto para chegar a dois baús. Agarre na parede adiante, destrua a estalactite e siga pendurado no teto no trecho seguinte. Destrua as estalactites no caminho para encontrar passagens secretas – na primeira, haverá dois baús (**Urn of Prometheus**), e, ao final deste trecho, você voltará ao último Save Point, onde derrubará estalactites sobre um ponto que acionará um jato de calor. Use a Icarus Wings e o jato de calor para chegar à plataforma adiante, onde terá que derrotar inimigos para girar uma alavanca. Feito isso, use a Icarus Wings para chegar às demais plataformas e ao Save Point. No caminho pela parede adiante, destrua as pedras no caminho e, no topo, solte-se para se agarrar nos pontos brilhantes e chegar à plataforma acima. Aqui haverá duas pedras e uma rampa. Empilhe as pedras, empurre-as à elevação adiante e puxe a pedra de cima para chegar à plataforma adiante – tem uma parede escalável ao lado que leva a um baú. A escalada seguinte terá desmoronamento de pedras, exigindo a troca de parede conforme avançar. No topo, destrua o elo danificado da corrente para livrar a mão de Atlas.

☞ *Kratos tenta conversar com o titã, que não o escuta ao primeiro momento e tenta esmagá-lo – fique atento aos comandos de ação –, mas quando Kratos mostra sua força próxima de um Olímpia, o guerreiro espartano menciona que tentará destruir Zeus. O titã fala que ele não teria muita chance, mas ao ouvir sobre a Blade of Olympus, Atlas conta como os titãs foram derrotados. Hades capturou sua alma e a batalha continuou, chegando ao momento em que a espada foi forjada e usada para vencer todos os titãs. Kratos sabe como é ser traído, mas esta foi a última vez.*



Você ganhará a magia Atlas Quake. Vença os inimigos no combate seguinte para ver mais uma conversa entre Kra-



● Se quiser evitar os Ciclopes, mate seus domadores antes destes usarem a trombeta

tos e Atlas. Voltando ao The Great Chasm, do Save Point adiante, use as Icarus Wings para alcançar as demais plataformas – plane até a parte escalável da primeira mais alta, para encontrar um baú –, acessando a entrada do palácio.

THE PALACE OF THE FATES

À direita da rampa, acione a alavanca e derrote os inimigos para girar a alavanca e entrar no palácio. Na primeira sala, acione a alavanca e evite o chão no qual os espinhos se projetarão. Enquanto a sala gira, nas grades da parede há uma que está aberta. Quando ela der acesso a uma parede móvel, puxe-a para neutralizar a armadilha. Vasculte as demais salas laterais para obter uma Crank Handle e abrir alguns baús. Siga o corredor à esquerda para chegar ao pátio externo do palácio. Na escada à direita, use a Crank Handle para apagar o jato de calor na passagem abaixo e use o amuleto para ter tempo de passar. Do Save Point seguinte, vá até o final do corredor e acione uma alavanca para abrir um portão antes de um jato de calor vindo do chão. Use a Icarus Wings para passar por cima do portão, então derrote os inimigos adiante.

AUDITORIUM OF LAHKESIS



Destrua a estrutura adiante e empurre o bloco para o outro extremo do andar,

passando na ponte, para encontrar um homem rezando. Deixe o bloco sobre o botão onde este se encontra e leve o homem até o livro na sala anterior, mas para isso terá que protegê-lo no caminho – use o Atlas Quake para derrubar os inimigos e leve o homem. Na sala do livro, livre-se dos inimigos e obrigue o homem a traduzir a escrita.

Ω *Ao fim dos dizeres, Kratos sacrifica o tradutor para que seu sangue seja drenado e oferecido às Irmãs do Destino. Isso faz com que uma delas, Lahkesis, apareça alegando que Kratos está indo muito bem em sua jornada.*

Examine a porta ao lado, pegue a Key of the Ram e levante a porta para voltar àquele pátio externo, onde encontrará uma porta similar. Use o item obtido para abri-la e ter acesso a um corredor-armadilha, no qual deve matar todos os inimigos antes das paredes se fecharem – use Rage of the Titans.

GARDEN OF THE GODS



Kratos encontrará estátuas dos deuses, na qual Athena se manifestará alertando-o de que os titãs não são confiáveis. Abra dois baús na sala e quebre a estátua, depois a parede e siga recostado na parede seguinte (logo que passar por dois baús atrás das grades, no ponto seguinte, aperte **RT** para encontrar uma entrada) até o Save Point. Adiante,

você terá que sacrificar algumas Sirens queimando-as com o fogo acionado com as alavancas. Do outro lado do rio de sangue, recue no corredor para abrir dois baús. Adiante haverá um puzzle usando a luz do Sol. Escale na parede e destrua as estalactites de gelo para que a luz do Sol entre. Acione a alavanca atrás da estátua da águia (centro da sala) para derreter o gelo de uma parede. Puxe o refletor de luz em sentido anti-horário na sala e use-o para refletir a luz do teto em um dos símbolos diante da estátua da águia. Feito isso, gire as três alavancas de forma que você forme o símbolo escuro na parte em que a luz está sendo refletida para derreter a estátua da águia. Gire a estátua e acione seu fogo para derreter as demais passagens. Na sala seguinte, derrote os inimigos voadores e destrua os ninhos nas paredes e no teto. Depois gire a alavanca para descer o gancho e pendurar-se neste para chegar ao andar acima. Na câmara seguinte, derrote os Cerberus e suas crias. No Save Point do andar acima, visite a plataforma do outro lado para abrir alguns baús (inclusive, desça pela lateral deste lado para chegar aos dois baús entre as grades no andar abaixo).

AUDITORIUM OF ATROPOS

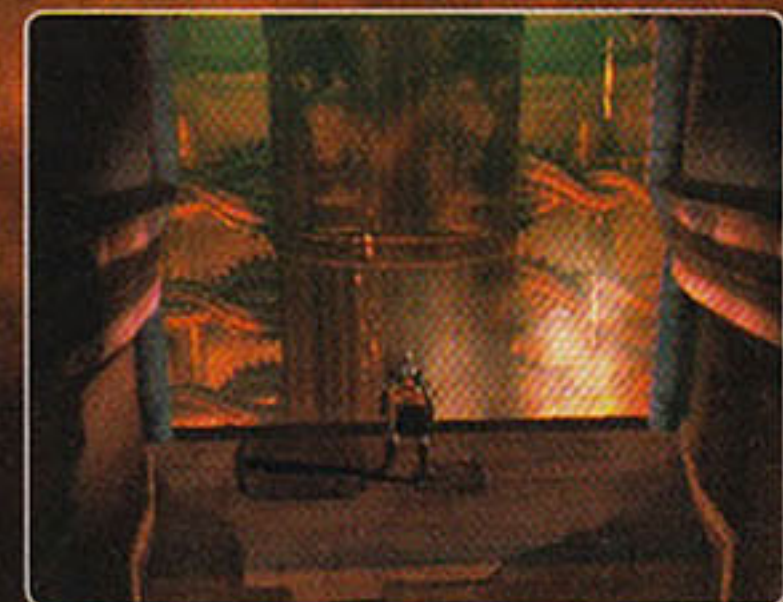


Haverá uma estátua, leve-a até o final do caminho onde um homem cometerá suicídio. Abra o portão e posicione a estátua sob este, depois entre no espelho do tempo à esquerda para voltar até o momento antes do homem se matar. Imediatamente use o amuleto e impeça o homem de se matar, para obrigá-lo a ler o livro.

Ω *Com mais um sacrifício, Lahkesis aparecerá mais uma vez falando que é preciso libertar a Fênix para que Kratos tenha uma segunda chance de corrigir sua vida e chegar às Irmãs do Destino.*

Examine a porta à direita para pegar o Warrior's Skull, levante a porta e o caminho adiante o levará a uma alavanca com um jato de vento. Gire-se e use a

Icarus Wings para chegar à abertura da parede. Acione a alavanca seguinte para aumentar o jato de vento, então use-o mais uma vez para chegar ao teto. Desça a plataforma seguinte para voltar ao pátio externo inicial. Vença os Ciclopes e use o artefato na porta do outro lado, então a levante. Na câmara seguinte, use a grande corrente para descer a plataforma e rapidamente destrua os esqueletos que se erguerão (use Cronos Rage para atrasar os inimigos). No fim da descida, levante o portão rapidamente, abra dois baús no canto de baixo da tela e siga pendurado na corda até a plataforma no rio de lava. Escale a parede onde se encontram os inimigos e elimine a todos para subir na parede do lado oposto e ir pendurado no teto até o outro extremo – durante esta travessia, acompanhe a parede à esquerda para encontrar um baú secreto.



Ao usar a Icarus Wings no jato de vapor adiante, repita o feito ao longo da sala com as colunas giratórias, seguindo no mesmo sentido dos espinhos e contando com os jatos de calor para se manter no ar – na última sala da coluna de espinho, tem uma abertura à direita da saída, onde se encontra um baú.

THE PHOENIX CHAMBER



Examine o livro adiante e ignore a alavanca, então prossiga para a passagem à esquerda onde encontrará outra alavanca e uma câmara de espinhos. Acione a alavanca e imediatamente quebre a parede à esquerda, depois volte para próximo da alavanca antes de os espinhos se erguerem. Agora você poderá utilizar o Amulet of the Fates para retardar o tempo da armadilha, depois pegue o Hail

of Boreas no corpo sobre a alavanca giratória próxima e volte ao ponto seguro. Agora acione a alavanca mais uma vez e gire a outra para abrir um portão ao fundo e, quando a abertura for suficiente, use o amuleto para ter tempo de avançar. No corredor adiante, logo que virar à direita próximo de uns baús isolados, use a fenda da parede ao lado para alcançar uma entrada do lado oposto e acessar os baús vistos há pouco. O final do corredor termina em uma sala com rajadas de fogo, na qual você deverá empurrar a estátua de Icarus e usá-la como proteção (há duas grades que podem ser levantadas aqui). Ao mesmo tempo, use Cronos' Rage para retardar os inimigos enquanto leva a estátua até diante da alavanca.



Livre-se dos cavaleiros e então empurre a estátua para cima de um dos botões adiante e, no intervalo do fogo, use Kratos para pisar no outro e ter acesso à passagem adiante, mas seja rápido. Entrando na passagem, empurre a urna para voltar à entrada da Phoenix Chamber. Deixe a urna até o encaixe no chão, livre-se dos inimigos e acione a alavanca adiante, para despertar a Phoenix. Do Save Point, use o pulo duplo para chegar à plataforma mais baixa e encontrar um baú, mas independente disso, você terá que usar a Icarus Wings com o jato de calor para alcançar o caminho acima. Haverá mais dois baús cercando a alavanca que suspende a plataforma até o pátio externo do Palace of the Fates. Ao subir, examine a face da estátua atrás de você para chegar à trombeta e libertar a Fênix. Use as plataformas onde estavam as estátuas gigantes para chegar à porta à esquerda. Acione a alavanca na sala adiante e escale a parede à esquerda, depois destrua as correntes dos portões da sala para acessar uma coluna móvel.



Acione a alavanca, livre-se dos inimigos e posicione a coluna entre a plataforma e o teto da tela para travar a abertura. Suba na plataforma e puxe a coluna, então use-a para destruir a corrente da grade. Gire a alavanca adiante para suspender as colunas do pátio externo. Na sala ao lado, gire a outra alavanca para liberar uma passagem à sua frente.

CHEFE: UNKNOWN-SOLDIER



Um guerreiro misterioso lutará com você nas sombras. Procure repelir os ataques e contra-ataque usando Rage of the Titans. Fique só nisso até aparecer o comando de ação.

Q Ao sair das sombras, Kratos descobre que lutava contra seu próprio soldado, o qual havia mandado reunir o exército. O soldado, antes de morrer, diz que Esparta não existe mais. Zeus destruiu toda a cidade e matou todos. Sem escolha, ele tentou encontrar as Irmãs do Destino, mas agora só tem Kratos como única esperança. Kratos esbraveja contra Zeus, chamando-o de covarde, e não se importando com a imensa criatura que surge. Ele perde a fé em sua batalha e se deixa agarrar pelo Kraken, aproximando-se da morte mais uma vez. Seus pesadelos se acumulam diante da destruição de sua cidade. Gaia manifesta-se na imagem da esposa de Kratos e o encoraja a continuar, fazendo-o acreditar novamente que é capaz de derrotar os deuses. Pois se ele não fizer isso, Zeus o atormentará com seus pesadelos por toda eternidade. Gaia dá a Kratos a chama da fúria dos espartanos que morreram na cidade.

CHEFE: KRAKEN

Com o upgrade da magia Rage of the Titans, ative-a para livrar-se do monstro. Acerte o tentáculo direito do monstro enrolado na coluna para revelar um botão no chão. Deixe o corpo do soldado sobre o botão e use o jato de vento da grade para planar com a Icarus Wings até a cabeça do Kraken e atacá-lo. Quando a criatura prender o tentáculo, suba no mesmo e destrua o



● Apesar da aparência aterradora, o Kraken é um dos mais fáceis de se derrotar

ponto indicado. Repita o procedimento usando o corpo do soldado, resultando em outro tentáculo cortado. Agora basta acertar os tentáculos enrolados nas colunas para derrubar o monstro e, por fim, acionar a alavanca que finalizará a batalha. Vá até a Fênix, abra os baús e comande a ave para chegar ao templo onde o destino é traçado.

THE TEMPLE OF THE FATES

Tudo dentro do templo flui lentamente, então avance até a plataforma adiante e destrua o cristal. Agora você ter que fazer os dois sinos tocarem juntos para trincar a face de pedra adiante. Vá ao sino com a imagem de Cronos e acione-o. Em seguida, use o amuleto para retardar o tempo e vá à plataforma com o ariete e acione-o para tocar o segundo sino antes das badaladas do primeiro cessarem. Feito corretamente, a face de pedra trincará. Abaixo da plataforma

gire a alavanca para encaixar a peça no buraco, depois mergulhe e acione a alavanca submersa para girar a plataforma. Com essa possibilidade, poderá alcançar seis baús (três em cada canto da tela). Gire a plataforma de forma que o ariete aponte na direção inferior esquerda da tela, retarde o tempo, suba na plataforma, depois no ariete e deste use Icarus Wings para chegar aos baús – repita o mesmo procedimento do outro lado da tela. Independente disso, gire o ariete de frente para a face da estátua e use-o para quebrá-la.



● Seja paciente na hora de usar o ariete para alcançar os baús em diferentes lados do cenário



● No combate contra Lahkesis, observe bem o ritmo de seus ataques para rebatê-los

THE THRONE OF LAHKESIS

Mais adiante, após levantar um portão, você chegará à sala do trono, onde enfrentará mais um combate.

Lahkesis aparecerá e Kratos a mandará sair de seu caminho, mas ela diz que ninguém pode mudar o destino. Alega também que ele não é destinado a acabar com Zeus e que Gaia o manipula. Mas em sua arrogância, Kratos diz que ninguém manipula o destino dele. Lahkesis, vendo que o guerreiro não recuará, tentará impedi-lo.

CHEFE: LAHKESIS

No campo de batalha, você terá três espelhos do tempo, além da própria Lahkesis, atacando-o. Procure rebater os projéteis dela, além de atacar com tudo quando ela vacilar. Lahkesis poderá lançar seu cajado ou usar uma investida aérea, apenas afaste-se dela para evitar os ataques. Quando ela estiver voando alto, agarre-se nos ganchos (também para fugir do chão, quando este estiver verde) e derrube-a. Quando o comando de ação aparecer, você terá que saltar até ela para executá-lo.

"Você não pode vencer o destino", diz Lahkesis ao libertar o poder de sua irmã Atropos. Esta leva Kratos a uma memória passada, no combate entre Ares e ele após abrir a caixa de Pandora. Para acabar com Kratos, ela diz que destruirá a espada gigante da estátua de Athena, a qual o espartano usou para matar Ares. Mudar o passado para extinguir o futuro.

CHEFE: ATROPOS

Enquanto Atropos voa distante, procure

usar o Typhon's Bane para acertá-la (além de rebater seus projéteis), ao mesmo tempo em que se livra dos inimigos próximos a você. Quando ela se aproximar para danificar a espada, ataque-a imediatamente com os mais fortes combos que souber fazer. Logo após executar com sucesso o comando de ação em Atropos, Kratos manterá seu passado intacto.

CHEFE: LAHKESIS & ATROPOS



O nível da batalha com Lahkesis será similar à primeira vez, só que com um ritmo mais intenso. Atropos se projetará do espelho para lançar projéteis (rebata-os) e sempre que atordoar Lahkesis, use o Amulet of the Fates para retardar o tempo e concentre seus ataques até derrubar Atropos. Quando o espelho ficar trincado, quebre-o e repita o processo de ataque. Restando apenas um espelho, Lahkesis usará colunas de energia como ataque. A batalha terminará com um último comando de ação, quando Lahkesis e Atropos serão seladas no espelho, restando quebrá-lo para encontrar a passagem. Adiante na água, em ambos os lados do Save Point, abra dois baús. No salão em frente, escale a parede e siga para a passagem superior do outro lado – use Icarus Wings para visitar passagens laterais, pouco antes do caminho adiante, para abrir mais baús.

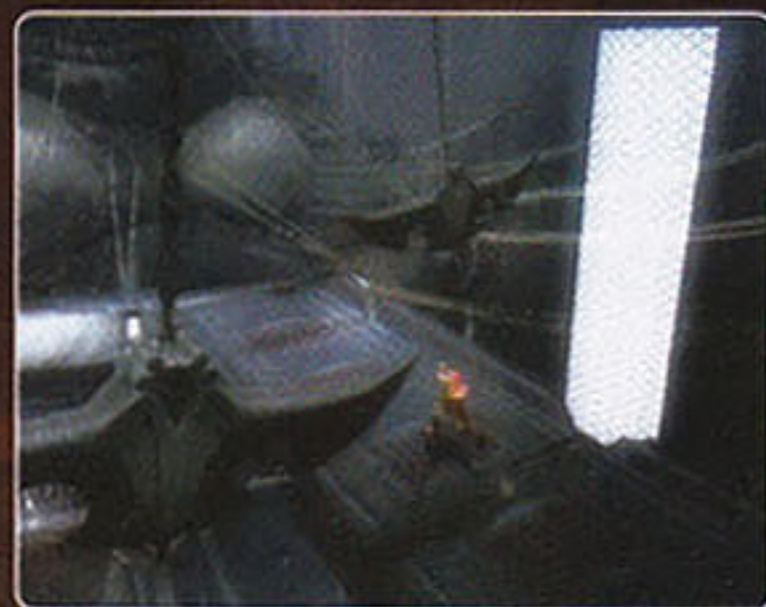


● Ok, não é um inimigo... é apenas a porta de acesso à terceira das Irmãs do Destino

THE INNER SANCTUM

Na área adiante, você verá a terceira das Irmãs do Destino, Clotho. Quebre a parede à direita e ao longo do corredor, deverá vencer algumas batalhas em campos isolados de energia com alguns trechos em que eles se alternam. Mas se chegou até aqui, não terá tantos problemas para vencer, mas o ritmo de ataque sobre você é muito elevado – procure usar as divisões de energia para separar os inimigos e destruí-los facilmente. Ao final do corredor, acerte as mãos da estátua na porta e levante o trinco, só então a porta poderá ser aberta.

THE LOOM CHAMBER



Passando por entre os pêndulos, siga para o lado esquerdo e acerte o braço de Clotho. Depois gire a alavanca adiante para liberar acesso ao baú acima. Do lado oposto, repita o mesmo procedimento, mas use o Cronos' Rage para destruir corpos que barram a abertura da grade. Deste ponto, você chegará ao andar seguinte.



Logo que subir, acione a alavanca à direita e acerte o braço de Clotho, depois acione a alavanca. Mova o mecanismo ao lado em sentido anti-horário e, na próxima mão, suba na corda ao lado. Use Cronos' Rage para imobilizar a mão e acione a alavanca para prendê-la. Continue girando o mecanismo até próximo da mão seguinte, inutilize-a e continue empurrando o mecanismo até chegar a um aparador. Pise no meio do mecanismo para suspender a urna e prendê-la, derrube a mão novamente e empurre o mecanismo de volta, levando o pêndulo sobre a mão e prendendo-a. Suba na corda deste e acione a alavanca na plataforma próxima.

CHEFE: CLOTHO



Siga para o lado direito da tela, salte e use Cronos' Rage para destruir dois corpos que obstruem o movimento do mecanismo. Use o amuleto para retardar o tempo e neutralize o braço de Clotho, depois empurre o mecanismo para que a alavanca adiante seja posicionada. Posicione a alavanca na frente de Clotho, neutralize seus braços e acione a alavanca para suspender um pêndulo. Gire e depois puxe-o para selar o destino de Clotho em um último comando de ação. Após o combate, visite a câmara atrás da criatura para chegar até um grande



espelho, fonte do poder das Irmãs do Destino. Acione a alavanca adiante e sua linha do destino ficará exposta. Volte até o corpo de Clotho e, de frente ao corpo da criatura, puxe a linha do destino à direita para voltar a eventos passados no espelho (se puxar o fio errado, o espelho se rachará). Feito corretamente, você terá 30 segundos para entrar no espelho. Use o Amulet of the Fates para ganhar tempo, voltando até o momento em que foi traído por Zeus.

Q Para surpresa de Zeus, Kratos pega a Blade of Olympus e revela que as Irmãs do Destino estão mortas. Então, Zeus se eleva aos céus levando Kratos consigo, dando início à mais incrível batalha.

THE SUMMIT OF SACRIFICE

CHEFE: ZEUS

1ª ETAPA: Zeus evocará algumas Sirens, além de atacá-lo com trovões

(que podem ser rebatidos) e tremores de terra (use Atlas Quake para evitar o dano). Mate as Sirens e finalize com o comando de ação, para seus gritos afetarem o gigante. Quando ele der socos no centro do campo de batalha, ataque sua mão. Repita o procedimento até aparecer o comando de ação e usar a Blade of Olympus para drenar parte de seus poderes.

2ª ETAPA: Com seu tamanho reduzido, o combate físico será intenso e a maioria dos ataques de Zeus pode ser rebatida, além de evitados – atenção ao ritmo dos mesmos –, mas tenha extremo cuidado com sua velocidade e a sequência de socos (neste caso, fique longe dele no último golpe). Causando dano suficiente, Zeus tomará a Blade of Olympus de Kratos. Mantenha o ritmo de ataque junto com Atlas Quake (se estiver no nível máximo, melhor) para causar grandes danos e evitar a maioria dos ataques. Quando Zeus ficar no meio da arena, ficará propenso a um comando de ação para tomar a Blade of Olympus. Feito isso, vá até a coluna próxima a Zeus e use-a para acertá-lo mais uma vez. Repita todo o procedimento desta etapa até o comando de ação, tendo ainda mais cuidado



com o escudo elétrico de Zeus – o Atlas Quake torna-se imprescindível –, até executar mais um comando de ação no qual derrubará toda uma estrutura sobre o inimigo. Zeus voltará a ser um gigante e iniciará um comando de ação no qual Kratos dirá que se renderá a ele, oferecendo sua vida em troca da liberdade do tormento. Zeus concorda em tirar a sua vida, mas diz que seu tormento estará começando. Neste momento, fique atento aos comandos de ação para revidar e limpar o chão com a cara de Zeus.



Q Athena intervém na batalha diante da iminente morte de Zeus, mas a fúria de Kratos o cega a ponto de atacar o deus dos deuses e não deter a lâmina que acaba atravessando Athena durante sua tentativa de proteger o Olimpo. Tudo o que Kratos queria era destruir Zeus, mas em seu sacrifício Athena diz que Zeus é o Olimpo. Por medo, ela tentou intervir para impedir que o ciclo de destruição se repetisse. Zeus destruiu seu pai, Cronos, e se tornou o deus dos deuses, e agora Kratos segue o mesmo caminho. Kratos não aceita que Zeus seja seu pai, fazendo com que o último pedido de Athena (defender Zeus) não seja atendido. Kratos proclama que o tempo dos deuses chegou ao fim e o Olimpo terá que cair. Gaia o lembra de que ele tem o poder do tempo, fazendo-o pensar em algo.



De volta a Loom Chamber, vá até o fio de seu destino e puxe-o novamente. Use o Amulet of the Fates para voltar a tempo de chegar ao espelho e voltar no distante passado da batalha dos titãs.

Q O guerreiro chama por Gaia em meio à batalha e esta diz que eles (os titãs) o aguardavam. Kratos revela que Zeus é fraco, Ares e Athena estão mortos, e ele possui a Blade of Olympus. Já que o passado não pode ser mudado, Kratos leva todos os titãs para o futuro, onde o poder deles será suficiente para a vitória. Enquanto isso, Zeus faz uma declaração aos deuses restantes, explicando a situação em que as coisas caminham, mas diz que o Olimpo prevalecerá. É então que um tremor chama a atenção de todos, que avistam os titãs escalando o Monte Olimpo. Kratos, sobre Gaia, grita para Zeus dizendo que seu filho está de volta. E assim começa o fim...



● Não se assuste com o tamanho avantajado de Zeus, apenas trate de decorar o ritmo de seus ataques para revidá-los com exatidão



Aproveite cada canto da cidade do pecado

Por Daniel Nieuwenhuizen

NA EDIÇÃO 42 DA SDP, você conferiu a estratégia completa do mais novo Grand Theft Auto. E como a versão de PS2 é idêntica à de PSP (mostrada no detonado), chegou a hora de você descobrir todos os extras que a cidade de Vice City Stories tem para oferecer. Não deixe de conferir o Mega Mapa exclusivo que descolamos no final da estratégia. Lá você encontrará a solução para todos os extras do game.

Ilha Leste

VOANDO ALTO

No Escobar International, procure pelo avião biplano estacionado. A bordo dele, você terá que passar por vários pontos e bater o tempo de quatro minutos. Não tem muito segredo: preste atenção no trajeto e vá com cuidado. Tente decorar o circuito e boa sorte. Como recompensa, você recebe dinheiro.

O HELICÓPTERO

Atrás de um dos quartéis dos bombeiros, na segunda ilha, você encontra um helicóptero. Suba nele. Você terá que voar e apagar o fogo nos prédios sinalizados. Para pegar mais água, basta voar perto do oceano. Pela ajuda à sociedade, você ganha dinheiro conforme completa as missões.

CORRIDA NO HAITI

Completando a missão "From Zero to Hero", você habilita o veículo que

fica localizado embaixo de uma ponte vermelha, no Little Haiti. Dentro dele, corra para passar pelos pontos indicados antes de 1:45. Evite, ao máximo, acelerar nas curvas. Quando completar, mais dinheiro no bolso.

PCJ

Desde o começo do jogo, você pode ir até a delegacia de polícia em Downtown e subir na moto. Ali, passe pelos 26 pontos que estão espalhados em volta do local para conseguir completar o minigame e arrecadar mais algum dinheiro para o bolso de Vic.

TREINANDO A MIRA

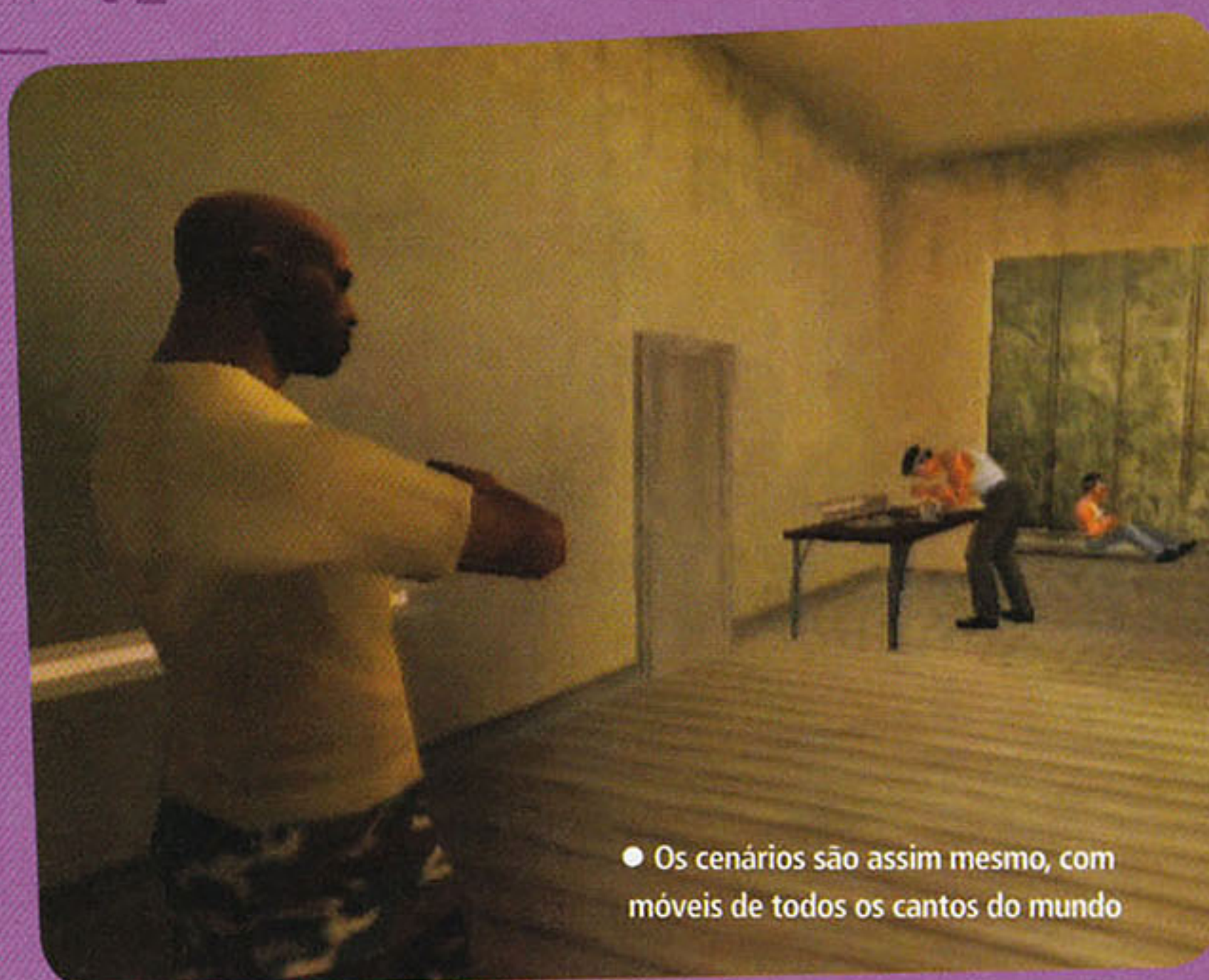
Depois da missão do jogo, vá para o porto e entre na casa de tiro. Ali, você pode participar de um jogo para atingir a pontuação necessária. Ao todo são cinco fases, cada uma com um tipo de arma diferente. Ao completar todos, além de dinheiro, Vic passa a contar com um (bem-vindo) desconto no Ammu-nation.

