

128

PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

# SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

**1148  
DICAS!!!**

**DETONADOS!**

- ✓ Resident Evil 4
- ✓ Shadow of the Colossus
- ✓ The Warriors

**Grátis!**

Calendário Pôster 2006

EDITORA

OPTION

Nº 128

R\$ 6,90

P.O. 01

Colora

ISSN 0104-111X

06 71 00

03 03

9 410 449 1100 6

**E Mais...**

Need for Speed: Most Wanted

The Matrix: Path of Neo

Tony Hawk's American  
SK8land; Driv3r

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Pokémon XD: Gale of Darkness

Tony Hawk's American Wasteland

Socom 3; Soul Calibur III

**Confira! SGP de Cara Nova!**

# Diversão ao seu alcance



## GameCube

toda a funnna da Nintendo em sua casa



## Xbox

consulte nossa promoção



## Playstation 2

adquirá este campeão de vendas



## PSP

ponha a mão no seu

\* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou cartão através da Financiadora Lesango

Lesango  
Multi crédito para você

aceitamos os cartões:



todas as lojas da rede podem ser parceladas em até 12 parcelas

é na



os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso

**Nintendo DS**

compre já o seu

**GameBoy Advance SP**

Grande variedade de cores



**Faça seu financiamento  
sem sair de casa!**

Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso  
ao nosso super financiamento em até 12 vezes!

[www.ssgames.com.br](http://www.ssgames.com.br)

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802

3328 6803 / 3228 7679 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex



# Sumário



## GAME CUBE

Need for Speed: Most Wanted	18
The Chronicles of Narnia	19
Tony Hawk's American Wasteland	20
Call of Duty 2: Big Red One	21
007 From Russia With Love	21
Pokémon XD: Gale of Darkness	25

## DETONADOS

Resident Evil 4	34
Shadow of the Colossus	46
The Warriors	56

## FLASHBACK

Soul Calibur	70
--------------	----

## PC

Need for Speed: Most Wanted	18
The Matrix: Path of Neo	19
The Chronicles of Narnia	19

## XBOX

Need for Speed: Most Wanted	18
The Matrix: Path of Neo	19
The Chronicles of Narnia	19
Tony Hawk's American Wasteland	20
Call of Duty 2: Big Red One	21
007 From Russia With Love	21

## PLAYSTATION 2

Need for Speed: Most Wanted	18
The Matrix: Path of Neo	19
The Chronicles of Narnia	19
Tony Hawk's American Wasteland	20
Call of Duty 2: Big Red One	21
007 From Russia With Love	21
Soul Calibur III	22
Socom 3: US Navy Seals	23

## GAME BOY ADVANCE

Gunstar Super Heroes	26
Tony Hawk's American Skiland	26
Driv3r	27
Madagascar: Operation Penguin	27

## PSP

Grand Theft Auto: Liberty Stories	24
-----------------------------------	----



## DICAS

Playstation 2	
Crash Tag Team Racing	28
Gun	28
SSX On Tour	28
Shrek SuperSlam	28
The Sims 2	28
Spartan: Total Warrior	28
Ty The Tasmanian Tiger 2: Night Of The Outback	29
Tony Hawk's American Wasteland	29
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	29
Star Wars: Battlefront 2	29
Battlefield 2: Modern Combat	29
Conflict: Global Terror	29
L.A. Rush	30
The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	30
The Matrix: Path of Neo	30
Castlevania: Curse Of Darkness	30
Codename: Kids Next Door: Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.	30
Brothers In Arms: Earned In Blood	30
The Warriors	30
Bratz: Rock Angelz	30
Devil Kings	31



## Carta do Chefe



**É** isso aí, galera. Está chegando mais um fim de ano e parece que 2005 começou ontem. E lembram que quando saiu Resident Evil 4 para GameCube eu disse era um dos candidatos a melhor jogo do ano? E eu estava certo. Mas o mais surpreendente foi a versão de PlayStation 2 ter ficado tão bom quanto ficou. A Capcom realmente se superou nesse game. E, como não poderia deixar de ser, publicamos novamente o Detonado desse superjogo, desta vez para o console da Sony, que traz extras bem bacanas, para compensar o atraso. Outro candidato a jogo do ano, Shadow of the Colossus, tocou o coração de muitos aqui na redação. Poucas vezes cimos um jogo tão emocionante. Esse pessoal que fez o lco não é fraco não. E esse é outro jogo que foi escolhido para o Detonado. E exatamente na contramão, temos a ação feroz de The Warriors. O original é um filme bem velhinho, mas muito legal. Mas aí a Rockstar, que declarou que é fã do filme, tratou de fazer um jogo que homenageasse tanto o longa-metragem como os antigos jogos de pancadaria, como Double Dragon e Final Fight. E a produtora de Grand Theft Auto sabe o que faz. Basta ver a versão do jogo para PSP, que não deve nada a seu irmão maior. Tudo que tinha na versão de PlayStation 2, tem no portátil. Claro que foram feitos alguns ajustes, pois o PSP tem menos botão e as missões não poderia ser tão compridas como nos consoles. Mas está muito bom, apesar de ter copiado também os defeitos. Nessa edição de SGP cobrimos a maior feira de videogames do Brasil, a EGS 2005. Queria parabenizar a Microsoft que trouxe o Xbox 360 para que os brasileiros pudessem conferir um console de nova geração antes mesmo que fosse lançado nos EUA. Melhor que isso, só se lançar o aparelho aqui no Brasil. Mas a gente sabe que é complicado, além de ser bem caro. Infelizmente, é a realidade do país. Mas tenho fé que tudo mudará e que possa ficar como a indústria do DVD, que vende produtos de qualidade a preços acessíveis. E ainda tinha um monte de novidade em RPG online. O Brasil está chamando a atenção dos produtores de jogos online e tem mostrando ser um mercado promissor. E fim de ano é uma maravilha em termos de jogo. É quando as produtoras guardam suas melhores armas para vender bem nesse período de festas. Curte um esporte radical? A Neversoft manda bem com Tony Hawk's American Skateland para diversos consoles. Os fãs de Pokémon têm o que comemorar com Pokémon XD: Gale of Darkness para GameCube. Lutas? A Namco traz seu tradicional game do gênero, Soul Calibur III, que permite criar seu próprio personagem. Dá até para recriar personagens famosos. Socom 3: US Navy Seals é a nova cartada da Sony para reforçar sua divisão online. Mas o game ficou muito bom também nas missões de campanha. Até o Game Boy Advance também resolveu jogar pesado: resuscitou uma lenda do Mega Drive, o Gunstar Heroes. Ufa. É isso aí, galera. Curtam um fim de ano com muitos games!

GameCube	
Crash Tag Team Racing	28
Gun	28
SSX On Tour	28
Shrek SuperSlam	28
The Sims 2	28
Spartan: Total Warrior	29
Ty The Tasmanian Tiger 3: Night Of The Quinkan	29
Tony Hawk's American Wasteland	29
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Mutant Nightmares	29
Bratz: Rock Angels	30

### GameBoy Advance

The Nightmare Before Christmas: The Pumpkin King	30
Nicktoons Unite!	30

### Xbox

Crash Tag Team Racing	28
Gun	28
SSX On Tour	28
Shrek SuperSlam	28
The Sims 2	28
Spartan: Total Warrior	29
Ty The Tasmanian Tiger 3: Night Of The Quinkan	29
Tony Hawk's American Wasteland	29
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmares	29
Star Wars: Battlefront 2	29
Battlefield 2: Modern Combat	29
Conflict: Global Terror	29
L.A. Rush	30
The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	30
The Matrix: Path Of Neo	30
Castlevania: Curse Of Darkness	30
Codename: Kids Next Door: Operation V.I.D.E.O.G.A.M.E.	30
Brothers In Arms: Earned In Blood	30
The Warriors	30

### PSP

Star Wars: Battlefront 2	29
--------------------------	----



### GameShark

PlayStation 2	
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	32
FIFA Soccer 06	32
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	32
Urban Reign	32

### GameCube

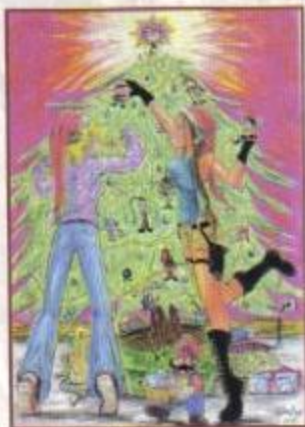
WWE: Day of Reckoning 2	32
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	33
One Piece: Grand Battle	33

### GameBoy Advance

EverGirl	33
Bratz: Rock Angels	33
Backyard Skateboarding	33

*Chefe*

# Arte no Envelope



Comece o ano com o pé direito e as mãos afiadas com muita criatividade e cor! Mande já seus desenhos para Arte no Envelope da **SuperGamePower** e concorra as uma assinatura semestral da Melhor Revista de Games do Brasil.

## PREMIADO

A Marjorie e Lara estão com o pique todo arrumando o árvore de Natal, até a neve bombeiro predileto está dando uma forcinha. César Luis dos Santos, de Francisco Beltrão, PR.

O Wolverine de Rômulo de Souza Mancini de Jundiaí, SP levou o prêmio do mês.



A galera da SGP está arrebrandando no desenho de Celso O. Menezes, Itanháim, SP.



A Marjé é uma super fã destes fofoquinhos personagens, e o Kirby está entre seus prediletos. Rodrigo Aparecido Hermel Rodrigues de Silva de São Paulo, SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da **SuperGamePower** Rua Isabel de Góis nº 8, 63, cj 93 - Cep 04173-150 Jd. Botucatu - São Paulo - SP



Final Fantasy, como sempre, enfeitando nossa página. Guilherme Dalbon dos Santos de Campinas, SP.



O Danta de Rafael Lino de Oliveira está arrancando suspiros... das mezinhas é claro!



O pessoal de Cavaleiros do Zodíaco está posando para o desenho de Alvaro Lutz de Assis Moreira, de Campinas Grande, PB.

# RANKING DOS MELHORES

Segundo os críticos da SuperGamePower

1

## RESIDENT EVIL 4

Depois de aparecer no GameCube no começo do ano, um dos melhores games do ano mostra serviço no console da Sony, com extras que faz valer a pena jogar de novo.



2

## SHADOW OF THE COLOSSUS

Game verdadeiramente cinematográfico e, mais ainda, provoca emoções genuínas. Um jogo nunca se aproximou tanto da arte.



3

## PERFECT DARK ZERO

O Xbox 360 concebiu muito bem com um título matador da Rare. O visual pode não ser tão melhor que os jogos atuais, mas as aventuras de Joanna Dark são de amar.



4

## SOCOM 3: US NAVY SEALS

Desta vez, o jogo campeão da rede online do PlayStation 2 trouxe diversas modificações que trouxeram ainda mais tática e diversão.



5

## THE WARRIORS

O filme clássico virou um jogo e tanto pelas mãos de Rockstar, produtores de GTA. Controlando uma gangue, o jogador terá o caos para as ruas de Nova York.



6

## NEED FOR SPEED: MOST WANTED

A série Need for Speed ganha nova vida trazendo a jogabilidade vencedora de Hot Pursuit. Corra que a polícia vem aí!



7

## PROJECT GOTHAM RACING 3

A série Project Gotham Racing é uma das melhores séries de corrida no Xbox e isso não foi exceção no console de nova geração. Os detalhes são incríveis.



8

## DEAD OR ALIVE 4

A famosa série de luta aparece no Xbox 360 com ainda mais detalhes e aqueles personagens que só a Team Ninja sabe fazer.



9

## GUNSTAR SUPER HEROES

O lendário jogo para Mega Drive agora aparece agora no GBA com a mesma excelência tecnológica. É tiro que não acaba mais.



10

## GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

A produtora Rockstar conseguiu levar toda a complexidade de GTA para o portátil da Sony. E isso basta para explicar porque é um dos melhores do PSP.



## SGP NA REDE

Minigames malucos para se divertir



A Teagames é mais site com diversos minigames divertidos feitos com tecnologia Flash. Muitos deles são similares entre si, mas trazem alguns detalhes que fazem diferenciar um game do outro. O tipo mais numeroso de jogo são aqueles que o jogador controla veículos, como caminhonetes e bicicletas em terrenos acidentados. Mas o melhor deles - e para combinar com a época - é o do Papai Noel que anda de snowboard, o Frosty Flips, com direito a saltos espetaculares e manobras radicais. Outro bom game é Zombie Romp, que consiste em matar zumbis e corvos com tiros de espingarda, cuja mira é controlada com o mouse. Quem curtir um bilher pode se divertir com 9 Ball Pool. Outros esportes incluem tênis de mesa, golfe e karts. No total, Teagames conta com mais de 20 minijogos.

TEAGAMES

<http://www.teagames.com>

## CLASSIFICADOS

Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R\$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R\$ 150,00. Tratar com Alexandre Tel. (0xx21) 3875-6719 Celular (0xx21) 9415-0261

Vendo um GameCube com 1 controle, Memory Card e 2 jogos (Fifa 2002 e O Senhor dos Anéis o retorno do Rei) por R\$ 600,00. Tratar com Rafael Tel.: (0xx11) 6147-5383

Compro The Legend of Zelda: Majoras Mask. Tratar com Rafael Tel.: (0xx11) 5611-1633

Vendo Volante DreamCast Wheel Original da Sega na caixa, com manual de instruções em português por R\$ 150,00 ou troco por Volante Logitech G.T. Force p/ PS2. Tratar com Rodrigo Tel. (0xx11) 6407-7222 ou (0xx11) 9314-7158

## SuperGamePower

Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93  
Jd. Botucatu - Cep 04173-150  
São Paulo - SP

## SGP Responde

Olá pessoal, gostaria de umas dicas de **Star Ocean: Till the End of Time** para PlayStation 2, pode ser?

**Cláudio Souza**  
São Paulo - SP

**MK:** Mas é claro.

**Coverna bônus**

Termine o jogo para liberar a Cave of Trials, com dez andares e um chefe por andar.

**Mais níveis de dificuldade**

Quando determinada quantidade de Battle Trophy estiver completa, haverá novos níveis de dificuldade no New Game. Por exemplo, o nível Universe será liberado com 25%, o Fourth Dimension com 65%.

**Music Test**

Consiga 55% dos Battle Trophy Collection. Pressione **L1** na tela de Battle Trophy para acessar a opção.

**Modo Full-Active**

Consiga 95% dos Battle Trophy.

**Opção de cor para jogador 2**

Consiga 15% dos Battle Trophy. Pressione **△** na tela de Status para acessar esta opção.

**Opção de cor para jogador 3**

Consiga 40% dos Battle Trophy. Pressione **△** na tela de Status para acessar esta opção.

**Opção de cor para jogador 4**

Consiga 80% dos Battle Trophy. Pressione **△** na tela de Status para acessar esta opção.

E aí galera, sou muito fã desta revista maravilhosa que tira todas as nossas dúvidas e estou precisando de dicas para **Crash Nitro Kart** para **GameBoyAdvance**. Será que vocês podem me dar uma força?

**Henrique Luiz Gomes**  
Campinas - SP

**LM:** Claro que podemos...

**Minigame Crash Party USA**

Pressione repetidamente **L + R** antes da tela com título aparecer. Se feito corretamente, a tela-título será substituída pela do minigame. Se vencer todos os 10 rounds você terá três mísseis no começo contra Velo.

**Falso Crash**

Escolha a pista Out of Time nos modos Time Attack ou Arcade. Corra até a curva em "U" na parte inferior direita do mapa. No meio da curva vá para a esquerda das rochas negras. Em uma delas você verá flores e vá por cima delas. Chegando ao deserto, você verá duas áreas claras na areia. Na maior há fogo e o falso Crash. Dirija-se até ele para libertá-lo e poder usá-lo como personagem.

**Jogar com Geary**

Derrote Geary na pista Teknee.

**Jogar com Krunk**

Derrote Krunk na pista Terra.

**Jogar com N. Tropy**

Complete o jogo com todos os personagens do time Cortex.

**Jogar com Nash**

Derrote Nash na pista Barin.

**Jogar com Nitros Oxide**

Vença todas as corridas Relic com rank "Gold" ou "Sapphire".