LOBO DOS CÉUS

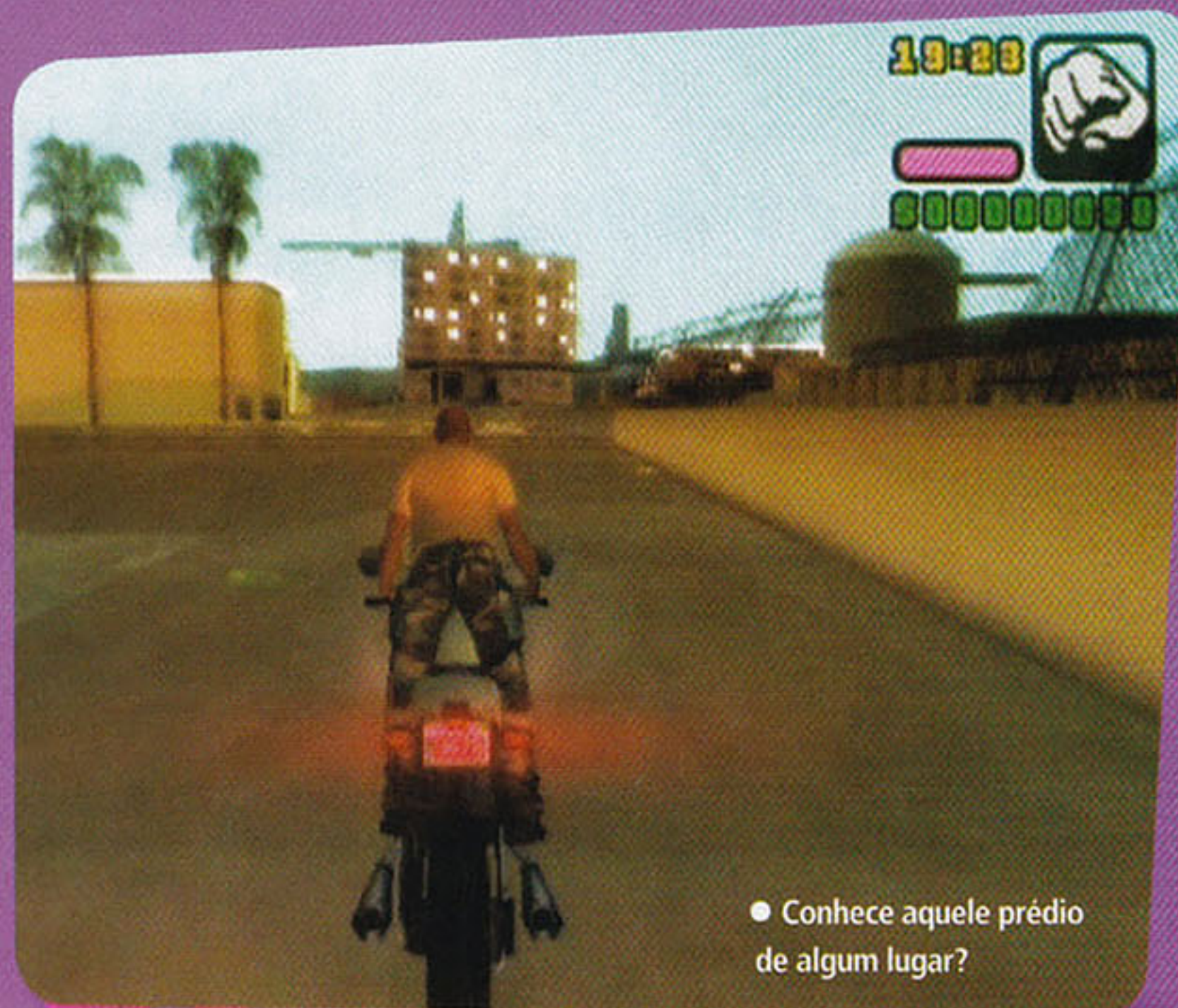
Depois de completar o jogo, vá até o hangar que fica um pouco ao sul de onde você achou o biplano. Novamente, você precisa voar rápido – a única diferença é que desta vez, além de velocidade, é fundamental ter uma boa mira para destruir alguns lugares antes do tempo acabar. Como recompensa, você ganha dinheiro.

CONTRA O TEMPO

Desde o começo do jogo, você pode participar de disputas contra o tempo, na pista localizada na parte superior da ilha. Ali, você precisa testar a habilidade em corridas variadas com três veículos diferentes. Complete-as para arrecadar algum dinheiro.



● Os cenários são assim mesmo, com móveis de todos os cantos do mundo



● Conhece aquele prédio de algum lugar?

COMANDOS

A pé

START	Menu	R2	Selecionar arma
SELECT	Selecionar câmera	R1	Mirar
L2	Selecionar arma	△	Entrar no veículo
L1	Ajustar a câmera	○	Atacar
		□	Pular
		×	Correr
L3	Move a personagem		

COMANDOS

No veículo

START	Menu	R2	Olha para a direita
		R1	Freio de mão
L2	Olha para a esquerda	△	Sair do veículo
L1	Mudar a rádio	○	Atirar
		□	Freio
		×	Acelerar
L3	Controlar o veículo	R3	Buzina

Ilha Leste

CURTINDO O AR

Ao completar a missão "From Zero to Hero", entrando pela parte norte do aeroporto, é possível chegar até o Maverick. Entre nele para começar a missão. Aqui, você precisa voar por vários pontos e parar neles para o turista tirar fotos. No fim, deixe o seu cliente de volta no aeroporto.

DOCAS DIVERTIDAS

Vá até a parte sul do condomínio onde fica a casa de Save da 101 Bayshore. Suba na PCJ e complete a corrida em 1:15 para conseguir algum dinheiro.

DESCARREGAR RAIVA

Pegue o Linerunner estacionado em South Viceport, perto de algumas caixas. Com ele, cause US\$ 1.700 de

prejuízo em três minutos. É uma boa oportunidade de aliviar o estresse.

O MEMORIAL

Logo que habilitar a segunda ilha, procure pelo biplano estacionado do lado oeste do aeroporto Escobar. Com ele, termine a corrida em menos de 4:50 para sair com a recompensa em dinheiro vivo.

Ilha Oeste

PATRULHA PRAIEIRA

Na praia de Vice Point, você encontra este minigame perto de uma tenda de salva-vidas.

Aqui você precisa levar salva-vidas até as vítimas ou levar um paramédico até algum lugar. Para não descartar a violência, também pode aparecer alguma gangue de motoqueiros pronta para arrumar encrenca e aí você já sabe o que fazer com eles. Se completar todas as missões, ganha transporte à prova de balas por US\$ 4.000 no Sunshine Autos e também não se cansar quando estiver nadando rápido.

MAIS CORRIDAS NA ÁGUA

No Bovver '64, estacionado nas docas ao norte. Dentro dele, corra para completar a corrida antes do tempo indicado e faturar mais US\$ 500.

PCJ, A CONTINUAÇÃO

A moto está estacionada na ponte de Prawn Island. A bordo dela, você precisará correr para atravessar os 27 pontos antes de 1:30. Se for rápido, consegue mais algum dinheiro.

ÀS DA TERRA, MAR E AR

Em Ocean Beach, vá para perto do farol e procure a Sanchez. Quando subir nela, comece a correr para superar o tempo. Aqui, você terá que correr com a moto, depois passar para um jet ski e finalmente usar um helicóptero para terminar a corrida. É bem difícil e exige prática – e paga pouco.

CRASH!

Perto do Interglobal Studios, no Coach, você pode começar mais um game de destruição. Seu objetivo é causar US\$ 2 mil de danos antes que o tempo acabe. Para isso, bata forte e sem parar. Atrair policiais pode ser uma boa idéia. A recompensa é boa, pelo esforço.



CURTINDO O SHOPPING

No andar térreo, procure pela BMX à mostra na parte noroeste. Suba nela e passe pelos cinquenta pontos, realizando manobras, antes de 4:30, para se dar bem.

JOGANDO NA ÁGUA

Quando completar a missão "Say Cheese", vá até o jet ski atrás do Interglobal Studios. Bata os recordes das quatro pistas para sair com US\$ 2.500.

O CLUBE DO SWING

Quando completar "Home's On The Range", vá até a pista em Leaf Links. Novamente, jogue golfe para testar sua mira e suas habilidades explosivas. Além disso, coloque mais algum dinheiro no bolso.

O PAPAIZÃO

Vá até o carrinho perto da pista de golfe em Leaf Links, complete as três voltas antes de seis minutos e leve uma recompensa gorda para casa.

CURTINDO O ESTACIONAMENTO

Vá até a entrada do estacionamento de Washington Beach e, perto do muro à direita, você encontra uma PCJ. Em cima dela, corra o máximo que puder para passar por todos os pontos antes de 1:10.

VOANDO BAIXO

Perto da Sanchez, em Washington Beach. Entre no Skimmer e complete a corrida em 2:30 para se dar bem e levar mais algum dinheiro. Use o breque forçado para ajudar nas curvas.





● A missão é simples, atire até o carro explodir

Diferenças das versões PSP e PS2

Basicamente, a versão de Vice City Stories para PS2 não traz diferença alguma em relação à de PSP. Com exceção dos comandos com mais opções e da tela que perdeu suas dimensões em widescreen, os jogadores da versão de PSP levam vantagem por poder escolher suas MP3 favoritas e carregá-las no game através do Memory Stick do portátil. Para os jogadores da versão de PS2, mais nove balões podem ser encontrados (totalizando 99), além de algumas tarefas adicionais que lhe garantem uma grana extra no game (descritas neste detonado).



● Esta motoca dá inveja aos Chips...

Outros

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA

Quando terminar a missão "To Victor, the spoils", você pode invadir diversos locais para completar missões e construir seu império. Com isso, poderá recrutar membros para andar ao seu lado. Também pode investir nos locais para melhorá-los e receber um retorno melhor. Ao todo, são 30 lugares para dominar.

Haverá algumas vezes em que o local que você domina começará a ser atacado. Nessa hora, é importante correr para lá e acabar com os ataques inimigos, caso contrário, terá que arcar com o custo do reparo. E nem adianta pensar que os membros da sua gangue resolverão o problema, pois isso não acontecerá.

Entre as missões necessárias em cada um dos lugares, existem várias coisas a se fazer:

Como Loan Shark, você tem que buscar um veículo indicado, roubar e levar a um local indicado. Em outros, como o de extorsão, é fundamental saber como se sair bem: destrua o local, acabe com a gangue que está de guarda, acabe com ataques inimigos ou invista contra algum dos lugares deles.

Também é possível entrar no mundo da prostituição. Nele, você leva as garotas de programa para os clientes e, algumas vezes, precisa tomar atitudes drásticas caso eles sejam agressivos, se neguem a pagar ou tentem enganar você.

Na hora de negociar drogas, você passa por seis fases até se tornar um traficante respeitado. Na primeira, você precisa levar a mala de dinheiro e voltar reabastecido.

Na segunda, o objetivo é o mesmo, mas os negociadores tentam atacar. E você precisa matá-los. Na terceira, o processo é igual à primeira. Na quarta, você precisa dar conta de um fugitivo.

Quando chegar à quinta, prepare-se para batalhar com os motoqueiros e, na sexta, você terá que negociar no mar.

Como contrabandista, você terá que pegar pacotes e levá-los embora, para um local seguro. Conforme as fases avançarem, alguns rivais e a polícia aparecem para atrapalhar seu trabalho.

Por fim, para terminar as missões e deixar seu império em ordem, você terá que completar missões de roubo. Na primeira, você precisa pegar um carro e correr para um lugar seguro. Em seguida, roubar mais um veículo que estará protegido.

Na terceira missão, terá que interromper um Squallo e recuperar uma maleta. As três últimas missões são similares às primeiras.

Ao conseguir todos os prédios e construir o império, você ganha veículos comerciais à prova de bala, mais dinheiro e diversas roupas novas.

BOMBEIRO

Disponível desde o começo do jogo, basta pegar algum caminhão dos "Firefighters" e ativar o minigame. Para achar um, procure alguma estação de bombeiros.

Com o carro dos bombeiros, você terá que ir até um lugar aleatório, indicado no mapa, e apagar o fogo. Mire com cuidado e mantenha sempre uma distância razoável do local em chamas, só para evitar acidentes. Quando completar todas as missões, Vic não é mais atingido por fogo.

PARAMÉDICO

Disponível desde o começo do jogo, basta entrar na ambulância e ativar o minigame. Os veículos são facilmente encontrados em hospitais.

Aqui, você precisa pegar pacientes e levá-los para o hospital. Apesar da ambulân-

cia não ser o melhor veículo do mundo, ela tem uma sirene, que pode ser ativada apertando ↓ no direcional. Ela serve para alertar os carros da sua passagem e facilitar sua corrida pelo trânsito. Como recompensa por completar a modalidade, Vic poderá correr ilimitadamente.

MÉDICO VOADOR

Logo que chegar à segunda ilha, você pode ir até o hospital perto da ponte e pegar um helicóptero. Com ele, desça para buscar pacientes e tome cuidado para não acertar nada e acabar morto. Quando completar todas as missões, sua barra de energia aumenta.

"TAXI DRIVER"

Desde o começo do jogo, roube um táxi em qualquer lugar da cidade e, dentro dele, ative o minigame.

Para ser um bom taxista, faça o que seu cliente pedir. Alguns querem uma viagem

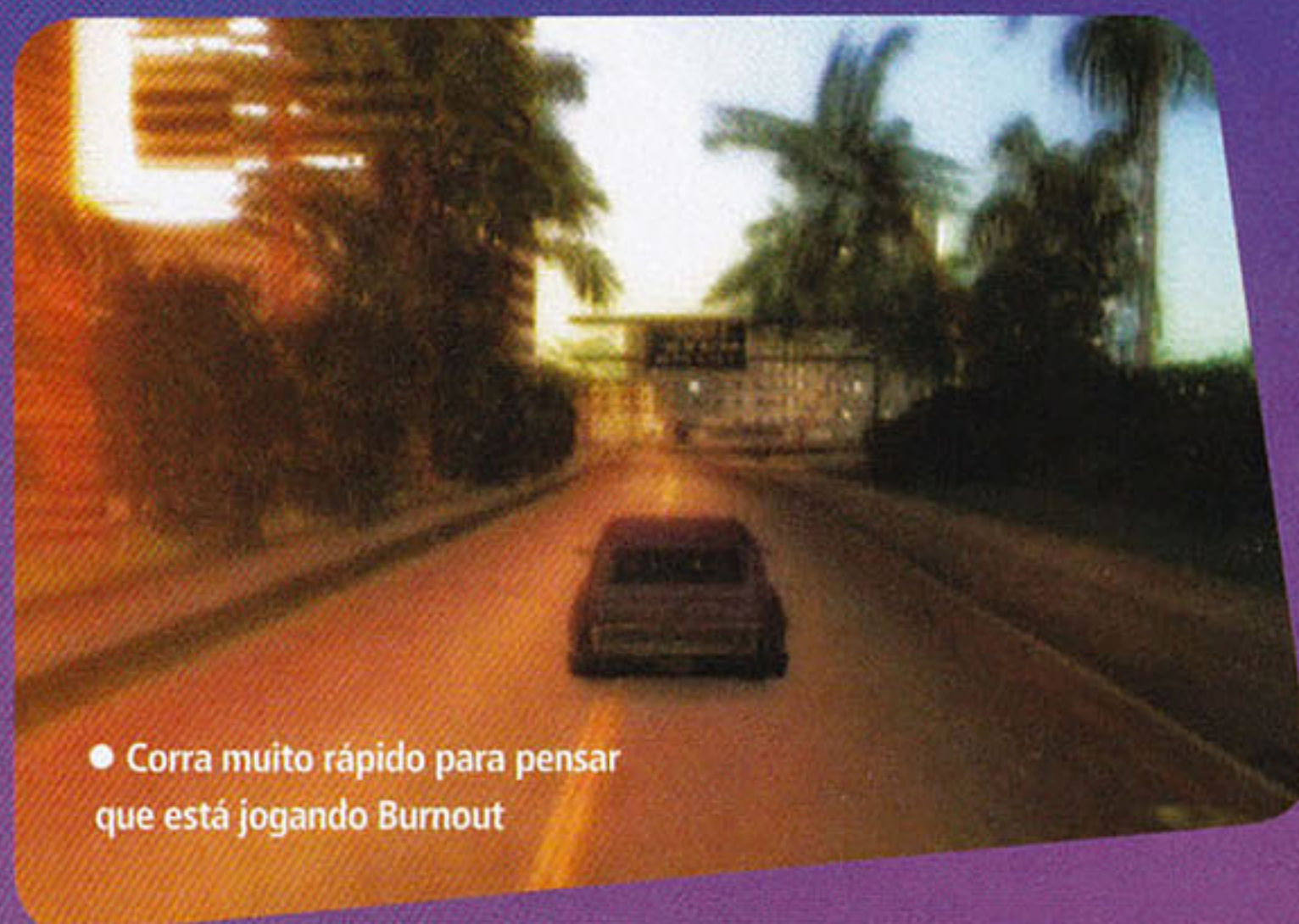
rápida, outros precisam passar em diversos locais e também há aqueles que querem seguir algum veículo. As viagens valem dinheiro e, no fim, você ganha a habilidade de saltar com o táxi. Para isso, aperte o botão ↓.

JOGANDO DO OUTRO LADO

Para passar de criminoso a policial, roube uma viatura policial na rua ou em alguma delegacia. Neste caso, vale qualquer tipo de veículo, contanto que seja da lei. Como sempre, ao assumir o controle, ative o minigame.

Aqui, você precisa acabar com as ameaças criminosas. Não muito diferente das missões normais, você precisa de habilidade no volante para perseguir os ladrões e, também, de uma mão rápida para matar todos eles. Além da grana, recebida casualmente, no final você ganha uma barra de armadura maior.





● Corra muito rápido para pensar que está jogando Burnout

Guia dos sonhos

Quer dizer que você perdeu a edição 42 da SDP que trouxe o detonado completo de Vice City Stories? Tudo bem. Acesse o nosso site (www.heroi.com.br) e confira o PDF do detonado completo que publicamos na revista. Não tem internet? Relaxa, campeão. Neste mês, chega às bancas de todo país um pôster especial da SDP com o detonado completo e a lista de extras do game. Imperdível!

mais conteúdo online



● O dia em Vice City começa assim mesmo: muitos assaltos e sol quente na praia

ROUBO DE CARROS

Quando completar a missão "The Audition", do Lance, o depósito de carros fica disponível. Se você não lembra onde ele está, o local fica próximo ao Pay'n'Spray de Vice Port.

Para completar a lista, você terá que se esforçar um pouco. Por isso, fizemos uma lista com algumas dicas para você encontrar rapidamente os veículos necessários.

Carros

Streetfighter: Perto da placa "Carioca", em Little Havana. Também pode ser encontrado na frente do Cafe Les Beans. Sanchez: Comum de ser achado na rua. Se preferir, pegue-a na frente da casa de save da Midland.

Cuban Hermes: Estacionado nas casas ou no trânsito de Little Havana.

Pony: Encontrado no trânsito de Viceport.

Stallion: Às vezes, perto do depósito de

carros. Também é achado perto das lojas de drogas no seu império.

Polaris V8: Geralmente, perto dos negócios de prostituição no seu império.

Boxville: Em Vice Port ou na frente do Print Works.

Oceanic: Na Ilha Leste é mais fácil de encontrar. Perto de um hotel em Ocean Beach ou na sua frente, quando completar "Purple Haze".

Comet: No estacionamento do aeroporto.

Cheetah: No Hotel do Lance e durante a missão "Switch Hitch".

Mule: Em Vice Port, no trânsito, ou ao norte de onde você encontrou o Streetfighter.

Phoenix: Perto do Sunshine Autos, em Little Havana. Ou atrás do Malibu.

Wintergreen: Atrás do Malibu ou durante a missão "Bum Deal".

Banshee: Na primeira casa à oeste da mansão do Diaz, em Starfish Island.

Sentinel XS: Do lado de fora da mansão do Mendez, em Prawn Island.

Freeway: Na frente do Mitch Maker.

Indo pela norte, em Downtown, em uma entrada à direita.

PCJ-600: Perto da estação de bombeiros em Downtown. Em um estacionamento fechado.

Infernus: É possível encontrá-lo no apartamento do Lance, logo depois de "From Zero to Hero".

Sparrow: No heliporto, perto da entrada lateral do aeroporto em Vice Port.

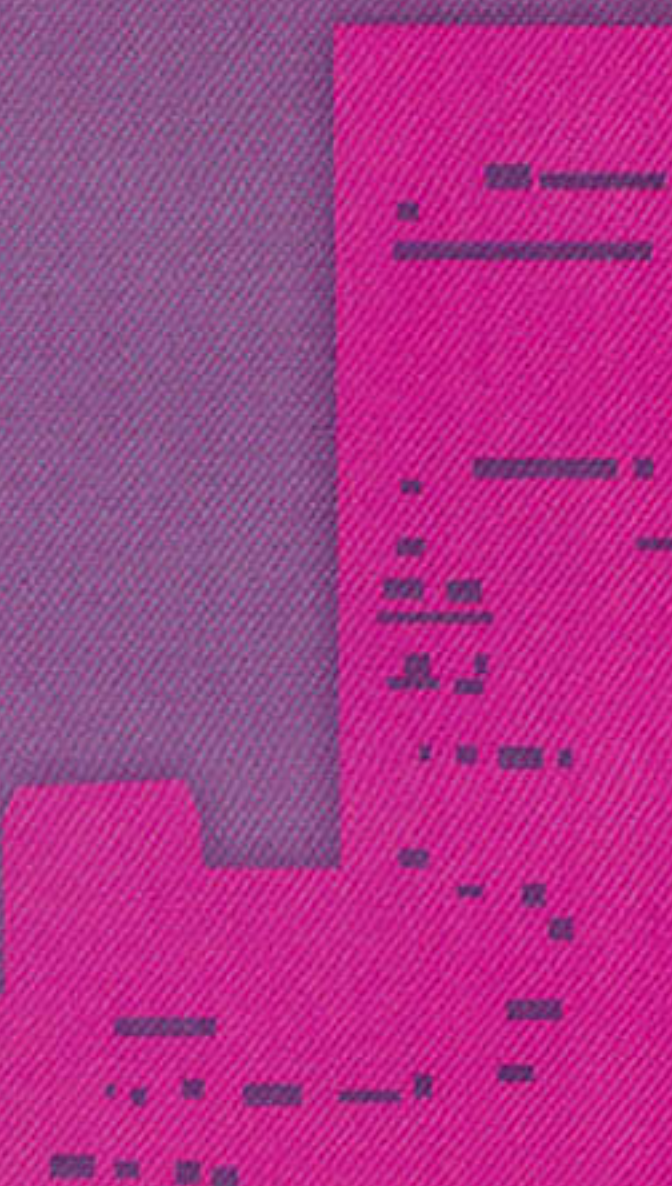
Sabre: No Little Haiti, na primeira estrada ao norte do Print Works.

Maverick: Durante a missão "Vice Sights" ou estacionado em um heliporto do estádio Hyman.

Stinger: Seguindo a estrada a partir da delegacia de polícia em Downtown.

Deluxo: Perto da parte norte do Ocean Drive, ou, algumas vezes, no Interglobal Studios, outras no Ducum Inn, em Vice Point.

Stretch: Na frente do hotel da missão "Accidents will Happen", um pouco à esquerda do Pay'n'Spray de Ocean Beach.





LEGENDAS

- BOMB SHOP
- POLÍCIA
- HOSPITAL
- PAY N' SPRAY
- BALÃO
- RAMPAGE
- SALTO
- IMPÉRIO

Barcos

Rio: Nas docas, perto do terminal VIP do aeroporto Escobar.

Tropic: Nas docas da Marina, na ilha Leste.

Squallo: No mesmo lugar do da Tropic. Na versão de PS2, você pode comprá-lo.

Jet ski: Nas docas da parte esquerda da Interglobal Studios. Também na entrada do Pier 1, nas docas da Marina.

Reefer: Na parte esquerda da ilha

esquerda, perto do depósito de lixo.

Violator: Nas docas atrás dos apartamentos de Links View.

Dinghy: Pule na água no começo da ponte de Leaf Links e comece a nadar para a esquerda. Um pouco à frente você encontra a embarcação.

Marquis: Encontrado na Marina.

Ao encontrar todos, o Pay'n'Spray passa a ser gratuito.

CORRIDAS LIVRES

Na Ilha Oeste, você pode enfrentar essas corridas no Sunshine Autos, após a missão "When Funday Comes". Na Ilha Leste, logo depois da missão "From Zero to Hero", nos Fairgrounds.

Em ambos os lugares, você participa de corridas com motos e carros. Se vencer, ganha dinheiro.

MDO

PROMOÇÃO
QUERO TUDO!
ATÉ 36X*

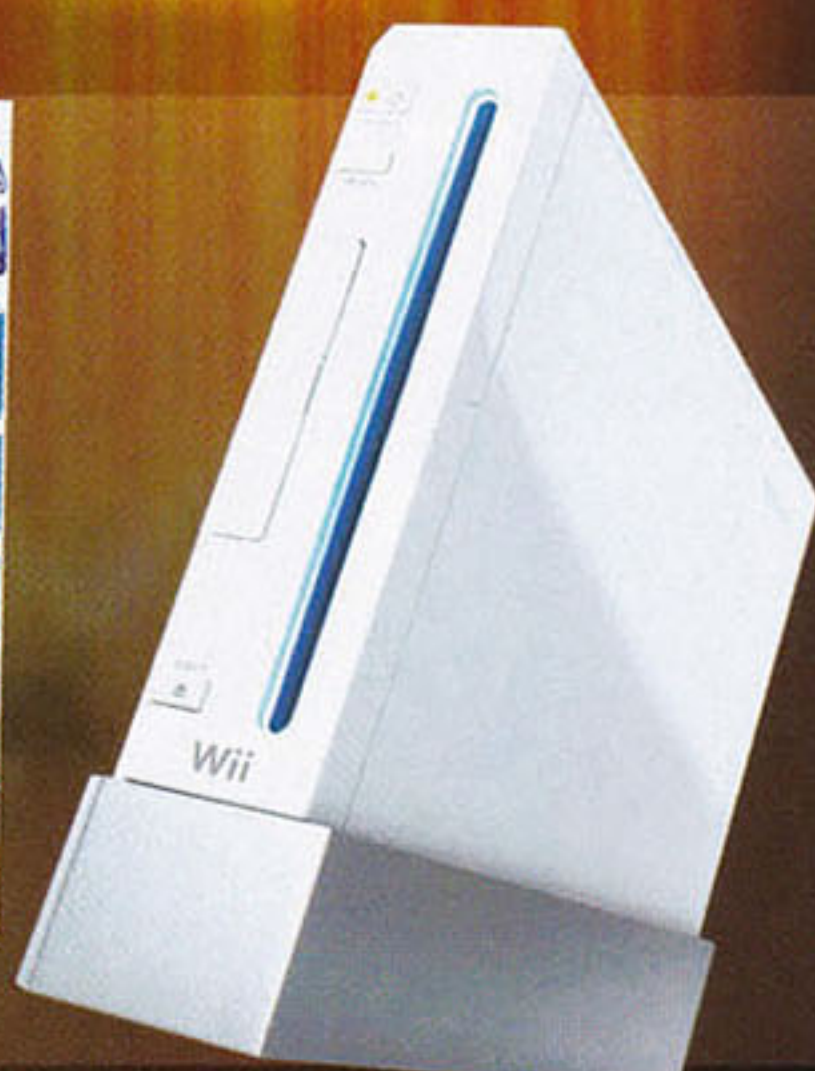
(*consulte condições)

PlayStation 2
+ MEMORYCARD

R\$ 499,00*

(somente para pagamento
em dinheiro)

ENVIAMOS VIA SEDEX
PARA TODO BRASIL



COMPRE COM TODO CONFORTO, NOS MELHORES SHOPPINGS
PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO IMBATÍVEIS.

Loja 1 - Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP
(11) 3311-8617 / (11) 3311-8986

Loja 2 - Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP
(11) 4427-4165 / (11) 4427-4922



Burnout Dominator

PS2/PSP

A velocidade em volta às raízes

Por Fabio Bracht

A NOVA VERSÃO DA SÉRIE Burnout chega com um pé no futuro e outro no passado. Enquanto a parte técnica segue cada vez melhor, o estilo de jogo se aproxima mais do passado da série. Tudo que você precisa fazer para se dar bem é correr feito louco, da maneira mais perigosa possível, mas sem bater em nada. E tudo que você precisa saber para fazer isso com maestria está aqui nas páginas da SDP. Aproveite!

TERMOS

Para fazer todo mundo comer poeira em Burnout Dominator, a primeira coisa que você precisa dominar são os termos. Antes de tentar fazer, saiba o que é cada coisa:

Boost

Boost é o elemento fundamental e primordial do jogo. É o turbo que o seu carro usa para atingir a velocidade máxima. A barra de boost é aquele fogo que vai crescendo no canto inferior esquerdo da tela. Para encher esta barra, você deve fazer tudo da maneira mais perigosa possível. A maneira mais básica (e eficiente) de ganhar boost é correr pela contramão da pista. Desviar dos carros no último segundo, fazer drift, escapar por pouco de batidas e acidentes e, claro, destruir os carros dos seus oponentes. Quando

ela encher, ficará azul e a mensagem "Supercharge Ready" aparecerá na tela.



Burnout

Ao contrário da maioria dos games de corrida, nos quais o boost serve para dar aquela ajudinha mínima nos piores momentos ou para abrir vantagem quando você já está na frente, em Burnout Dominator eles são muito mais que isso. A única forma de se dar bem é fazer Burnouts, que é o nome que se dá quando você enche a barra

COMANDOS

PSP



PS2



de boost por completo e depois o usa até acabar, sem nunca tirar o dedo do botão de boost.

Burnout Chaining

Esta é outra técnica que você terá que aprender se quiser ter alguma chance de vitória. Trata-se do ato de emendar um Burnout em outro. Como? Enchendo a barra de turbo enquanto você o usa. É simples (na teoria): quando a barra de boost estiver azul, use-a e imediatamente comece a dirigir perigosamente, fazendo as mesmas coisas que você faz para encher a barra de boost quando ela está vazia. Corra na contramão, ataque os oponentes, faça o que conseguir. Você verá que, por baixo do fogo azul que indica o boost, há algumas marcações pretas que vão ficando amarelas conforme o nível de barbeiragens que você fizer no trânsito. O seu objetivo é fazer essas marcações ficarem todas amarelas, até que elas comecem a piscar. Isso indica que você já encheu a próxima barra de boost enquanto usa a atual. Então, quando a atual acabar, você instantaneamente ganhará um refil para continuar em altíssima velocidade. Assim você faz Burnout Chains, que são como combos de turbo. Desnecessário dizer que todo o seu combo vai por água abaixo se você bater ou em algum momento não conseguir encher a próxima barra. Nas provas baseadas em pontos, como "Maniac", "Near Miss Challenge" e "Drift Challenge", a quantidade de Burnout Chain que você conseguir executar serve como multiplicador para os seus pontos. Por exemplo: um Drift que vale 100 pontos passa a valer 500 pontos se você o executar enquanto está queimando

Preview Events

Às vezes, ao completar uma corrida, você terá a opção de aceitar ou não participar de um Preview Event. Esses eventos são, na verdade, provas do tipo Burning Lap que você ainda não tem acesso. Você pode ou não corrê-las no Preview Event, mas vai ter que completá-las em algum momento. No Preview, há um pouco menos de tráfego, de modo que fica um pouco mais fácil completar a prova. A escolha é sua.

um Burnout X5.

Nota: Quando o texto pedir que você "faça um Burnout X3", por exemplo, significa que você deve emendar três barras de boost em sequência.

Takedown

Takedown é fazer com que o carro de algum competidor seja espatifado, seja por batidas, seja fazendo com que o adversário erre o trajeto tentando acertá-lo. Existem vários tipos, como Wall Takedown (fazê-lo bater em alguma parede), Traffic Takedown (jogá-lo pra cima de algum carro inocente) e Vertical Takedown (o mais difícil, que envolve saltar em alguma rampa e cair sobre outro carro, detonando-o por esmagamento). Um Takedown de qualquer tipo enche a sua barra de boost (ou carrega completamente a próxima em um Burnout Chain). Quando alguém faz Takedown em você, a mensagem "Taken Out" aparece na tela, e o próximo Takedown que você fizer nesse carro (na mesma corrida), é chamado de Revenge Takedown. Por último, existe o Psyche Out (que é quando o adversário tenta bater em seu carro, mas erra e se ferra em um obstáculo).

Impact Time, Aftertouch e Crashbreaker

Então você bateu ou foi destruído. Não precisa se desesperar. Assim que os seus destroços começarem a voar, aperte o botão R1 para acionar Impact Time. A câmera vai ficar mais lenta e você verá o trajeto dos adversários que estão atrás do seu carro. Use os direcionais para fazer seu carro ficar no caminho deles para causar um Aftertouch, ou se o carro estiver um pouco fora do alcance, use o botão R2 (ou TRIÂNGULO, no PSP) para explodir seu carro. Se algum carro adversário for pego pela onda de choque, você causará um Crashbreaker. Quanto maior a sua barra de boost, maior o alcance da explosão do Crashbreaker.

Dominator Points

Se Burnout fosse um RPG, os Dominator Points seriam os pontos de experiência. Cada medalha ganha (mesmo que não seja de ouro), carro desbloqueado, Award recebido ou atalho descoberto rende uma quantidade desses pontos, que servem unicamente para desbloquear as novas séries de corridas do jogo. Ou seja, para avançar.

Near Miss

Near Miss poderia ser traduzido, nesse contexto, como "por pouco". É o tipo de manobra que consiste em passar perigosamente perto dos carros que transitam pelas ruas. São usados para encher a barra de boost e rendem pontos nos eventos do tipo "Maniac" e "Near Miss Challenge". Executar Near Miss em carros na contramão vale mais pontos do que em carros que seguem no mesmo sentido da corrida. E a proximidade com o carro também conta pontos.

Oncoming

É outra das manobras de direção perigosa, por sinal, é a que você mais vai fazer durante as corridas. Trata-se simplesmente de andar na contramão do tráfego, desviando de qualquer carro que possa vir ao seu encontro. Depois do Takedown, é o modo mais rápido e eficiente de encher ou recarregar a sua barra de turbo, mas isso porque também é o mais perigoso. A dica nas retas é sempre andar na linha pontilhada que divide as duas faixas de uma mesma rua. Assim, não importa de que lado apareça um carro, o movimento para desviar será menor.

Air

São os saltos que seu carro dá. Assim como Oncoming, Drift e algumas outras coisas, é avaliado por estrelas e uma palavra que vai de "Good" (bom) a "Extreme" (o melhor). É uma ótima forma de encher a barra de boost, mas são poucos locais que permitem esta manobra. Procure sempre que possível cair sobre um carro adversário, para fazer um Vertical Takedown.



● Não tente fazer isso em casa...
pode quebrar um vaso, ou algo assim



Drift

É a manobra mais importante de se dominar. Com ela, você pode fazer curvas derrapando, o que evita perda de velocidade e possibilita que você faça curvas mais fechadas, evitando que os adversários o ultrapassem. Quanto maior a velocidade, mais fácil é executar a manobra. Para fazê-lo, coloque ao mesmo tempo para o lado da curva (na alavanca analógica) e dê um leve toque no botão de freio. O carro começará a derrapar. Agora você deve controlar a estabilidade dando mais toques para o lado da curva. Se for uma curva muito fechada e você estiver em altíssima velocidade, pode ser preciso apertar mais vezes o botão de freio ou mesmo deixá-lo apertado desde o início do Drift. Mas isso não é recomendado em todos os casos, por diminuir a velocidade do carro. Não custa lembrar: Drifts bem executados (ou seja, longos) também enchem a barra de boost e são uma ótima fonte de pontos para as provas baseadas neles. Use Drifts o tempo todo.

CARROS

Você só pode usar os carros que pertençam à série que você está competindo, e por isso já inicia o jogo com um carro de cada série. Cada uma das séries (exceto a Dominator Series) tem 13 eventos, dentre os quais cinco têm um pequeno ícone de um carrinho

sobre a sua figura. Este ícone significa que você pode desbloquear um carro cumprindo um objetivo neste evento. Os quatro primeiros carros desbloqueados em cada série são sempre dessa mesma série, enquanto o carro que você pode desbloquear no último evento (Dominator Challenge) é sempre um carro da série Dominator, que você precisará usar na última série do jogo, a Dominator Series. Para conseguir os carros da série Dominator, o requisito é sempre o mesmo: tirar medalha de ouro no Dominator Challenge. O lance é que é o Dominator Challenge só fica disponível depois que você abriu todos os outros

quatro carros da mesma série. Na lista a seguir, você confere quais os objetivos de cada evento em todas as séries para que você desbloqueie todos os possantes. É bom lembrar que os carros desta vez não têm estatísticas, ou seja, todos os carros de uma mesma série têm exatamente a mesma performance. A escolha é somente estética.

CLASSIC SERIES

American Classic: Faça 10.000 Maniac Points no terceiro evento.

Burnout Classic: Faça um Burnout X2 no quarto evento.



Classic Drift: Faça 1000 m de drift no oitavo evento.

Euro Classic: Este carro estará correndo no nono evento. Faça um Takedown nele para habilitá-lo.

FACTORY SERIES

American Drifter: Faça 1000 m de drift no segundo evento.

Limited ST: Faça 15 Near Misses no quarto evento.

J Coupe: Faça dois Takedowns nesse carro para habilitá-lo no sétimo evento.

Factory Sports: Faça 50.000 Maniac Points no décimo primeiro evento.

TUNED SERIES

Tuned Drifter: Faça 3000 m de Drift no terceiro evento.

Custom Coupe Ultimate: Faça um Burnout X2 no sexto evento.

Works M-Type: Faça 50.000 Maniac Points no sétimo evento.

Tuned Muscle: Faça três Takedowns nesse carro para habilitá-lo no décimo evento.

HOTROD SERIES

Assasin: Faça 150.000 Maniac Points no terceiro evento.

Street Dodger: Faça 15 Near Misses no quinto evento.

Custom Hot Rod: Faça 3000 m de Drift no sexto evento.

Street Rod: Faça um Burnout X4 no décimo primeiro evento.

SUPER SERIES

Euro Super: Faça 100.000 Maniac Points no segundo evento.

America Super: Faça 3000 m de Drift no terceiro evento.

Super Muscle 3: Detone este carro três vezes no sexto evento.

Works GT: Faça um Burnout X3 no décimo evento.

RACE SPECIALS

Oval Racer: Faça 3000 m de Drift no segundo evento.

US Circuit Racer: Faça três Takedowns neste carro no quinto evento.

World Circuit Racer: Faça um Burnout 3X no sexto evento.

Euro Classic LM: Faça 140.000 Maniac Points no décimo evento.

SÉRIES E EVENTOS

Eventos são, na verdade, as próprias fases do jogo. Eles são divididos em 7 séries. No início, apenas o primeiro evento da primeira série está disponível. Para abrir mais eventos, complete os anteriores; já para abrir novas séries de eventos, você deve acumular um determinado número de Dominator Points (número este que vai aumentando de acordo com o seu andamento no jogo). Para abrir a série Dominator (a última) também é necessário já ter conseguido qualquer carro desta série, que são sempre desbloqueados nos Dominator Challenges (último evento de cada série). Dentro de cada evento, você será avaliado e poderá ganhar uma medalha de bronze, prata ou ouro. Os requisitos para as medalhas aparecem antes da largada em cada evento. Existem 88 eventos em Burnout Dominator. Confira na tabela a seguir os requisitos para abrir cada série:

Classic Series: Classe inicial

Factory Series: 500 Dominator Points

Tuned Series: 1200 Dominator Points

HotRod Series: 2000 Dominator Points

Super Series: 3000 Dominator Points

Race Specials: 4500 Dominator Points

Dominator: 6000 Dominator Points e

ter desbloqueado pelo menos um carro da série Dominator

TIPOS DE EVENTOS

Existem 10 tipos de eventos, cada um as suas próprias regras e sem nenhuma ordem definida. Confira o que fazer em cada um deles:

Burnout Challenge

Aqui o objetivo é fazer o maior Burnout Chain possível. Os pontos são dados em múltiplos de 1000 e são multiplicados de acordo com o número de combos que você conseguir. A menor quantidade de tráfego apresentada nesse tipo de evento é ideal para Chains mais seguras.

Drift Challenge

Trajeto rápido, sem muito tráfego e cheios de curvas, ideais para derrapagens imensas e altas quantidades de pontos. Como em qualquer outro evento baseado em pontos, fazer seqüências de Burnouts é essencial, pois isso multiplica o valor de suas manobras.

Maniac

Imagine que você é um milionário excêntrico que acabou de ser largado pela mulher, ficou miseravelmente pobre,



● Quem mandu bater em carro de mafioso? Agora paga, condenado!

descobriu que é adotado e não tem direito a nada no testamento. Ou seja: dirija como se não houvesse amanhã, como se você não tivesse nada a perder. Todo tipo de barbearagem e loucura vale pontos aqui, e, como sempre, Burnout Chains são multiplicadores.

Race

Um dos modos mais difíceis, o já conhecido modo Race é o mais básico de todos: nada importa, desde que você chegue em primeiro lugar. Abuse dos Takedowns para ganhar turbo, e então abuse dos turbos para fazer mais Takedowns e deixar todo mundo para trás. Dica: não se desespere se estiver indo mal no início da corrida. Por alguma mágica, os carros adversários nunca tomam tanta distância assim de você, de modo que é sempre possível alcançá-los, a não ser que você já esteja no final da última volta. Mas tome cuidado, afinal o contrário também é válido. Por mais que você esteja na dianteira, há

muito tempo, pode ter certeza de que os adversários não estão muito longe e uma falha é o suficiente para ser ultrapassado.

Road Rage

Um dos modos mais divertidos, o Road Rage é a verdadeira "Festa dos Takedowns". Há um monte de adversários bobos e fáceis de derrubar a sua frente, e a sua tarefa é fazer o número estipulado de Takedowns. Só há um porém: neste modo, o seu carro vai ficando mais e mais destruído a cada vez que você bater. Quando o aviso "Critical Damage" aparecer na tela, a sua próxima batida será a última. Portanto, tente fazer Takedowns seguros, que não ofereçam perigo para você.

Near Miss Challenge

Como o próprio nome já entrega, Near Miss Challenge é um evento no qual você deve acumular o maior número de pontos apenas fazendo Near Misses (e Burnout

Chains para multiplicar os pontos). É de longe o modo com o maior número de carros nas ruas, o que significa que é muito difícil ficar muito tempo sem bater. Tenha olhos de água.

Burning Lap

Curto e grosso: cruze a linha de chegada em um tempo menor do que o estipulado para receber a medalha. Aproveite que não há trânsito demais e vá à loucura com os boosts e Drifts.

Eliminator

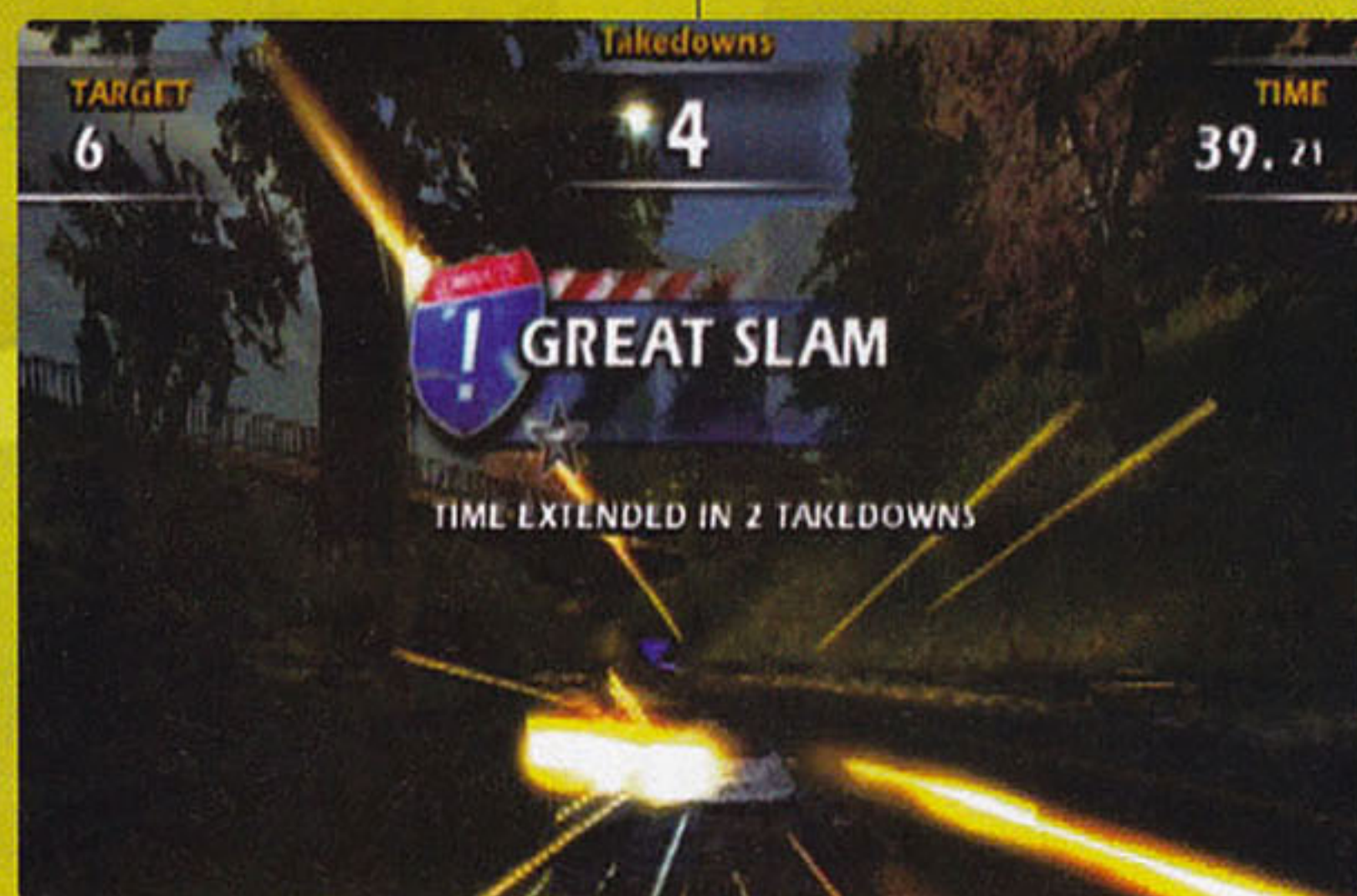
É parecido com o Race, porém não há linha de chegada. Em vez disso, há um cronômetro que conta o tempo e elimina o último colocado sempre que chegar a zero. Assim os últimos colocados vão sendo eliminados um a um, até que só sobre o vencedor. Você pode achar mais fácil não se preocupar tanto com o primeiro lugar logo de cara, fazendo um percurso mais seguro e sem tanto boost, esperando que fiquem apenas você e mais um para, aí sim, mostrar a que veio.

Grand Prix

São três eventos do tipo Race seguidos. O primeiro colocado ganha 6 pontos, o segundo ganha 5 e assim por diante. No final das três corridas, o participante com a maior soma de pontos é o vencedor.

Dominator Challenge

São desafios do tipo Maniac, mas você estará correndo com um carro da série Dominator. Também liberam o carro que você estará usando, se você conseguir uma medalha de ouro.



● Um belo e pacato cenário, com carros capotando

No PSP

Quem está se divertindo e queimando o asfalto no PSP vai ficar mais feliz, pois o pessoal da Criterion criou um modo exclusivo para o portátil no qual você poderá baixar novas pistas em um futuro próximo. Basta ficar de olho no que rola no menu Burnout HQ. Lá, além das pistas para download, você poderá fazer um comparativo com os recordes das pistas feitos por outros usuários do portátil.

TROPHIES E AWARDS

Em Burnout Dominator há 35 prêmios (Awards) que você pode ganhar, divididos em cinco níveis de dificuldade. Sempre que você completa todos os Awards de um dos níveis de dificuldade, você consegue o troféu (Trophy) daquele nível. Não há ordem para que você os complete. Quem conhece o sistema de Conquistas do Xbox 360 notará uma certa familiaridade com o tipo dos objetivos. Aqui você confere a lista completa com todas as awards:

Rookie Trophy

- Consiga 10 Medalhas de Ouro
- Faça 10 Takedowns
- Faça um total de 50.000 Maniac Points
- Faça um total de 50 Near Misses
- Faça o seu primeiro Burnout
- Faça o seu primeiro Takedown Rampage (cinco Takedowns sem bater)
- Vença um evento do tipo Race depois de bater três vezes

Reckless Trophy

- Consiga 25 Medalhas de Ouro
- Faça 100 Takedowns
- Faça um total de 500.000 Maniac Points
- Faça um total de 500 Near Misses
- Desbloqueie qualquer carro da série Dominator

- Faça o seu primeiro Aftertouch Takedown
- Faça três Takedowns no mesmo Rival na mesma corrida

Fearless Trophy

- Consiga 50 Medalhas de Ouro
- Faça 250 Takedowns
- Faça um total de 1.000.000 Maniac Points
- Faça um total de 1000 Near Misses
- Faça um Burnout X5
- Faça o seu primeiro Takedown duplo (dois carros de uma vez)
- Faça o seu primeiro Vertical Takedown

Maniac Trophy

- Consiga 70 Medalhas de Ouro
- Faça 500 Takedowns
- Faça um total de 2.500.000 Maniac Points
- Faça um total de 2500 Near Misses
- Faça um Burnout X10
- Vença um evento do tipo Race sem bater nenhuma vez
- Complete uma volta inteira (em qualquer pista) com o Boost acionado

Dominator Trophy

- Consiga todas as Medalhas de Ouro
- Faça 1000 Takedowns
- Faça um total de 5.000.000 Maniac Points
- Faça um total de 5000 Near Misses
- Faça um Burnout X15
- Abra todos os Signature Shortcuts
- Abra todos os carros

Som no talo

Quem diria que este game teria tantas músicas boas? Sonzeira é o sobrenome de Burnout e nesta edição do game não poderia ser diferente. Quem não é ligado ao que rola no rock alternativo só vai descobrir que tem quatro versões da música "Girlfriend" da Avril Lavigne (em inglês, espanhol, japonês e mandarim). Mas além da garota rebelde, Alice in Chains também está presente com a música "Would?" e Jane's Addiction grita tudo o que pode em "Stop!".

No entanto, expanda seus horizontes com as pauleiras "Rockstar", de N.E.R.D., e "Through These Eyes", da banda The Confession. Afinal, estes caras podem ser desconhecidos hoje, mas quem sabe no futuro eles estoure



SIGNATURE SHORTCUTS

Oito pistas, dois atalhos em cada uma, dá um total de 16 atalhos. A matemática é simples, mas a execução é bem complicada. Não apenas você tem que achar os tais atalhos, como também tem que achar um jeito de destruí-los. Como? Fazendo algum adversário beijar a mureta exatamente no ponto onde a barreira do atalho de encontra, de modo a destruí-la com o impacto. Essa barreira que deve ser destruída é sempre uma série de sinais de desvio amarelos e pretos, como aqueles usados até mesmo aqui no Brasil para direcionar o trânsito quando a estrada está em obras. As fotos e o texto a seguir lhe ajudarão a saber mais ou menos onde achar os tais atalhos. Mas habilitá-los é com você, às do asfalto!

Tuscan Hills

- 1** Um pouco depois do ponto em que há uma divisão na estrada, seguindo pelo asfalto.
- 2** Um pouco depois da descida acentuada, em uma passagem à esquerda.

Autobahn

- 3** Em um dos trechos largos, de mão dupla, da rodovia. Do lado esquerdo. É um dos maiores e mais visíveis atalhos do jogo.

- 4** Poucos metros depois do anterior, mas dessa vez do outro lado da rodovia.

Bushido Peak

- 5** Pouco depois do início da pista, à esquerda.
- 6** Passando um pouco da parte que tem uma elevação da grama ao lado da pista (dando um pequeno salto).

Spiritual Towers

- 7** Algumas curvas depois de passar sob a faixa verde com os dizeres "Spiritual Towers", preste atenção ao seu lado esquerdo.

Spiritual Gate

- 8** Não muito depois do início da pista, logo após a parte em que se pode seguir na rua ou numa calçada paralela.

Ocean Drive

- 9** Enquanto acompanha o litoral à sua esquerda, observe a entrada de um túnel à direita, bem em frente a uma guarita de salva-vidas.



- 10** Assim que você avistar as hélices da usina de energia eólica (quem jogou SimCity sabe que se parecem com ventiladores gigantes), fique atento à sua esquerda.

Steeltown Works

- 11** No meio da parte urbana do trajeto, depois de uma sequência de cruzamentos, sob um prédio em construção.
- 12** Assim que você entrar na parte da pista feita de areia, à esquerda.

Glacier Falls

- 13** Ao chegar a uma reta com postes de iluminação dos dois lados, não

muito depois do início da corrida, fique atento à sua direita.

- 14** Quando você vir um caminho de terra bloqueado por um par de cercas com a placa "Stop", atrole a cerca e vá por esse caminho. O atalho estará no exato ponto em que você voltar para estrada principal.

Black Gold Highway

- 15** Pouco depois da largada, à direita. Na entrada de um grande galpão.
- 16** Na parte da estrada de terra, fique ligado na sua direita. Apesar de ser o último na contagem, este provavelmente é um dos mais fáceis de abrir.



● Ao que tudo indica, a fumaça não sai do escapamento ou dos pneus queimando, e sim debaixo do carro

O mundo mágico do HDLoader

Instalação e uso do hard disk no PlayStation 2 – Parte II

NA SDP 39, fizemos uma matéria que falava sobre a história dos HDs (Hard Disks) no PlayStation 2. Bastante tempo passou, mas as cartas foram inúmeras pedindo o retorno da seção Hardware. Eis aqui a continuação da matéria que você tanto queria ver – e agora vai poder usar seu console da melhor forma.

Por André "Asapreta" Varajão

MATERIAL NECESSÁRIO

- PlayStation 2 "Tijolão" (V0-V10)
- Network Adapter (NA)
- HD P-ATA (IDE) compatível

Por enquanto, não abordaremos o uso e instalação do HD no PS2 Slim devido às suas particularidades. Apesar de possível, não funciona em todas as versões do console.

Do material citado, o único estranho no ninho para os que acompanham a seção de hardware é o principal objeto de nosso estudo, o HD. E justamente ele é o elo mais fraco deste conjunto, pois, infelizmente, da mesma forma que existem Network Adapters incompatíveis com certos PlayStation 2, alguns HDs são incompatíveis com o NA. Esta incompatibilidade pode ser não só técnica como também física, mais comum nos HDs da Western Digital. Uma das melhores formas de distinguir um HD compatível de um não-compatível é consultar o site <http://ps2drives.x-pec.com>. Lá existe um banco de dados criado a partir da experiência de muitos usuários espalhados pelo

mundo, que mostra a compatibilidade de vários modelos e marcas de HD com o PlayStation 2, assim como os programas utilizados. De lá, tiramos uma base de 80% de compatibilidade dos HDs, sendo a marca preferida a Maxtor; e o tamanho mais utilizado, o de 120 GB, que é espaço paca para armazenar seus jogos.

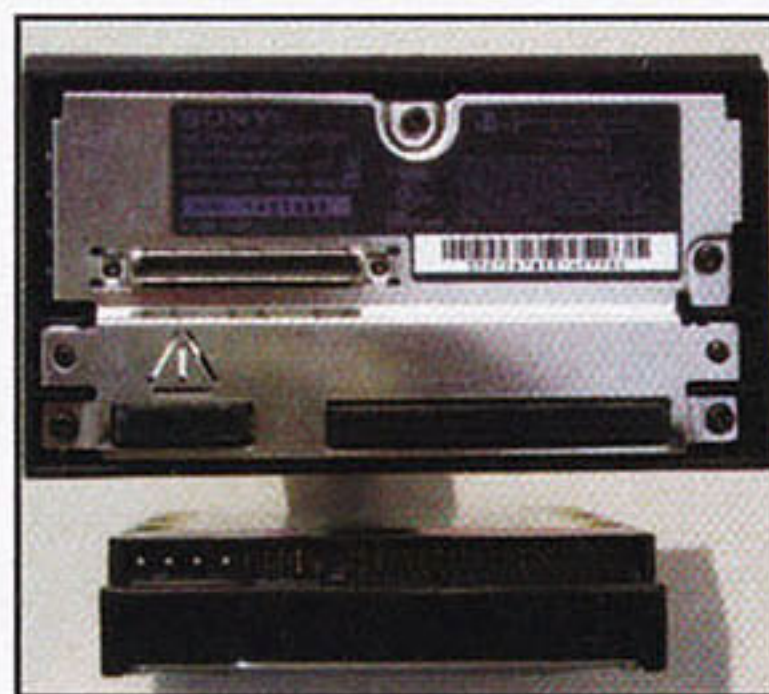
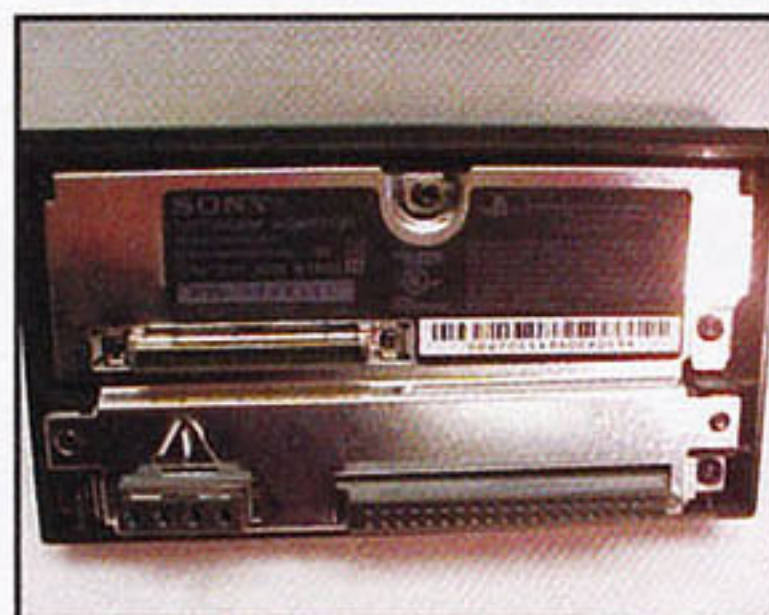
Com os materiais separados e compatibilidade garantida, vamos juntar as peças e formar o nosso novo conjunto (PS2+NA+HD), que vai mudar a sua forma de jogar no PS2.