**Jogar com Norm e Big Norm**

Derrote os dois na pista Fenomena.

**Jogar com Spyro**

Termine o jogo com todos personagens do time Bandicoot.

**Jogar com Velo**

Termine o jogo.

**Pista Velo**

Derrote Velo no modo Adventure.

**Código Artilharia**

Vença a cope Blue Gem no modo Adventure. Pressione **L** e você vai ganhar três mísseis ou três bombas.

# AKIRA E AGORA



Caramba, o mês passado foi fogo com tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo. Estávamos nos preparando para o Xbox 360, a Electronic Game Show 2005 e outros eventos relacionados a games. Mas, apesar do excesso de afazeres, até que a edição saiu no capricho. Mas também não saiu aquela maravilha que tanto reto para acontecer um dia. Bom, vamos lá. Para começar, na página 22, na matéria sobre Ultimate Spider-Man, saiu na ficha que a produtora era uma tal de "Teyarch". Mas não é, o certo seria "Treyarch". Já na página 30, fala que a Tri-Ace fez um jogo chamado "Star Ocean". Mas creio que seja "Star Ocean". Na página 31, sobre We Love Katamari, teve um "2e jogadores" na ficha técnica; saiu um "e" a mais. E em Ultimate Spider-Man para Game Boy Advance, mais uma cacá. Saiu a inscrição "1 jogador" na ficha técnica. E quase no fim, em Flashback, teve um problema na capitulação. Esqueça o "0" gigante que saiu no início da frase. Não vejo a hora de acabar o ano...

Escreva sempre para a **SuperGamePower**, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefo quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.

**SUPERGAMEPOWER**

Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93  
Jd. Botucatu - São Paulo - SP  
CEP 04173-150

# PROMOÇÃO

## O QUE VOCÊ ESPERA DO NOVO ANO QUE VEM AI?

Depois de tantos barrancos neste ano que passou...o que você espera para o novo ano que vem por aí? Dê a sua sugestão e leve um Play 2 para casa.



O ANO QUE VEM POR AÍ!

**IGAMEPOWER**

Envie este cupom até 10 de fevereiro de 2006.

Nome: \_\_\_\_\_ Idade: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_

Cep: \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

e-mail: \_\_\_\_\_

O que você espera para o ano que vem aí?

## Vencedor da Promoção Edição 125

**Anúncio o Xbox 360?**

**Frase:** Só mesmo um louco pra ter um Xbox 360, ele vai mudar sua mulher, seus filhos, tirar suas saites de sono e, mesmo assim...você será completamente doído por ele. Experimente e nunca mais viverá ficar sem ele!

**José Apolônio Rivani - São Paulo - SP**

## REGULAMENTO

1. Esta promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/11/2005 e 15/02/2006.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: O que você espera do ano que vem aí? E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser remetidas à ano que vem aí. - Rua Isabel de Góis, 8 Bl. 3 Cj. 93 - Jardim Botucatu - São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As inscrições serão julgadas pela redação da SuperGamePower. Serão decisões definitivas e um caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
6. Os participantes cedem desde já a Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
7. Serão sorteadas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/02/06, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
8. O resultado será publicado na edição 131 da revista SuperGamePower. Os prêmios serão entregues até o dia 25/04/06.
9. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
10. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

# EGS 2005

## Feira brasileira mostra Xbox 360 em primeira mão

Segunda edição da Electronic Game Show teve como desta que a Microsoft, que mostrou seu console de nova geração para o público brasileiro.



**A**conteceu entre 18 e 20 de novembro a EGS 2005, segunda edição brasileira da feira de jogos que, no México, é realizado desde 2002. Se no ano passado a Nintendo dominou as atenções com seu novo videogame, o Nintendo DS, nesta edição, os holofotes se voltaram para a Microsoft, que trouxe nada menos que cinco consoles Xbox 360, que viria a ser lançado nos EUA dois dias depois. Um enorme fila se formou para que o público pudesse apreciar em primeira mão os principais jogos do console de nova geração, que ainda não tem planos de ser lançado no Brasil. Mas a maior parte da feira atendeu os jogadores de PC, que puderam ver placas gráficas de última geração, acessórios modernos e vários jogos, principalmente RPGs online. Somente a Level Up! anunciou cinco jogos que serão lançados no Brasil em 2006, além de uma expansão do famoso Ragnarök Online. Quem estava em busca de formação profissional na área de games pôde ter contato com diversas instituições de ensino, inclusive estrangeiras. A indústria nacional foi representada pela Hoplon que comemorou o lançamento comercial de Taikodrom, que já foi apresentado na EGS do ano passado. Além disso, foram apresentados alguns trailers dos jogos que estão sendo desenvolvidos a partir das ideias da primeira edição do JogosBR, um concurso promovido pelo Ministério da Cultura. O ministro Gilberto Gil, desta vez, enviou uma mensagem em vídeo e já foi anunciada a segunda edição do concurso. Enfim, não faltaram novidades, estandes bem montados, garotas bonitas e torneios com farta distribuição de prêmios. A edição de 2005 contou com 25 mil visitantes, três mil a mais que o público do ano passado.

# Microsoft dá início à guerra dos consoles de nova geração



Xbox 360: Microsoft exibiu cinco consoles na EGS.

## Impressões do Xbox 360

### OS CONTROLES

A versão disponível na EGS era apenas a versão com fio e, portanto, não foi possível conferir o peso a edição sem fio. O tato e praticamente igual ao controle S do atual Xbox e tem boa ergonomia, isto é, é bastante confortável para segurar, se encaixando bem na mão. Agora, sem os botões preto e branco, todos os botões estão mais acessíveis. Os antigos L e R viraram LT e RT, mas a troca foi apenas de nome, pois o tato continua similar e continua ótima para jogos de corrida, por exemplo. Acima dessas gatilhes,



Controle do Xbox 360: parecido com o do atual Xbox, mas com nova configuração de botões.

há os botões LB e RB, que, justamente, substituem o preto e branco. Feitos para serem pressionados com os dedos indicadores, eles são digitais, com uma sensação de clique. De resto, os botões e direcionais se encontram no mesmo lugar, com a mesma sensação na hora de pressionar os comandos ou acionar os direcionais. O botão central define qual porta de controle está sendo usado e aciona a tela de sistema do console, sem sair do jogo.

### OS JOGOS

Quatro jogos estavam disponíveis na EGS e puderam ser conferidos pelo público presente. Apesar de não ser as versões comerciais dos jogos, os títulos estavam praticamente em sua forma final. A variedade dá o tom na lista de lançamentos, com jogos para um público amplo. São nos games de feira lá tem quatro tipos de games: luta, corrida, ação de plataformas e ação com tiro em primeira pessoa.

### DEAD OR ALIVE 4 Tecmo - Luta



O tradicional jogo de luta da Team Ninja foi um dos jogos do lançamento do Xbox 360. Esta versão conta com alguns personagens novos, como El Mariposa: que usa um traje extravagante típico da luta livre mexicana; e Kokoro, uma

pequena, porém notável lutadora. Mas um dos grandes destaques é Spartan-452, uma combatente geneticamente modificada, vinda da série Halo. Eles se juntam a personagens tradicionais como Kasumi e Ryo Hayabusa. O sistema de combate é bem parecido com as edições anteriores, com três classes de golpes: golpes de impacto - soco, chutes e outros -, agarrões e "parries". Os gráficos continuam lindos, desde os personagens até os cenários, ainda mais definidos e detalhados, mas

A maior produtora de softwares do mundo foi uma das maiores estandes da EGS 2005, contando com diversas novidades e o seu aguardado console de nova geração o Xbox 360. Entre os jogos de PC, o destaque fica por conta de Age of Empires III, famoso jogo de estratégia, que chega com tecnologia gráfica de ponta. Também teve jogos como Fable: The Lost Chapters, um RPG com ação que também terá versão para Xbox; Dungeon Siege II, outro RPG com ação; e a expansão Zoo Tycoon 2: Enraged Species, que traz animais raros e novos desafios para a série de simulador de zoológico. Além disso, a Microsoft também apresentou uma linha de hardwares, que inclui um mouse e dois teclados. Mas o dono do estande era mesmo o Xbox 360, que contou com cinco aparelhos rodando quatro jogos que fazem parte do lançamento: Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3, Kameo: Elements of Power e Perfect Dark Zero. Todos rodavam num telão de plasma de boa definição, que permitia ver perto da grande definição gráfica do novo console. O público se mostrou ansioso para testar o aparelho em primeira mão e longas filas se formaram durante a realização do evento. A companhia animou o estande com vários eventos e a presença de um DJ, como no ano passado.

## Circuito Aberto

sem grandes mudanças em relação ao predecessor. A movimentação continua uma "seda" de tão fluida e, em golpes mais variados, pode ser visto um borrão de movimento. Pode não ter tido uma evolução drástica, mas os amantes dos jogos de luta terão uma diversão por um bom tempo.

### PROJECT GOTHAM RACING 3 Microsoft/Bizarre Creations - Corrida



Depois de duas versões no Xbox, agora é a vez do Xbox 360 receber um Project Gotham Racing. A série já tinha gráficos ótimos, mas no console de nova geração ganhou ainda mais força. A primeira vista, impressiona o brilho dos carros, que reflete fielmente o ambiente em sua volta. Os veículos foram feitos com cerca de 80 mil polígonos metade para criar o interior dos carros - o que garantiu que fossem reproduzidos com a maior fidelidade possível. Os painéis também foram de acordo com os modelos reais e é possível olhar para os lados, como se estivesse dentro de um carro mesmo. Diversas marcas famosas podem ser usadas como Ferrari, Porsches e McLaren. A ergibilidade continua similar aos predecessores, nem muito realista, nem fácil demais. O sistema de fazer manobras avançadas para conseguir kudos foi mantido. Project Gotham Racing 3 também tem um modo de fotografia, que permite registrar as cenas com diversos efeitos. O destaque do game fica para o efeito de borrão de movimento e as texturas dos materiais. Os vitros são bem realistas e até ficam empoeirados conforme o tempo de corrida.

### GAME: ELEMENTS OF POWER Microsoft/Rare - Ação

Depois de estar planejado para o atual Xbox, Kameo fez uma migração para o 360. Apesar de ser um jogo mais voltado para o público mais jovem, Kameo traz algumas dificuldades nos controles, como um sistema de golpes não tão eficiente como desejado. Nem de os comandos serem precisos

ortodoxos - são usados os botões LT e RT -, a gama de ataques também parece pouco eficiente: uns são fracos e, outros, demorados. Kameo é uma garota que pode ser transformada em diversas criaturas e usar as habilidades especiais de cada um deles. No início, ela pode assumir a forma de um bicho que parece um urso polar, uma planta ou um tatu. O visual é bem sólido e detalhes trazem vida aos cenários, como pássaros que ficam voando por todo o ambiente. Os personagens são mais certanizados, e as cores usadas são mais vivas. Os inimigos são bem particulares, cada um deles com um tipo específico de ataque. Enfim, quem gosta de

ação de plataformas estará bem servido com mais esse game da Rare.

### PERFECT DARK ZERO

#### Microsoft/Rare Ação/tiro em primeira pessoa

Depois de virar um clássico no Nintendo 64, a agente Joanna Dark estreará no Xbox 360. O sistema de jogo é quase igual ao antecessor, isto é, matamos tiro em primeira pessoa com alguns movimentos acrobáticos, como uma rotação no chão, ou ações furtivas, em que, mesmo com a personagem encostada numa parede é capaz de mirar em seus inimigos. A agente ainda pode usar de diversos aparatos para cumprir sua missão, como dispositivos que destrancam portas ou câmeras voadoras navegadas com controle remoto. Os gráficos não são tão melhores que os games do atual Xbox, mas há diversos objetos espalhados pelos cenários. A produtora resolveu mostrar um pouco de seu passado e na hora de mostrar seu logotipo o faz com diversos gráficos de um jogo antigo, um dos primeiros da Rare, Jetpac, quando a empresa ainda se chamava Ultimate. A apresentação é bacana, tendo inspiração em filmes do agente 007 com alguns toques futuristas. O modo multijogador deverá ser um dos pontos fortes do novo game de Joanna Dark.



Perfect Dark Zero



# Jogos por todos os lados

Quem veio atrás de videogames, pôde conferir em vários locais da EGS. No espaço Freegames, quase dez jogos para PlayStation 2, Xbox e GameCube puderam ser conferidos, como FIFA 06 e Winning Eleven 11. No mesmo lugar, uma lan house com quase 20 máquinas foi montada, rodando o jogo Battlefield 2. A representante da Nintendo trouxe Dance Dance Revolution: Mario Mix, Pokémon XD: Gale of Darkness e Mario Strikers para GameCube e Mario Kart DS para Nintendo DS. E a Electronic Arts mostrou Need for Speed: Most Wanted, Call of Duty 2, Star Wars: Battlefront II, Quake IV e FIFA 06, todos para PC. Os amantes de jogos de arcade encontraram porto seguro no estande de DGP, onde encontraram o game de corridas Cruis'n USA, o jogo de dança Excite e as lutas da SNK Playmore: The King of Fighters Neowave e NeoGeo Battle Coliseum. Além disso, havia máquinas de fabricação própria, como um pebolim e air hockey com telas mais modernas; além de um jogo de velho oeste com uma cabine temática. A DGP promete uma linha de jogos nacionais para Arcade, PC e celulares entre o final de 2005 e durante 2006.



DGP: arcades e cosplays de Athena e Rock Howard.

## Brasil é novo paraíso dos jogos online



A EGS 2005 foi palco para o lançamento de dois jogos online massivos, além de seis novidades da Level-Up! Games, que trouxe o novo episódio de Ragnarök, Amatsio e Kumkun, que permite que os personagens se casem, além de introduzir a classe dos superaprendizes, além de duas cidades para visitar. A operadora de jogos online também pretende trazer em 2006, os jogos City of Heroes, City of Villains, Lineage II e Guild Wars, todos RPGs online de grande sucesso no exterior. O primeiro a ser lançado no Brasil deve ser Grand Chase, que mistura elementos de ação, luta e RPG. A Kaizon Games continua divulgando seu RPG online Priston Tale em 18 máquinas conectadas ao servidor do game. O público também pôde presenciar o lançamento de Talkindom, da Hoplon Entertainment. O jogo foi produzido inteiramente no Brasil e é um jogo multiplayer de ação espacial com naves, com história criada pelo escritor de ficção científica Gerson Lodi-Ribeiro. Em seu belo estande, cerca de 15 máquinas demonstravam o mundo de Talkindom.

Priston Tale: lan house, transmissão pela internet e apresentação performática com personagens do jogo.



Level-Up! Games, trouxe novos jogos online e uma expansão.

# Turbinando os PCs

Assim como no ano passado, diversas companhias trouxeram uma série de acessórios para melhorar a experiência de jogo nos PCs. As fabricantes de tecnologias gráficas ATI e NVIDIA trouxeram suas placas de última geração, rodando jogos como F.E.A.R. A primeira apresentou sua linha X1000 (X1900 XT, X1600 e X1300); entre outros, além de trazer máquinas que imitam os carros de Fórmula 1, enquanto a segunda teve como destaque a placa GeForce 6800 GTX 512 e ainda criou um estúdio para demonstrar algumas tecnologias. Além deles, fabricantes de acessórios como a Logitech e Razer marcaram presença. A White Box trouxe uma linha de gabinetes e conjuntos completos de PCs. Quem veio conhecer acessórios e jogos para videogames, a UZ Games ofereceu uma linha variada de produtos. Também apareceram alguns controles inusitados, como um sistema interativo para jogos de luta - especialmente Tekken - composto por um conjunto de tapete com sensores nos pulsos e nos tornozelos. Os botões são acionados ao levar os braços ou as pernas para frente e o tapete funciona como um direcional.



Logitech: acessórios para todos os níveis de sofisticação.



ATI: placas gráficas de última geração e girotes temáticas.

## Treinamento e soluções

Mas nem só de diversão viveu a EGS 2005. Algumas instituições de ensino, como a Universidade Metodista de São Paulo e a Impacta Tecnologia, vieram apresentar seus cursos voltados à área de games. Até uma instituição do exterior, a Full Sail, divulgou seus cursos aqui no Brasil. A Caditech participou da feira pelo segundo ano consecutivo e divulgou a e 3ds Max 8, a mais recente versão do tradicional software de modelagem de objetos 3D. Além disso, os visitantes puderam conferir diversas palestras.



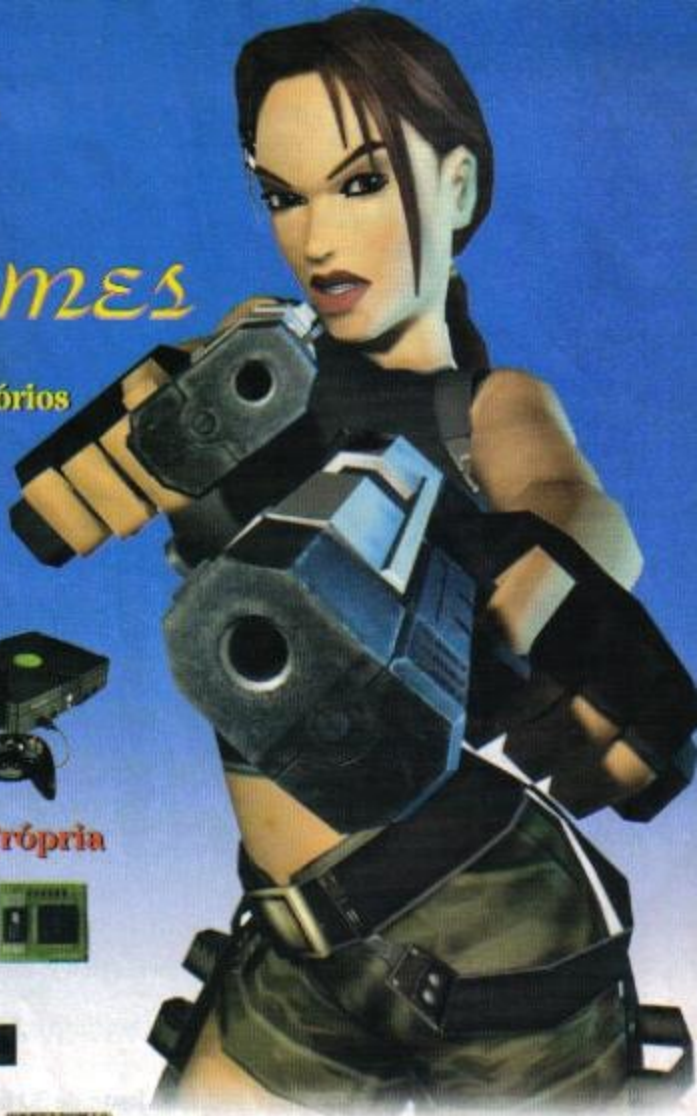
Super Arena: controle especial para jogos de luta.



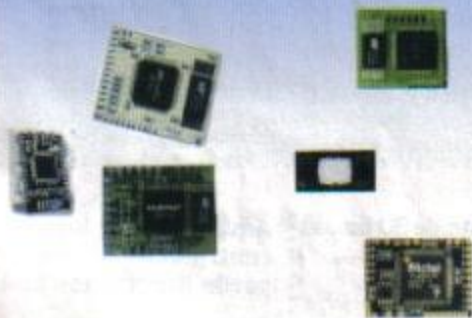
NVIDIA: fabricante traz placas e monta estúdio virtual.

# Aline Games

Games • Jogos • Acessórios



Assistência Técnica Própria



Entrega para  
todo o Brasil

[www.alinegames.com.br](http://www.alinegames.com.br)

E-mail: [aline-perez@ig.com.br](mailto:aline-perez@ig.com.br)

Tel.: (11) 3228-2690 e (11) 3311-8398

Rua Santa Ifigênia, 73 - Sobreloja - Loja 11 - Centro - São Paulo - SP

## Mario Kart DS tem 45% de jogadores online

O jogo Mario Kart DS vendeu 112 mil cópias em uma semana, sendo que 52 mil se

conectaram ao serviço online da Nintendo,

que permite jogar partidas multiplayer com jogadores do mundo todo. Isso significa uma adesão de cerca de 45% dos compradores. Halo 2, um dos jogos mais famosos do Xbox, apenas 18% dos compradores jogaram pela internet nas primeiras três semanas.

## Revolution terá trava contra jogos impróprios

A Nintendo afirmou que o Revolution terá trava para que pais possam bloquear jogos que considerem impróprios para seus filhos. Esse sistema permitirá os responsáveis definirem jogos de qual faixa etária poderão ser rodados no aparelho. Esse bloqueio também será usado no PlayStation 3, recurso já disponível no atual Xbox.



## PlayStation 3 poderá não rodar 100% dos jogos de PS2

Segundo Reiko Sakamoto, representante da Sony, nem todos os jogos de PlayStation 2 poderão rodar no console de nova geração da Sony. Apesar de dizer que a companhia vai se esforçar para que 100% dos jogos sejam compatíveis, isso será difícil, segundo Sakamoto. O mesmo problema ocorreu com o atual PlayStation 2, que não roda todos os jogos de PSOne. Além, o novo PlayStation 2 prata, lançado em 23 de novembro, não roda alguns jogos do próprio formato. "Tekken 5", por exemplo, pode travar quando colocado no novo modelo SCPH-75000.



## PlayStation 3 pode não ter trava e região

Segundo Michael Ephraim, da Sony australiana, o PlayStation 3 pode abolir as travas de região. Esse sistema faz com que aparelhos de uma nacionalidade não rodem jogos de outra, como todos os videogames atuais com exceção do Nintendo DS e PSP.

## PlayStation 3 terá rede online descentralizada

Diferentemente do que acontece com o serviço Xbox Live, a rede do PlayStation 3 será de responsabilidade de cada produtora de jogos. Esse sistema tem tornado a rede do atual PlayStation 2 menos eficiente que a do concorrente.

## Curtas

- StarCraft: Ghost para GCube foi cancelada, pois o console não tem suporte para partidas online.
- A Nintendo reformulou seu site [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com) nos EUA.
- A Nintendo lançou um site para celulares no Japão.
- A Activision estendeu o contrato para produzir jogos de Homem-Aranha até 2017.
- A Ubisoft estaria trabalhando num jogo de tiro em primeira pessoa para o Revolution.
- Filme de Dead or Alive será lançado ainda em 2006.

- Corneo francês lançou selos com personagens de videogames, como Mario, Link e Lara Croft.
- O presidente da Square Enix disse que Dragon Quest e Final Fantasy podem aparecer também para o Xbox 360, mas a decisão será acertada próximo à E3 de 2006.
- A Electronic Arts cortou o preço de seus jogos no EUA.
- A Electronic Arts conseguiu a licença para produzir jogos baseados em The Simpson.
- Filme de Castlevania terá direção de Paul W. S. Anderson, o mesmo de Resident Evil.



## Lançamento do Xbox 360 teve festa de 30 horas

O lançamento do Xbox 360 nos EUA, que ocorreu no dia 22 de novembro, foi marcado com grandes eventos e alguns problemas. A festa de lançamento começou às 19 horas do dia 20 e durou até a abertura das portas das lojas, às 21 horas do dia seguinte. O Xbox 360 Zero Hour aconteceu num hangar do aeroporto de Palmdale e contou com três mil inscritos num site e 300 convidados, além da mídia. Os participantes puderam passar as 30 horas de festa com 800 queijos do Xbox 360 e diversos eventos musicais. Mas a atração principal, Louis XIV, foi pouco notado pelos participantes, mais preocupados em formar uma fila para garantir seus consoles. Às 20h54 do dia 21, a 360 segundo da liberação as máquinas, três caminhões com três mil unidades do console e escolta policial se dirigiram à loja mais próxima, onde seriam entregues os consoles para os que fizeram a pré-compra do aparelho. A Microsoft espera vender três milhões de consoles em 90 dias.



## Advogado que luta contra videogames perde licença nos EUA

O advogado americano Jack Thompson, que é contra os videogames e sua indústria, perdeu seu direito de advogar no Alabama. A ordem foi dada pelo juiz James Moore, que considerou as atitudes de Thompson incompetíveis com as práticas do Estado. O advogado atua no processo de três famílias de policiais mortos por um fã de Grand Theft Auto. Thompson denunciou o juiz à Comissão de Investigação Jurídica.



# SS GAMES



Só aqui na SSGames você encontra preço bom e variedades em jogos e consoles



Enviamos Sedex  
para todo o Brasil

## Tudo para o seu Video Game

Financiamos a sua venda em até 12\* vezes no cheque ou carnê

\* cadastro sujeito a aprovação

Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70

Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803 a 50m do metro São Bento

[www.ssgames.com.br](http://www.ssgames.com.br)

[ssgames@ssgames.com.br](mailto:ssgames@ssgames.com.br)



# Need for Speed: Most Wanted



**D**epois de lançar a versão Underground de Need for Speed, a Electronic Arts agora resolveu colocar os melhores elementos da série num novo desdobramento para a série. Combinando os mapas enormes dos dois últimos jogos mais as perseguições policiais de um Hot Pursuit, por exemplo, Most Wanted é um dos melhores games da série dos últimos tempos. Agora, o modo de carreira consiste em derrotar os 15 nomes da lista negra, fazendo uma série de missões, entre corridas e atitudes fora-da-lei, como dirigir em alta velocidade, provocar danos ao patrimônio público e, evidentemente, fugir das autoridades. Tudo isso ajuda a dar variedade ao game, além de as corridas serem muito divertidas. Isso decorre do bom controle e do ótimo desenho das pistas, que contam com rivais e carros que nada tem a ver com o racha, podendo ser usados com obstáculos aos adversários. Need for Speed: Most Wanted conta com cerca de 30 carros reais, de marcas conhecidas. E todos eles podem ser modificados de várias

**DICA:** dê a partida com o motor entre 4 e 5 mil giros para uma saída perfeita, com a máxima velocidade possível.



formas. Algumas peças modificam o desempenho de seu bólido, enquanto outras são usadas para personalizar o visual. No começo, o modo de carreira é bem simples, mais para propósito de treino e reconhecimento dos controles, mas a medida que avança na história, os desafios ficam cada vez maiores. Claro que parte dessa dificuldade pode ser contornada com o acúmulo de dinheiro e melhores em seu carro, mas a habilidade do piloto será cada vez mais exigida. A atriz Josie Maran (a Marishka do filme Van Helsing) faz uma participação no game. Sabem como é, gatas e carros combinam.



**DICA:** use a direcional para baixo para encerrar as missões do desafio. Ou seja, todas as missões e

lojas podem ser acessadas com o direcional digital.



**DICA:** olha no mapa para encontrar passagens alternativas (aparecem mais escuras) ou caminhos mais curtos que dá vantagem para chegar na frente.



**DICA:** existem diversos caminhos para seguir. Alguns cortam o trajeto e conferem vantagens.

**DICA:** além das corridas, há missões para aumentar seu grau de respeito. Nessas tarefas, você desafia a polícia e tentará dar prejuízo ao Estado.



**DICA:** nas lojas, compre os upgrades que melhorarão o desempenho e o visual do seu carro. Quanto mais adversários bater, maiores as opções de compras.



**DICA:** depois de despistar a polícia, procure pelos pontos azuis para escapar de vez da perseguição.

## Need for Speed: Most Wanted

Electronic Arts  
Direção - Golan Oxil  
2 jogadores, 4 online

**8.2**

**Controle** 7.5

O controle das corridas pode ser complicado no início, mas é possível se acostumar em pouco tempo.

**Diversão** 8.5

Há diversas ligas de missões com objetivos variados. As cidades são enormes e há diversas opções para modificar os carros.

**Gráfico** 8.0

Os cenários principalmente estão bonitos, sem bom nível de detalhes e diversidade de pontos. Os carros ficam bonitos nos reflexos.

**Som** 8.5

A trilha sonora combina muito bem com o estilo, o som dos motores é satisfatório e os diálogos e falas elevam a tensão durante as perseguições.

**Notas mais - Por M. Kamikaze**

Algumas batidas conseguem entrar o jogador pela falta de realismo (há um erro 0-500 CPTS).



Por Baby Betinho

# The Matrix: Path of Neo

**H**á dois anos, Matrix fez o maior barulho, com o lançamento de dois filmes, um desenho animado e o jogo Enter the Matrix, todos tendo ligações entre si. Mas, apesar do estardalhaço, o jogo, ao menos, não correspondeu às expectativas, apesar de ter vendido bem. Agora, a mesma produtora Shiny traz um novo Matrix, desta vez



**DICA:** use um salto aeróbico e tente derrotar o máximo de inimigos com uma única barra de Foco. Depois, respere e a parta novamente para o ataque.

com força total. Nada menos que ele, Neo, o Escolhido, poderá ser controlado pelo jogador e fazer todas aquelas lutas malucas do cinema, enfrentando, por exemplo, aquele monte de clones do agente Smith. Path of Neo é um jogo de ação com lutas e tiros, uma grande mistura que permite um número incrível de movimentos. Com seus golpes de kung fu, o personagem de Keanu Reeves pode enfrentar uma



legião de oponentes, atacando dois ou três

**DICA:** toda vez que tiver chance, tente atacar com

oponentes ao mesmo tempo.

Com pistolas e outras armas, o esquema fica um pouco mais tradicional, mas continua divertido. E tudo isso podem ser feito em foco, aqueles truque que deixa tudo mais lento, mas não tão lento. A verdade é que o uso do poder é quase obrigatório, principalmente nas cenas de tiro. Com ele, Neo fará os mais malucos golpes. A história ampla e, em algumas partes, inclusive o final, muda o roteiro. Fãs de série, é hora de se conectar do novo à Matrix.



**DICA:** a lança-granada é boa quando houver aglomerações de inimigos.



Por Marcelo Kamikaze

# The Chronicles of Narnia

**E**ste jogo é baseado no filme da Disney, que, por sua vez, foi adaptado do livro de C. S. Lewis, o primeiro das Crônicas de Narnia, publicado em 1950. No game, o jogador controla quatro irmãos ingleses, que transportam

para o mundo Narnia através de um guarda-roupa. Nessa terra encantada, que já foi pacífica, agora é um mundo amaldiçoado, condenado a um eterno inverno pela feiticeira Jadis. As crianças são orientadas pelo leão Aslan, um nobre governante. Cada uma das crianças tem um poder especial, e cabe ao jogador acionar o melhor personagem para a situação. Geralmente, trabalhos de força ficam para o irmão mais velho, Pedro. A irmã Susana é capaz de usar diversos itens, como lanternas e bolas de ténis, enquanto Edmund, o segundo mais

novo, pode subir em árvores e pilares. E, finalmente, a caquinha Lúcia é capaz de pisar por passagens estreitas.

Tem alguma semelhança com os jogos da série Harry Potter nos videogames, com um clima similar de fantasia, e um sistema simples de jogo. O título conta com ação, exploração e alguma dose de combate, mas há muita repetição e há partes que irritam o jogador; como na fase em que é preciso se esconder de uma megera. Se não fosse, por isso, poderia divertir muito mais.



**DICA:** aqui usa Lúcia e soba na bola de neve para pegar os itens que estão no alto. Com Edmund pegue a madeira, coloque fogo e destrua laminares.