JUNTANDO AS PARTES

Desta vez, as coisas são mais simples, mas ainda assim requerem bastante atenção. Os que já têm o NA sabem como é fácil conectá-lo ao PlayStation 2 (já mostramos como fazê-lo nas matérias de compartilhamento da internet entre o PC e o PS2). O que precisamos agora é adicionar o HD ao NA antes deste ser conectado ao console.

Basta olhar para os componentes que já podemos ter uma clara idéia

de como será realizada a conexão. Não existe realmente muito mistério. Lembrando que, para funcionar no NA, o HD conectado tem que estar configurado como MASTER através dos jumpers de configuração. Se o seu HD não tem uma etiqueta indicando a posição dos jumpers, consulte o manual ou site do fabricante.



Depois de conectado, o conjunto fica como abaixo e é facilmente encaixado no PS2:



Entretanto, logo ao encaixar o conjunto NA+HD no PS2, é fácil notar que existe uma certa folga, como se algo não estivesse perfeitamente encaixado. E é exatamente isso que está acontecendo. O HD está com uma folga ao seu redor dentro do seu espaço reservado no expansion bay. Isso acontece porque a Sony, nos seus kits oficiais, envolve o HD numa espécie de "armadura", tornando o encaixe do HD perfeito com o expansion bay.



Existe um jeitinho bem brasileiro para resolver esse problema. Vai requerer a destruição de uma caixa de CD daquelas de acrílico, parafusos para HD de cabeça chata e uma boa dose de boa vontade. Além disso, separe um estilete, caneta retro-projetor, chave philips pequena e lixa de unha. Se você é um daqueles sortudos que têm uma caixa de CD já quebrada, sempre que uma cai aqui, os suportes laterais da tampa são os primeiros a quebrar. Desmonte a caixa e separe a parte posterior dela.



A caixa de CD talvez seja algo que esteja mais disponível, mas uma régua escolar fina também pode ser utilizada. Se utilizarmos a caixa de CD, ela já tem

um tamanho adequado, bastando quebrar, com muita calma e com um alicate, as laterais que fazem a borda da caixa, facilitando o corte e os furos da peça. Não é obrigatório quebrá-la neste ponto, podendo deixar esta etapa para depois, verificando como a peça se encaixa no seu HD e aí sim ajustá-la.

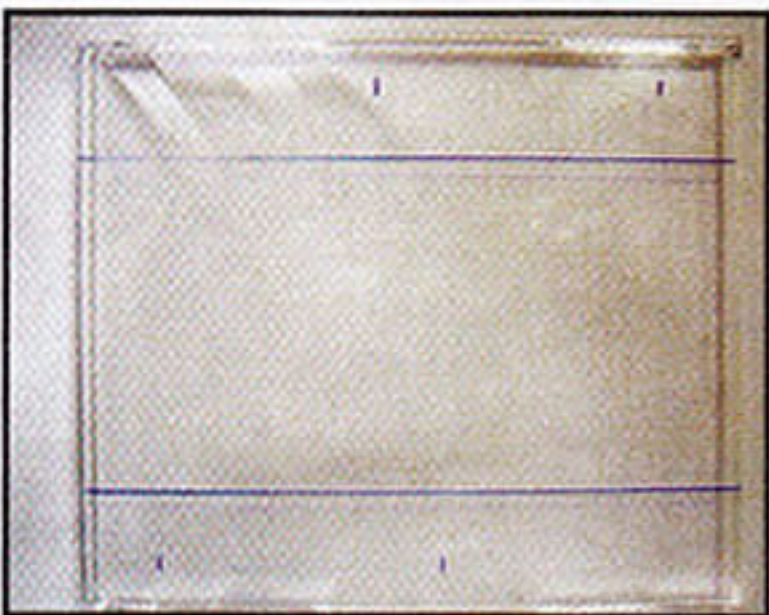
As dimensões da nossa peça devem ser:

Altura: 2,6 cm

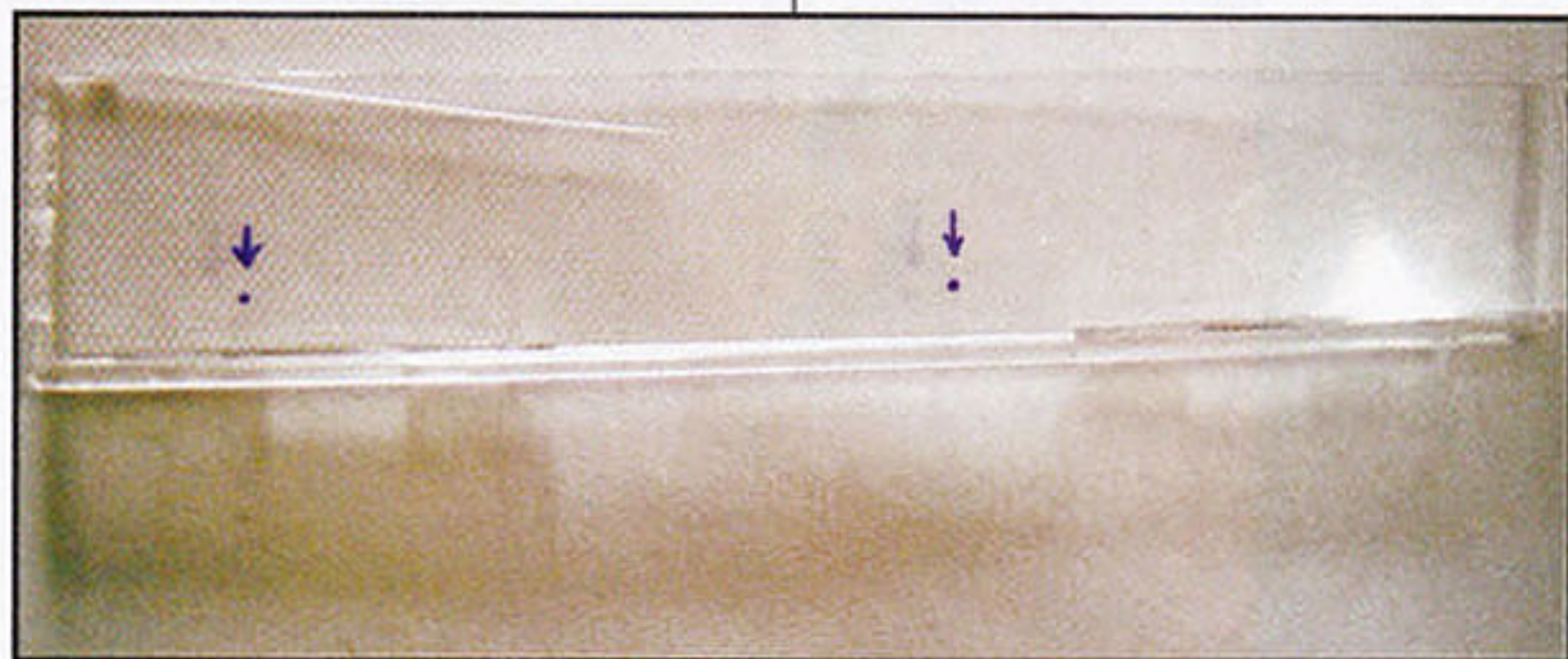
Comprimento: 14,0 a 15,0 cm (profundidade máxima do expansion bay)

Espessura: 1 mm (no máximo 1,1 mm em caso de régua)

Use uma caneta de escrever em CD ou em retro-projetor para fazer as marcas na régua. A distância entre os furos é de 6,0 cm e a distância da borda da régua para o primeiro furo é de 1,5 cm. Lembre-se de que consideramos o centro do furo em cada uma das medidas acima.



Para fazer o corte, recomendamos o uso de uma serra de arco comum, mas se você não dispõe desta ferramenta, pode utilizar um estilete, tomando extremo cuidado ao desgastar a peça. Faça várias passadas pela região do corte até conseguir desgastar o material. Use uma régua de metal ou outro tipo de apoio para servir de guia para o estilete e também para proteger os seus dedos de um eventual desliz durante esta fase. Apare as arestas com uma pequena lima ou então com uma lixa comum – até uma lixa de unha serve. Com a peça cortada e aparada, certifique a marcação dos furos para fixação dos parafusos. A altura do furo em relação à base é de 0,7 cm.

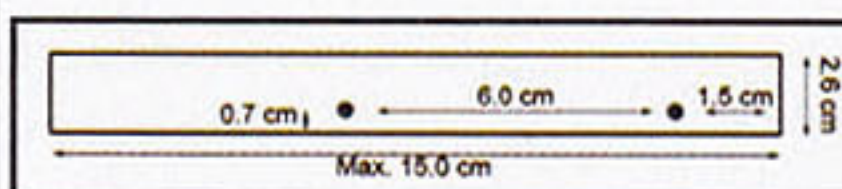


O furo pode ser feito com ferramentas apropriadas (uma microretífica ou furadeira), mas também podemos usar uma chave philips das pequenas ou até um prego aquecido para abrir o espaço do parafuso. No caso do uso da chave philips, não pressione muito o material para não rachá-lo (mais comum no uso da caixinha de CD; com a régua não costuma acontecer). Vá girando a chave em pequenos movimentos com o seu punho de forma a desgastar o material e perfurar de um lado ao outro da régua.



Mesmo com muito cuidado, aparecem rachaduras ao furar a régua. Isso não atrapalha a fixação. Somente se as rachaduras forem muito longas será preciso refazer a peça porque ela poderá quebrar dentro do seu PS2, tornando complicada a remoção do HD caso seja necessário. Aqui temos um modelo da régua criada para sustentar o HD dentro do expansion bay:

Uma atenção especial deve ser dada aos



parafusos. Eles devem ser de cabeça chata para não ocuparem espaço nas laterais. Repare a diferença deles para os que normalmente utilizamos para fixar HDs no PC (parafuso dourado da esquerda). Depois das duas régua prontas, basta fixá-las no HD. Aperte até unir as peças, sem fazer muita força e evitando trincar o plástico caso já existam rachaduras nos furos dos parafusos. Com os suportes fixos, encaixe o NA no HD e deslize o conjunto para dentro do PS2. Ele deve entrar justo, mas sem muito esforço. Pronto!



Não é o original, mas já prende seu HD com segurança dentro do PS2, evitando que solavancos ou até mesmo o uso do console na posição vertical comprometam o contato entre o NA e o HD. Agora que a parte das conexões físicas está resolvida, vamos para a parte do software utilizado, o HDLoader.

DIVISOR DE ÁGUAS

Podemos dizer que o uso do HD no PlayStation 2 tem um marco: antes e depois do HDLoader. Antes, o HD era considerado um extra de luxo, pois como vimos na SDP 39, o seu uso era limitado a Final Fantasy XI – que realmente permitia jogar do HD – e para cache de mais um punhado de jogos. Com o advento do HDLoader (2004), as coisas mudaram radicalmente. Com o HDLoader, é possível instalar e rodar os jogos diretamente do HD, o que traz uma série de benefícios, sendo que os mais importantes são:

- Diminuição do uso do conjunto óptico do PS2.
- Menor tempo de loading.
- Maior portabilidade do console.

Como curiosidade, o HDLoader hoje é considerado um abandonware (software abandonado pelo seu criador), já que pouco tempo após seu lançamento, a Sony processou a empresa que o criou. Seu programador, conhecido como Sjeep, foi contratado por outra empresa (TOXIC TEAM – que o pessoal do DMS jura de pé junto que não tem nada a ver com ela) para trabalhar numa versão específica e mais aprimorada do programa que ficou conhecida como ToxicOS. Somente disponível para os usuários do modchip DMS4 PRO. Na época do seu lançamento, o ToxicOS deixava o HDLoader muito para trás em termos de recursos e compatibilidade. Porém, alguns programadores criaram atualizações independentes, os chamados “patches”, que hoje deixam o HDLoader em igualdade de recursos à versão disponível no ToxicOS.

Os programadores mais conhecidos são o Zer0-X e o Crazy-C, e o patch mais atual até o fechamento desta edição era o 0.8b, de junho de 2006.



ACTIVISION ANTHOLOGY

Modo Disco (Atlantis)

Consiga 30000 pontos no jogo 1.

Habilitar comercial (Barnstorming)

Complete o jogo 1 em menos de 34 segundos.



Habilitar comercial (Boxing)

Derrote o computador marcando mais de 70 pontos em uma única luta.

Habilitar comercial (Chopper Command)

Consiga mais de 4000 pontos.

Modo Motion Blur (Chopper Command)

Consiga mais de 6000 pontos.

Modo Bungee (Crackpots)

Consiga mais de 25000 pontos.

Modo Warped (Dolphin)

Consiga mais de 10000 pontos.

Modo Distortion (Fishing Derby)

Vença o computador em qualquer disputa.

Habilitar comercial (Freeway)

Consiga 30 pontos no jogo 1.

Habilitar Vertical Hold (Frosbite)

Consiga mais de 4000 pontos.

Habilitar comercial (Grand Prix)

Complete a prova 1 em menos de 45 segundos.

Habilitar comercial (Ice Hockey)

Marque 4 gols no computador em menos de dois minutos.

Habilitar comercial (Kabobber)

Consiga mais de 10000 pontos.

Habilitar comercial (Kaboom)

Consiga mais de 150 pontos.

Modo Disco (H.E.R.O.)

Consiga mais de 25000 pontos.

Habilitar comercial (Laser Blast)

Perca todas as vidas.

Modo Starfield (Megamania)

Consiga mais de 5000 pontos.

Habilitar comercial Megamania

Consiga mais de 15000 pontos.

Modo Hyperspace (Moon-sweeper)

Consiga mais de 1000 pontos.

Habilitar comercial (Pitfall)

Consiga mais de 12000 pontos.

Modo Cube (Pitfall 2)

Consiga mais de 45000 pontos.

Modo Whirl (Plaque Attack)

Consiga mais de 7500 pontos.

Modo Cloud Cover (River Raid)

Consiga mais de 4000 pontos.

Habilitar comercial (River Raid)

Consiga mais de 8000 pontos.

Modo Ricochet (River Raid 2)

Consiga mais de 16000 pontos.

Modo Breathing (Robot Tank)

Destrúa 37 tanques inimigos.

Habilitar comercial (Skiing)

Vença um jogo em menos de 35 segundos.

Modo Multi-screen (Stampede)

Consiga mais de 1500 pontos no jogo 1.

Habilitar comercial (Stampede)

Consiga mais de 1000 pontos no jogo 3.

Habilitar comercial (StarMaster)

Na fase Ensign, sobreviva por 300 segundos.

Habilitar comercial (Tennis)

Vença seis vezes o computador (um match).

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Já durante o jogo, complete os seguintes objetivos:

Habilitar Abominator (multiplayer)

Complete a fase 10 com rank "Professional".

Habilitar Amber Benson Interview

Complete a fase 2 com qualquer rank.

Habilitar Amber Benson's Voices

Complete a fase 8 com qualquer rank.

Habilitar Anthony Stewart Head Interview

Complete a fase 1 com qualquer rank.

Habilitar Anthony Stewart Head's Voices

Complete a fase 7 com qualquer rank.

Habilitar arena Cemetery (multiplayer)

Complete a fase com rank "Slayer".

Habilitar arena Initiative (multiplayer)

Complete a fase 8 com rank "Slayer".

Habilitar arena Quarry (multiplayer)

Complete a fase 11 com rank "Slayer".

Habilitar Bat Beast (multiplayer)

Complete a fase 4 com rank "Professional".

Habilitar Chainz (multiplayer)

Complete a fase 10 com rank "Slayer".

Habilitar Chaos Bleeds Comic Book

Complete a fase 5 com qualquer rank.

Habilitar Chris (multiplayer)

Complete a fase 12 com rank "Slayer".

Habilitar Faith (multiplayer)

Complete a fase 8 com rank "Professional".

Habilitar Female Vampire (multiplayer)

Complete a fase 1 com rank "Slayer".

Habilitar James Marsters' Voices

Complete a fase 6 com qualquer rank.

Habilitar Joss Whedon (multiplayer)

Complete a fase 12 com rank "Professional".

Habilitar Joss Whedon's Voices

Complete a fase 11 com qualquer rank.

Habilitar Kakistos (multiplayer)

Complete a fase 9 com rank "Slayer".

Habilitar Male Vampire (multiplayer)

Complete a fase 1 com rank "Professional".

Habilitar Materani (multiplayer)

Complete a fase 5 com rank "Professional".

Habilitar Nicholas Brendan Interview

Complete a fase 3 com qualquer rank.

Habilitar Nicholas Brendon's Voices

Complete a fase 9 com qualquer rank.

Habilitar Outtakes

Complete a fase 12 com qualquer rank.

Habilitar Psycho Patient (multiplayer)

Complete a fase 6 com rank "Professional".

Habilitar Robin Sachs Interview

Complete a fase 4 com qualquer rank.

Habilitar Robin Sachs' Voices

Complete a fase 10 com qualquer rank.

Habilitar S&M Mistress (multiplayer)

Complete a fase 7 com rank "Slayer".

Habilitar S&M Slave (multiplayer)

Complete a fase 7 com rank "Professional".

Habilitar Sid the Dummy (multiplayer)

Complete a fase 6 com rank "Slayer".

Habilitar Tara (multiplayer)

Complete a fase 3 com rank "Slayer".



Habilitar Zombie Demon (multiplayer)

Complete a fase 3 com rank "Professional".

Habilitar Zombie Devil (multiplayer)

Complete a fase 4 com rank "Slayer".

Habilitar Zombie Gorilla (multiplayer)

Complete a fase 11 com rank "Professional".

Habilitar Zombie Skeleton (multiplayer)

Complete a fase 2 com rank "Professional".

Habilitar Zombie Soldier (multiplayer)

Complete a fase 9 com rank "Professional".

BMX XXX

No menu de Cheats, escreva:

Aumentar velocidade: Z AXIS.

Habilitar Amish Boy:
ELECTRICITYBAD.

Habilitar Amish Boy:
I LOVE WOOD.

Habilitar fase (Las Vegas):
SHOWMETHEMONEY.

Habilitar fase (Launch Pad 69):
SHOWMETHEMONKEY.

Habilitar fase (Rampage Skatepark): IOWARULES.
Habilitar fase (Roots): UNDERGROUND.

Habilitar fase (Sheep Hills):
BAABAA.

Habilitar fase (Syracuse):
BOYBANDSSUCK.

Habilitar fase (The Dam):
THATDAMLEVEL.

Habilitar filme (Bonus Movie 1): THISISBMXX.

Habilitar filme (Bonus Movie 2): KEEPITDIRTY.

Habilitar filme (Dam 1): BOING.

Habilitar filme (Dam 2):
THONG.

Habilitar filme (Final Movie):
DDUULRRLDRSQUARE.

Habilitar filme (Las Vegas 1):
HIGHBEAMS.

Habilitar filme (Las Vegas 2): TASSLE.

Habilitar filme (Launch Pad 69 1): IFLINGPOO.

Habilitar filme (Launch Pad 69 2): PEACH.

Habilitar filme (Rampage Skatepark 2): BURLESQUE.

Habilitar filme (Sheep Hills):
69.

Habilitar filme (Sheep):
ONEDOLLAR.

Habilitar filme (Syracuse 1):
FUZZYKITTY.

Habilitar filme (Syracuse 2):
MICHAELHUNT.

Habilitar filme (The Bronx, NYC 1): LAPDANCE.

Habilitar filme (The Bronx, NYC 2): STRIPEASE.

Habilitar filme (The Bronx, NYC 3): FREESAMPLE.

Habilitar filme (UGP Roots Jam 2): BOOTYCALL.

Habilitar modo (Ghost Control): GHOSTCONTROL.

Habilitar modo (Green Skin):
MAKEMEANGRY.

Habilitar modo (Happy Bunny): FLUFFYBUNNY.

Habilitar modo (Night Vision):
3RD SOG.

Habilitar modo (Super Crash):
HEAVYPETTING.

Habilitar modo (Visible Gap):
PARABOLIC.

Habilitar veículos (Amish Boy): AMISHBOY1699.

Habilitar veículos (Hellkitty):
HELLKITTY487.

Habilitar veículos (Itchi):
ITCHI594.

Habilitar veículos (Joyride):
JOYRIDE18.

Habilitar veículos (Karma):
KARMA311.

Habilitar veículos (La'tey):
LATEY411.

Habilitar veículos (Manuel):
MANUEL415.

Habilitar veículos (Mika):
MIKA362436.

Habilitar veículos (Nutter):
NUTTER290.

Habilitar veículos (Rave):
RAVE10.

Habilitar veículos (Skeeter):
SKEETER666.

Habilitar veículos (Tripledub):
TRIPLEDUB922.

Habilitar veículos (Twan):
TWAN18.

Selecionar fases:

MASS HYSTERIA.

Selecionar fases: XXX RATED
CHEAT.

Todos os filmes: CHAMPAGNE
ROOM.

Todos os veículos: 65 SWEET
RIDES.

COLIN MCRAE RALLY 4

Pistas Testing e Mirror

Complete em primeiro lugar o torneio Group B Rally Championship.

Habilitar Audi Quattro Group B Rally

Complete em primeiro lugar o torneio Group B Rally Championship.

Habilitar Ford Escort Rs1600 Bonus Rally

Perca o quarto evento no torneio 4WD Championship na dificuldade normal.

Habilitar Ford Transit Bonus Rally

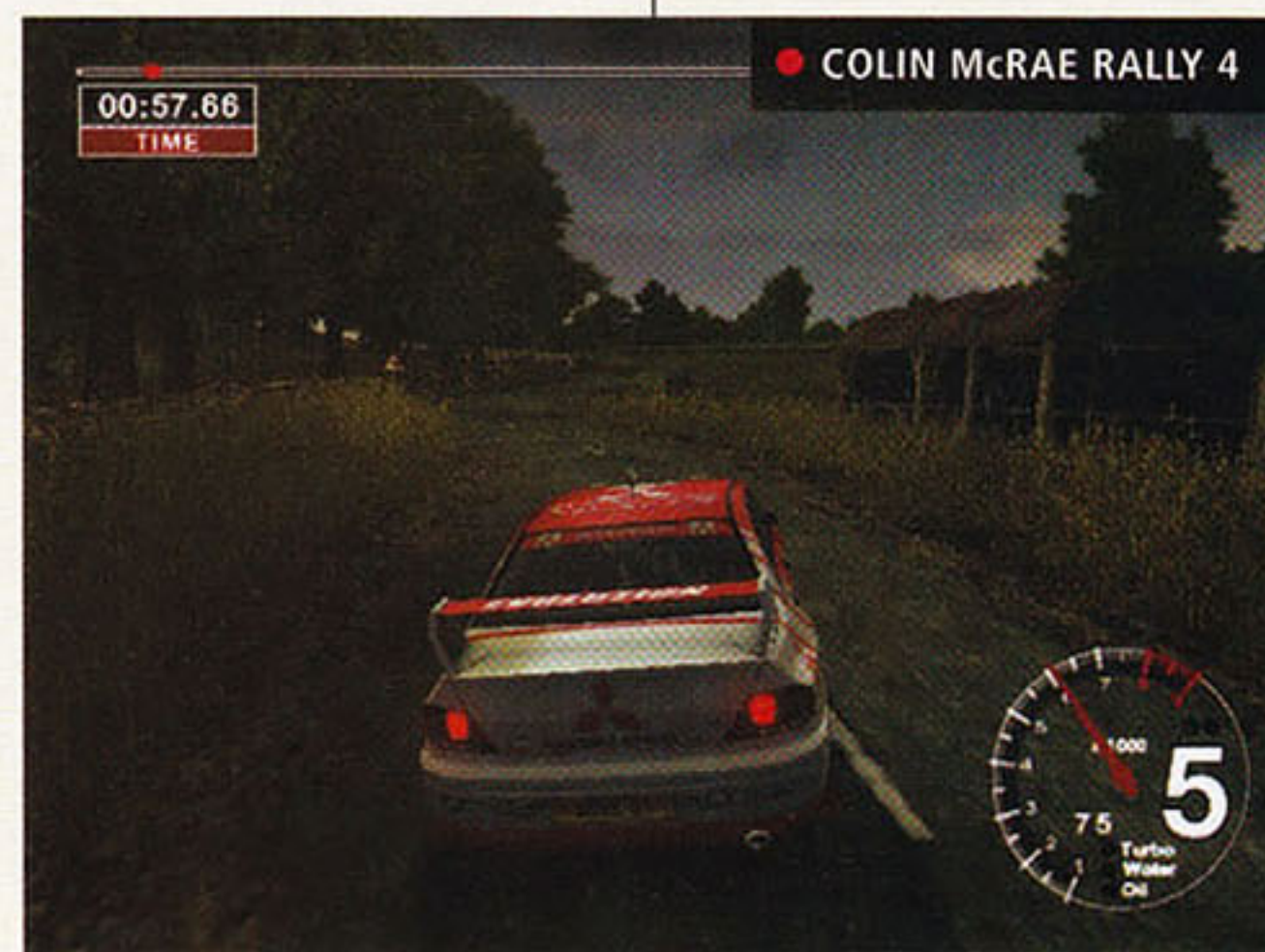
Complete em segundo ou primeiro lugar o torneio 4WD Championship na dificuldade Advanced.

Habilitar Lancia 037 Group B Rally

Complete em primeiro lugar o torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced.

Habilitar Mitsubishi Pajero Bonus Rally 4x4

Complete em primeiro ou segundo lugar o torneio 2WD



Championship na dificuldade Advanced.

Habilitar Peugeot 205 Group B Rally

Complete em primeiro lugar o torneio 4WD Championship na dificuldade Normal.

Habilitar Peugeot 206 4wd Rally

Complete em primeiro ou segundo lugar o torneio 4WD Championship na dificuldade Normal.

Habilitar Subaru Impreza 228 Sti Bonus Rally

Perca o quarto evento no torneio 2WD Championship na dificuldade Advanced.

Habilitar Volkswagen Golf 2wd Rally

Complete em primeiro lugar o torneio 2WD Championship na dificuldade Normal.

Modo Cheat

Entre no options e selecione a opção "Secrets". Entre com um dos códigos a seguir na opção "Code Entry". Aperte "OK" para acionar o código. No menu de cheats, coloque → para acionar o código desejado.
Obs: Os códigos podem variar de jogo para jogo.

Todas as pistas

BSDJUC (bônus code desconhecido).
HCHSFD (bônus code 34674).

Modo Group B e veículos Group B

RTNITJ (bônus code 76538).
CFCKGL (bônus code desconhecido).

YFHPGW (bônus code desconhecido).

Todos os veículos

AIDLAU (bônus code desconhecido).
ZCNGMW (bônus code 34674).
ETGQNB (bônus code 65636).

Todas as partes

FUDWHC (bônus code desconhecido).

Todos os testes

DMLPOD (bônus code desconhecido).

Dificuldade Expert

HIQNRM (bônus code desconhecido).
IRZQNT (bônus code 34674).

Pistas Mirror

EPDZJF (bônus code desconhecido).
FEQRJV (bônus code 34674).

DANCE DANCE REVOLUTION EXTREME

Todos os bônus

Complete todas as provas no modo Mission para habilitar todas as músicas, desafios nonstop, desafios oni e personagens.

Opções adicionais

Complete todas as provas Nonstop.

Opção "Credits"

Complete a prova One More Extra Stage, todas as provas Nonstop, ou a prova Paranoia Brothers.

Opção Dancer

Complete qualquer prova Nonstop.





Modo Endless

Consiga 100 rankings "A" ou maior (exceto no modo Beginner). Alternativa: jogue e complete 200 músicas no jogo.

Modo Mission

Complete 45 músicas.

Prova Angel's Oni

Complete dez provas Oni.

Prova Brand New Songs Oni

Complete a prova Brand New Songs Nonstop.

Prova Brand New Songs Nonstop

Complete a prova A Stupid Barber.

Prova Darkness Oni

Complete qualquer música marcada com "dark".

Prova From GF & DM Oni

Consiga rank "A" ou maior na prova Mikenko Rock no modo Heavy.

Prova From IIDX Oni

Complete qualquer prova Oni.

Prova IIDX Boss Oni

Complete o desafio V (EXTREME) recebendo rank "A" ou maior.

Prova Legend Road Oni

Complete a prova True Demon Road Oni.

Prova Legendary Road Oni

Jogue em todas as músicas Max. Não é necessário completá-las.

Prova Rap 5 Oni

Complete o desafio Daikenkai com rank "A" ou maior.

Prova Rebellion of Oni

Complete o jogo no modo Master Light, Standard ou Heavy.

Prova Remix Nonstop

Complete as provas Standard Nonstop.

Prova RevenG and TaQ Oni

Complete cinco provas Oni.

Prova Reverse Oni

Complete qualquer música no modo Reverse.

Prova Road of 2MB Oni

Complete a prova MAX.

Prova Slow Road of Oni (Oni)

Consiga rank "A" ou maior na prova Bag Heavy.

Prova True Demon Road Oni

Complete 20 provas Oni.

Prova Ultra 16 Oni

Complete a prova Legend Road Oni.

2MB (Dancer)

Jogue no período MAX. com o jogador 1.

A Stupid Barber

Complete a prova Funky Groove Nonstop ou complete o modo Lesson.

Burnin' The Floor (Momo Mix)

Complete a prova Naoki Neo-Standard Nonstop.

Dance Dance Revolution

Jogue em cada uma das músicas e depois em mais 20 outras.

Emi (2) (4th) (dancer)

Complete 15 músicas com Emi.

Keep On Liftin'

Passe por todas as provas Nonstop.

MAX. (period)

Passe pelo seu estágio extra.

MAX. (period)

Jogue em todas as músicas. Alternativa: complete a prova Legendary Road Oni.

More deep (ver. 2.1)

Intencionalmente, perca em uma prova Oni.

Prova Naoki Premium

Complete a prova Naoki Neo-Standard Nonstop.

PARANOIA Survivor Max

Consiga o rank "AA" ou maior em todas as provas Paranoia Brothers na dificuldade Heavy.