**DICA:** soque todos os objetos que encontrar para conseguir moedas e, eventualmente, itens bônus.



The Chronicles of Narnia	
Besta Vista/Novista's Take	<b>7.5</b>
Após 1 jogador	
<input type="checkbox"/> Controle	7.0
<input type="checkbox"/> Diversão	6.5
<input type="checkbox"/> Gráfico	7.0
<input type="checkbox"/> Som	7.5



**DICA:** com Susana, arrote a bola de ténis em diversos cantos para revelar itens.





**DICA:** existem algumas missões diferentes entre o dia e a noite. Use certos lugares para dormir e passar o tempo.



**DICA:** faça as missões opcionais para ganhar dinheiro e comprar itens.



# Tony Hawk's American Wasteland

**E**ntra ano, sai ano, tem sempre um jogo de Tony Hawk, um dos maiores skatistas de todos os tempos. A versão deste ano, American Wasteland, não traz muitas novidades, mas conserva muita das falhas dos antecessores da série Underground. Para começar o modo de história está com um roteiro bem melhor e mais organizado. Agora, existem diversos tipos de missões, mas as principais aparecem no mapa e no radar, com uma estrela magenta. Os outros ícones podem representar lojas e outros objetivos secundários, que podem render dinheiro, usado para comprar diversos itens. Muitas das missões são para aprender os comandos

alguns movimentos, principalmente quando estiver a pé, fora do skate. O protagonista poderá fazer cambalhotas e subir em paredes, por exemplo. Já em cima das quatro rodinhas não há muitas novidades. Todos os movimentos inventados até agora estão aqui, como os rolls e cambalhotas de Underground 2. Claro que os especiais e o focus, que deixa tudo lento, também estão presentes. Com tudo isso, o skatista pode pular e usar rampas, e arriscar altas manobras no ar. Também poderá escorregar em diversos canos, corrimãos e diversas protuberâncias, além de se equilibrar em diversos lugares. Além do modo de história, há também um modo clássico, com aqueles objetivos tradicionais como fazer uma determinada pontuação ou pegar itens e letras. O jogador ainda pode criar personagens, shapos,



**DICA:** quanto mais avançar na aventura, maiores serão as opções nas lojas.

básicos do game. American Wasteland ganhou

pistas e manobras, como nos títulos anteriores. Para o Xbox, a novidade é o modo online, já existente no PlayStation 2 há algum tempo. Só

o GameCube está fora da festa. Tony Hawk's American Wasteland acerta onde os dois Underground erraram e continua a ser o melhor jogo de esporte radical da temporada.

**DICA:** algumas missões requerem que seja usada a bicicleta. Quase todas as letras podem ser usadas para o Grinds e a maioria está interligada ou muito perto entre si.

## Tony Hawk's American Wasteland

Atividades/aventura  
Esporte - Série Tony Hawk  
8 jogadores (2 no GC)

**8.5**

### Controle 8.0

Continuam ótimas e alguns problemas foram corrigidos. O controle do GameCube continua não sendo uma boa opção.

### Diversão 8.5

As missões, tanto do modo de história quanto as do online, são mais interessantes. O online agora

### Gráfico 8.0

Os gráficos e a performance estão entre bons e razoáveis que o jogo anterior. A velocidade é boa, mas algumas animações são repetitivas.

### Som 7.5

Como sempre conta com uma variedade de faixas para comprar e mista ao som realista com efeitos de punch.

### Igual - Por Marjorie Bros

A história ficou melhor que as edições passadas, mas, a rigor, não trouxe muitas novidades. O modo de história agora tem alguns



**DICA:** as estrelas magentas indicam as missões primárias. Complete-as para prosseguir na aventura.



**DICA:** as lojas oferecem desafios. Complete-os para melhorar seus quesitos, como o pulo e a velocidade.



**DICA:** coloque sua cara perto de cachorros e veículos para pegar uma cara.

# Call of Duty 2: Big Red One



Essa é uma série bem famosa nos computadores, ganhador de muitos prêmios. E os consoles também ganharam uma versão do jogo, mas bem diferente do original. Agora, a situação também não mudou muito, mas, ao menos, é um pouco melhor que o antecessor, o Finest Hour. O que é legal em Call of Duty é que faz parecer que o jogador está participando de uma guerra. O game é bastante

linear, isto é, não tem muita liberdade, apenas um caminho para seguir, mas durante a campanha passará diversas situações

emocionantes. A dificuldade é bastante alta e o clima de guerra é elevado pelos tiros que passam zunindo pela sua cabeça e as constantes explosões. Na verdade, não é muito diferente de outros games do gênero, como Medal of Honor, isto é, tiro em primeira pessoa com aquela movimentação típica dos títulos do gênero. O seu soldado atira, corre e pode se agachar ou deitar. O modo de campanha traz situações variadas e assim, afasta a monotonia. Mas isso é apenas no modo de campanha, pois a opção multiplayer é bastante simples e, acima de tudo, sem graça. Nesse caso, é melhor jogar sozinho mesmo que se ganha mais,



**DICA:** contra veículos blindados, use uma arma especial designada pela missão.



**DICA:** o recarregamento de munição é um pouco devagar. Escuda-se durante o procedimento.



**DICA:** cubra seus companheiros e proteja-os sempre que puder. Antes de avançar, sempre olhe antes para ver quantos inimigos estão na frente.

Call of Duty 2: Big Red One	
Atividades/Treyarch	<b>7.5</b>
Tro em 1ª pessoa - Defesa	
18 jogadoras	
Controle	7.0
Diversão	7.0
Gráfico	7.0
Som	7.5

# 007 From Russia With Love

Já foram feitos vários jogos baseados no agente secreto mais famoso dos cinemas, mas é a primeira vez que um episódio clássico é escolhido para virar jogo. E bota clássico nisso, pois o filme é de 1963, o segundo filme da série. O esquema de jogo lembra o anterior Everything or Nothing, só que não tão bom. Quer dizer, como Bond, James Bond, você fará diversas missões, atirando em quem aparecer pela frente. Além de atirar "normalmente", há um modo de tiro de precisão, onde se pode ver mais uma mira nos oponentes e dependendo do local em que atirar o resultado pode variar. Bond também pode cuidar silenciosamente dos oponentes, bastando chegar despercebido e aplicar um golpe certeiro. E mesmo no meio de um tremido intenso, Bond poderá chegar perto e flertar as adversárias com golpes variados. Existem



**DICA:** durante o tiroteio, chegue perto dos inimigos para poder derrubá-los com o botão que aparece na tela.

alguns itens secretos durante as fases, e sua seleção faz com que seja possível melhorar as armas e armaduras de seu arsenal. Além disso, completando os quatro objetivos de cada fase faz com que apareçam bônus. From Russia with Love pode não ser um grande game, mas as fãs podem querer assumir novamente o papel do agente mais famoso do cinema.



**DICA:** use o modo de foco para visualizar diversos pontos para acertar. Destrindo o rádio, o inimigo não chama reforço; acertando a bomba, ela explode. Esse modo pode conferir bônus.



**DICA:** acerte em bônus explosivos para manter tudo que tiver perto pelos ares. Alguns "Bond Moments" são feitos com esse método.

007 From Russia With Love	
Electronic Arts	<b>7.1</b>
Ação/Esporte	
4 jogadoras	
Controle	7.0
Diversão	6.5
Gráfico	7.0
Som	7.5





**DICA:** tente sempre desviar dos golpes. Se

não for possível, tente usar a repulsa, mas deixe separado o botão de defesa para, pelo menos, defender o golpe do adversário.



**DICA:** saiba os golpes que pegam o oponente no chão para poder acertá-los mesmo caído.



**DICA:** outros bom golpes são os de ignição, que permita fazer golpes com o inimigo no ar, além de ser útil para jogar o oponente para fora do ringue.

# Soul Calibur III

**S**oul Calibur III é a sequência de uma das melhores séries de luta da atualidade, ao lado de alguns sobreviventes como Virtua Fighter, Dead or Alive e Tekken. Ele não mudou muito em relação aos antecessores, que por si só já é uma boa notícia. Isso quer dizer que o jogador vai encontrar aquela mesmo sistema de lutas com respostas rápidas, golpes variados e contra-ataques eficientes para quaisquer atitudes do oponente. Os novatos já podem começar a jogar com alguns golpes básicos, mas a série revela o melhor de si para quem se dedica em destrinchar pelo menos um dos guerreiros. E que não são poucos agora. São mais de 30 lutadores e mesmo aqueles que eram parecidos até a edição passada, casos da dupla Nightmare/Siegfried ou Astaroth/Rock, estão bem diferentes uns dos outros. E, como se não bastasse, o jogador pode criar seu próprio lutador. No começo as opções são poucas, mas ao liberar diversos extras, é possível ter mais golpes ou imitar o estilo dos personagens famosos, como Mitsurugi e Voldo, por exemplo. Além disso, com tantas opções, a imaginação é o limite. Sobra em ter um Cloud, de Final Fantasy VII em Soul Calibur III? É só

colocar as peças certas para criar um guerreiro muito parecido. Agora, as opções, principalmente para um jogador, está bem mais variada. O modo principal é o Tale of Souls, que mais parece o Weapon Master dos episódios passados. Quer dizer, o jogador vai percorrendo vários caminhos no mapa, com direito a bifurcações, até chegar no último chefe. Dependendo do trajeto, os inimigos podem variar, assim como os lutadores extras liberados. Além disso, as demos são apontadas com eventos de ação, como um Resident Evil 4 ou God of War. Quer dizer, num determinado momento, é pedido ao jogador fazer um comando para escapar dos perigos. Esses eventos também existe nos finais, e pode mudar o destino do roteiro. Enfim, Soul Calibur III pode não ter



colocado muito, mas continua muito bom.

**DICA:** no modo Soul Arena existem condições para conseguir tirar energia ou batalhas com regras diferenciadas.



**DICA:** tente misturar golpes que quebrem ou até mesmo atravessam a defesa. Eles podem ser úteis de determinadas situações.



**DICA:** as fases não-ativas podem ter eventos de ação. Decore os comandos necessários para cada evento. Cada personagem tem diversas vezes para vencer no modo Tale of Souls.



Soul Calibur III	
Nome	<b>8.7</b>
Luta 2 jogadores	
<b>Controle</b>	<b>9.0</b>
A maioria das combinações respondem com perfeição, sendo possível jogar bem sem nem sequer saber controlar demais.	
<b>Diversão</b>	<b>8.5</b>
As lutas possuem finalidades e as modalidades de jogo ajudam, apesar de algumas não serem divertidas. Há luta um pouco online.	
<b>Gráfico</b>	<b>9.0</b>
Mesmo o estilo simples e com cores tão vivas simples, com uma paleta melhorada nos detalhes. A luz de quebra e as texturas estão ótimas.	
<b>Som</b>	<b>8.5</b>
Também mantém o nível das jogadas anteriores, com alguns sons comuns e o mesmo narrador. As músicas continuam boas.	
<b>Mais do mesmo - Por M. Kamikaze</b>	
Na realidade, houve poucas mudanças em relação ao primeiro Soul Calibur. Ao mesmo tempo, há alguns pontos novos para jogadores de RPG no jogo.	

# Socom 3: US Navy Seals

A série Socom foi sempre a mais jogada na rede online da Sony e a terceira versão não deve ser diferente. Socom 3, reformulado, possui veículos e melhorou os controles. Claro que a melhor maneira de dar ordens para seus companheiros é através da voz, usando o headset, mas mesmo com os controles é possível fazer os principais comandos de maneira bem fácil e eficiente. Já as ordens mais complicadas é usado um sistema de menu. Ele paralisa o ritmo do jogo, mas é complicado fazer isso de outra forma. O modo de campanha para um jogador também é bastante divertido, com muita variação nas missões e níveis de dificuldade para todos os gostos. Os gráficos são até bons para um jogo que teve de simplificar muita coisa para que a

porção online ficasse mais apresentável. O mapa, desta vez, é enorme, o que ajuda a dar ainda mais variedade ao game. Quem curte um jogo de guerra não pode perder Socom 3. E ainda por cima pode ser conectado como versão de PSP, Socom: Fireteam Bravo



DICA: usando o veículo, atropela os oponentes ou deixa que seus companheiros fuzilem-nos com a artilharia.



DICA: quando entrar num prédio, use o comando Clear para acabar com todos os inimigos do local. O comando pode ser feito também com o auxílio de granada e de bombas de luz.



DICA: use o tiro de precisão sempre que puder. É muito mais seguro. Para uma mira mais estável, fique deitado, de preferência. Isso vale para as outras situações de tiro, pois a mira fica muito mais firme.



## Socom 3: US Navy Seals

Sony/Upper  
Ação - Tiro  
32 jogadores

**8.9**

Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfica	7.5
Som	8.0

# NDS GAMES

A MELHOR DESDE 1989

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
ESPECIALIZADA

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA  
OS MELHORES VIDEO GAMES,  
PEÇAS E MODCHIPS DO MERCADO.

ÓTICA 400C ÓTICA PS ONE ÓTICA DE SLIM LA ORIGINAL



MARS PRÔ



ALADDIN



MATRIX



MURANO

NASA

PLAY ONE



PS TWO



GAME CUBE



PLAY 3



X-BOX 360



GAME BOY  
ADVANCED



PLAY 2



X-BOX



TELEFONIAS  
(11) 3227-2732

TEMOS OS MELHORES PREÇOS !!!

ENVIAMOS SEDEX P/ TODO BRASIL

RUA STA. IFIGÊNIA, N° 184 - 5° ANDAR - SALA 52  
VISITE NOSSO SITE: [www.ndsgames.com.br](http://www.ndsgames.com.br)  
EMAIL: [ndsgames@uol.com.br](mailto:ndsgames@uol.com.br)



FONE: 3227-2732  
3111-9751

# Grand Theft Auto: Liberty City Stories

**S** Grand Theft Auto é uma das séries de maior sucesso de todos os tempos. Agora, com toda essa fama, chega ao PSP, com a missão de dar mais um empurrão nas vendas do portátil. De fato, Liberty City Stories tem qualidade para não fazer feio diante das versões para consoles. Na verdade, é quase uma cópia de Grand Theft Auto III, mas com missões mais simples, supostamente para ser jogado com mais liberdade, a hora que quiser. A cidade e o protagonista é o mesmo da estreia de GTA no PlayStation 2. Liberty City é baseada no Nova York, uma cidade violenta dominada por máfias, principalmente a italiana. Tony Vercetti achava que seria um dos chefões da família Leone, mas foi passado para trás; agora, ele busca outros caminhos no mundo do crime. A liberdade e os mapas gigantes tradicionais da série estão aí. O jogador pode fazer o que quiser, seja bater nas pessoas, roubar carros e atividades um pouco

mais nobres, como servir de chofer de luxo ou fazer resgates com carro de pronto-socorro. Mesmo que as missões sejam mais simples, a liberdade de jogar a qualquer hora fica engessada pelo fato de o salvamento só poder ser realizado em apenas algumas localidades. Tony conta com uma grande quantidade de armas e de cerca de 70 carros. Assim como nos consoles de mesa, o mapa gigante é carregado automaticamente, sem tela de "loading". O carregamento só acontece quando aparece uma cena não-interativa. Uma das maiores novidades desta versão são as modalidades multijogador, para até seis jogadores, com diversas regras de partidas e itens exclusivos. Enfin, apesar de ser similar a Grand Theft Auto III, trata-se de um dos melhores títulos para PSP na atualidade.



**DICA:** tente acertar os inimigo mais de longe, em uma distância segura. De preferência, use o rifle de precisão.



**DICA:** a loja de armas é o local mais fácil para conseguir armamento.



**DICA:** quando a polícia estiver perseguindo o seu personagem, procure por itens que baixem o nível de periculosidade ou entre na garagem para mudar a cor do carro.



**DICA:** em sua casa é possível selvar o jogo, recuperar energia e trocar de roupa. Dependendo da missão, o traje é importante.



**DICA:** entre nessa loja para pintar seu carro e displicar a polícia.



**DICA:** cada vez avançar no jogo, mais e mais pessoas ficam disponíveis para conversas e, consequentemente, mais missões.



**DICA:** procure itens mais baratos. De vez em quando há armas raras e coletes à prova de balas.

## Grand Theft Auto: Liberty Stories

RockstarRockstar Leads  
Ação - 36h  
6 jogadores

**8.7**

**Controle** 6.5

O controle do carro é muito bom, mas pouco mexe no visual e só o personagem não combatido. O controle de câmera também é complicado.

**Diversão** 9.0

Há uma infinidade de missões, submissões e ações, além de diversão online bastante divertida. A liberdade é excepcional.

**Grafica** 8.0

Os ambientes são tão simples, mas os personagens e, principalmente, os carros são bem detalhados. Ecos interessantes.

**Som** 9.0

As trilhas são excelentes. E os efeitos produzidos trazem bem efeitos, além de talk show engendrados, entre um lado em jogo.

**Cópia reduzida - Por M. Kamikaze**

Inserir como os caras da Rockstar conseguiram colocar todo esse conteúdo no PSP. A avaliação pode afetar alguns jogadores.

# Pokémon XD: Gale of Darkness

Depois de muito tempo dando atenção somente para os portáteis, os pokémons finalmente ganharam uma aventura de verdade nos consoles de mesa, com Pokémon Colosseum. Agora, Pokémon XD: Gale of Darkness dá continuidade à aventura. Apesar de um roteiro novo, o sistema de jogo é quase igual ao antecessor; isto é, o jogador, na pele de um treinador, deverá resolver diversos objetivos, falando com pessoas, viajando de cidade em cidade e, é claro, enfrentando outros treinadores. São praticamente os mesmos monstros para colecionar. O cenário novo aqui é Lugia, que é um dos principais pokémons deste título. Como no antecessor, apenas os monstros sombrios podem ser capturados, mas, agora, existem alguns lugares - três para ser exatos - em que é possível capturar pokémons sofos. Os monstros sombrios precisam participar das lutas para se livrar da porção maligna. Mas, agora, existem máquinas que purificam os monstros, facilitando e agilizando o processo de fazer os bichinhos recobrem seu estado natural. As batalhas ocorrem com os pokémons, naturalmente. Cada treinador pode chamar dois deles ao mesmo tempo. Cada um dos monstros possui ataques e características próprias, quer dizer, todo pokémon tem seus atributos naturais e vantagens em relação a outros. O modo de arena pode ter até quatro jogadores, usado o cabo para conectar o GameCube com o Game Boy Advance. Se tiver monstros desenvolvidos nos cartuchos do portátil, poderá transportar para o GameCube. Mais uma vez, os fãs de Pikachu e companhia adorarão as novas aventuras, ainda que não sejam tão novas assim. Mas para os outros jogadores, Pokémon XD: Gale of Darkness não tem tantos atrativos assim e nem serve para tomá-los novos

apreciadores dos simpáticos monstros de Nintendo. Nesse caso, é melhor ir para as versões para portáteis ou esperar as novas aventuras no Nintendo DS.



**DICA:** Use essas máquinas para recregar a energia de seus pokémons.



**DICA:** Procure saber os pontos fracos dos oponentes para conseguir usar golpes super-efetivos.



**DICA:** Lute com os pokémons sombrios para que eles voltem ao normal. Agora, existem máquinas que fazem a purificação dos bichinhos do mal.

**Pokémon XD: Gale of Darkness**

Nintendo/Game Boy Advance  
RPG - 81 Player  
4 jogadores

**7.5**

**Controle** 7.0  
Os controles são e não possuem muita graça. É um tanto complicado andar por certos lugares mais estreitos.

**Diversão** 7.5  
Hoje em dia já existem jogos para capturar, apesar de apenas um nível. Ao mesmo jogadores podem se entediar.

**Gráfico** 7.5  
A proposta dos gráficos pode ter sido deixada a nível bem simples, mas parece que ficou defasada para um jogo atual.

**Som** 7.0  
Tanto o trilha sonora quanto os efeitos sonoros são apenas medíocres, cumprindo seus papéis, mas sem brilharem.

**Só para fãs - Por Majorie Biss**

O jogo é muito parecido com o Pokémon Colosseum. Os fãs podem achar, mas para um jogador comum, é apenas um título mediano.



**DICA:** Na tela de status é possível pesquisar sobre os monstros que já enfrentou e saber de seus pontos fracos e fortes.



**DICA:** Procure em todos os cantos esses baús, que podem conter itens importantes.



**DICA:** pokémons podem evoluir com a ajuda de itens. Você pode comprar ou ganhar esses itens com certas pessoas.



# Gunstar Super Heroes

Já faz mais de dez anos que Gunstar Heroes tomou de assalto o Mega Drive. Agora, tudo isso volta com o G6, que, claro, tem uma tecnologia muito superior ao clássico: 16 bits de Sega. Só que aqui está muito mais variado. A mecânica básica do game mistura plataforma e tiro. Só que os personagens de Gunstar possuem alguns golpes de luta, como voadoras e espadadas. Tudo isso é combinado com três tipos de armas - diferente para cada guerreiro - e dois modos de tiro: um deles permite atirar

correndo, enquanto o outro solta projéteis sem sair do lugar. O destaque são os chefes, um mais maluco que o outro. O game abusa dos efeitos e da quantidade de inimigos na tela, que chega a ser quase absurdo, sem ficar muito lento. E a ação é superveniante. Tem fase de nave, outra que mais parece um Space Harrier e até uma em que precisa recolher passarinhos dentro de um labirinto giratório. Enfim, Gunstar Super Heroes vem para dizer que o Super de seu nome não é à toa, e, novamente, surpreende os jogadores.



**DICA:** combine bem as dois botões de tiro. O B permite atirar e correr ao mesmo tempo, enquanto o R faz atirar com o personagem parado.

Gunstar Super Heroes	
Sega/Intervue	<b>8.6</b>
Ação	
1 jogador	
Controle	8.0
Diversão	9.0
Gráfico	8.5
Som	7.0



**DICA:** sempre que puder, tente usar a espadada (toque no botão B), que é bastante forte e abrangente.



Vie a nave para atacar da melhor posição.

**DICA:** nessa fase de nave, use bem os ataques aéreos e terrestres.



# Tony Hawk's American Sk8land

Desde 1999, quando foi lançado o primeiro Tony Hawk's Pro Skater, os jogos sobre esportes radicais nunca mais foram os mesmos. De lá para cá, todo ano tem pelo menos uma versão dessa que é a melhor série sobre o esporte do lendário americano - que dá nome à franquia - e de diversos brasileiros famosos. American Sk8land para Game Boy Advance mudou um pouco o estilo em relação aos jogos anteriores lançados para portáteis. Agora, sistema é muito mais parecido com os

consoles, com controles similares. O problema é que, com a visão fixa, esse tipo de controle não funciona direito, sendo complicado para direcionar o personagem. Assim como nos consoles, existe o modo de história e o clássico. Infelizmente, a primeira modalidade traz missões pouco inspiradas. A opção clássica traz todas aquelas missões tradicionais, como pegar as letras que formam a palavra COMBO ou SKATE, além de itens para pegar e fazer as pontuações indicadas. Em ambos os casos, o projeto das fases não é muito bom. Os gráficos são ruins: o único ponto positivo aqui é a animação do protagonista, que é bastante natural. Pena não haver muita variação entre os skatistas, entre eles, o próprio Tony Hawk. O som é melhor, com composições de bom gosto. American Sk8land para GBA tentou se aproximar da versão para os consoles, mas esse sistema, pelo jeito, não funcionou com gráficos 2D. Uma pena.



**DICA:** use o botão A pra fazer Grinds e Handstands divertidos. Uma das maneiras mais fáceis de fazer pontos é fazer um Manual e diversas posições durante o manobra.



**DICA:** fale com as diversas pessoas para fazer as missões de modo de história.



**DICA:** faça um Boneloss (dois vezes para cima + B) na saída do Quarter Pipe, faça uma manobra qualquer e caia com um Reverse (R quando tocar à rampa na queda). Se conseguiu fazer outra manobra de rampa, o combo terá continuidade.

## Tony Hawk's American Sk8land

Achtoen/Vicarious Visions  
Esporte - Luta  
2 jogadores

**6.1**

Controle	7.0
Diversão	6.0
Gráfico	5.5
Som	7.0

# Driv3r



DICA: entre na tela de mapa para ver o local do objetivo.

**D**riv3r não foi dos melhores jogos da série, mas, mesmo assim, algumas produtoras se interessaram em lançar o título para o Game Boy Advance. Geralmente, nesses casos, costuma-se mudar para um formato de gráficos 2D e mudar bastante a mecânica de jogo. Mas, por incrível que pareça, essa versão de Driv3r mantém as mesmas características dos consoles, o que é um trabalho hercúleo para um videogame que tem menos "poder" que um PlayStation 1. A perspectiva fica distorcida, os quadrados são gigantes e a velocidade pode

não ser das melhores, mas os caras conseguiram fazer um game 3D bem satisfatório. O esquema é similar ao original: Tanner, um policial, deve realizar diversas missões, que incluem basicamente perseguição de veículos e cenas de tiro a pé. Nada é muito complexo, mas está tudo aí. O mapa tem um tamanho razoável e existe uma quantidade satisfatória de veículos nas ruas, e todos eles podem ser usado por Tanner. Assim, se você sabe, Driv3r pode não ser a melhor coisa do mundo, mas traz um pouco dos mundos gigantes em 3D dos consoles. E fazer isso num GBA é de tirar o chapéu.

DICA: existem minijogos em diversas localidades do mapa.



DICA: pressione R e ande para colocar o inimigo na mira. É possível virar rapidamente colocando para trás e pressionando esse botão.



DICA: aperte R para entrar em qualquer carro. Dirigindo o veículo, use o botão para usar o freio de mão e fazer curvas com cuidado. Parado, o botão serve para sair do carro.

Driv3r	
Ater/Viagem/Dobal	<b>6.3</b>
Ação	
1 jogador	
Controle	7.0
Diversão	6.0
Gráfico	7.0
Som	6.5

# Madagascar: Operation Penguin



DICA: nesse minijogo, as medalhas são concedidas com um tempo perfeito ao apertar as botões indicados.

**P**elo jeito, o desenho Madagascar fez bastante sucesso no GBA, tanto que foram mais um para ele. Só que desta vez os protagonistas são aquele incrível grupo de pinguins. Não que Alex, Marty, Gloria e Melman não apareçam mais. Eles ainda estão aí, mas são os pássaros que mudam desta vez. O gênero é exatamente igual, com ação e plataformas. Mas, agora, o seu personagem vai ganhando novos itens



DICA: a cada fase que terminar, novos itens e habilidades permitem explorar melhor as fases e, assim, pegar todas as medalhas.

DICA: dentro d'água, use o botão de ataque para detonar alguns inimigos.

Madagascar: Operation Penguin	
Ações/Variação	<b>6.7</b>
Ação	
1 jogador	
Controle	7.0
Diversão	6.5
Gráfico	7.0
Som	7.0

e habilidades conforme termina as fases. E esses novos truques servem para explorar melhor as fases anteriores, a procura de mais itens. A lista de movimentos do pinguim inclui esconder-se nas sobras, usar um plano para planar e segurar garrafas de refrigerante para decolar mais alto. Além das fases tradicionais de plataformas, há também alguns minijogos. O protagonista enfrentará diversos inimigos, como ratos, aranhas, escorpiões e diversos pássaros. Para isso, terá toda uma série de golpes, como a faca de mão estilo caratê, voadoras e um ataque usando um... pena. Para quem curtiu o primeiro jogo, Operation Penguin promete divertir tanto quanto.



# GameCube Xbox PlayStation 2

## CRASH TAG TEAM RACING

Crash japonês

**GameCube:** no menu principal aperte B, X, B, X.

**PlayStation 2:** no menu principal aperte  $\Delta$ ,  $\square$ ,  $\Delta$ ,  $\square$ .

**Xbox:** no menu principal aperte X, B, X, B.

Roupe de bebê de Crash

Colete todos os Dia-O-Ramas.

Roupe do mal de Crash

Na Mystery Island, olhe atrás de Cortez para achar uma lâmpada em forma de coruja. Use o body slam (switch) para elevar a lâmpada e entre na caverna revelada à direita. Fale com o Domo no topo da pequena ilha e compre o traje por duas mil moedas.

Roupe de cavaleiro de Crash

Fale com o trabalhador na Astro Land perto arena de dubai e compre o traje por 4 mil moedas.

Terceira arma para os karts

Use uma Power Crystal em Midway para comprar as melhores armas dos seguintes personagens: Coco, Crash, Crunch, N. Cortex, N. Gin, Nina, Pasadena e Von Duct.

Personagens secretos

Realize os objetivos para liberar os personagens secretos.

Personagem	Tarefa
Crunch Bandicoot	De 2,5 mil moedas para Crunch Bandicoot em Midway.
Crash fênis	Pegue todos os Tokens CTR roxos e vença a Purple Gem Cup.
Komodo Joe	Pegue todos os Tokens CTR azuis e vença a Blue Gem Cup.
N. Gin	Dê a N. Gin a Green Plutonium em Midway.
N. Tropy	Derrote todos os seus fantasmas.
Nina Cortex	Dê a Nina Cortex as chaves em Midway.
Papi Papi	Pegue todos os Tokens CTR verdes e vença a Green Gem Cup.
Pasadena Oposum	Dê a Pasadena Oposum uma Power Crystal em Midway.
Finstripe	Pegue todos os Tokens CTR amarelos e vença a Yellow Gem Cup.
Ripper Roo	Pegue todos os Tokens CTR vermelhos e vença a Red Gem Cup.
Von Duct	Dê a Von Duct uma Power Crystal em Midway.

## GUN

Extras

Termine o modo Story para liberar o caso armado de Reed, a arma Nock de sete tiros de Madrugada e a arma Cannon Nock. Complete a Pony Express para liberar os Silver Spurs. Termine a Hunting para liberar a camisa Apache.

## THE SIMS 2

Grampo Cheat

Durante o jogo, digite L, R,  $\uparrow$ , A, Z no GameCube; L1, R1,  $\uparrow$ , X, R2 no PS2; e L, R,  $\uparrow$ , A, Black no Xbox. Um grampo Cheat (Plumb Bob Trophy) permite fazer os códigos seguintes. Faça os comandos, entre na opção Cheat Grampo, clique em Interaction/Location e escolha a opção indicada para validar o efeito.

Efeito	GameCube	PlayStation 2	Xbox	Escolha opção...
999 Simoleons	R, L, Z, $\rightarrow$ , $\leftarrow$	R1, L1, R2, $\rightarrow$ , $\leftarrow$	R, L, Black, $\rightarrow$ , $\leftarrow$	Give Simoleons
Todos os lotes desbloqueados	X, B, $\leftarrow$ , X, $\uparrow$ , X	$\square$ , L2, $\leftarrow$ , $\square$ , $\uparrow$ , $\square$	B, White, $\leftarrow$ , B, $\uparrow$ , B	Unlock/Unlock All Locations
Aparar o tempo em seis horas	X, B, L, $\uparrow$ , $\downarrow$	$\square$ , L1, L1, $\uparrow$ , $\downarrow$	B, X, L, $\uparrow$ , $\downarrow$	Advance 6 Hours
Mudar nível de habilidade	V, X, B, Z, $\leftarrow$	$\Delta$ , $\square$ , $\square$ , R2, $\leftarrow$	V, B, X, Black, Left	Change Skill - escolha nome de habilidade/Change - escolha número

Fabos do time de desenvolvimento

Na tela título, digite  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ ,  $\rightarrow$ ,  $\downarrow$ . Uma voz do Sim confirma a dica.

## SSX ON TOUR

Várias dicas

Use as seguintes códigos para ativar os efeitos.

Seleção de faixas	BACKSTAGERASS
Todas as músicas	FLYHTRHEADS
Todas as faixas	THEBIGPICTURE
Muito dinheiro em modo On Tour	LOO'SHOOT
Bonê limitado	ZOOMJUICE
Membros incontrolados	JACKALPSTYLE
Guerra de bola de neve*	LETPARTY
Melhorar atributos	POWERPLAY
Todas as personagens	ROADERROUNDUP
Jogar com Conrad (Blow/Winking)	SEPARTYTIME
Jogar com Mitch Kurbani (Unicom)	MOREFUNTHANONE
Jogar com Nigel (Hacker)	THREESACROWD
Jogar com Se. Patrol	FOUR SOME

\*Aperte o botão R ou R1 no PS2 para pegar uma bola de neve no chão e atirar nos competidores.

## SHREK SUPERSLAM

Personagens secretos

Complete as faixas indicadas no modo Challenge para liberar os personagens

Personagem	Termine faixas...
Anthee	Bonus 7
Captain Hook	Tournament 25
Cylops	Challenges 36, 37, 38, 39 e 40
Dumkey	Tournament 7
G-home	Challenges 11, 12, 13, 14 e 15
Huff 'n' Puff Wolf	Tournament 39
Humpy Dumpty	Bonus 4
Luna	Challenges 26, 27, 28, 29 e 30
Quasimodo	Tournament 2
Robin Hood	Tournament 13

## SPONGE BOB SQUAREPANTS: LIGHTS, CAMERA, PANTS

Várias dicas

**Códigos:** insira os códigos para obter os efeitos.

Código	Efeito
Todas as figuras de ação	577540
Mingamas Hook, Line e Cheddar	850634
Desafio do modo Silver Story	486730

Modo Silver Story e filme bronze do "sérieio"

Complete o modo Bronze Story.