Paranoia Survivor MAX

Consiga o rank "AA" ou maior em todas as provas Paranoia Brothers Max 2 Oni.

Paranoia Survivor

Complete a prova Paranoia Brothers Oni. Alternativa: complete qualquer música na dificuldade Heavy.

The Legend Of MAX

Passe o estágio extra The Legend Of MAX.

The Legend Of MAX

Jogue em todas as músicas. Alternativa: complete o estágio extra.

Tomorrow Perfume

Consiga rank "AA" ou maior.

Trip Machine Survivor

Consiga rank "A" ou maior na prova Trip Machine Survivor na dificuldade Heavy no estágio semifinal.

Try 2 Luv. U

Consiga 20 ranks "A" ou maior (exceto na dificuldade beginner) ou complete o modo Lesson.

U1 (dancer)

Jogue no período MAX. Com o jogador 2.

Un Deux Trois

Consiga 50 ranks "A" ou maior (exceto na dificuldade beginner).

Xenon

Consiga o rank "A" ou maior no desafio V (Extreme).

FULLMETAL ALCHEMIST: DREAM CARNIVAL

Fase secreta 01

Habilite a estátua Armstrong's Statue (requer o rank "A" ou maior no modo arcade) e então transmute-a.

Fase secreta 02

Complete a fase secreta 01 e habilite a estátua Cow Statue (requer o rank "A" ou maior no modo arcade) e então transmute-a.

Dificuldade 4 para o modo Arcade

Complete as fases 1, 2 e 3 no modo Arcade e então transmute as peças Knight Piece + Queen Piece (requer o rank "A" ou maior no modo arcade).

Habilitar Bradley

Habilite Eyepatch (requer o rank "A" ou maior no modo arcade) e então transmute-a.

Habilitar Gluttony

Complete o Scenario 4.

Habilitar Greed

Primeiro, habilite Scar. Agora, habilite o Ultimate Shield (requer o rank "A" ou maior no modo arcade) e então transmute-o.

Habilitar Izumi

Habilite Greed. Agora o Izumi's Logo no modo Arcade e transmute-o.

Habilitar Lust

Complete qualquer Scenario no modo Story.

Habilitar Scar

Complete o Scenario 6.

Habilitar Winry

Complete o Scenario 5.

Habilitar Wrath

Habilite o Orobouro's Sign (requer o rank "A" ou maior no modo arcade) e então transmute-o.

FUTURAMA

Já durante o jogo, segure **LT** + **RT** e aperte:

Energia Infinita:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ×, R2, ↑, ○.

Munição infinita:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ×, R2, →, ○.

Vidas infinitas:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ×, R2, ↓, ○.

Charge infinito:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ×, R2, ←.

Habilitar imortalidade:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ×, R2, △, ○.

Todos os extras:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, ×, R2, ○, ○.

Habilitar fase Planet Xpress:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ↑, ○.

Habilitar fase Sewers:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, →, ○.

Habilitar fase Subway:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ↓, ○.

Habilitar fase Old New York:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ←, ○.

Habilitar fase Red Light District:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, △, ○.

Habilitar fase Uptown:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ○, ○.



Habilitar fase New New York:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↑, ×, □.

Habilitar fase Canyon:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, →, ↑, □.

Habilitar fase Mine:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, →, →, □.

Habilitar fase Mine Tunnel:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, →, ↓, □.

Habilitar fase Junkyard 1:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, →, ←, □.

Habilitar fase Junkyard 2:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, →, △, □.

Habilitar fase Junkyard 3:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, →, ←, □.

Habilitar fase Market Square:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↓, ↑, □.

Habilitar fase Left Wing:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↓, →, □.

Habilitar fase Right Wing:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↓, ↓, □.

Habilitar fase Temple Courtyard:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↓, ←, □.

Habilitar fase Inner Temple: ↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ↓, △, □.

Habilitar fase Bogad's Swamp:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, ←, ↑, □.

Habilitar fase Mom's HQ Bender:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, △, ↑, □.

Habilitar fase Mom's HQ Leela:
↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, △, →, □.



Habilitar fase Mom's HQ Fry level:

↓, ○, △, ↓, ○, △, ○, △, △, ↓, □.

Obs: A tela pisca em azul sempre que uma dica for acionada.

FREEKSTYLE

Na tela de password, escreva:

Baixa gravidade: ftail.

Bike 211 (Stefy Bau):
twoneone.

Bike Amore (Stefy Bau):
hereiam.

Bike Beater (Mike Jones):
kickbutt.

Bike Bike Hang Loose (Clifford Adoptante): stoked.

Bike Bloodshot (Mike Metzger): eyedrops.

Bike Champion (Greg Albertyn): number1.

Bike Charged Up (Jessica Patterson): lightnin.

Bike Disco Tech (Stefy Bau):
sparkles.

Bike Dominator (Brian Deegan): whozaskn.

Bike Flushed (Mike Jones):
plunger.

Bike Gone Tiki (Clifford Adoptante): supdude.

Bike Heavy Metal (Brian Deegan): hedbangr.

Bike Hot Stuff (Leeann Tweeden): ovenmitt.

Bike Island Spirit (Clifford Adoptante): goflobro.

Bike Lil' Demon (Mike Jones): horns.

Bike Mulisha Man (Brian Deegan): whatever.

Bike National Pride (Greg Albertyn): patriot.

Bike Racer Girl (Jessica Patterson): tonboy.

Bike Rhino Rage (for Mike Metzger): seventwo.

Bike Rock Of Ages (Mike Metzger): brrrrrap.

Bike Seducer (Leeann Tweeden): goodlook.

Bike Speedy (Jessica Patterson): hekacool.

Bike The King (Greg Albertyn): allshook.

Bike Trendsetter (Leeann Tweeden): stylin.

Câmera lenta: wtchkprs.

Habilitar capacete: helmet.

Habilitar Clifford Adoptante: cooldude.

Habilitar Greg Albertyn: gimegreg.

Habilitar Jessica Patterson: blondie.

Habilitar Mike Jones: toughguy.

Habilitar todos os truques: loksmith.

Infinito tempo (Freakout): allfreak.

Pista Burn It Up: carverok.

Pista Crash Pad FreeStyle: wideopen.

Pista Gnome Sweet Gnome: clippers.

Pista Let It Ride: blackjak.

Pista Rocket Garden: todamoon.

Pista The Burbs FreeStyle: tuckelle.

Roupa All Tatted Up (Mike Metzger): bodyart.

Roupa Blue Collar (Mike Jones): babyblue.

Roupa Commander (Brian Deegan): soldier.

Roupa Ecko MX (Mike Metzger): helloooo.

Roupa Fun Lovin' (Leeann Tweeden): thnkpink.

Roupa High Roller (Mike Jones): boxcars.

Roupa Hoodie Style (Jessica Patterson): not2grly.

Roupa Muscle Bound (Brian Deegan): ripped.

Roupa Playing Jax (Stefy Bau): kidsgame.

Roupa Red Hot (Leeann Tweeden): spicy.

Roupa Sharp Dresser (Greg Albertyn): ilookgud.

Roupa Star Rider (Greg Albertyn): comet.

Roupa Tankin' It (Clifford Adoptante): nosleeve.

Roupa Tiki (Clifford Adoptante): wings.

Roupa UFO Racer (Stefy Bau): invasion.

Roupa Warming Up (Jessica Patterson): layers.

Sem bikes: flysolo.

Soltar fogo pelas rodas: firesale.

Todas as bikes: wheels.

Todas as pistas: trakmeet.

Todas as roupas: yardsale.

Todos os personagens: populate.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

Durante o jogo, entre com os seguintes códigos:

Aumentar nível de procurado: ↑, →, ○, ○, ↓, ←, ○, ○. Uma mensagem confirma o código.

Baixar nível de procurado: ↑, →, △, △, ↓, ←, ×, ×. Uma mensagem confirma o código.

Clima chuvoso: ←, ↓, □, □, →, ↑, ←, △. Uma mensagem confirma o código.

Clima ensolarado: ←, ↓, □, □, →, ↑, ←, ○. Uma mensagem confirma o código.

Clima limpo: ←, ↓, □, □, →, ↑, ←, ×. Uma mensagem confirma o código.

Clima nebuloso: ←, ↓, △, ×, →, ↑, ←, □. Uma mensagem confirma o código.

Clima repleto de nuvens: ←, ↓, □, □, →, ↑, ←, ○. Uma mensagem confirma o código.

Colete à prova de balas: ↑, ↓, ←, →, ○, ○, □, □. Uma mensagem confirma o código.

Destruir todos os veículos: □, □, □, ←, →, □, ↓, □. Uma mensagem confirma o código.

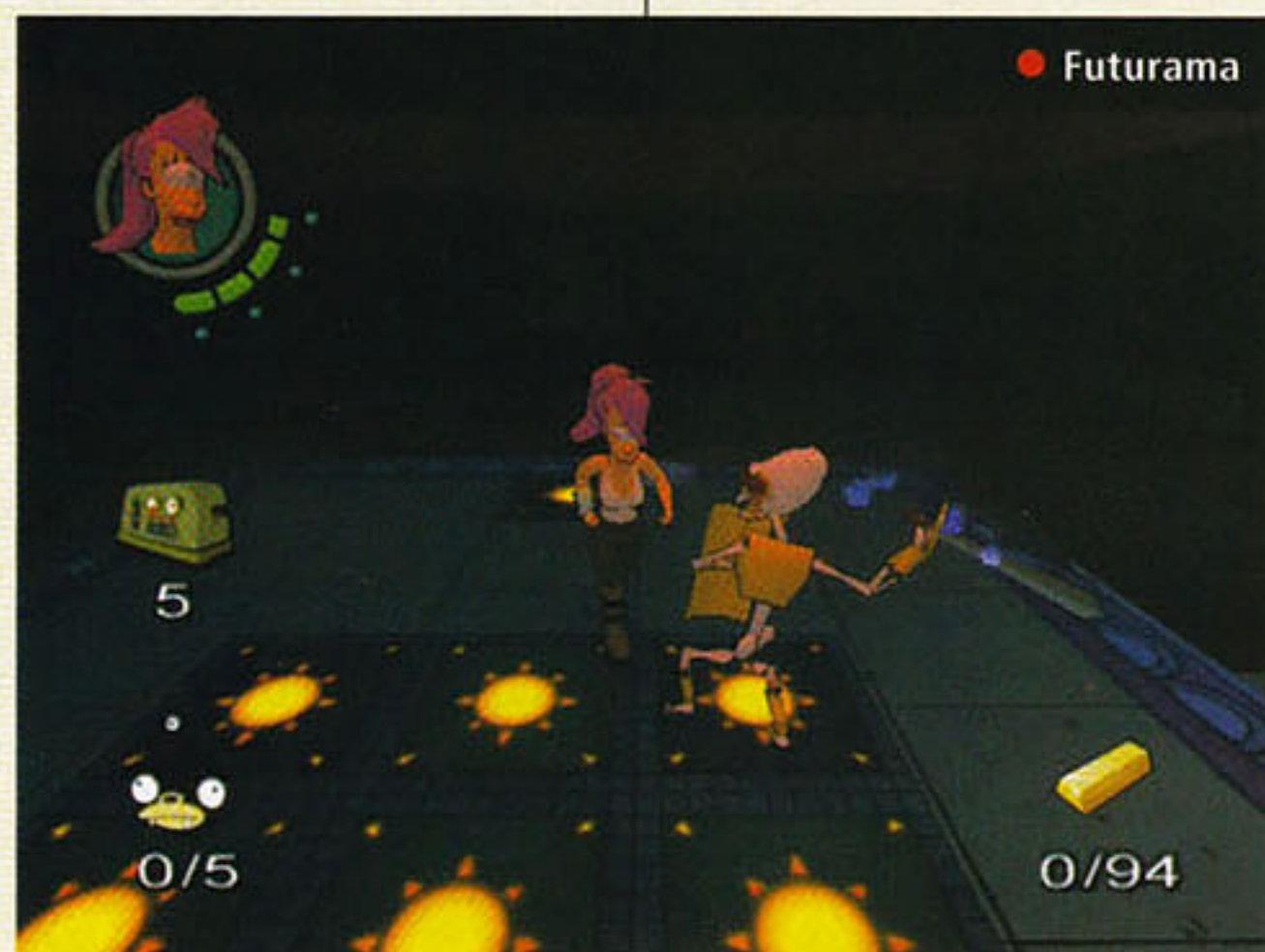
Extras (missões): entregue todos os 32 veículos ao The Civil Asset Forfeiture para habilitar o Pay 'n' Spray gratuito.

Extras (trabalho): faça com que os 30 pontos do mapa sejam seus para habilitar um veículo à prova de balas.

Habilitar caminhão Trashmaster: ↓, ↑, →, △, △, □, □. Uma mensagem confirma o código.

Habilitar tanque Rhino: ↑, □, ↓, □, ←, □, →, □. Uma mensagem confirma o código.

Itens extras: consiga 100% do jogo para habilitar munição infinita e a roupa Clymenus.



Jogo mais lento: ←, ←, ⊙, ⊙, ↓, ↑, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Jogo mais rápido: ←, ←, ⊙, ⊙, ↑, ⊙, ⊙, ↓, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Nível de procura fixo: ↑, →, ⊙, ⊙, ↓, ←, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Pacote de armas no. 1: ←, →, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, →. Uma mensagem confirma o código. Este pacote contém as armas Brass Knuckles, Knife, Molotov Cocktails, 9mm Handgun, Rifle, SMG e AK-47. Repita o código para receber mais munição para estas armas.

Pacote de armas no. 2: ←, →, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, →. Uma mensagem confirma o código. Este pacote contém as armas Katana Sword, Remote Grenades, Python, Shotgun, Silenced Uzi, M4, Rocket Launcher e Sniper Rifle. Repita o código para receber mais munição para estas armas.

Pacote de armas no. 3: aperte ←, →, ⊙, ↑, ↓, ⊙, ←, →. Uma mensagem confirma o código. Este pacote contém as armas Chainsaw, Grenades, Laser Scope Python, Shotgun, MP5, M4, Mini-gun e Sniper Rifle. Repita o código para receber mais munição para estas armas.

Pedestres armados: ↑, ⊙, ↓, ⊙, ←, ⊙, →, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Pedestres atacam você: ↓, ⊙, ↑, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Pedestres entram no seu veículo: ↓, ↑, →, ⊙, ⊙, ⊙, ↑, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Pedestres revoltados: ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ←, ⊙, ↓, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Pedestres seguem você: →, ⊙, ↓, ⊙, ⊙, ↑, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Recarregar energia: ↑, ↓, ←, →, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Receber \$250,000: ↑, ↓, ←, →, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Tempo de jogo mais rápido: ⊙, ⊙, ⊙, ↓, ↑, ⊙, ↓, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Veículos cromados: →, ↑, ←, ↓, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Veículos desviam de você: ↑, ↑, →, ←, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Veículos escuros: ⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ←, ⊙, ↑, ⊙. Uma mensagem confirma o código.

Veículos mais estáveis: baixo, ←, ↑, ⊙, ⊙, ⊙, ⊙. Um som confirma o código. Aperte para baixo no direcional digital para fazer seu veículo pular.

Extras (balões): Encontre o número indicado de balões para habilitar os seguintes itens no seu esconderijo:

Pistol: 10 balões
Scorpion (SMG): 20 balões
Stubby Shotgun: 30 balões
Molotov Cocktails: 40 balões
AK-47: 50 balões
Armor: 60 balões
Flamethrower: 70 balões
Equalizer scoped pistol: 80 balões
Sniper Rifle: 90 balões
M249 machine gun: 99 balões

Roupas alternativas: Complete os seguintes objetivos para habilitar as seguintes roupas no seu esconderijo:

Army Fatigues: complete a missão "Last Stand".
Casual: complete a missão "Conduct Unbecoming".
Cuban style: complete a missão "Strand".
Hired muscle: compre o maior prédio para chantagistas.
Hood: compre o maior prédio para assassinos.
Leisure: compre o maior prédio para prostituição.
Mr. Repo: compre o maior prédio para lavagem de dinheiro.
Pastel suit: compre o maior prédio para venda de drogas.
Smart suit: complete todas as missões de todas as seis categorias do seu império.
Smuggler: compre o maior prédio para assaltantes.
Track suit: compre o maior prédio para venda de drogas.

Trailer trash: complete a missão "D.I.V.O.R.C.E".

Wetsuit: vença todas as oito corridas de Jet-Ski no studio de filmagem.

Winner's Outfit: complete a missão "Last Stand"

HOT SHOTS GOLF FORE!

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:

Campo Aloha Beach Resort: XSREHD.

Campo Bagpipe Classic: CRCNHZ.

Campo Blue Lagoon: WVRJQS.

Campo Day Dream Country Club: OQUTNA.

Habilitar Caddie Kaz: LNNZJV.

Habilitar Caddie Simon: WRHZN.

Habilitar Caddie Sophie: UTWIVQ.

Habilitar câmera Extra Pose Cam: UEROOK.

Habilitar câmera Extra Swing Cam: RJIFQS.

Habilitar câmera Replay Cam A: PVJEMF.

Habilitar câmera Replay Cam B: EKENCR.

Habilitar câmera Replay Cam C: ZUHHAC.

Habilitar Capsule 01: WXAJSJ.

Habilitar Capsule 02: OEINLK.

Habilitar Capsule 03: WFKVTG.

Habilitar Capsule 04: FCAVDO.

Habilitar Capsule 05: YYPKK.

CD - Voice Version: UITUGF.

Habilitar música Hot Shots Golf CD - Music: PAJXLI.

Habilitar Pin Hole Ball: VZLSGP.

Habilitar Pinhole Club: DGHFRP.

Habilitar Sidespin Ball: JAYQRK.

Habilitar Turbo Spin Ball: XNETOK.

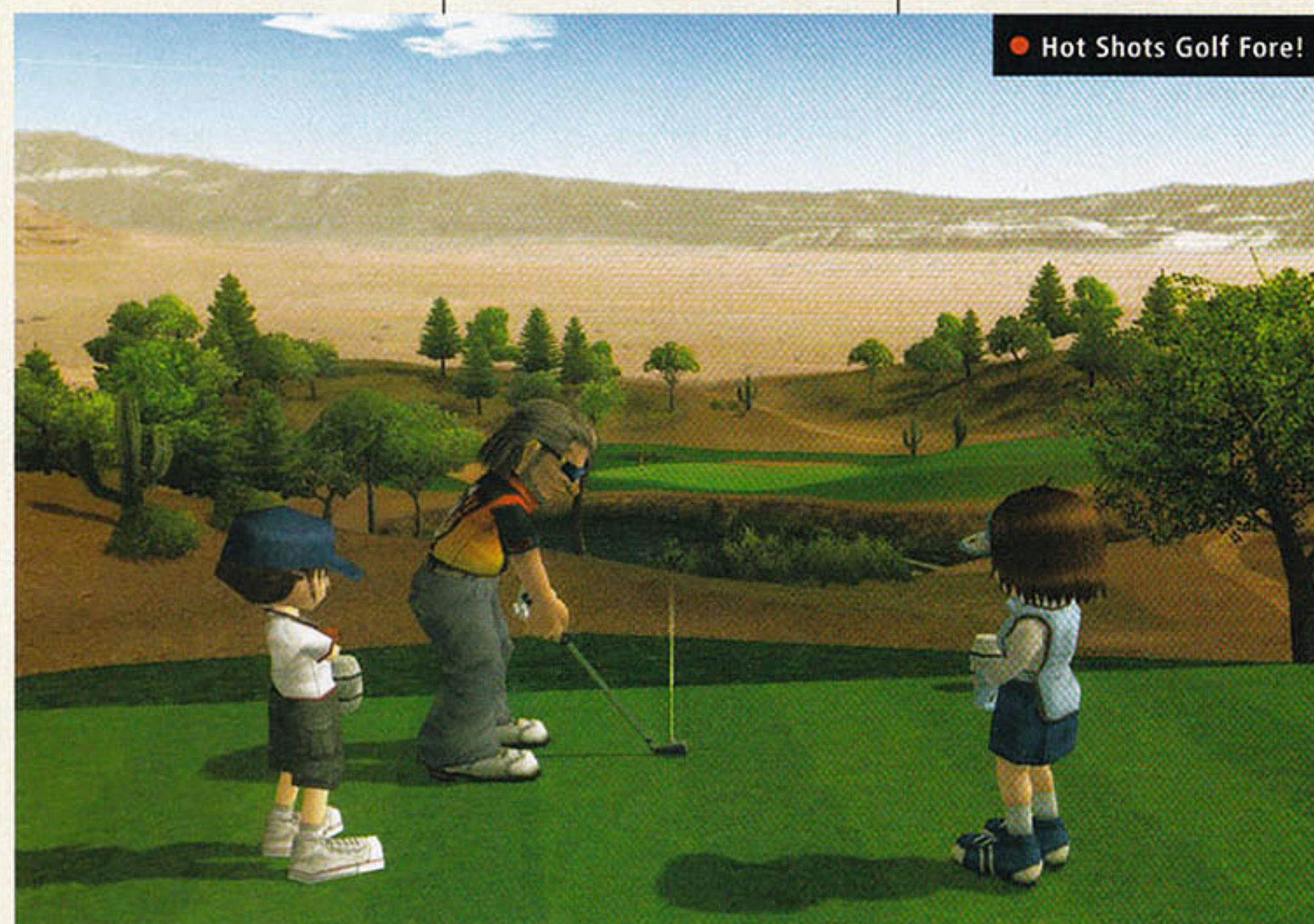
Habilitar Voice Change: JVQVKQ.

Habilitar Wallpaper Set 2: RODDHQ.

Itens mais baratos: MKJEFQ.

Melhorar 100t Hammer Club para mid-level: BLVLHSI.

Melhorar 100t Hammer Club para top level: MSCRUK.



Campo Mini Golf 2: RVMIRU. Alternativa, marque 120 pontos ou mais no campo Mini Golf 1.

Campo Silkroad: ZKOGJM.

Campo United Forest: UIWHLZ.

Campo Western Valley Country Club: LIBTFL.

Campo Wild Green Country Club: YZLOXE.

Diminuir Rank no torneio: XKWGFZ.

Habilitar 100t Hammer Club: NFSNHR.

Habilitar Beginner's Ball: YFQJJI.

Habilitar Big Air Ball: CRCGKR.

Habilitar Big Air Club: DLJMFZ.

Habilitar Caddie Clank: XCQGWJ.

Habilitar Caddie Daxter: WSIKIN.

Habilitar Caddie Kayla: MZIMEL.

Habilitar Capsule 06: GDQDOF.

Habilitar Capsule 07: HHXKPV.

Habilitar Capsule 08: UOKXPS.

Habilitar Capsule 09: LMIRYD.

Habilitar Capsule 10: MJLJEQ.

Habilitar Capsule 11: MHNCQI.

Habilitar Extra Video: DPYHIU.

Habilitar Heckletts: DIXWFE.

Habilitar HSG Rules: FKDHDS.

Habilitar Infinity Ball: DJXBRG.

Habilitar Infinity Club: RZTQGV.

Habilitar Landing Grid: MQTIMV.

Habilitar Menu Character Brad: ZKJSIO.

Habilitar Menu Character Phoebe: LWVLCB.

Habilitar Menu Character Renee: AVIQXS.

Habilitar Mochi: MYPWPA.

Habilitar música Everybody's

Melhorar Big Air Club para mid-level: TOSXUJ.

Melhorar Big Air Club para top level: JIDTQI.

Melhorar Infinity Club para mid-level: WTGFOR.

Melhorar Infinity Club para top level: EIPCUL.

Melhorar Pin Hole Club para mid-level: TTIMHT.

Melhorar Pin Hole Club para top level: RBXVEL.

Melhorar Turbo Spin Club para mid-level: NIWKWP.

Melhorar Turbo Spin Club para top level: DTIZAB.

Roupa para Mike: YKCFEZ.

Roupa para Nanako: BBLSKQ.

Roupa para Phoebe: GJBCHY.

Roupa para Suzuki: ARFLCR.

Todos os personagens: REZTWS.

GRAN TURISMO 4

Ver o final

Vença o campeonato Gran Turismo World nos eventos Professional.

Ir direto ao fabricante do veículo

No menu principal (onde fica sua garagem), aperte **△** ou **□**.

Ajuda nas licenças

Durante a prova, aperte **△** para ver as linhas que marcam aceleração e frenagem.

Visão infravermelho nos replays

Durante o replay, rapidamente aperte **△**, **□**, **△**, **□**.

Replays rápidos

Durante o replay, aperte **△**.
Desligar música do replay:
Durante o replay, aperte **△**.

Habilitar veículos

Acura DN-X '02

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da A License (versão US).

Alfa Romeo 155 2.5 V6 TI Race Car '93

Vença o Italian Festival.

Alfa Romeo Giulia Sprint GTA 1600 '65

Vença a GTA Cup no Alfa Romeo (Italian Showroom).

Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63

Vença o 1000 Miles.

Alpine A310 1600VE '73

Vença o George Paris.

Aston Martin DB9 Coupe '03 Super Gold

Vença o Aston Martin Carnival no Aston Martin (British Showroom).

Audi Abt Audi TT-R Touring Car '02

Vença o Nurburgring 4 Hours Endurance.

Audi Le Mans Quattro '03

Vença o Tourist Trophy no Audi (German Showroom).

Audi Nuvolari Quattro '03

Complete 25% do jogo.

Audi Pikes Peak Quattro '03

Vença a A3 Cup no Audi (German Showroom).

Audi R8 '01

Vença o Sarthe Circuit 24 Hours I.

Autobianchi A112 Abarth '79

Get all Golds in all the races for the Sunday Cup.

Autobianchi A112 Abarth '79

Vença a Sunday Cup.

Bentley Speed 8 Race Car '03

Vença o Sarthe Circuit 24 Hours II.

BMW M3 GTR Race Car '01

Vença o the Schwarzwald League A.

BMW McLaren F1 GTR Race Car '97

Vença o Gran Turismo All Stars.

Cadillac Cien '02

Vença o Rally d' Umbria.

Chevrolet Camaro

LM Race Car '01

Vença o Stars and Stripes.

Chevrolet Chevelle SS 454 '70

Vença o American Muscle Car Championship.

Chevrolet Corvette Convertible (C1) '54

Vença o American Championship.

Chevrolet Corvette Z06 (C2) Race Car '63

Vença o Vette! Vette! Vette! No Chevrolet (American Showroom).

Chevrolet Silverado SST Concept '02

Vença o Sport Truck Race.

Chrysler Prowler '02

Vença o Spider & Roadster.

Citroen 2CV Type-A '54

Vença o French Championship.

Cizeta V16T '94

Vença o Supercar Festival.

Daihatsu Midget

Vença o Midget II Trophy no Daihatsu.



Na CDRStation, a diversão está no seu controle. Aqui você encontra jogos, consoles, acessórios e eletrônicos com os melhores preços e formas de pagamento. Além disso, distribuímos e vendemos para todo o Brasil. CDRStation. Diversão ao seu controle.

CDRStation

Games



Rua José Leal 1425 - Ribeirão Preto/SP
(16) 3911 1522 - www.cdrstation.com.br

Daihatsu Midget II D-Type '98

Você só encontrará esse veículo na loja de carros dos anos 90.

DMC DeLorean S2 '04

Complete as missões 1 à 10.

Dodge Charger Super Bee 426 Hemi '71

Vença o New York 200 Miles.

Dome Zero '78

Consiga todas as medalhas de ouro nos testes da International A License.

Fairlady Z Concept LM Race Car

Vença todas as corridas Z nos desafios da Nissan Manufacturer.

Fiat 500R

Aparece algumas vezes na loja de carros usados dos anos 80.

Ford Escort Rally Car '98

Vença o Tahiti.

Ford GT '05

Vença o Premium Sports Lounge.

Ford GT Concept '02

Vença o Tsukuba Circuit.

Ford GT LM Edition '02

Vença o Infineon World Sport Car Trophy.

Ford GT LM Edition Spec-II '04

Vença o Gran Turismo World Championship.

Ford GT40 Race Car '69

Vença o Laguna Seca 200 Miles.

Ford Model T Tourer '15

Consiga todas as medalhas de ouro nos testes da Super License.

Ford RS200 '84

Vença o Grand Canyon.

Ford RS200 Rally Car '85

Vença o Rally d' Capri.

Ginetta G4 '64

Vença o Light Weight K Cup.

GTS-R Viper Concept Car

Vença o Chrysler Crossfire Trophy.

Honda Dualnote '01

Consiga todas as medalhas de prata

nos testes da A License (versão JAP).

Honda Life Step Van '72

Vença o Japanese Compact Car Cup.

Honda Motul Civic

Vença o Civic Trophy no Honda.

Honda NSX-R Concept '01

Vença o Race of NA Sports.

Honda NSX-R LM Edition Race Car '02

Vença o Super Speedway 150 Miles.

Honda NSX-R LM Edition Road Car '02

Vença o Motegi 8 Hours Endurance.

Honda S500 '63

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da B License.

pode comprá-lo por 3,500,000 no loja Jaguar Classic Cars.

Jay Leno Tank Car '03

Complete as missões de 11 à 20.

Jensen Healey Interceptor Mk.III '74

Consiga todas as medalhas de ouro nos testes da International B License.

Lancia Delta HF Integrale Evoluzione '92

Este carro é raro, você o encontra na loja de carros dos anos 90.

Lancia Delta HF Integrale Rally Car '92

Vença o Rally d' Umbria.

Lancia Delta S4 Rally Car '85

Vença o Rally d' Umbria.

Lotus Europa Special '71

Vença o British Light Weight Car Race.

Mazda 787B '91

Alcance os 694 dias no game. Ele aparecerá no Used Cars 1 e será vendido por 1,224,999.

Mazda Atenza Concept '01

Vença o FF Challenge.

Mazda Atenza Touring Car '02

Vença o Tsukuba Circuit.

Mazda BP FALKEN RX-7 (D1GP) '03

Vença o Race of Turbo Sports.

Mazda Kusabi '03

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da B License.