Modo Gold Story e filme prata do "sérieio"

Complete o modo Silver Story.

Opção Make Your Own Movie e filme ouro do "sérieio"

Complete o modo Gold Story.

## SPARTAN: TOTAL WARRIOR

### Seleção de fases

Avançar a opção Extra no menu principal e digite  $\leftarrow(11), \rightarrow(7)$ . Y para liberar todas as fases no modo Single Mission Replay. Um som confirma a dica.

## TY THE TASMANIAN TIGER 3: NIGHT OF THE QUINKAN

### 100 mil Dólares

**GameCube:** durante o jogo, digite rapidamente Start(2), Y, Start(2), Y, X, A, X, A. Um som confirma a dica.

**PlayStation 2:** durante o jogo, digite rapidamente Start(2),  $\triangle$ , Start(2),  $\triangle$ ,  $\square$ , X, X. Um som confirma a dica.

**Xbox:** durante o jogo, digite rapidamente Start(2), Y, Start(2), Y, B, X, A, B, A. Um som confirma a dica.

### Todos os Rangs do nível 1

**GameCube:** durante o jogo digite rapidamente Start(2), Y, Start(2), Y, X, B, X, B. Um som confirma a dica.

**PlayStation 2:** durante o jogo digite rapidamente Start(2),  $\square$ , Start(2),  $\triangle$ ,  $\square$ ,  $\square$ , X. Um som confirma a dica.

**Xbox:** durante o jogo digite rapidamente Start(2), Y, Start(2), Y, B, X, B, X. Um som confirma a dica.

## TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

### Godigos

Entre com os códigos para liberar os personagens.

Personagem	Código
Jason Ellis	arnus02
Mat Hoffman	the_cohbor
Mindy	help4ghand

### Várias dicas

Realize os objetivos para ativar os efeitos.

Efeito	Objetivo
Modo Cheat	Ative todas as peças em cada fase para liberar as opções "Always Special" (sempre com Special), "Moon Gravity" (gravidade lunar), "Perfect Manual" (Manual perfeito), "Perfect Rail" (trilhos perfeitos) e a "Perfect Skate" (Skate) perfeito. Ou complete todas as desafios de patrocinador (sponsor Challenges) para liberar a opção "Full Stats" (atributos no máximo).

Personagem Jason Ellis Complete o modo Story na dificuldade Normal.

Personagem Mat Hoffman Complete o modo Classic na dificuldade Sick.

Personagem Mindy Complete o modo Story na dificuldade Easy.

Personagem Belle Complete 100% do modo Story.

Personagem Barber Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.

Personagem Billy Joe Complete o modo Classic na dificuldade normal.

Personagem Boone in Briefs Descubra 100% dos gaps.

Personagem Boone Complete o modo Classic na dificuldade normal.

Personagem Camera Guy Complete 100% do modo Story.

Personagem Carnival Worker Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.

Personagem Cholo Complete 100% do modo Story.

Personagem Dogtown Guy 2 Complete 100% do modo Classic.

Personagem Dogtown Guy Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.

Personagem French Man Complete todas as missões da Skate Ranch e colete todas as 43 peças da Skate Ranch.

Personagem Graffiti Dude Complete 100% do modo Classic.

Personagem Harshat Worker Complete 100% do modo Classic.

Personagem Iggy Complete o modo Story na dificuldade Normal.

Personagem Jimbo Complete o modo Story na dificuldade Sick.

Personagem Little John Complete o modo Story na dificuldade Normal.

Personagem Master Zen Complete 100% do modo Classic.

Personagem Mega Complete o modo Story na dificuldade Sick.

Personagem Murphy	Complete o modo Story na dificuldade Sick.
Personagem Oil Rig Worker	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Performer	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Police Man	Descubra 100% dos gaps.
Personagem Robot Tony	Complete o modo Story na dificuldade Easy.
Personagem Useful Dave	Complete o modo Classic na dificuldade Sick.
Personagem Worker	Complete 100% do modo Story.
Film American Wasteland Final	Complete o modo Story na dificuldade Normal.
Film Bats N' Bums 1	Complete o modo Classic na dificuldade Normal.
Film Bats N' Bums 2	Complete 100% do modo Story.
Film Newsroll States	Complete 100% do modo Classic.

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3: MUTANT NIGHTMARE

### Palavras

Use as seguintes legendas para as séries.

L: Leonardo M: Michelangelo O: Donatello R: Raphael S: Destructor

Efeito	Password
Invisibilidade	MOLOSSR
Ódio máximo	RMOMLSOL
Shuriken limitado	LMORMRM
Sem Shuriken	LLMSRMS
Sem itens de energia	DMLSMRLD
Comida viris suada	SLLMRSLD
Morte instantânea	LQMSLRD
Inimigos com ataque duplo	MSFLSMML
Inimigos com defesa tripla	SLRMLSSM

Jogo Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Turtles in Time

Complete todas as 14 missões no episódio 1.

## XBox PlayStation 2 PSP

## STAR WARS: BATTLEFRONT 2

### Várias dicas

Faça os comandos durante o diálogo no modo Single Player para acionar os efeitos. Um som confirma a dica. Muitos dos códigos podem ser revertidos se feitos novamente.

Efeito	Comando
Invisibilidade	$\leftarrow(3), \rightarrow(3), \uparrow(3), \rightarrow$
Munição limitada	$\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$
Soldados de baixa resolução	$\leftarrow(3), \rightarrow(3), \uparrow(3), \rightarrow$
Facinador medidoras*	$\uparrow(4), \rightarrow(2), \leftarrow, \rightarrow, \uparrow(2), \rightarrow$
Som em câmera lenta	$\uparrow(5), \rightarrow, \uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$
Efeito somno Jedi	$\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$
Wampa em festa	$\uparrow, \downarrow, \leftarrow, \rightarrow$

\*Este dica funciona também no modo multiplayer.

## XBox PlayStation 2

## BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

### Todos as armas

PlayStation 2: durante o modo de um jogador offline, segure L2 + R2 e digite rapidamente  $\rightarrow(2), \downarrow, \uparrow, \rightarrow(2)$ .

Xbox: durante o modo de um jogador offline, segure White + Back e digite rapidamente  $\rightarrow(2), \downarrow, \uparrow, \rightarrow(2)$ .

## CONFLICT: GLOBAL TERROR

### Modo Cheat

PlayStation 2: no menu principal, digite L1, R1, L1, R1,  $\leftarrow(4)$  para liberar o menu de Cheat.

Xbox: no menu principal, digite L, R, L, R, X, White, Black, X para liberar o menu de Cheat.

### Dificuldade Extrema

Complete o jogo na dificuldade Normal ou Hard.

**L.A. RUSH**

Sem vantagem para quem está atrás. Entre com o nome de perfil C-VHARD.

Várias dicas

Digite as comandos para ativar os efeitos.

Efeito	PlayStation 2	Xbox
Todas as carros na garagem denunciados	↑ ↓ ← → □ ○ R2, R1 ↑ ↓ ← →	↑ ↓ ← → B X A Y ↑ ↓ ← →
\$5 mil adicionais	↑ ↓ ← → □ ○ R2 ↑	↑ ↓ ← → B A ↑
Desativar polícia	↑ ↓ ← → R2 → R1 ←	↑ ↓ ← → A X → Y ←
Sempre primeiro lugar e sucesso nas missões	↑ ↓ ← → R2 ← ↑	↑ ↓ ← → A A B ↑
Tráfego em alta velocidade	↑ ↓ ← → □ ○ ←	↑ ↓ ← → X → B ←
Nível limitado	↑ ↓ ← → □ ○ ↑ ↓	↑ ↓ ← → X ↑ ↓ B ↑

**THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE**

Novas roupas

Realize as seguintes tarefas para liberar as roupas.

Roupa	Tarefa
Thespian Jack	Conseguir um rank 4 em todas as fases.
Phantom Jack	Conseguir um rank 5 em todas as fases e completar as duas fases secretas.
Dancing Jack	Termine o jogo.
Fis Jack	Termine o jogo.
Pumpkin King	Demote o chefe em forma de aranha.
Santa Jack	Demote o Doctor.

Bônus de tela e Continue

Quando aparecer a tela de Continue tente parar o contador nos seguintes tempos para conseguir os bônus.

Tempo	Bônus
1.77	500 souls
6.66	Single blinking pumpkin, sem perda de souls, mas sem ganhar total de energia
6.01	500 souls, Crystal Boxes, Blue Souls e Red Souls preenchido (se tiver a Gold Pumpkin)

Five Souls limitados

Coletar todos os bonicos.

**THE MATRIX: PATH OF NEO**

Entrar

Termine o jogo na dificuldade indiana para liberar os efeitos.

Efeito	Termine no...
Armas inquebráveis	Easy
Reflexo de balas	Easy
Energia vampírica	Normal
Todas as armas	Normal
Energia infinito	Hard

Bônus

Coletar as peças secretas para liberar vários bônus. Note: algumas partes são dadas como recompensa por completar missões secretas.

Dificuldade The One

Termine a primeira fase, Lobby Dreams, sem morrer para liberar a dificuldade The One, a mais difícil.

**CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS**

Entrar

Termine o jogo para liberar a dificuldade Crazy e o personagem Trevor Belmont. Para acionar a dificuldade Crazy, comece um novo jogo e crie-o @CRAZY no lugar do nome. Para jogar com Trevor, comece um novo jogo e coloque @TREVOR como nome. Complete o jogo e entre na sala de Warp para acessar o modo Boss Rush.

Moebius Brooch

Termine o jogo na dificuldade Crazy para disponibilizar a Moebius Brooch na loja. Ele permite fazer movimentos especiais sem usar conjunções.

Opção Sound Mode

Complete o modo Boss Rush para liberar a caixa de música na sala de

Warp. Use a para ouvir as músicas do jogo.

Estátua do Ião de Piscos

Temha um save de Castlevania: Lament Of Innocence no cartão de memória para conseguir uma estátua Moai por cinco mil punas.

**CODENAME: KIDS NEXT DOOR: OPERATION V.I.D.E.O.G.A.M.E.**

Modo Cheat

Selecione a opção "Top Secret" no menu principal. Entre com o código 432513 para acionar a invencibilidade.

**BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD**

Modo Cheat

Na versão americana do jogo, coloque o nome de perfil como "Zndousat" para liberar todas as fases e extras, incluindo música infinte, super escudo e Oo Movie.

**THE WARRIORS**

Minigame Armies of the Night

Termine o jogo na dificuldade Bopper ou mais difícil. Um novo arcade surgirá no quartel general.

Personagens fantasmas

Termine o minigame Armies of the Night para liberar os Warriors em versão fantasmas (Ghost Swan, Ghost Ajax, Ghost Cyrus, Ghost Fox e Ghost Glenn).

Missões bônus de Coney Island

Complete o jogo para liberar as missões extras de Coney Island. Nessas missões você poderá se livrar das algemas sem usar chaves ou usar a raiva com o Flash.

Minigames de créditos

Termine o jogo. Você poderá jogar

com os Riffs e lutar contra os Rogues na praia durante os créditos.

Dificuldade Unleash The Fury

Termine a jogo 100% na dificuldade Hardcore Soldier. Nesse modo, você controla os Baseball Furies na história online com dificuldade aumentada.

**GameBoy Advance**

**THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: THE PUMPKIN KING**

Minigame Break Bones

Complete a missão Giant Pumpkin

Minigame Jump!

Encontre Lock, Shock e Barrel na voo no cemitério.

Arma de Pumpkin King

Complete a missão Witch's Kiss

**NICKTOONS UNITE!**

Passwords

Use as senhas para ir as fases correspondentes.

Fase	Nome	Senha
2	Fenton Lab	JAZZ
3	Vlad's Château	FRUITS
4	Bikini Bottom	SKULLS
5	Chum Bucket	PATRIOT
6	Phantom	MERMA
7	Timmy's Home	SCALL
8	Dimmadale	BABYS
9	Crocker's	GOODS
	Locker Room	
10	Jimmy's Lab	ESTRIVE
11	Sutternmean	LIBERTY
12	Professor	SKYLAR
	Calamitous' Lab	

**GameCube**

**PlayStation 2**

**BRATZ: ROCK ANGEL**

Várias dicas

Entre com as senhas no computador de cheat na Bratz Office para ativar os efeitos.

Efeito	Senha
1 mil Bings	YASME
2 mil Bings	PROFE
2.1 mil Bings	DANCE
6 mil Bings	HOTTE
Mudar Cameron	STYLIA
Mudar Dylan	MEYGA
Mudar Paris Boy	ROCKA
Campinha 12	BLAZI
Campinha 15	HANA
Campinha 16	ANGEL

## PlayStation 2

### DEVIL KINGS

#### Personagens secretos

Complete o modo Conquest com os personagens para liberar os secretos.

Personagem	Termine com...
Frost	Venus
Hornet	Devil King
Iron OX	Scorpio
PuffAure	Dragon
O-Ball	Lady Butterfly
Talon	Red Minotaur

#### Galerias

Faça as seguintes tarefas para liberar a galeria do personagem indicado.

Personagem	Tarefa
Anlan	Complete a fase Landing at Naniva.
Azure Dragon	Complete o modo Conquest com Azure Dragon.
Bramble	Complete a fase Divide & Conquer Faylinn.
Devil King	Complete o modo Conquest com Devil King.
Etc.	Complete o modo Conquest.
Frost	Complete o modo Conquest com Frost.
Hornet	Complete o modo Conquest com Hornet.
Idene	Complete a fase Storm on the Great Plains.
Iron OX	Complete o modo Conquest com Iron OX.
Kalu	Complete a fase Floating Guthas Nam.
Lady Butterfly	Complete o modo Conquest com Lady Butterfly.
Lark	Complete a fase Divide & Conquer Faylinn.
Muri	Complete a fase Ambush at Shadow Gorge.
Orvik	Complete a fase Siege of Dark Spire.
Puff	Complete o modo Conquest com Puff.
O-Ball	Complete o modo Conquest com O-Ball.
Reaper	Complete a fase Crossing the River Styx.
Red Minotaur	Complete o modo Conquest com Red Minotaur.
Scorpio	Complete o modo Conquest com Scorpio.
Talon	Complete o modo Conquest com Talon.
Venus	Complete o modo Conquest com Venus.
Zaan	Complete a fase Leveling Kushi.

#### Videos

Complete as tarefas para liberar os videos correspondentes.

Video	Tarefa
Abertura em estilo anime	Complete o modo Conquest.
Archival	Complete a fase Battle at Riverglen com Red Minotaur ou Scorpio.

Azure Dragon - encerramento	Complete o modo Conquest com Azure Dragon.
Azure Dragon - abertura	Termine qualquer fase com Azure Dragon.
Battle at Deadwood	Complete a fase Deadwood Counterattack com Devil King ou Lady Butterfly.
Battle at Great Plains	Complete a fase Storm on the Great Plains com Red Minotaur ou Scorpio.
Devil King - abertura	Termine qualquer fase com Devil King ou Lady Butterfly.
Devil King - encerramento	Complete o modo Conquest com Devil King.
Dragon VS Devil King	Complete a fase Fall of the High Temple com Azure Dragon.
Fight for Love	Complete a fase Arctica Rebellion com O-Ball ou Complete a fase Pilgrimage to Cathedral City com Puff.
Frost - abertura	Termine qualquer fase com Venus.
Frost - encerramento	Complete o modo Conquest com Frost.
Hornet - encerramento	Complete o modo Conquest com Hornet.
Iron OX - encerramento	Complete o modo Conquest com Iron OX.
Iron OX - abertura	Termine qualquer fase com Iron OX.
Lady Butterfly - encerramento	Complete o modo Conquest com Lady Butterfly.
Mutual Respect	Complete a fase Leveling Kushi com Iron OX.
Puff - encerramento	Complete o modo Conquest com Puff.
Puff - abertura	Termine qualquer fase com Puff.
O-Ball - encerramento	Complete o modo Conquest com O-Ball.