Mazda Mazdaspeed Atenza '05

Vença o Clubman Cup.

Mercedes-Benz AMG CLK-GTR Race Car '98

Vença o German Touring Car Championship.

Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagen 1886

Vença o European Classic Car Championship.

Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage '1886

Vença o World Classic Car Series.

Mercedes CLK Touring Car

Vença o Legend Of The Silver Arrow at Mercedes.

Mercury Cougar XR-7 '67

Complete todas os testes da Super License.

MGF '97 (Yellow special color)

Vença o MG festival no MG (British Showroom).

Mini Marcos GT '70

Vença o Mini Mini Sports Meeting.

Mitsubishi CZ-3 Tarmac '01

Vença o Swiss Alps.

Mitsubishi CZ-3 Tarmac Rally Car '02

Vença o Grand Canyon.

Mitsubishi FTO Super Touring Car '97

Vença o Tokyo R246 300km.

Mitsubishi HSR-II Concept '89

Vença o Japanese 80's Festival.

Mitsubishi Lancer Evolution IV Rally Car '97

Vença o Ice Arena.

Mitsubishi Pajero Evolution Rally

Vença o Cathedral Rocks (Trail II).

Mitsubishi Pajero Rally Raid Car '85

Vença o Tahiti.

Mitsubishi Straion 4WD Rally Car '84

Vença o Grand Canyon.

Nike One 2022

Complete todos os testes da International B License.



Honda S800 RSC Race Car '68

Vença o World Compact Car Race.

Hyundai HCD6 '01

Vença o Cathedral Rocks (Trail II).

Infiniti FX45 Concept '02

Vença o Chamoni.

Jaguar E-Type Coupe '61

Vença o British GT Cup.

Jaguar XJ220 LM Edition '01

Vença o European Championship.

Jaguar XJR-9 Race Car '98

Complete 50% do jogo. Você

Lancia Stratos Rally Car '77

Vença o Chamoni.

Land Rover Range Stormer Concept '04

Vença o Cathedral Rocks (Trail I).

Lister Storm V12 Race Car '99

Vença o Suzuka 1000km.

Lotus Elan S1 '62

Vença o Lotus Classics no Lotus (British Showroom).

Lotus Elise Type 72 '01

Vença o Elise Trophy no Lotus (British Showroom).

Lotus Esprit Turbo HC '87

Vença o MR Challenge.

Mazda RX-7 LM Race Car '01

Vença o Roadster 4 Hours Endurance.

Mazda RX-8 Concept (Type-I) '01

Vença o Tsukuba Circuit.

Mazda RX-8 Concept (Type-II) '04

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da International B License.

Mercedes Sauber C 9 Race Car '89

Vença o Formula GT World Championship.

Mercedes-Benz AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

Vença o Schwarzwald League B.

Nismo 270R '94 (S14)

Complete todos os testes da International A License.

Nismo 400R (R33) '96

Vença o Japanese 90's Challenge.

Nismo Skyline GT-R LM Road going version

Vença o Race of the Red Emblem.

Nissan R92CP

Alcance os 694 dias no game. Ele aparecerá no Used Cars 1 e será vendido por 1,224,999.

Nissan R390 GT1 '98

Alcance os 694 dias no game. Ele aparecerá no Used Cars 2 e será vendido por 2,924,999.

Nissan Bluebird 1600SSS Rally Car (510) '69

Vença o Ice Arena.

Nissan Fairlady Z Concept LM Race Car '02

Vença o Japanese Championship.

Nissan Gran Turismo Skyline GT-R (Pacecar) '01

Vença o Real Circuit Tours.

Nissan GT-R Concept '01

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da International A License.

Nissan GT-R Concept LM Race Car '02

Vença o Dream Car Championship.

Nissan Motul Pitwork Z (JGTC) '04

Vença o Japanese GT Championship.

Nissan Option Stream Z '04

Vença o Tuning Car Grand Prix.

Nissan R89C Race Car '89

Complete as missões de 30 à 34.

Nissan R92CP Race Car '92

Vença o Fuji 1000km.

Nissan Silvia 240RS Rally Car '85

Vença o Swiss Alps.

Nissan Skyline 2000GT-B '67

Vença o FR Challenge.

Nissan Skyline GT-R '01

Consiga todas as medalhas de ouro nos testes da A License.

Nissan Skyline GT-R Race Car (Calsonic) '93

Vença o Tsukuba 9 Hours Endurance.

Nissan Skyline Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70

Vença o Japanese 70's Classic.

Opel Calibra Touring Car '94

Vença o Speedster Trophy no Opel (German Showroom).

Opera Performance S2000 '04

Vença a Polyphony Digital Cup.

Pagani Zonda Race Car '01

Complete as missões de 21 à 24.

Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car '86

Vença o George Paris.

Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85

Vença a 206 Cup no Peugeot (French Showroom).

Plymouth Super Bird '70

Vença o Classic Muscle Car Championship.

Polyphony Formula Gran Turismo '04

Vença o Formula GT World (Versão JAP).

Polyphony Formula Gran Turismo '04

Vença o Nurburgring 24 Hours Endurance.

Pontiac Solstice Coupe Concept '02

Consiga todas as medalhas de prata nos testes da Super License.

Pontiac Sunfire GXP Concept '02

Complete todos os testes da A License.

Renault 5 Maxi Turbo Rally Car '85

Vença o George Paris.

Renault 5 Turbo '80

Vença o Tahiti.

RUF CTR Yellow Bird '87

Vença o Boxer Spirit.

Subaru Impreza Rally Car '01

Vença o Chamoni.

Subaru Impreza Rally Car '99

Vença o Cathedral Rocks (Trail I).

Subaru Impreza Rally Car Prototype '01

Vença o Rally d' Capri.

Subaru Impreza Touring Car

Vença o Impreza and Legacy Trophy no Subaru.

Toyota 7 Race Car '70

Complete as missões de 25 à 29.

Toyota 88C-V Race Car (Minolta) '89

Vença o El Captain 200 Miles.



ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY



Nintendo



Microsoft



- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

SEDEX Para todo o Brasil

www.rocklaser.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA
ESPECIALIZADA**
faça um upgrade

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP



Toyota Celica GT-FOUR Rally Car (ST185) '95

Vença o Cathedral Rocks (Trail II).

Toyota Celica GT-FOUR Rally Car (ST205) '95

Vença o Swiss Alps.

Toyota GT-One '99

Alcance os 694 dias no game. Ele aparecerá no Used Cars 2 e será vendido por 2,924,999.

Toyota Motor Triathlon Race Car '04

Vença o 4WD Challenge.

Toyota RSC '01

Vença o Ice Arena.

Toyota RSC Rally Raid Car '02

Vença o Rally d' Capri.

Triumph Spitfire 1500 '74 (Maroon Metallic)

Vença a Spitfire Cup no Triumph Dealer.

TVR Cerbera Speed 12 '00 (Chameleon special color)

Vença o Black Pool Racers no TVR (British Showroom).

Volkswagen Lupo 1.4 '02

Complete todos os testes da International B License.

Volkswagen W12 Nardo Concept '01

Vença o Like The Wind.

Volvo 240 GLT Estate '88

Vença o European Hot Hatch Car Championship.

Todas as pistas no modo Arcade

Alcance a quantidade de dias

indicados para habilitar as seguintes pistas:

Pista	Dias
Deep Forest Raceway:	15
Opera Paris:	29
Fuji Speedway 80s:	43
Special Stage Route 5:	57
Suzuka Circuit:	71
Twin Ring Motegi Road	
Course East Short:	85
Grand Valley Speedway:	99
Hong Kong:	113
Suzuka Circuit	
West Course:	127
Fuji Speedway 2005 GT:	141
Ice Arena:	155
Apricot Hill Raceway:	169
Cote d' Azur:	183
Tahiti Maze:	197
Twin Ring Motegi	
Road Course:	211
George V Paris:	225
Cathedral Rocks Trail I:	239
Costa di Amalfi:	253
Circuit de la Sarthe 1:	267
Autumn Ring:	281
Chamonix:	309
Infineon Raceway Stock	
Car Course:	309
Fuji Speedway 2005 F:	323
Tsukuba Circuit Wet:	337
Circuit de la Sarthe 2 (Unchicaned):	351

NEED FOR SPEED: CARBON

Nitro infinito

Na tela de título, aperte
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ⊙.

Reforço infinito

Na tela de título, aperte
↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ⊙.

SpeedBreaker infinito

Na tela de título, aperte
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ⊙.

Habilitar Need for Speed: Carbon Logo Vinyls

Na tela de título, aperte →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ⊙.

Habilitar Need for Speed: Carbon Special Logo Vinyls

Na tela de título, aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ⊙.

Dinheiro extra

Na tela de título, aperte ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ⊙, ⊙ para conseguir \$10,000 de bônus no modo Career. Este trêque só pode ser feito uma vez. Obs: Uma mensagem confirma a dica.

Mais \$10,000 no modo Career

Tenha um save do jogo Need for Speed: Most Wanted no seu Memory Card.

Burnout Vinyl

Tenha um save do jogo Burnout Revenge no seu Memory Card.

Veículos de colecionador

Complete os seguintes eventos no modo Challenge Series para obter os seguintes veículos:

Aston Martin DB9 (Exotic):

derrote Wolf no modo Boss Battle.

Dodge Charger RT Classic (Muscle):

derrote a gangue 21st Muscle Car.

Jaguar XK 2007 (Exotic):

complete as três corridas Turf War.

Mazda RX7 (Tuner):

derrote Kenji no modo Boss Battle.

Nissan 240SX (Tuner):

Complete os três Checkpoint challenges.

Novos aliados

Complete os seguintes objetivos para obter ajuda dos seguintes aliados:

Sal: complete seis corridas.

Yumi: derrote Kenji/Bushido.

Colin: derrote Wolf/TFK.

Samson: derrote Angie/21st Street.

Nikki: derrote os três primeiros chefes.

Habilitar Eleanor (60 Segundos)

Inicie o jogo com um Muscle Car, no modo Career. Depois que você completar os três primeiros territórios (Kempton, Downtown e Fortuna), um novo lugar estará disponível. Vença mais duas corridas no novo território, na área esquerda do mapa (Silverton) para habilitar o veículo "67" Shelby GT 500". Compre-o por \$108,000 e retorne a Safe House e escolha "Customization". Agora escolha "Aftermarket" e escolha as seguintes peças/itens:

Aftermarket

Body Kits: Body Kit # 2

Wheels: American Racing

Shelby Razor

Visuals

Paint: Candy Red no topo da coluna, ultima caixa da direita (prata)

Vinyls: Stock; edite a cor para preto

Wheel Paint: cromado

Window tint: Light black

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Na tela de password, entre com os seguintes códigos:

Roupa alternativa

(Donatello): Splinter, Raphael, Splinter, Michaelangelo, Michaelangelo. Aperte **U** ou **R** na hora de escolher o personagem.

Roupa alternativa

(Leonardo): Raphael, Michaelangelo, Michaelangelo, Leonardo, Leonardo. Aperte **U** ou **M** na hora de escolher o personagem.

Roupa alternativa

(Michaelangelo): Raphael, Raphael, Leonardo, Michaelangelo, Donatello. Aperte **U** ou **M** na hora de escolher o personagem.

Roupa alternativa

(Raphael): Leonardo, Michaelangelo, Splinter, Donatello, Donatello. Aperte **U** ou **M** na hora de escolher o personagem.

Melhorar poder de ataque (Leonardo): Leonardo, Michaelangelo, Leonardo, Splinter, Donatello.

Melhorar poder de ataque

(Michaelangelo): Splinter, Michaelangelo, Raphael, Donatello Leonardo.

Modo Challenge: complete o modo Story usando Raphael, Donatello, Michaelangelo, e Leonardo.

Habilitar Casey Jones: complete a fase 1 usando Raphael.

Habilitar Evil Turtlebot:

complete a fase 3 usando Raphael, Donatello, Michaelangelo, ou Leonardo.





Michaelangelo, ou Leonardo para habilitar Yoshi Hamato no modo Versus.

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Já durante o jogo, pause, segure **□ + □ + □ + □** e aperte:
Adicionar pontos de experiência (1000): **△, ↓, ↓, ↓**.

Ataques devastadores:
△, △, △, △, *

Câmera lenta:
△, △, △, △, *

Habilidades de Level 2:
△, →, △, →

Habilidades de Level 4:
△, ↑, △, ↑

Habilidades de Level 6:
△, ←, △, ←

Habilidades de Level 8:
△, △, ↓, ↓

Infinitos mísseis:
△, △, △, △, *

Inimigos pequenos:
△, △, △, △, *

Invencibilidade:
△, △, △, △, *

Recarregar munição:
△, ↓, △, ↑

Restaurar energia:
△, ↓, △, ↑

Todos os Combo Upgrades:
△, △, △, △, *

* complete o jogo pelo menos 1 vez.
Obs.: um som confirma que a dica funcionou.

Fase Tower Of Orthanc
Complete o jogo usando Aragon atingindo o level 10.

Background Photos Fangorn e Tower Of Orthanc
Complete a fase Fangorn's Forest usando qualquer personagem.

Habilitar Hun: complete a fase 6 usando Michaelangelo.

Habilitar Oroku Saki: derrote Saki usando Raphael, Donatello, Michaelangelo, ou Leonardo no modo Versus.

Habilitar Shredder: derrote Shredder usando Raphael, Donatello, Michaelangelo, ou Leonardo para habilitar Shredder no modo Versus.

Habilitar Splinter: complete

a fase Dojo 3 usando Leonardo para habilitar Splinter no modo Versus.

Habilitar Yoshi Hamato: complete o modo Challenge usando Raphael, Donatello,

A MELHOR LOJA DE GAMES



PSP



NINTENDO DS LITE



NINTENDO WII

PLAYSTATION 3



JOGOS

CONSOLES

ACESSÓRIOS

PREÇOS ESPECIAIS
PARA LOJISTAS

Ps3 GAMES
Tel / Fax: (11) 4062 1992 / (21) 4062 1992
atendimento@ps3games.com.br - www.ps3games.com.br



● The Lord of the Rings: The Two Towers



Background Photos Rohan e Helm's Deep

Complete a fase Plains of Rohan usando qualquer personagem.

Background Photos Fellowship Of The Ring

Complete a fase Balin's Tomb usando qualquer personagem.

Habilitar entrevista (John Rhys-Davis)

Evolua Gimli até o level 5.

Habilitar entrevista (Orlando Bloom)

Evolua Legolas até o level 5.

Habilitar entrevista (Viggo Mortensen)

Evolua Aragorn até o level 5.

Habilitar Isildur

Complete o jogo usando Aragorn, Gimli, e Legolas.

TONY HAWK'S PROJECT 8

Na tela de códigos, entre com as seguintes senhas:

Barra de especial sempre cheia: jammypack.

Focus infinito: shellshock.

Grind perfeito: balancegalore.

Habilitar Anchorman:

newshound.

Habilitar Christian Hosoi:

hohohosoi.

Habilitar Colonel and Security Guard:

militarymen.

Habilitar Dad and Skater

Jam Kid: strangefellows.

Habilitar Grim Reaper:

enterandwin.

Habilitar Jason Lee:

notmono.

Habilitar Kevin Staab:

mixitup.

Habilitar Mascot:

manine-edadate.

Habilitar Nerd and Bum:

wearelosers.

Habilitar Pat the Realtor:

shescareme.

Habilitar Photography Girl

and Filmer: themedia.

Habilitar Skinny Real Estate Agent:

sellsellsell.

Habilitar Travis Barker:

plus44.

Habilitar Twin:

badverybad.

Habilitar Zombie Officer

Dick: suckstobedeat.

Inkblot deck:

birdhouse.

Manual perfeito:

frontandback.

Todos os decks:

needaride.

Todos os especiais:

yougotitall.

Todos os status cheios (ar):

drinkup.

Todos os status cheios:

allthebest.

Personagens bonus

Complete os seguintes objetivos para habilitar os

personagens desejados:

Bam Margera: complete o seu Pro Challenge.

Beaver mascot: habilite a fase High School.

Bob Burnquist: complete o seu Pro Challenge.

Bum: habilite a fase Car Factory.

Daewon Song: complete o seu Pro Challenge.

Dustin Dollin: complete o seu

Pro Challenge.

Filmer: habilite a fase High School.

Jason Lee: complete todos os objetivos de Tony Hawk.

Lyn-z Adams Hawkins: complete o seu Pro Challenge.

Mike Vallely: complete o seu Pro Challenge.

Nyjah Huston: complete o seu Pro Challenge.

Paul Rodriguez: complete o seu Pro Challenge.

Photographer: habilite a fase Shops.

Real Estate Agent: habilite a fase Downtown.

Rodney Mullen: complete o seu Pro Challenge.

Ryan Sheckler: complete o seu Pro Challenge.

Security Guard: habilite a fase School.

Stevie Willams: complete o seu Pro Challenge.

Travis Barker: complete o seu Pro Challenge.

Zombie: complete o seu Pro Challenge.

Videos

Complete os seguintes objetivos para habilitar os vídeos desejados:

All Pros Behind The Scenes: complete todos os Pro Chal-

lenges.

All Pros Day In The Life:

pegue com Jason Lee.

Bam Margera Pro Footage:

complete o Bam Margera Pro Challenge.

Bob Burnquist Pro Footage:

complete o Bob Burnquist Pro Challenge.

Daewon Song Pro Footage:

complete o Daewon Song Pro Challenge.

Dustin Dollin Pro Footage:

complete o Dustion Dollin Pro Challenge.

Lyn-Z Adams Hawkins Pro

Footage: complete o Lyn-Z Adams Hawkins Pro Challenge.

Mike V Pro Footage: complete o Mike V Pro Challenge.

Nyjah Huston Pro Footage:

complete o Nyjah Huston Pro Challenge.

Paul Rodriguez Pro Footage:

complete o Paul Rodriguez Pro Challenge.

Pro Bails 1: complete o Tony Hawk Pro Challenge.

Rodney Mullen Pro Footage:

complete o Rodney Mullen Pro Challenge.

Ryan Sheckler Pro Footage:

complete o Ryan Sheckler Pro Challenge.

Stevie Willams Pro Footage:

complete o Stevie Willams Pro Challenge.

● Tony Hawk's Project 8



As revistas da **Futuro Comunicação** dominam o mundo dos games



EGM Brasil 63

Edição especial de 5 anos de aniversário com 116 páginas, matéria exclusiva sobre Spider-Man 3, promoção de consoles e muito mais.



Nintendo World 103

Esta Nintendo World festeja a volta da série Final Fantasy aos consoles Nintendo e ensina você a conectar o Wii e aproveitar todo o potencial online do console, além de muito conteúdo oficial Nintendo. Tudo isso na banca mais próxima da sua casa.



EGM PC 15

Pronto para montar uma super máquina para suportar Crysis, Windows Vista e outras grandiosidades de 2007? Então não perca a mais nova edição da EGM PC, que vem recheada com as análises dos melhores games de PC.

playdicas

para anunciar, ligue:
(11) 6877-6088

MDC

PlayStation 2 + MEMOYCARD

PROMOÇÃO QUERO TUDO! ATÉ 36X*

R\$ 499,00*

ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO BRASIL

Loja 1 - Shopping D - Av. Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Loja 2 - Shopping ABC Plaza - Av. Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

Disk Games É Pura Diversão! TELEVENDAS 19 3741 4100 TUDO EM ATÉ 20X

TUDO PARA SEU GAME!

Em 10x sem juros

Conheça o super console da SONY!

Agora mais acessível a você.

Divirta-se em qualquer lugar.

O pioneiro da nova geração.

O game mais revolucionário da nova geração.

Os portáteis da Nintendo.

Jogos para NDS.

Jogos para PS2.

Os jogos mais esperados do ano você encontra aqui.

Jogos para PC.

Temos também Subwoofer e Home Theater.

Agora MP3 e MP4.

www.diskgames.com.br
Av. Roberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

Game Tech

Nintendo

DS Lite

Case p/ NDS - GBA R\$ 29,90

SP

Game Cube

Wii

XBOX 360

HOME THEATER

S-Video R\$ 99,00

Cabo VGA R\$ 99,00

Volante Vibration Universal R\$ 169,00

Cabo Componente R\$ 99,00

JoyPad Sem Fio PS2 R\$ 99,00

Multi tap PS2 R\$ 59,90

JoyPad Berserker PS2 R\$ 85,00

Case para UMD - PSP R\$ 24,90

Grip de mão PSP R\$ 37,50

Fono para PSP R\$ 22,50

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

Acesse

PiXel MEDIA

www.pixelquadrinhos.com.br

CDRStation Games

Na CDRStation, a diversão está no seu controle. Aqui você encontra jogos, consoles, acessórios e eletrônicos com os melhores preços e formas de pagamento. Além disso, distribuição e recarga para todo o Brasil. CDRStation. Diversão ao seu controle.

Rua André Luís 705 - Bloco 1 Prato 2º - 181 Jd. BCC - www.cdrstation.com.br

A MELHOR LOJA DE GAMES

PS3

Wii

Xbox 360

PlayStation 2

Nintendo DS

JOGOS

CONSOLES

ACESSÓRIOS

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJISTAS

PS3 GAMES

Tel.: Fax: (11) 4002-1952 - (21) 4100-1192

www.melhorlojagames.com.br

ROCK LASER GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMINOVOS

SONY

Microsoft

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA faça um upgrade

TELEVENDAS 11 - 6954 4332 / 6425 0482 www.rocklaser.com.br
Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

EGM START

A NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES DIRETO NO SEU CELULAR!

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

FUTURO

HEROI + GAMEWORLD

BUSCA

PAPUM
Diretor de Shaun of the Dead em Grindhouse

- Sutherland fala do filme de 24 Horas
- Novo de James Cameron começa em abril
- 2006 foi o melhor ano da DC Comics
- Grisson está fora de C.S.I.
- HQ Online de Smokin' Aces
- Sam Raimi fala sobre Homem-Aranha 4
- Reality show de Stan Lee chega ao Brasil
- Veja quatro novos pôsteres de 300
- Crise Infinita #1 já está à venda
- Mais novidade sobre o próximo 007
- Veja Tori Spelling em Smallville
- Jack fica ou sai de Lost?
- Série da Mulher Bionica tem sinal verde
- Pixar sofre investigação nos EUA

3º Troféu Gameworld
Melhores de 2006

Estreias da semana

EGM START

CLUB HOUSE GAMES

NINTENDO DS
Aprenda a jogar 42 games em 1 do DS

BLOGS DA REDAÇÃO
H. Minatogawa sobre pirataria SpoilerProof

CINEMA
Kevin Smith em Duro 4

CONTEÚDO É POUCO!

www.heroi.com.br

INICIAL GAMES

Sua Diversão Começa Aqui!

www.inicialgames.com.br

TELEVENDAS: 19 3236-0056
3267-2099

MID-GAMES

Compre seu PS2 na MID-GAMES e concorra a uma camiseta minha Autógrafa

3361-8844
3333-7925
3338-1801

TELEVENDAS: 3331-7286

ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO

FALE COM NOSSOS ATENDENTES

PROMOÇÃO de VERÃO

- 1º APARELHO NOVO
- 2º CONTROLE ORIGINAL
- 3º 10 JOGOS
- 4º 1 BOLSA
- 5º 1 BASE VERTICAL

PREÇOS ESPECIAIS PARA LOJISTA CONFIRA!

Wii e 2 JOGOS R\$ 1.499,00

HD DE 40 GB R\$ 179,00

HD DE 80 GB R\$ 209,00

PSP + DOWNGRADE + 3 JOGOS COM MEMORY STICK DE 1 GB R\$ 999,00

www.GameOne.com.br

8DS PLAYSTATION 3 PS2

Wii GBA PC

GAME CUBE PSP

Saia na frente!

A maior variedade de jogos e acessórios para Video Games e PC.

Assistência Técnica

Maiores informações: **(19) 2122-5252**

Entregamos para todo Brasil

SEDEX Av. Barão de Itapira, 1642 - Campinas - SP

SONY Microsoft Nintendo Intel Logitech Genius Edifier

Neo

Agora também no seu PC com **Neo USB**

Diversão em todos os lugares do Brasil.

faça conosco: (51) 3039-3031

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

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

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.



Prêmio de consagração para o jogo com a maior nota da edição.



Nem gaste seu canhão com o game que receber este título.



Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS2.



Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PSP.



Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS3.

MotorStorm PS3



Há quase dois anos, quando o PlayStation 3 foi mostrado pela primeira vez ao mundo, jogos como Killzone 2, arrebataram nossos parâmetros mostrando imagens inacreditáveis. Entre os títulos mostrados na ocasião, foi justamente MotorStorm que mais me impressionou. Corrida sem limites, lama para todos os lados e muita selvageria em duas, quatro ou mais rodas. Sim, MotorStorm foi muito impressionante em todos os aspectos, porém, o tempo passou e hoje em dia o jogo não impressiona tanto, afinal, a tal da "próxima geração" é a geração atual e ser bonito é apenas um dos fatores para a avaliação dos jogos.

Lama na tela

MotorStorm não é tudo aquilo que foi mostrado naquela E3, mas chega bem perto. Poeira em todas as pistas, carros, motos, veículos estranhos e caminhões. Sim, tudo isso junto em uma competição insana na qual vale tudo para chegar em primeiro, inclusive passar por cima dos adversários. O tal do "terreno persistente" não é uma coisa que vá ajudar muito a dinâmica da corrida, pois ela não chega a modificar a forma como você deve fazer uma curva – nem passa a sensação de que o terreno foi alterado. Algumas pistas são completamente cobertas por lama e quando você joga na visão em primeira pessoa, vê areia se misturar com o barro bem na tela da sua televisão. São vários tipos de veículos para você correr, as motos são as mais rápidas, porém são as que mais sofrem ao trombar com os veículos maiores, como carros e caminhões. Do outro lado da linha, temos um enorme caminhãozão, capaz de passar por cima de tudo e de todos, mas são os mais lentos e difíceis de controlar. Todos os modelos que você controla têm detalhes em todas as peças, desde um simples amortecedor até o parafuso da

● Calma lá, campeão. Os gráficos podem ser bonitos, mas o game não é tudo isso, acredite



rebinboca da parafuseta. Sim, todos estes detalhes podem ser vistos em tempo real, pois você pode pausar o jogo e usar o SixAxis para mover ao redor do carro, dando zoom na parte que você quiser ver. Detalhes que realmente impressionam, mas, sempre existe o "mas".

Detalhes não tão pequenos

Aí tudo bem, chegamos ao ponto de falar mal do jogo – e são muitos pontos. Como deu para perceber, achei o jogo muito bonito, mesmo não tendo correspondido ao que vimos na E3 de 2005, mas, ainda sim, muito bonito. Acontece que fiquei todo esperançoso para jogar com a visão de dentro do carro, ver a lama se acumular no pára-brisa, mover a câmera para ver a porta abrir e se fechar, enfim, ver o que eu esperei muito desde o anúncio do console – infelizmente, fiquei na vontade. Até aí, tudo bem, ok, "é só uma visão". Quando você parte para o que interessa, as corridas de verdade, você joga uma, joga duas, três e percebe que está correndo na mesma pista. O resultado é que descobri que o jogo tem apenas oito traçados, isso mesmo, oito. Tá certo que todas as pistas foram produzidas para funcionarem com todos os veículos, como locais para as motos pularem, coisas para

serem destruídas pelos caminhões e retas para os carros. Ainda assim, senti que era pouco. Os programadores armaram um esquema inteligente para dar um ar diferente criando quatro tipos de condições climáticas (manhã, tarde, noite e nublado). Mas parece que isso foi feito porque os caras estavam com preguiça. Acho que até isso mesmo passaria em branco, mas não teve nada mais irritante do que ficar esperando pelo loading gigantesco. Pô, se todos os PlayStation 3 possuem um disco rígido, por que não diminuir a espera criando um cache, assim como é feito em Virtua Fighter 5? O pior é que este jogo foi criado pelos próprios caras que deveriam conhecer todo o poder do console. Este sim é uma falha indesculpável.

É apenas mediano

Certo, esbravejei que o jogo tem uma série de problemas primários, mas uma coisa foi muito bem feita, que foi o modo online. Mesmo não sendo perfeito, MotorStorm permite que você corra com até outros 12 jogadores ligados à PSN. Cada um dos adversários pode subir em um ranking online que mostra o grau de "vício" do cara – cuidado com os que têm a classificação God, pois eles são muito sem vida. O fato é que nem mesmo isso consegue segurar MotorStorm por muito tempo. Logo você enjoa do game e parte para outras coisas, como continuar evoluindo o seu personagem em Virtua Fighter 5 ou mesmo voltar ao bom e velho PlayStation 2 para jogar God of War II. Afinal, mesmo velho, o PS2 consegue ter lançamentos mais interessantes que seu irmão mais novo.