O-Ball - abertura	Termine qualquer fase com O-Ball.
Reaper's Betrayal	Complete a fase Twisted High Temple com Devil King ou Lady Butterfly.
Red Minotaur - abertura	Termine qualquer fase com Red Minotaur ou Scorpio.
Red Minotaur - encerramento	Complete o modo Conquest com Red Minotaur.
Scorpio - encerramento	Complete o modo Conquest com Scorpio.
Talon - encerramento	Complete o modo Conquest com Talon.
Venus - encerramento	Complete o modo Conquest com Venus.

#### Musicas

Complete as fases para liberar as musicas seguintes.

Musica	Complete fase...
Adrenaline Rush	Deadwood Counterattack
Alertness	Leveling Kushi
Back Against the Wall	Crossing the River Styx
Boarhead	Floating Guthas Nam
Beleval	Fall of the High Temple
Boiling Point	Battle at Riverglen
Bramble's Struggle	Divide & Conquer Faylinn
Burning Butterfly	Battle at Riverglen
Divine Love	Pilgrimage to Cathedral City
Double Trouble	Landing at Naniva
Enlightenment	Pilgrimage to Cathedral City
Fight to the Death	Landing at Naniva
Frontias	Arctica Rebellion
Half of the Battle	Border Patrol
Little Big Heart	Arctica Rebellion
Might and Steel	Storm on the Great Plains
No Return	Crossing the River Styx
Pursuing Love	Assault on Bloodside
Riding High	Siege of Dark Spire
Rumble of Valor	Siege of Dark Spire
Sacred Dream	Divide & Conquer Faylinn
Storm Ride	Chase at the Tablelands
The Abyss	Fall of the High Temple
The Downpour	Ambush at Shadow Gorge
The Thorn	Deadwood Counterattack
The Upper Hand	Arctica Rebellion
Theme of Riverglen	Battle at Riverglen
Thunderbolt	Chase at the Tablelands
Tide of Battle	Assault on Bloodside
Tropical Storm	Leveling Kushi
Tunnels	Crossing the River Styx

#### Objetivos bônus de experiência

Complete as seguintes tarefas para liberar os bônus secretos.

Bônus	Tarefa
Battle At Riverglen	Derrote Venus depois de revelar ser Frost.
Border Patrol	Derrote todos os capitães dos portões (Gate Captains).
Chase At The Tablelands	Derrote Azure Dragon antes que ele chegue ao seu quartel.
Crossing The River Styx	Derrote Reaper antes que ele forme uma linha em Devil's Point.
Deadwood Counteroffensive	Derrote Scorpio e Talon.
Divide And Conquer Faylinn	Previna Lark e Bramble de se encontrarem.
Fall Of The High Temple	Derrote todos os capitães dos portões (Gate Captains).
Landing At Naniva	Derrote o capitão de artilharia no topo do forte do canhão.
Leveling Kushi	Derrote todos os 16 oficiais de Zaan para forçar o chefe a aparecer mais cedo. Seja rápido.
Rise At Riverglen	Derrote Scorpio e mate os três mensageiros antes que eles cheguem ao quartel de Red Minotaur.
Siege Of Dark Spire	Proteja seus homens com bombas para que destruam o grande portão (Colossal Gate).
Storm On The Great Plains	Derrote Iron Ox.
Twisted High Temple	Derrote todos os capitães de defesa (Guard Captains).

## PlayStation 2

MOBILE SUIT GUNDAM  
SEED: NEVER ENDING  
TOMORROW

## Código de ativação

99A8B7C 78A3A8E1

## Quantidade infinita de...

HP 20312E16 0C3789D3

2839F8D4 F8D8A3CA

283F1388 8DC8A47C

PS 28223A4E 9D404956

Trançador 280765F9 0CA57A85

Munição 2840F788 0CA57A85

## Liberar...

Todas as missões

283E3886 65158832

Modo Survival 28CF4200 8F1E7A56

## Visite loja de itens para...

Máximo de pontos Seed

2839E813 0119P335

28398E8C F7D8A3CA

Comparar todos os itens (veja o item

para comprar automaticamente)

283898D1 0CA57A85

28389866 8F88A47C

283898P2 80857A85

## FIFA SOCCER 06

## Código de ativação

88AFDC2E 78D7867C

## Time de casa...

Começa com um gol

D89A8887 0CA57A85

285A8887 0CA57A85

## Começa com cinco gols

D89A8887 0CA57A85

289A8887 0CA57A85

289A8887 0CA57A85

## Começa com 25 gols

D89A8887 0CA57A85

289A8887 0CA57A85

## Ter 88 gols (pressão L1)

D89CF88E 0CA5873E

285A8887 0CA57A8F

## Ter ventum gol (pressão L2)

D89CF88E 0CA5873E

285A8887 0CA57A85

## Time visitante...

Começa com um gol

D89ACCF2 0CA57A85

289ACCF2 0CA57A85

## Começa com cinco gols

D89ACCF2 0CA57A85

289ACCF2 0CA57A85

## Começa com dez gols

D89ACCF2 0CA57A85

289ACCF2 0CA57A85

## Começa com 25 gols

D89ACCF2 0CA57A85

289ACCF2 0CA57A85

289ACCF2 0CA57A85

## Ter 99 gols (pressão L1)

D89CF88E 0CA57A8E

289ACCF2 0CA57A8F

## Ter ventum gol (pressão L2)

D89CF88E 0CA57A8E

289ACCF2 0CA57A85

## Todas as gols contem para o...

Time de casa 2828A67C 8F8C7A85

Time visitante 2828A67C 8F8C7A85

## Tempo

Ir para o intervalo (aperte L1 + L2)

D89CF88E 0CA5873E

2898E985 0CA5AC7E

## Resetair tempo (aperte R1 + R2)

D89CF88E 0CA5873E

2898E985 0CA57A85

## Máximo de...

Pontos Fan Shop

286CA78C 1CD10885

## Ter...

Ver as Challenges para completar

280788F1 8F427A56

280788F1 8CA57A85

## Liberar...

Todas as biografias dos jogadores

486CFD8E 8CA77A88

286E8C2C 0CA57A85

## Todas as extras

486CFD8E 8CA77A88

286E8C2C 0CA57A85

286CA78C 0CA57A88

286CA78C 0CA57A88

## Todas as Football

486CFD8E 8CA77A88

286E8C2C 0CA57A85

## Todas as tarefas kits

486CFD8E 8CA77A88

286E8C2C 0CA57A85

## Facile 1 de celebração dos

jogadores 286CAD89 0CA57A88

## Facile 2 de celebração dos

jogadores 286CAD89 0CA57A88

## Todas as estádios de Practice

486CAD89 8CD87A88

286E8C2C 0CA57A85

## Todas as melhores momentos de

temporada 486CAD89 8CD87A88

286E8C2C 0CA57A85

SHIN MEGAMI TENSEI:  
DIGITAL DEVIL SAGA 2

## Código de ativação

802E11D6 78812A88

## Veja a tela de Status dos

personagens para...