—Rodrigo Guerra



6.0	Produção Sony CEA
★ 9.0	Desenv. Evolution Studios
★ 8.0	Gênero Corrida
★ 8.0	Região EUA
★ 8.0	Jogadores 1 a 12 (online)
★ 3.0	www.us.playstation.com

NBA Street: Homecourt PS3



Bonito e simples em demasia, ainda que bem divertido. Aqui a EA procurou revigorar a franquia fazendo pequenos ajustes nos controles. Dribles e estripulias agora saem com maior facilidade, assim como bloqueios e roubadas de bola, o que tornou as partidas mais equilibradas e agradáveis. Porém, há profundidade o bastante nas fintas para elaborar intrincadas estratégias e fazer jogadas visualmente exuberantes. O visual dos atletas é impressionante (quase um Fight Night Round 3), assim como as animações, bem naturais e fluidas. Pena que o oposto rola nos cenários que ficaram sem graça por causa de precária composição e ausência de elementos animados. Confesso que preferia quadras mais empolgantes e polidas a ver atletas tão perfeitos que quase se sente o cheiro de suor deles. Simplicidade também é palavra de ordem nas opções de jogo. O editor de atletas é simplório e antiquado, o

modo carreira é apenas burocrático e as partidas multiplayer – online ou locais – não têm muita variedade. Para os ouvidos, muito rap e hip hop de qualidade, alguns até com pegada retrô, para agradar aos fãs desses gêneros – e apenas eles, já que não há outros estilos musicais. Perfeito para disputar partidas amistosas contra um colega. E nada mais. —Claudio Prandoni



8.0 **Produção** EA Sports Big
Desenv. EA Canada
★ **8.0** **Gênero** Esporte
🔊 **7.5** **Região** EUA
🎮 **9.0** **Jogadores** 1 a 4 (2 online)
❤️ **8.5** www.easports.com/nbastreet4

Formula 1: Championship Edition PS3



Ter a licença da FIA para fazer simuladores de Fórmula 1 para console faz muito bem – pelo menos é essa a conclusão que tiro depois de jogar quase todos os F-1 feitos para PSone, PS2 e agora PS3. O primeiro a utilizar essa licença foi produzido pela Psygnosis, em 1996, e me fez ficar horas na frente da TV por causa da sensação de velocidade, por jogar com carros iguais aos da vida real e por outras minúcias como o tempo, medido pela Tag Heuer, a sujeira da roda quando se passa pela grama. De lá para cá, a quantidade de empresas que teve nas mãos a licença foi grande, e por isso houve muitos altos e baixos, até chegar nas mãos da Sony, que me fez voltar a ficar horas na frente da TV,

diante desta obra-prima. Este é sem dúvida o melhor simulador de F-1 dos consoles. A sensação de velocidade é extrema e a dificuldade parece ser a mesma da vida real. Com todas as assistências desligadas e na dificuldade média, você terá muito, mas muito trabalho mesmo para chegar em primeiro. Todos os procedimentos de treinos e voltas de qualificação é replicado no jogo, e os tempos são cruéis, milésimos podem tirar você da próxima fase. Daí é torcer por uma quebra dos figurões lá da primeira linha, quebras que acontecem com uma certa frequência até. Enfim, sendo curto e grosso: F-1 Championship Edition é quase perfeito. Só ganhou o "quase" porque algumas texturas ainda parecem da geração passada e as equipes e carros são da temporada 2006.

—Ronaldo Testa

8.0 **Produção** Sony CEA
Desenv. SCE Studios Liverpool
★ **8.0** **Gênero** Corrida
🔊 **8.5** **Região** EUA
🎮 **8.0** **Jogadores** 1 a 11 online
❤️ **7.5** www.us.playstation.com

Ghost Recon Advanced Warfighter 2 PS3



Ao lado de Rainbow Six Vegas, mais um jogo de ação tática chega ao PS3 para dar mais qualidade à (ainda) pequena biblioteca de títulos do console. Ghost Recon Advanced Warfighter nasceu no lançamento do Xbox 360 e surpreendeu a todos com seu visual de primeira, missões variadas e uma mistura muito competente de estratégia militar com tiro em primeira pessoa. Em apenas um ano de existência, a franquia acaba de ganhar uma sequência e mesmo não sendo muito diferente de seu antecessor, continua muito competente. As maiores mudanças de GRAW 2 são a nova câmera Cross Com, que permite enxergar o campo de batalha pela visão de seus aliados, possibilidade de controlar

manualmente o robô espião Cypher, maior facilidade em dar ordens para os membros de sua tropa (agora é possível escolher quem irá batalhar com você) e também selecionar a arma que será usada nos combates. As missões se passam no México, portanto, esteja preparado para cenários áridos e algumas cidadelas em condições precárias. Destruir acampamentos inteiros em cima de um helicóptero, se infiltrar em solo inimigo usando armas que ultrapassam paredes e acabar com tanques utilizando as mais diversas bugangas bélicas são apenas alguns exemplos do que você deve fazer no jogo. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 pode ser considerado uma expansão do primeiro para alguns, mas é um jogo obrigatório no PS3.

—Fernando Wiek



8.5 **Produção** Ubisoft
Desenv. Red Storm/Ubisoft Paris
★ **8.5** **Gênero** Ação
🔊 **8.5** **Região** EUA/Europa
🎮 **8.0** **Jogadores** 1 a 16 (on-line)
❤️ **8.0** <http://ghostrecon.us.ubi.com/graw2>

Virtua Tennis 3 PS3



A chegada de VT3 ao PS3 inaugura o esporte no console. Trazendo a mesma qualidade dos antecessores, como gráficos estonteantes, jogabilidade amigável estilo arcade e modos de jogo variados, VT3 pode ser incluído entre as melhores opções do console. Diversão garantida para você e mais três camaradas. Só peca, e feio, pela inexplicável ausência de modo online.

—Rodrigo Raugust

8.5 **Produção** Sega
Desenv. Sega-AM2
★ **9.0** **Gênero** Tennis
🔊 **8.0** **Região** EUA
🎮 **8.0** **Jogadores** 1 a 4
❤️ **7.0** www.sega.com

Def Jam: Icon PS3

Terceira iteração da série da EA Games e estréia no PS3, DFI reúne cerca de 30 rappers que se distinguem pela aparência, mas na hora da luta não há grande diferenciação entre eles – aparentam desferir golpes de maneira semelhante. Para completar, as batalhas são muito lerdas e insípidas. De que adianta o visual magnífico se os combates não passam emoção alguma?

—Alexei Barros



5.0 **Produção** EA Games
Desenv. EA Chicago
★ **8.5** **Gênero** Luta
🔊 **8.0** **Região** EUA
🎮 **5.0** **Jogadores** 1 a 2 (online)
❤️ **6.0** www.ea.com/defjamicon

● Final Mix+ é um daqueles "joguinhos" que facilmente entram na lista dos melhores de todos os tempos



Kingdom Hearts II: Final Mix+ PS2

jogo do mês

platina

Você já viveu as experiências da versão Final Mix do primeiro jogo? Espero que sim, pois só assim terá muito mais segurança para jogar e a certeza de estar por dentro da trama em Final Mix+. Afinal, você estará levando dois super jogos que vão muito além de remakes melhorados. Se acompanhou o Spotlight desta edição, não terá muitas dúvidas quanto às novidades presentes no primeiro DVD (KHII: Final Mix). A quantidade de cenas e diálogos faz uma grande diferença, mas fica uma sensação de retrocesso quando não se escutam os personagens falando durante as novas animações. Tudo bem que o senhor Nomura havia dito que não haveria dublagem para tais cenas, o que em teoria nem parecia fazer muita diferença, mas quando você joga e vê, a sensação de que falta algo persiste – [spoiler!] principalmente na longa animação mostrando a sala secreta onde o misterioso cavaleiro de armadura aparece. Mas só o fato das batalhas extras e uma supervalorização na exploração obrigando indiretamente o jogador a obter o máximo do jogo já quebra muita da linearidade sentida na primeira versão. Descobrir algumas das novidades eleva o nível de desafio e diversão. A riqueza está nos detalhes visuais e na satisfação de completar o Jiminy Journal (quem jogar pode sentir uma certa compulsão por isso... ou isso só acontece comigo?).

É o segundo que interessa

Mas o grande foco deste review volta-se ao segundo DVD, com o totalmente refeito, expandido, melhorado e adaptado KH Re: Chain of Memories. Aliás, a primeira coisa a se fazer é ignorar o primeiro DVD e ir diretamente para o segundo e terminá-lo, assim manterá a lógica dos acontecimentos com o segundo jogo e ainda habilitará alguns extras. Se você jogou a versão GBA, a mudança em todos os quesitos é intensa no aspecto técnico. Ao mesmo tempo em que a nova jogabilidade é uma mistura entre os dois primeiros jogos atrelada ao uso das cartas mágicas, o mais incrível é que o dinamismo usando múltiplas funções é extremamente confortável (para atacar, deve-se ter cartas de ataques e usá-las, não deixando de recarregar o Deck, mantendo o botão pressionado sobre o símbolo da coroa até preenchê-la). Os encontros com os inimigos se dão por contato físico, que desencadeia a entrada no campo de batalha. Todos os diálogos das cenas de animação são falados, mas tudo em japonês (assim como os menus e textos). Mas enquanto vive-se a incerteza se o jogo ganhará o ocidente, não fique inibido em tentar jogar a versão japonesa. Exceto pela enxurrada de detalhes no andamento da trama, jogar é prático e logo você estará usando mais a intuição que nem se dará conta do andamento dos combates, tornando-se apto a chegar ao

final – jogadores da versão GBA sentirão as facilidades por conhecer boa parte do jogo. Uma observação a ser feita sobre este jogo são os detalhes visuais. É tudo muito bonito, mas parece apresentar uma leve variação de resolução se comparado ao conteúdo do outro jogo. Numa TV pequena, isso passa despercebido, mas numa tela maior e de alta definição, é impossível não notar e se incomodar com isso – fica a ligeira impressão de que tentaram unificar o padrão da animação da abertura original do GBA (excelente para o portátil, diga-se de passagem) com uma levemente inferior às animações do primeiro jogo do PS2. Olha o spoiler do tio Gil; O destaque para os primeiros membros da Organização XIII é sensacional e intrigante, mas não consegui deixar de notar que muitas das cenas dão uma sensação de déjà vu, já que algumas delas parecem ter sido emprestadas de KHII. Exemplo: quando Axel aparece a primeira vez aqui é muito, mas muito mesmo parecido com sua primeira aparição em Twilight Town no combate contra Roxas. É certo que há um elo especial nos acontecimentos que justificam coisas assim, já que a trama deste capítulo é voltado totalmente

às memórias. Mas como disse antes, são os detalhes que fazem a diferença e, neste caso, pendem para um certo incômodo que torna tudo muito previsível. Posso estar parecendo exigente demais citando esses detalhes, mas após algumas horas de jogo, a sensação parece ser só inicial, já que quanto mais se avança, as novidades ganham destaque e o (quase) elemento-surpresa se apresenta. Mas o que chama atenção mesmo é a parte de Riku – tanto sua trama como a de Sora estão ligadas, mas seguem caminhos diferentes e ilustram muito bem os acontecimentos futuros –, na qual a sensação de novidade é bem mais aceitável talvez por controlá-lo e viver os acontecimentos sob seu ponto de vista, ao invés de assisti-lo como no primeiro KH.

A hora da nota

Se tivesse que dar notas separadas para cada jogo, facilmente teria um 10 para KHII:FM (apesar das novas cenas mudas, a quantidade e qualidade dos extras, junto a reorganização do enredo e das muitas batalhas extras, torna tudo um pouco imprevisível e valoriza o fator replay) e um 9.5 para KH Re:CoM, por tornar-se um jogo totalmente novo em sua versão 3D, mas muito previsível por mais que surpreenda em alguns momentos. Mas numa avaliação geral, Final Mix+ é obrigatório e completa o ciclo dos três jogos numa mesma plataforma – lembrando que KH Re:CoM é quase uma sidestory que justifica os dois primeiros jogos, portanto não forma uma trilogia, apesar da piadinha sugestiva na tela de pause de KHII:FM, mas uma "duologia e meia". Palmas para o senhor Nomura e equipe, pois realmente souberam valorizar o dinheiro dos fãs com este pacote mais do que especial.

—Gilsomar Livramento

10

Produção Square Enix

Desenv. Square Enix

★ 9.5

Gênero RPG / Ação

9.0

Região Japão

9.5

Jogadores 1 a 2

10

www.square-enix.co.jp/kingdom2fm/



UEFA Champions League 2006/2007 PS2

O campeonato da UEFA é sempre cheio de pompa e reúne grandes craques do futebol brasileiro que atuam nos times da Europa. É muito comum, principalmente no final do campeonato, ver Ronaldinho Gaúcho, Robinho, Kaká e outras estrelas fazendo partidas quase inesquecíveis nos estádios de primeiro mundo. Essa é a vida real que a Electronic Arts tentou replicar em UEFA Champions League, com um resultado bastante apagado. Nem mesmo a opção de jogar com os uniformes reais das equipes atuais e os nomes certinhos dos jogadores ajudam na hora das partidas truncadas e confusas por conta de comandos pouco amigáveis e uma configuração de botões pouco intuitiva – não vem ao caso confrontar UEFA com FIFA ou Winning Eleven, os dois grandes games reconhecidos mundialmente como os melhores do futebol virtual. Entre tropeços e empurrões, o jogo acaba se tornando desafiador, já que oferece mais de 300 desafios no modo Ultimate Challenge, que dá a oportunidade de você reviver grandes

partidas do passado para segurar um resultado, virar um jogo difícil ou aplicar aquela goleada merecida no adversário – diferente do modo principal, que é réplica do campeonato real. A possibilidade/necessidade de comandar o time através do analógico não é lá grande coisa, complica tudo e o time fica embotado, na maioria das vezes na entrada da área, trazendo junto quedas de framerate constantes e irritantes.

—Ronaldo Testa



6.0 Produção Electronic Arts
Desenv. EA Canada
★ 7.0 Gênero Esporte
6.5 Região EUA
6.0 Jogadores 1 a 8
5.0 www.eagames.com

Hokuto no Ken PS2



Quando este game foi anunciado para o PlayStation 2, confesso que estava contando os dias para o seu lançamento. Lançado em outubro de 2005 para Arcade no Japão, Hokuto no Ken, como muitos outros ótimos jogos que saem para fliperama, não deu as caras aqui no Brasil. Mas tudo bem, finalmente chegou a versão de PS2 deste que é o último grande jogo de luta 2D a ser lançado para o console (não contém The King of Fighters '98 Ultimate Match porque ele é só um remake). Talvez no começo você ache que este jogo é uma cópia descarada de Guilty Gear, o que não deixa de ser totalmente mentira. Afinal, ele é da Arc Systems, mesma softhouse da série GG. Mas as semelhanças param por aí. Com uma jogabilidade única, HNK não é para qualquer jogador. O game requer muita prática e habilidade para ter o total domínio dos personagens e do sistema de jogo, tal qual a série Virtua Fighter. Por isso, se você é um

daqueles jogadores que joga Street Fighter II esfregando o controle para ver se sai um Hadouken ou Shoryuken, esqueça HNK. Tirando alguns detalhes que me decepcionaram, como a falta da opção de jogar em Progressive Scan e a pouca variedade de personagens, Hokuto no Ken é a melhor pedida para os fãs de games de luta 2D que estavam órfãos de um título inédito para o nosso velho PS2.

—Fabio Frazão



7.5 Produção Sega
Desenv. Arc System Works
★ 8.5 Gênero Luta
8.0 Região Japão
9.5 Jogadores 1 a 2
8.5 www.arcssystemworks.jp

Teenage Mutant Ninja Turtles PS2

As Tartarugas Ninja voltaram, mas não com tudo: uma certa estranheza paira no ar, diferenciando o novo game dos antigos clássicos para Arcade. O maior problema mora na inteligência artificial mal trabalhada e nos combates confusos e enfadonhos: as brigas em arenas fechadas se tornam sem graça e repetitivas, e não empolgam. Dispensável.

—Orlando Ortiz



5.5 Produção Ubisoft
Desenv. Ubisoft Montreal
★ 7.0 Gênero Ação
6.0 Região EUA
5.0 Jogadores 1
3.0 www.ubisoft.com



Medal of Honor: Vanguard PS2

A Segunda Guerra novamente é o foco de Medal of Honor e desta vez a Electronic Arts transformou você em um oficial da 82ª Divisão de Pára-quedistas, a primeira a chegar à costa da Sicília para a operação Husky – o nome “Vanguard” vem disso. Daí para frente, o padrão da série se mantém: armas da época, invasões, combates sangrentos, snipers à espreita e a indispensável música clássica de fundo.

—Ronaldo Testa

7.0 Produção Electronic Arts
Desenv. EA Los Angeles
★ 7.0 Gênero FPS
7.5 Região EUA
7.5 Jogadores 1 a 4
6.0 www.ea.com

Test Drive Unlimited PS2



Menos polígonos, veículos e missões em relação à nova geração não limaram aqui a diversão que TDU proporciona. Os gráficos medianos são compensados pela gigantesca ilha do Havaí, que continua com muitas corridas, carros e casas a conquistar, assim como o interessante modo online. O grau de realismo não é alto como em Gran Turismo, mas o prazer em dirigir certamente vale um passeio por estas praias.

—Claudio Prandoni



8.0 Produção Atari
Desenv. Melbourne House
★ 7.5 Gênero Corrida
8.5 Região EUA
8.5 Jogadores 1 a 2 (online)
8.0 www.testdriveunlimited.com

Shining Force EXA PS2



Dublagem péssima e combates repetitivos em cenários lineares comprometem a experiência de SFE, que é novamente um RPG de ação, não de estratégia, como a série era na época do Mega Drive. Só o visual bonito se salva, mas isso apenas não serve de estímulo para jogá-lo quando se tem tantos RPGs de requinte no PlayStation 2, como o recente Rogue Galaxy.

—Alexei Barros

6.0 Produção Sega
Desenv. Neverland
★ 7.0 Gênero RPG de ação
4.5 Região EUA
6.0 Jogadores 1
6.0 http://shining-force.jp/exa

Virtua Tennis 3 PSP



Ao mesmo tempo em que certos games parecem não se adequar ao hardware do PSP, outros caem como uma luva no portátil. Felizmente, é o caso de Virtua Tennis 3. Conhecida no Japão como Power Smash, a série se tornou um dos principais destaques da Sega e redefiniu a maneira como games baseados no esporte devem ser, desde seu lançamento nos Arcades. A jogabilidade impecável que sempre

cativou todos os tipos de jogadores retorna ainda mais refinada. É simples num primeiro momento usando apenas três botões mais o direcional, se mostrando cada vez mais profunda para os mais dedicados. Uma única observação em relação à jogabilidade seria o fato dos personagens se jogarem demais no chão, o que deixa de ser um incômodo nos primeiros minutos de jogatina. O modo principal continua sendo o World Tour, que

simula a agenda real de um jogador profissional em busca do tão sonhado primeiro lugar no ranking mundial. Você terá que treinar seu recém-criado personagem evoluindo diversos aspectos como velocidade e precisão através da novíssima escola de tênis ou jogando os clássicos e divertidíssimos minigames, que agora são 10 e o colocarão nas mais inusitadas situações, como desviar de bolas gigantes ou acertar pinos de boliche. Acredite, você passará mais tempo neles do que nos outros modos de jogo. Falando das estrelas da ATP, o game traz 20 personagens, sendo 13 masculinos e 7 femininos. Destaques para Roger Federer e Maria Sharapova, além, claro, de Rafael Nadal, que faz aqui sua estréia no mundo dos games. Os gráficos continuam lindos, com personagens detalhados tanto em aparência quanto em características e habilidades específicas. É possível perceber uma ou outra quebra de polígono, mas nada que atrapalhe a diversão, já que tudo flui perfeitamente até mesmo nos modos para quatro

jogadores via rede local. A parte sonora inclui os gritos e gemidos característicos de certos jogadores, além de sons como passos e do rebater da bolinha. O narrador fala o mínimo possível, como é de costume; já as músicas são dispensáveis e merecem sem dúvida ser desligadas. Mesmo para quem já tem a versão anterior conhecido como "World Tour", VT3 não deixa de ser um game recomendado, seja pelos personagens e gráficos atualizados ou pelos novos minigames. Agora, se você ainda não conhece a série no PSP, saiba que o game merece ser incluído em sua lista de futuras compras, pois mesmo para quem não é fanático pelo esporte, diversão casual com os amigos é o que não vai faltar.

—Rodrigo Raugust



8.5 **Produção** Sega
Desenv. Sega-AM2
Gênero Tênis
Região EUA
Jogadores 1 (1 a 4 Via Ad Hoc)
www.sega.com

After Burner: Black Falcon PSP



O estúdio Planet Moon (formada por profissionais que trabalharam em MDK) ganhou um verdadeiro presente de grego da Sega: reviver After Burner no PSP, console que não está em sua melhor fase. De forma muito corajosa, o Planet Moon agarrou esta oportunidade e se desafiou a criar um game que fizesse jus ao legado da série. Eles conseguiram.

Quando se experimenta After Burner: Black Falcon, é possível perceber o esforço em manter a essência da franquia, mas sem alterações mirabolantes. O controle é simples como no original, mas aliado ao tiro de metralhadora, estão um atirador de mísseis e um lança-foguetes. O mais legal é que todos eles podem ser usados ao mesmo tempo e a sensação de caos nos ares, com projeteis e explosões para todo lado, é muito recompensadora.

Existem 15 aviões em Black Falcon e todos eles podem ser turbinados de diferentes maneiras. Para isso, é

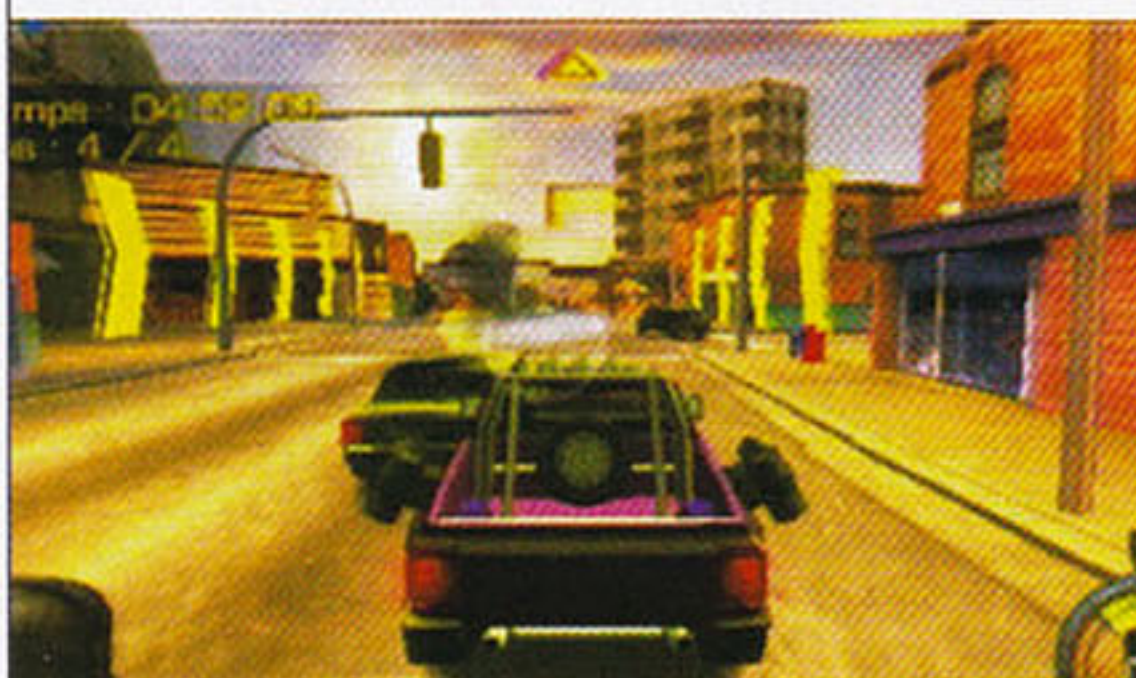
preciso guerrear muito bem nas mais de 20 fases do título, a maioria com temáticas variadas e consegue manter o ritmo frenético que se espera de um After Burner. Os pontos fracos do jogo são a parte técnica (gráficos e som) e a repetição de inimigos, o que tira um pouco do brilho dos combates aéreos. After Burner: Black Falcon é um bom jogo, mas nada que nos faça reviver os tempos de ouro dos shooters.

—Fernando Wiek



7.5 **Produção** Sega
Desenv. Planet Moon Studios
Gênero Tiro
Região EUA
Jogadores 1 a 4
www.sega.com

Full Auto 2: Battlelines PSP



Via de regra, adaptações portáteis de títulos para consoles de mesa são versões picotadas das originais, o que resulta um jogo de qualidade inferior. Contudo, FA2:B segue pela contramão e quebra esse paradigma. Os cortes em relação à versão PS3 fizeram bem a Battlelines: aqui você é jogado direto à ação sem menus e animações para complicar.

Além disso, a sensação de velocidade é excelente e o sistema de mira automático torna a jogatina prazerosa, ainda que repetitiva.

Pena que um alto preço por isso foi cobrado na forma de serrilhados nojentos, dignos dos jogos de estréia do PSone, e cenários com poucos

elementos destrutíveis — que de tão feios lembram as caixas de correio do primeiro Driver. Outro ponto negativo é que as arenas de destruição, o famigerado deathmatch à Twisted Metal, não estão abertas logo de cara, exigindo algumas vitórias em

corridas para serem habilitadas. Pistas, carros, armas, pinturas radicais e outras traquinadas completam a lista de dezenas de bônus destrancáveis. Mas nem isso é o bastante para aumentar o valor replay, já que a falta de variedade de trajetos e missões pesa mais. Ainda assim, FA2:B é visivelmente superior ao irmão maior — o que não quer dizer muito.

—Claudio Prandoni

5.0 **Produção** Sega
Desenv. Deep Fried Entertainment
Gênero Corrida
Região EUA
Jogadores 1 a 4 (via Ad Hoc)
www.sega.com/gamesite/fullauto2

Call of Duty: Roads to Victory PSP



Para cada novo game para PSP que conheço, me pergunto o porquê da Sony não ter incluído o tal segundo direcional analógico no portátil. O fato é que mesmo nos casos em que essa ausência é sanada da melhor maneira possível, fica sempre a sensação de que algo não está correto. E é justamente essa impressão que se tem ao jogar CoD:RtV, game de tiro em primeira pessoa baseado na Segunda Guerra – sim, mais um. Quem conhece a série sabe que o principal destaque sempre foi o clima tenso e o ritmo frenético com explosões, tiros e coisas acontecendo o tempo todo à sua volta. E mesmo com as quatro configurações diferentes de controles, fica complicado acompanhar toda essa ação e mirar nos inimigos ao mesmo tempo; claro que com um pouco de prática, tudo melhora, mas vamos ser honestos, não precisava ser assim. Fora isso, o game é ótimo, com várias missões inéditas divididas em 14 níveis, gráficos bacanudos e modos multiplayer para até

seis jogadores via Ad Hoc. Quanto à parte sonora da coisa, que também sempre foi um dos diferenciais da série, o único ponto negativo vai para a quase total ausência de músicas; já os efeitos sonoros e as dublagens mantêm a qualidade consagrada. Mesmo com um ou outro defeito, se você é fã do gênero Segunda Guerra, o game é recomendado, sim. Lembre-se: o dever o chama!

—Rodrigo Raugust



7.5 **Produção** Activision
Desenv. Amaze Entertainment
 ★ **7.0** **Gênero** FPS
 ★ **7.0** **Região** EUA
 ★ **5.0** **Jogadores** 1 (6 Via Ad Hoc)
 ★ **5.0** www.activision.com

Dragon Ball Z: Shin Budokai – Another Road PSP



Em vez de repetir as sagas de DBZ, AR aposta num caminho alternativo, tirando Goku do papel de protagonista e focando em Trunks do futuro, numa história exclusiva. Como outros jogos da franquia, AR é dividido em capítulos, que se subdividem em lutas. O divertido é que existem caminhos alternativos, que levam a lutas diferentes e até a mudanças na história. Antes das batalhas, personalizamos os personagens com “booster cards” dispostos em um tipo de tabuleiro. Cada carta melhora um aspecto do personagem, podendo ter seus efeitos melhorados por cartas multiplicadoras. Ao escolher uma luta da história, o jogador é levado para um campo representando o mundo, então deve encontrar e vencer

os vilões, garantindo a segurança das cidades. A estratégia aqui é importante: temos que gerenciar a própria vida, a dos aliados, das cidades e parar os inimigos a tempo. Para aumentar o desafio, de vez em quando surgem missões especiais. A luta em si segue o esquema clássico para jogos do estilo, com a exceção de que existe liberdade de movimento. É possível voar e circundar o inimigo até certo limite, aumentando as possibilidades do confronto. Os movimentos são fáceis, com combinações simples de aprender e pouca variação de comandos de cada personagem. A questão é que o game lança o jogador na partida sem nenhuma explicação do sistema de luta, sendo que demora um tempo até pegar o jeito e aprender os golpes.

—Rodrigo Ortiz

7.5 **Produção** Atari
Desenv. Dimps
 ★ **9.0** **Gênero** Luta
 ★ **7.5** **Região** EUA
 ★ **8.5** **Jogadores** 1 a 2
 ★ **9.0** www.atari.com/dragonballz/

Free Running PSP



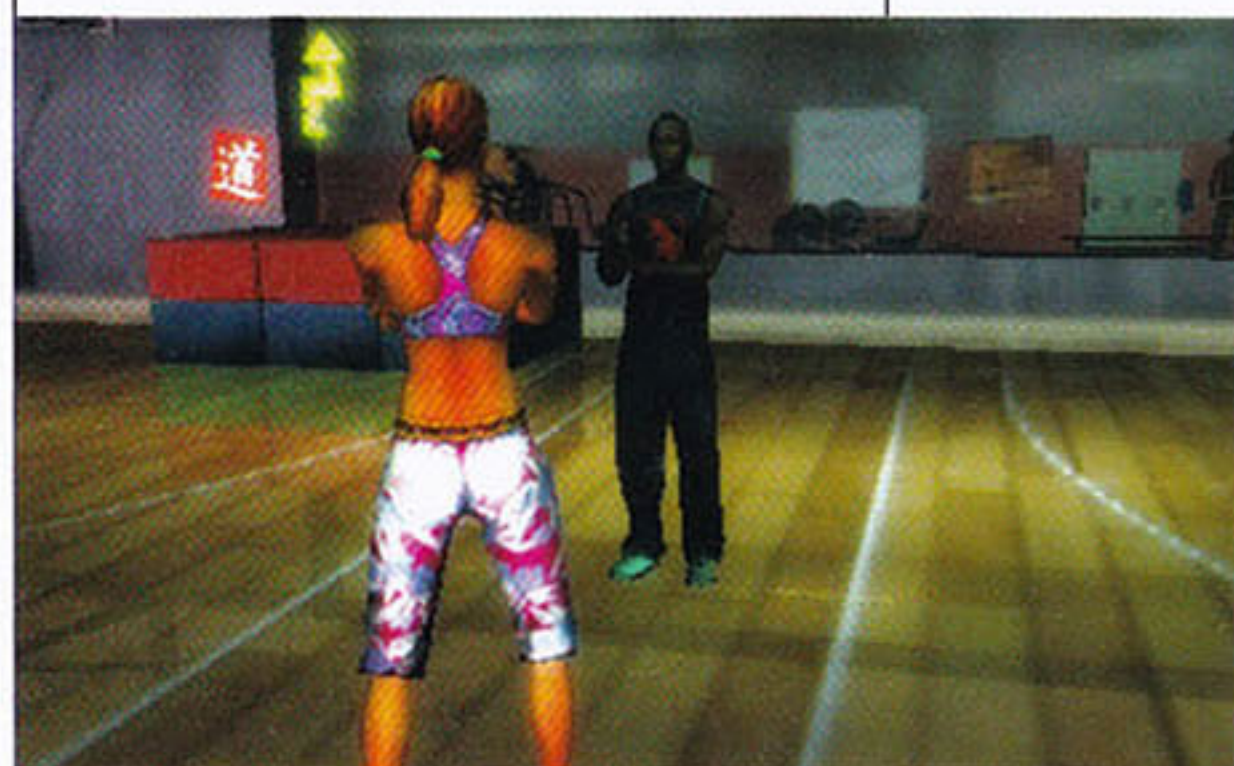
O nome já diz tudo. Corra o quanto puder sem pensar no que estiver em seu caminho. Isto é Free Running, um game que explora o movimento contemporâneo conhecido como parkour. Caso você não saiba, aqui tudo que conta é sua agilidade e destreza para correr pelas cidades o máximo que puder, desviando de obstáculos, escalando paredes, pulando telhados e realizando saltos capazes de deixar qualquer ginasta olímpico no chinelo. Visualmente, é um GTA sem armas e carros. Estruturalmente, é mais um daqueles títulos que não merecem a plataforma que estão.

4.5 **Produção** Eidos
Desenv. Core Design
 ★ **8.0** **Gênero** Ação
 ★ **6.0** **Região** EUA
 ★ **3.0** **Jogadores** 1 a 2
 ★ **5.0** www.eidos.com

Lançar um jogo como este no PSP é como querer remar contra a maré. Pense bem, quais são os pontos negativos do portátil? Se a falta de um segundo disco analógico e mais botões foi o que lhe veio à mente, você merece uma estrelinha do tio Shaaman. Como um jogo que exige que você corra sem parar, mantenha controle sobre a situação e banque

o atleta das ruas consegue agradar, se tudo isso depende de um controle preciso? Ouvi dizer que Free Running será lançado para o bom e velho PS2. Neste, sim, eu boto uma fé.

—Ricardo Farah



EA Replay PSP



Desta vez a EA criou uma mistura de escolhas certas e erradas com o pacote de “clássicos” EA Replay. Os jogos incluídos são B.O.B., Budokan, Desert Strike, Jungle Strike, Haunting: Starring Polterguy, Mutant League Football, Road Rash, Road Rash II, Road Rash III, Syndicate, Ultima: The Black Gate, Virtual Pinball, Wing Commander e Wing Commander: Secret Missions. Não dá para dizer que erraram na mão totalmente, mas sei onde estavam com a cabeça ao considerar jogos como B.O.B., Haunting ou Virtual Pinball. Nenhum deles é um jogo ruim, mas o problema é que falta interesse ou ainda conhecimento do público. A maioria dos brazucas passaria longe de Mutant

League Football, por exemplo. Em compensação, temos os conhecidos Road Rash (I, II e III) e Ultima, por exemplo. No geral, não há nada de especial nas opções, seguindo o esquema básico de emulação de outros tipos de coletâneas similares, com save, load, regulagens e algumas dicas.

Realizar tarefas especiais nos jogos (como chegar a certa fase) destrava imagens do game em questão, mas isso realmente não serve como recompensa de jogo, muito menos um incentivo. Na verdade, não faria muita diferença se não existissem. A não ser que seja apaixonado(a) por alguns dos títulos da lista, opte por uma locação e guarde seu rico dinheirinho para uma opção melhor.

—Rodrigo Ortiz

7.5 **Produção** Activision
Desenv. Neversoft Entertainment
 ★ **7.5** **Gênero** Esporte
 ★ **7.0** **Região** EUA
 ★ **8.0** **Jogadores** 1 a 4 (Ad Hoc e Infra.)
 ★ **6.5** www.activision.com

O que rola em maio

No mês das mães, o melhor para você

O MÊS DE MAIO NÃO É SÓ DAS MÃES, você vai poder sair do marasmo com o PSP em Final Fantasy Tactics: The Lion War, vai poder assustar os terroristas com Rainbow Six Vegas e ainda salvar o mundo em Odin Sphere. Fala sério, faz um tempo que você não via tantos jogos bons assim de uma só vez.

Por Rodrigo Guerra e Fábio Frazão

PS2

JOGO PRODUTORA GÊNERO DIA

Estados Unidos

Heatseeker	Codemasters	Ação	01
The Dog Island	Ubisoft	Ação	01
Spider-Man 3	Activision	Ação	04
.hack//G.U. vol. 2//Reminisce	Namco Bandai Games	RPG	08
Atelier Iris 3: Grand Phantasm	NIS America	RPG	15
Shrek the Third	Activision	Aventura	15
Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	Esporte	15
Dawn of Mana	Square Enix	RPG	22
Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive	Aventura	22
Surf's Up	Ubisoft	Esporte	22
Odin Sphere	Atlus	RPG	29
Tomb Raider: Anniversary	Eidos Interactive	Ação	29

Japão

Wrestle Kingdom 2: Pro Wrestling Sekai Taisen	Yuke's	Luta-Livre	05
Odin Sphere	Atlus Co.	RPG	17
Shining Wind	Sega	RPG	17
Medal of Honor: Vanguard	EA Games	Tiro em 1ª pessoa	24
Pachitte Chonmage Tatsujin 12: Pachinko	Ultraman Hack Berry	Tabuleiro	24
Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive	Aventura	24
State of Emergency Revenge	Spike	Ação	24
Colin McRae Rally	Interchannel	Corrida	31
Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	Luta	31
Jissen Pachinko Hisshouhou!			
CR Aladdin Destiny EX	Sega	Tabuleiro	31
Kirito: Anata to Tsumugu Yume to Koi no Dress	Alchemist	Aventura	31
Kono Aozora ni Yakusoku o:			
Melody of the Sun and Sea	Alchemist	Aventura	31
Majokko A La Mode II	GN Software	Aventura	31
Metal Slug Complete	SNK Playmore	Ação	31
Panic Palette	Takuyo	Aventura	31
River Ride Adventure featuring Salomon	Red Entertainment	Esporte	31
Sumomomomomo: Chijou Saikyou no Yome	Marvelous	Aventura	31
The Ochimusya - Doemu Samurai Toujou	D3	Ação	31

PS3

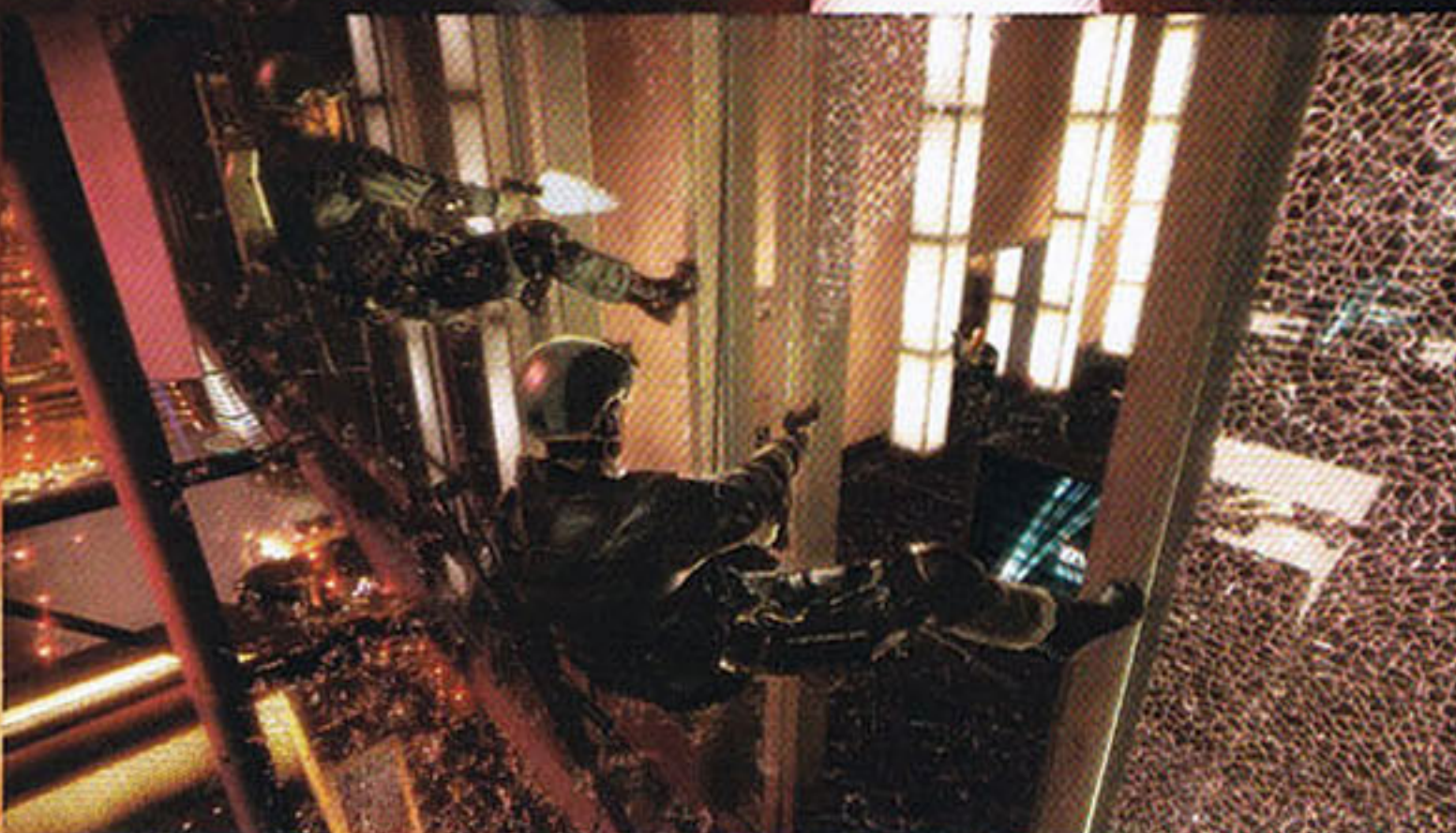
JOGO PRODUTORA GÊNERO DIA

Estados Unidos

Spider-Man 3	Activision	Ação	04
MLB 07: The Show	SCEA	Esporte	15
Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive	Aventura	22
Surf's Up	Ubisoft	Esporte	22
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Tiro	22

Japão

Marvel: Ultimate Alliance	Interchannel	Aventura	17
NBA Street Homecourt	EA Sports BIG	Esporte	24



● Rainbow Six Vegas é o jogo que vai fazer o seu PS3 ficar com medo dos terroristas

GAME MUSIC

God of War II Official Soundtrack

Distribuição: System Recordings • Catálogo: disponível somente para download • Lançamento: 10 de abril • NOTA: 10

Tenha certeza de que a grandiosidade de God of War se deve principalmente à sua trilha sonora capaz de inspirar qualquer jogador a querer ser um Kratos na vida real. E a OST do segundo game do espartano consegue ser ainda mais grandiosa do que a anterior. Claro que as principais músicas do álbum foram compostas por Gerard K. Marino, o mesmo do primeiro game. Mas são justamente as demais trilhas que merecem nosso respeito. O motivo? O álbum conta não apenas com todas as músicas que rolam no jogo (dignas de uma verdadeira orquestra), mas também com versões remixadas e composições exclusivas que deixam o pacote uma verdadeira simbiose de gêneros musicais. Curte rock, heavy metal, techno ou até drum n' bass? Então aproveite que todos estes estilos musicais marcam presença nas 31 faixas do álbum.

— Ricardo Farah

● Baixe o álbum no endereço:
www.myspace.com/GodofWar



PSP

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Coded Arms: Contagion	Konami	1ª Pessoa	01
Heatseeker	Codemasters	Ação	01
Legend of the Dragon	The Game Factory	Luta	01
Steel Horizon	Konami	Estratégia	01
Winx Club: Join the Club	Konami	Ação	01
World Championship Cards	Crave	Cartas	02
Spider-Man 3	Activision	Ação	04
Driver 76	Ubisoft	Ação	08
Shrek the Third	Activision	Aventura	15
Brooktown High: Senior Year	Konami	Estratégia	22
Diner Dash	Eidos Interactive	Puzzle	22
Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios	Aventura	22
Surf's Up	Ubisoft	Esporte	22
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Tiro	22
Dungeons & Dragons Tactics	Atari	Estratégia	29
Japão			
Final Fantasy Tactics: Shishi Sensou	Square Enix	Estratégia	10
Little Aid Portable	Takuyo	Aventura	17
Bleach: Heat the Soul 4	SCEI	Luta	24
Juiced: Eliminator	THQ	Corrida	24
Colin McRae Rally	Interchannel-Holon	Corrida	31
Minna no Golf Ba	SCEI	Esporte	31



● Finalmente Final Fantasy Tactics chega ao PSP

e fora os games...

CINEMA

Homem-Aranha 3

Distribuição: Sony Pictures • Gênero: Ação • Lançamento: 04 de maio • NOTA: 9,5

Depois de Motoqueiro Fantasma e 300, é a vez de Homem-Aranha 3 chegar e levar mais uma vez os fãs dos quadrinhos para o cinema. Nesta continuação, a história mostra que a popularidade do herói está em alta. Todos desejam ser o Aracnídeo, querem homenageá-lo em eventos e por aí vai. Mas, quando tudo dá certo demais, é bom desconfiar. Lembra do assassino do Tio Ben, Flint Marko, no primeiro filme? Então, ele foge da cadeia e durante uma perseguição, cai num tanque de areia e transforma-se no Homem-Areia (Thomas Haden Church). Claro que vai atazanar a vida do nosso herói. Enquanto isso, Harry Osborn assume a identidade de Duende Verde, culpa Peter pelo que aconteceu a seu pai e fará de tudo para se vingar.

Mas o que mais chama a atenção é a participação de Venom. Um ser alienígena vem do espaço, encontra Parker e começa a alterar sua personalidade, levando-o para um lado mais maligno e sombrio. Isso faz com que Peter/Homem-Aranha fique mais confiante e logo a coisa descamba para a arrogância, o que torna tudo muito perigoso em sua vida. O resumo é que Homem-Aranha 3 é o melhor longa da série. Assista já!

— Rodolfo Bruno Bras

MÚSICA

The Stooges: The Weirdness

Gravadora: EMI • Gênero: Rock • Lançamento: Março de 2007 • NOTA: 4,0

Trinta anos depois da trinca indispensável a qualquer coleção de rock (The Stooges – 1969, Fun House – 1970 e Raw Power – 1973), Iggy e os Stooges retornam com músicas originais e deixam uma suspeita no ar: o punk envelhece? Parece que sim.

Imagine se MGS 4 fosse lançado só daqui a 30 anos e trouxesse tanta inovação e pegada quanto um jogo flash de internet. Então.

O mesmo Iggy que ainda derruba o mundo em qualquer apresentação ao vivo parece um vagabundo inseguro que repete versos fajutos baseados em guitarras previsíveis. Ouça "I'm Fried", a última música. Agora volte para "TV Eye", do Fun House, e entenda a tristeza.

— Renato Bueno



• O logo é o mesmo, mas a pegada, quanta diferença

DVD

O Labirinto do Fauno

Distribuição: Warner Bros. • Gênero: Suspense • Lançamento: 03 de maio • NOTA: 9,0

Apesar de o título pender para algo infantil, O Labirinto do Fauno definitivamente não é obra para crianças. O talentoso cineasta Guillermo del Toro (de Blade e Hellboy) tem a habilidade necessária para equilibrar violência e pureza, conseguindo prender a atenção do espectador desde o início com um enredo cativante que mistura o horror da Guerra Civil Espanhola com a beleza onírica dos contos de fadas. É "fábula para adultos" que confunde o espectador desde a primeira cena, que pensa estar assistindo a mais um longa tradicional cheio de fadas, elfos e dragões, e é surpreendido com seqüências de rara violência e crueldade. Se a saga do bruxo Harry Potter nos cinemas pudesse ser refeita desde o início, ela bem que poderia ser assim.

— Pablo Miyazawa

QUADRINHOS

Pixel Magazine #1

Distribuição: Pixel Media • Lançamento: Maio • NOTA: 8,0

As bancas do Brasil começam a receber, neste mês, os quadrinhos Vertigo, Wildstorm e ABC. Há muitos anos isso não acontecia: ultimamente, apenas parte destes materiais era encontrado em livrarias e revendas especializadas, a um preço que afastou muitos leitores. A Pixel promete que isso vai mudar: encadernados mais em conta, minisséries em bancas e, claro, a Pixel Magazine, revista mix que é o carro-chefe destes novos tempos de aventuras. Na edição inicial, o polêmico roteirista Warren Ellis entra de sola em dose quádrupla: em Hellblazer, Authority, Transmetropolitan e Frequência Global. Para completar a overdose de ação, Alan Moore nos brinda com uma aventura de Cobweb. Gostou? Eu também. Mas a nota ainda não vai ser a máxima: tá na cara que cada edição tem tudo para ser melhor que a outra. Paguemos pra ver.

— Delfin



• Parece infantil, mas o Labirinto do Fauno é para adultos

• Se a capa assustá-lo, então o efeito John Constantine já pegou você



PREVENÇÃO

PROTEJA O PC E
SUA IDENTIDADE

DESTRUA
AS NOVAS
AMEAÇAS



13 SUÍTES
COMPARADAS

11 FERRAMENTAS
GRATUITAS PARA
TE MANTER SEGURO

E MAIS:

- **WEB 3.0**
A HORA DA INTELIGÊNCIA
ARTIFICIAL
- O QUE SEU LAPTOP TEM
POR DENTRO?



JÁ NAS BANCAS



FUTURO



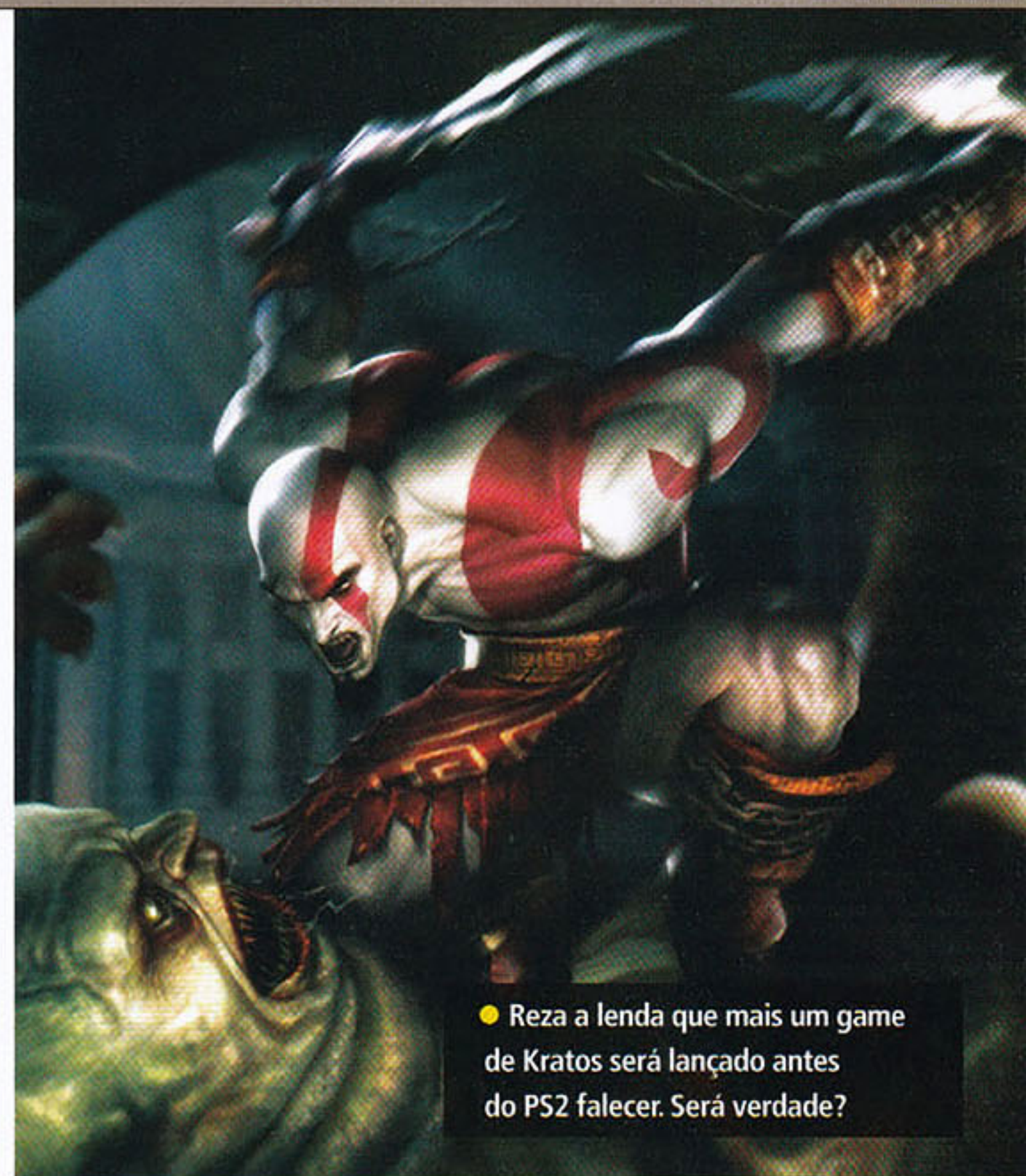
ZIFF DAVIS MEDIA

WWW.PCMAG.COM.BR

Transição retardada

Longa vida ao rei

KEN KUTARAGI PROMETEU que o PlayStation 2 seria um console que teria dez anos de vida. Sete anos se passaram e o bom velhinho continua na ativa. Recentemente, o console foi agraciado com o jogo God of War II e até o fim do ano outros jogos importantes como Tomb Raider Anniversary chegarão à plataforma. Levando em consideração que desenvolvedoras como a Electronic Arts apostam na base instalada para lançar seus jogos esportivos de fim de ano, fica a pergunta: como serão os jogos para o PlayStation 2 em 2010? Com vocês, Fabio Santana, Ricardo Farah e Pablo Miyazawa dando uma olhadinha para o futuro.



● Reza a lenda que mais um game de Kratos será lançado antes do PS2 falecer. Será verdade?

O dinheiro manda

Fato: a família PlayStation só tem longevidade maior porque tem a maior base instalada. Foi assim com o PS1, que ultrapassou as 100 milhões de unidades vendidas, e tem sido assim com o PS2, que quebrou o recorde do antecessor ainda com menos tempo de vida. Para os desenvolvedores e produtoras, faz muito mais sentido lançar um jogo para uma plataforma mais proliferada do que para um console novo, e é isso o que está segurando a barra do PS2. Olhando para trás, veremos que o último grande ano do PS1 foi o quinto, em 2000, com grandes lançamentos originais (FFIX, Chrono Cross, Vagrant Story). Já 2001 trouxe bons títulos, mas em menor quantidade, enquanto 2002 teve só um ou outro lançamento, mas nenhum expressivo. A meu ver, o PS2 tem apresentado um ano extra de qualidade. Ainda acho 2005 seu melhor ano, com RE4, GoW, Guitar Hero, Shadow of the Colossus e DQVIII, mas 2006 foi igualmente profícuo: Okami, FFXII, Bully, KHII... Em seu sétimo ano de existência, o PS2 continua a receber obras de grande importância, mas a curva de quantidade (e qualidade) começou o irreversível declínio. Jogos bons devem continuar a sair, mas é bom ir preparando o bolso para fazer a transição. Acho que ninguém vai agüentar 2010 jogando só FIFA e, talvez, Winning Eleven. Hmm, pensando bem, acho que vai.

— Fabio Santana



Sapiência da Sony

Duvido que alguém questione a esperteza da Sony. O mesmo ocorreu com o saudoso PlayStation, lançado em 1994, falecido em 2000, mas enterrado mesmo apenas em 2004. Prometendo manter o console na ativa por mais tempo que seus concorrentes, a Sony consegue unir o útil ao agradável: conquista os jogadores, que passam a acreditar na importância que a empresa dá a eles, e empolga as produtoras, que passam a considerar a possibilidade de lançar mais um game para o console, seja conversão, remake ou um título que também será lançado para PS3 ou outras plataformas. Kutaragi prometeu vida para o console até 2010. A Electronic Arts garantiu prover jogos de suas principais franquias de esporte enquanto o console estiver vivo. Resumindo, após God of War II, Dawn of Mana e Kingdom Hearts II Final Mix Plus, se as produtoras não apostarem na base instalada de consoles, não haverá mais o que jogar. A menos que você se interesse por beisebol, basquete ou FIFA. O que pode ajudar a sobrevida do console é justamente



seu irmão de bolso, que já vem recebendo títulos de PSone graças à PlayStation Network do PS3. Portanto, não duvido nada que, em breve, teremos pérolas do próprio PS2 sendo convertidas para o portátil.

— Ricardo Farah

Mas tanto faz...

Tenho muitos consoles antigos que não jogo mais. Aqueles que não foram vendidos estão guardados em uma gaveta cheia de poeira e boas recordações. Sabe quando isso vai acontecer com o meu PlayStation 2 velho de guerra? Dizer "nunca" é exagero. Mas vai demorar um tempão para a aposentadoria acontecer, pelo menos lá em casa. Pouco me importa se bons games vão ser lançados nos próximos dois, três anos. Sério. Eu não tenho muito tempo livre para jogar, então não faz nenhuma diferença se RPGs novos vão sair para o PS2. Eu não vou conseguir jogá-los mesmo. Se 2007 inteiro só me oferecer God of War II e mais um Winning Eleven, está perfeito. E foram tantos games bons lançados desde o lançamento do console, no distante ano 2000, que eu não me importaria em jogar apenas eles daqui em diante. Guitar Hero I e II, GTA: San Andreas e Vice City, Metal Gear Solid 2 e 3, Winning Elevens, Manhunt, Bully... e a lista é longa. Estes e outros mais fazem parte de minha coleção de jogos que merecem ser jogados ontem, hoje e sempre. Tenho certeza de que



todo mundo estará babando pelo auge do PlayStation 3 em 2010, então quem se importará com o PS2? Eu, muito provavelmente, estarei jogando meu glorioso Guitar Hero nele, aquele primeirão. Com a guitarrinha, é lógico.

— Pablo Miyazawa

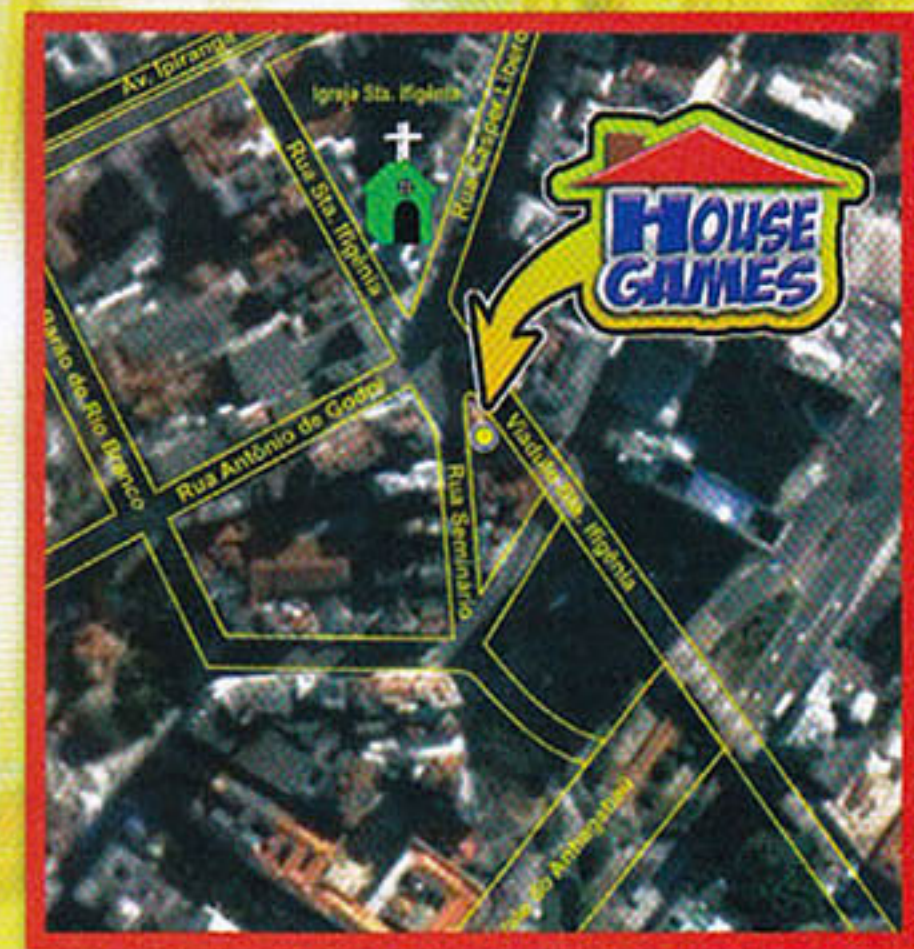


HOUSE GAMES

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

1º JOGO DE CORRIDA ON LINE DO BRASIL
CHAME SEUS AMIGOS E PISE FUNDO!



Retro
AVENGERS

KARTUN!
EXTREME KART RACING

WWW.KARTUN.COM.BR

desenvolvido por:

GUNSOFT



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: Douglas Ielker

Revista: Renato Bueno

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