Ativador dos códigos de estatísticas

2818E040 8F8E4A85

2818E0D7 8F8E7A8F

2818E0F7 88A7A7F1

2818E0F7 88E97A8E

281218D4 78A28885

## Máximo de HP

2818E0D8 803A7A8A

2818E0ED 803A7A8F

## Máximo de MP

2818E0D8 803A7A8A

2818E0DC 803A7A8F

Máximo de LV 2818E0A1 803A7A8F

Máximo de ST 2818E078 803A7A8F

Máximo de VI 2818E0D3 803A7A8A

Máximo de Ma 2818E0F7 803A7A8A

Máximo de Ag 2818E0D4 803A7A83

Máximo de Lv 2818E0D7 803A7A8A

## Código de batalha

Ativador dos códigos de batalha

2818E0F6 88A7A7F1

2818E0D3 82C2A2D0

2898E71C 78A88F7F

Infinito de HP 2818E0AF 80A8A4C1

2818E081 80A8A4C0

Infinito de MP 2818E07E 828A7C7E

2818E057 80A8A4C9

## Ter...

Ganho rápido de Karma

28082A40 8F8C7C83

Ganho super-rápido de Karma

28082A40 8F8C7A8D

## URBAN REIGN

## Código de ativação

88878A11 78C20C1E

## Código para jogador 1

## Infinita quantidade de...

Energia 184C3E62 0CA5F86A

Energia de cabeça 184C3E66 0CA57A8E

Energia do tronco 184C3E68 0CA57A8E

Energia das pernas 184C3E68 0CA57A8E

184C3E74 0CA57A8E

SPA 184C3E01 0CA5E4F8

## Código para jogador 2

## Infinita quantidade de...

Energia 184C3E62 0CA5F86A

Energia de cabeça 184C3E78 0CA57A8E

Energia do tronco 184C3E78 0CA57A8E

Energia das pernas 184C3E78 0CA57A8E

184C3E74 0CA57A8E

SPA 184C3E45 0CA5E4F8

## Liberar...

Free Mode

188ED86F 0CA57A8E

## Challenge Mode

188ED86A 0CA57A8A

188ED86A 0CA57A8A

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

188ED86F 0CA57A8E

## Dinheiro infinito

AZ43-F8WV-076XK

VRWE-MQWV-CR0J8

8M07-D430-BUM8T

## Energia espiritual infinita

8C0H-KF7-0X80K

19M5-230H-J0CJA

74X3-78C-M233

JXJW-FV8V-NF85

TV87-D302-UF8M

1Y0S-J08V-8L0CA

NFTU-026X-K2M0K

ANCR-8188-82FJY

080V-K48P-A285V

Outros jogadores não têm energia

espiritual 10YV-J78V-KX0CN

J0EC-467R-0Q288

F88V-80XK-07FJY

W8PA-V8D2-8K831

027N-F0XK-3E88M

G8WV-888G-U28K3

902M-2P5V-7V8FV

Y88V-C520-R0G2B

## Especias infinitas

0P8G-Z0EJ-M8C8A

10M5-230H-J0CJA

H43P-108V-B18E1

3544-848X-M8C8E

M8WV-0L9P-788M8

721C-E17J-Y848N

K48V-E330-84V8N

T408-UP4G-4741F

3F1F-PW4G-7888U

Outros jogadores não têm golpes

especial 286V-G0FA-VY880

UB18-8E84-V187V

701E-3888-08888

J0E8-088F-F1888

R74J-A184-288P2

808F-888Y-888E7

J04M-888A-8V18E

3F8F-270V-8E8T3

## Resistência infinita

KX2D-887E-KV0UR

888V-088G-N8C4A

054X-A17H-F388V

V84D-088F-T188F

N88B-N88M-888V1

HD14-D10G-F888K

M88M-888W-8L88B

0C3C-M83C-8187E

Outros jogadores não têm resistência

888V-088G-N8C4A

054X-A17H-F388V

V84D-088F-T188F

N88B-N88M-888V1

HD14-D10G-F888K

M88M-888W-8L88B

P05A-8883-87J8B

F7N7-8F7U-D0X4E

02UT-884P-Z4K8T

8F4C-818D-8888T

## GameCube

WWE: DAY OF  
RECKONING 2

## Código de ativação

EFTW-8U8X-M8184

7818-W78E-8N48E

7818-278V-4088M

MARVEL NEMESIS: RISE  
OF THE IMPERFECTS

## Código de ativação

WCTX-024K-4288V

Y7N4-N881-8888U

Relógio do mundo Story Rica  
completo 30XV Q2W0-UK2G  
19N2-4E53-NXET8

#### Códigos de jogador 1

Energia máxima 38VA-KATV-8EDBC  
UN3N-VK33-RPPE

#### Energia infinita

74HK-PTZV-9CT18  
J1E8-DN2Z-HR9E3

#### Jogador 1 fácil de matar

37NV-33U5-VYKPM  
857N-1E1G-77KTV

#### Energia especial infinita

ZJH8-KX3Z-9KYD4  
DM2T-KMXD-MZUR8

#### Sem medidor especial

8WCG-QDPC-CYX77  
PYCZ-DKMM-Z49U4

#### Pressão 2 para Rage máximo

1N56-QJRE-8P48F  
4GQV-8K11-4Z78V  
WEKZ-KT1V-KH88V

#### Nunca ter Rage

FD3K-K2N8-AC86F  
1877-ZGV4-KT8M1

#### Códigos de jogador 2

Energia máxima -

478F-XNV4-EUBM8  
R2W6-8KMK-Q4GZC

#### Energia infinita

8VE1-CQD7-86X25  
24RU-R8XK-4PT8A

#### Jogador 2 fácil de matar

J81N-U2V8-4TD1T  
Q70W-M8UJ-04PQ3

#### Energia especial infinita

PH48-8K41-WF87F  
WY3M-HA8N-KD8BC

#### Sem medidor especial

Q88N-C8V5-Y1861  
8HX8-BHDD-BXJDE

#### Pressão 2 para Rage máximo

WY46-HAT5-80834  
970G-Y8U7-HAK18  
446Z-8K6Z-1YX8X

#### Nunca ter Rage

K89G-JA4Q-VP2J4  
8RZD-18FC-8F3X7

#### Liberar extras

Ter todos os extras

Y25Q-JUGJ-HVYK7  
Q2EB-PUCV-58K77  
710T-EWV5-1NF48

#### Ter todos os cards

Q2YG-M33A-3GBDQ  
16M1-78K7-ZY8E8  
7248-ATXG-08EJ1

#### Ter todos os filmes

Q88J-Z476-8R838  
M2J3-D8V3-PCJ21  
48A2-2F48-JWQY8

#### Ter todos os gibis

82DX-6276-GPDA1  
3N1F-T7UJ-K28F9  
383X-81CB-453XW

#### Liberar personagens

Demolidor 8GCG-RZLQ-ITAM8

7KAA-S271-C2M87

#### Tempestade

WVXV-FCXZ-K2A48  
8UT1-88UJ-AN8EY

#### Fruit Zone

8M8F-8R2Y-60JVC  
8D8K-1MRZ-Q78VE

#### Visão

847T-MQXZ-M5U78  
3856-10D7-886G1

#### Solares

U8XK-CY1N-QKCTJ  
7AGY-X8XK-J8X3Z

#### Taça Humana

Q8QD-8F4E-C8VYU  
88K8-FU85-D1V7T

#### Nomem de Ferro

XJQW-PYXQ-V8E1W  
Y841-8EMQ-8M8ED

#### Brigade

Q8E8-12VQ-P88M1  
NE8P-VYXW-W81AU

#### Magneto

8P1V-V8M7-KY884  
8P77-88KZ-808WZ

#### Huamit

88PE-T184-D8E8M  
77U2-88W6-UB88J

#### Furagão

77D8-Z8D7-E8GZ4  
P8C8-1A18-W857Z

#### Isles Van Rooster

72G3-TK41-Z8U11  
44G5-KJ8F-878Z8

#### ONE PIECE: GRAND BATTLE

Código de ativação

3C3C-1M1T-EZ24E  
NE4G-Y8GQ-8FWKJ

#### Ter todos os arcos

K5Z2-G56F-RDZ48  
Q8XA-47E3-18D8F

#### Ter todos os filmes

Y2PG-8371-Y883F  
R8X8-M8DQ-N8VCY

#### Liberar personagens

Mr. Sunday

8778-84Y6-W8MKT  
7H8Z-X8PX-279XK

#### Tony Tony Chopper

X8T3-818F-JA178  
84N8-RATV-K88W8

#### Red-Haired Shanks

84NF-WWQZ-8Q8G8  
8V81-878W-Q888F

#### Red-Eye Mikaelo

C8AF-M8H8-T8YJX  
8UJ8-P3P4-K88W8

#### Códigos de galéria

Todos os Luffy

8C3Z-877C-Y8M8M  
7U8N-34C3-Y8J8Y  
JA18-42G6-1A38E

#### Todos os Zoro

818Z-8484-8T8DF  
8888-H8XU-H8D8Q  
8488-1X78-KZ8CE

#### Todos os Nami

Z473-8PUS-4888E  
N8CZ-878E-C8Q8A  
18FV-TQJE-KV83E

#### Todos os Usopp

8N1N-Y888-8U88A  
M78C-Z8V9-T18XC  
V8E8-MX8E-P8D8H

#### Todos os Sanji

8788-TT18-D78XC  
4G8F-P8XC-8V888  
88G8-HAT3-88V81

#### Todos os Buggy

W72X-8P88-788C8  
8U48-88UJ-888U8  
W88P-84ZV-8888P

#### Todos os Don Krieg

NE8H-SY8E-T8F8C  
888Q-8888-48888  
K8W8-ATW3-88FUD

#### Todos os Kuro

A771-J8A8-Y88ZV  
XJ8E-V88T-W8C8T  
8C88-ZV77-87W8B

#### Todos os Arlong

8P84-M8XU-C888T  
Z7YN-888N-88888  
18Y8-Q1V7-8888U

#### Todos os Chaser

Z888-C8M3-K8K8T  
J8W8-M88E-88K8P  
N88F-4888-88888

#### Roupa

#### Luffy

X8FZ-488J-888PV  
K888-FZWX-8P88Z

#### Zoro

UN8H-W8ZL-P88MT  
C888-8ZKA-8888Y

#### Nami

Q776-18U7-K88PV  
Y88N-JZ78-88888

#### Usopp

T8DT-V8F8-8888V  
P888-Q1V7-8888X

#### Sanji

8P8Z-8V8A-KZ8ZQ  
18PE-288Z-W8J4Q

#### Buggy

Z88N-Q8XQ-K888U  
8V88-PY84-F888F

#### Don Krieg

Y888-UT8U-8Q88A  
X888-NV11-8E83P

#### Kuro

N78D-888M-W888V  
873Z-F88Z-Z8U78

#### Arlong

888M-F8AQ-8888T  
ZV88-H88M-X888N

#### Chaser

F38M-883M-8888A  
Z88Z-X88F-8888K

#### Mr. Sunday

X881-18CV-Z8884  
X8F3-88XF-43P86

#### Tony Tony Chopper

U7VA-F88G-88J8K  
8P8W-8P88-84878

#### Red-Haired Shanks

861T-8P8R-RJCT8  
8E8A-8P4F-88U8X

#### Red-Eye Mikaelo

72V8-H8M4-Z8F4F  
848R-C887-4888X

## GameBoy Advance

### EVERGIRL

Código de ativação 8088PFE201A  
8128C74888D  
18F8A888888

Ter todos os extras 1A8D8E88888

Resultado: 832878C8A7E3

888 Evolucion 1C8Z88C8A7E3

888 Bracellets 88C8A8E87E5

888 Flowers 8A188A8E8F7

### BATZ: ROCK ANGELZ

Código de ativação 8488C7FE4E81  
8E17D8D8E875  
8E18F8C8D8F8

Ter...

Todos os minigames 7E8Z88Z8E247Z

Todos os cabelos 74V8D18C88E

Todos os tops 871C8Z8C88E

Todos os shorts e saias 8F1C8F8C88E

Todos os acessórios 87C8Z8C88E

Todos os itens 8F18Z71C88E

Todos os itens 8F18Z71C88E

Todos os acessórios 87C8Z8C88E

Todos os itens 8F18Z71C88E

Todos os itens 8F18Z71C88E

Itens infinitos E8E8E888884

87C8Z8C88E

88 mi Bing Bing 8488C8C83C8

### BACKYARD SKATEBOARDING

Código de ativação 8887PFA8E21  
38F8D8C8C877  
8488F88F877

Liberar todos os jogadores

717C8D7A8C4  
8A18C8Z8888

Liberar todos os boards

8C88D1E1D8D3  
8E1848C8D888  
118Q88878781

Lista de manobras completa

817C8D873C87  
88Z88A8E888

Estatísticas máximas para todos os personagens

D8E8C188847A  
8E8888888F8

Ter 78 pontos de habilidade

8E88882A82E  
84887881A817

Juice infinito 84887881A817

Velocidade (aperte R + B + A)

AD81878888F  
788D84C88881



# Resident Evil 4

**R**esident Evil é um clássico, que popularizou o estilo adventure com ação, isto é, um jogo cheio de investigação e mistérios aliado a ação. Também descobriu um filão muito lucrativo: os jogos que tem o terror como tema. E o sucesso avassalador inspirou outras empresas a apostar na fórmula. Entre as muitas cópias baratas, **Silent Hill** (Konami) e **Siren** (Sony), por exemplo, conseguiram trilhar um caminho próprio. Voltando a **Resident Evil**, a série inaugurou um estilo próprio, mas já começava a dar sinais de cansaço. Então, o produtor Shinji Mikami fechou a trilogia e promoveu um renascimento. Essa é a filosofia que parece nortear o fabuloso **Resident Evil 4**. Logô de cara, o que chama atenção são os gráficos, um dos mais

bonitos de todos os tempos, com texturas de babar e um modelagem de personagens impecável. Nesse ponto, nota-se uma influência de **Silent Hill**: os "bonecos" possuem manchas e rugas, dando um ar natural aos modelos humanos. Nota-se também que muitas "amarras" foram retiradas: o ritmo é bem mais dinâmico e a munição não é contada como nas versões anteriores. O limite de save também foi retirado: você continua gravando nas máquinas de escrever, mas não é necessário usar a Ink Ribbon para salvar. O tiroteio é muito mais livre, pois o jogador controla a mira e pode acertar em qualquer parte do inimigo. Tiro na cabeça pode ser fatal, e nas pernas fazem derrubar o adversário. Acertando o braço, a arma do oponente cai. Além disso, Leon, o personagem principal, pode usar chutes e golpes de luta livre dependendo da situação. Há um botão de ação cuja função varia.



Resident Evil 4	
Capcom Ação/Adventure 1 jogador	<b>9.8</b>
<b>Controle</b>	<b>9.5</b>
<input type="checkbox"/> O sistema de mira é eficiente e os botões têm uma configuração perfeita. Apenas poderia ter um jeito de andar de lado.	
<b>Diversão</b>	<b>10</b>
<input type="checkbox"/> Resident Evil 4 ganhou muito na ação, com uma variedade de eventos fantástica. As missões alternativas também são muito boas.	
<b>Gráfico</b>	<b>9.5</b>
<input type="checkbox"/> Sem dúvida, um dos melhores gráficos de todos os tempos. Texturas realistas e efeitos visuais de cair o queixo formam o cenário.	
<b>Som</b>	<b>9.5</b>
<input type="checkbox"/> Assim como o visual, o som é polido e trabalha para dar o clima de suspense. O realismo também é o mote dos efeitos sonoros.	
<b>Muito Terror! Por Marjorie Bros</b>	
Embora não tenha mais os famosos zumbis, Resident 4 continua assustando e muito, agora com Los Iluminados. Eu heim...	

Se estiver numa janela, ela serve para atravessá-la, se estiver num baú, vai abri-lo, e assim por diante. A ação é muito variada: em determinados pontos é necessário apertar o botão pedido pelo jogo para seguir em frente. É um teste de velocidade nos botões e de reflexo. O sistema de baús foi extinto. Em vez disso, Leon carrega uma pasta e nela carrega todos os seus itens. Cada objeto possui um tamanho e cabe ao jogador organizar a mala para fazer encaixar tudo. Pastas maiores ficam disponíveis no decorrer do game. Desta vez há uma grande quantidade de armas, que vão desde uma pistola a um lança-foguetes, e elas podem ficar mais poderosas, pois os vendedores fazem upgrades. E a munição, felizmente, é suficiente para matar todos os inimigos que aparecerem. Vendedores? Sim, o jogador pode comprar itens e, obviamente, precisa de dinheiro, que estão com inimigos ou espalhados pelo cenário. Os itens, como reza a tradição podem ser combinados e são usados para criar itens de cura mais potentes. Agora, o recarregamento de munição não pode ser feito com a combinação. Não tem jeito: tem que se equipar da arma e fazer o procedimento, ficando um tempo vulnerável. E haja armas para enfrentar os inimigos, que são bem numerosos. Eles não são zumbis, mas também não são nada normais. Os moradores da vila ameaçam o agente com xingamentos e frases como "Detrás de ti, imbecil!". Os chefes são um show a parte e alguns deles necessitam de tática especiais. Depois de um tempo, Leon passa a ter a companhia de Ashley, a filha do presidente dos EUA, cujo resgate é a missão de Leon. Ai, a preocupação aumenta, pois você terá de proteger a garota também. Para isso, o jogo oferece alguns comandos extras para dar ordens,



como ficar no lugar ou pedir para seguir. Como foi dito, a trilogia de **Resident Evil** se fechou e o jogo de número 4 não tem nada de zumbi ou Umbrella. Leon S. Kennedy, de **Resident Evil 2**, agora é um agente federal e investiga o seqüestro de Ashley. Investigações levam o ex-policia a uma vila na Espanha, onde os moradores parecem fazer parte de uma estranha seita, chamado de Los Illuminados. Enfim, 2005 já começa com um jogo de arrear!

## Controles

PS2	GC	Função
X	A	Ação. Varia de função conforme a situação
□	B	Corrida. Colocando o direcional para trás e pressionando o botão faz com que o personagem vire 180 graus
△	Y	Abre o menu de itens, mapas e arquivos;
○	X	Dá ordens à Ashley. Pressione o botão para alternar entre Wait (espere) e Follow me (siga-me). Se estiver perto de um local para Ashley se esconder, o botão realiza essa ação
R1	R	Faz o personagem empunhar a arma. Use o botão X (A no GC) para atirar e □ (B) para recarregar a arma
L1	L	Aciona a faca. Use o botão X (A no GC) para atacar. Na configuração 1, esse botão aciona a faca. Na 2, é necessário pressionar o R1 (R) e digitar o L1 (L) para acionar a arma branca
Direcional analógico direito	Direcional C	Controla a câmera; aciona o Zoom do binóculo e mira telescópica
Start	Start	Menu de pausa.

## Cuidados com as QTE



A sigla vem de Quick Time Event e são cenas especiais em que o jogador deverá apertar os botões quando aparecerem na tela. Basicamente pede para que pressione o X (A no GC) ou □ (B) repetidamente ou o □ + X (A + B) ou L1 + R1 (L + R) numa fração de segundo. Essas cenas são perigosas, pois muitas vezes significam a morte com um único erro.

# Resident Evil 4

## Combinado as ervas



Como reza a tradição as diferentes ervas podem ser combinadas para gerar remédios mais fortes. Veja as combinações:

**Verde + verde:** restaura o dobro da erva verde;

**Verde + verde + verde:** restaura toda energia;

**Verde + vermelho:** restaura toda energia;

**Verde + amarelo:** restaura pouca energia e aumenta o limite máximo;

**Verde + vermelho + amarelo:** restaura toda energia e aumenta o limite máximo.

## Técnicas de Combate



No modo Normal não há muito problema de munição, mas no modo Professional, que se abre depois de terminar o game uma vez, é bom economizar o máximo de munição.

Enfrente oponentes em corredores estreitos, assim a sua mira fica mais fácil, pois eles não podem desviar para os lados. Portas e escadas também são bons locais para se lutar. O ideal é achar uma sala totalmente fechada, com apenas uma porta.

Para economizar munição aprenda a usar o chute (e o suplex) e a faca. Ao deparar com um ou dois inimigos normais, com a pistola, atire na perna e, se ele cair de joelhos, chegue perto e pressione o botão A para dar um chute e fazer o oponente voar longe. Dependendo dos inimigos, pode-se acionar um suplex, um golpe de luta-livre. Atirando na cabeça pode fazer o inimigo por a mão no local e ficar vulnerável ao chute também. Quando o oponente cair no chão, acione a faca e mate-o.

Se houver uma grande aglomeração, use uma granada ou a shotgun. Chegue perto e mande a faca nos inimigos caídos.

Deixe para fazer tune up nas armas mais fortes que aparecem no final do game para economizar dinheiro. Pegue os tesouros para complementar a renda.

Verifique sempre o mapa. O grande ponto vermelho será sempre seu destino, ou seja, chegando nele, a história avança. Não esqueça de explorar o mapa antes de chegar ao destino.



## Tune up de armas



Os vendedores podem melhorar o desempenho das armas em quatro itens: firepower (potência), fire speed (velocidade entre um tiro de outro), reload speed (velocidade de recarregamento) e capacity (quantidade de munição carregada). Os upgrades são liberados pouco a pouco conforme se avança no jogo. Quanto todos os tune up possíveis forem feitos, algumas armas podem ganhar um melhoramento extra, que custa uma fortuna.

## Vila

### Capítulo 1-1



1 - Depois de ganhar o controle de Leon, você pode matar alguns corvos para ganhar dinheiro. Vá para a casa e encontre o primeiro inimigo. Quando houver um ou dois inimigos, tente atirar em suas pernas e depois chutá-lo. E depois de caído, use a faca. Ao derrotar o Ganado, uma aparecerá uma demo. Saia pela janela de baixo e acabe com os inimigos. Como são três inimigos, não economize munição: acerte-lhes a perna e depois a cabeça. Recolha os itens da fase: munição, ervas verdes. Salve o cachorro da armadilha; ele te ajudará mais tarde.



2 - Na próxima parte há armadilhas pelo chão (use a pistola para desativá-las) e nas árvores. Atraia um inimigo e atire na dinamite para fazê-lo explodir. Nas cabanas há itens. Depois de atravessar a ponte entre no portão.



3 - Nessa área entre na casa mais próxima à saída. Ao entrar nela uma cena aparecerá. Empurre o armário para cima da janela e suba as escadas. Pegue a Shotgun e a granada (quebre o vidro) e saia pela janela. Contorne o telhado até chegar no local com uma Spinel. Espere na esquina e vá matando todos os inimigos com a Shotgun; recolha os itens quando puder. O inimigo mais perigoso é o da serra elétrica: espere-o aproximar e mande um tiro de Shotgun na cara. Espere vários inimigos ficarem juntos para economizar munição. Quando estiverem todos caídos, aproveite para recarregar a arma, cujo processo é bem demorado. Depois de tocar o sino da igreja todo mundo vai embora. Recolha os itens: há uma erva amarela na fase. O cadeado pode ser detonado facilmente com a faca. No poço, atire no toco e na jóia. Pegue o item. Vá pelo portão.



4 - Na área seguinte há sete pedras azuis para detonar. Depois de pegar a folha azul na árvore olhe o mapa e veja a localização das pedras azuis. Detone os inimigos da fase. Ao enfrentar inimigos, procure lugares onde você possa proteger suas costas. Pelo estábulo de dois andares, saindo pela janela pode-se chegar numa área cercada. Na parte da foto você deve atirar com a Shotgun para destruir o armário e pegar o tesouro. Saia pelo portão.



5 - Aqui tem um QTE. Pressione o botão rapidamente e desvie da pedra com a combinação indicada. Depois siga para o túnel e atire nas partes brilhantes para ganhar Spinel. Na casa onde tem caras com dinamites, posicione-se na janela e mande facadas. Entre na casa, pegue os itens e acerte o outro inimigo pela abertura na janela. Há uma Red Cat's Eye num ninho de pássaro no topo da árvore. Entre na casa maior tomando cuidado com as armadilhas. Empurre o armário e verifique o do fundo.

### Capítulo 1-2



6 - Logo de cara, há um QTE. Desvie do golpe e saia da casa. Na parte de trás tem um vendedor: venda as jóias e as Spinel e compre a Attache Case e o mapa (os tesouros ficam marcados com uma estrela). Se quiser pode fazer um tune up nas armas. Recolha os itens e atravesse o portão. Quando os inimigos vierem, volte e espere-os no corredor ou em algum local estreito. Atire nos inimigos, com a pistola mesmo e quando vierem os homens da dinamite, ande para trás, assim eles jogam o explosivo e matam quem estiver ao redor. Se não tiver mais carinhas com bombas, atire nos que sobram, tomando cuidado com os machados e foices que os inimigos jogam. Há muitas levadas de inimigos e, portanto, é necessário paciência.



7 - Depois detonar as levadas iniciais suba a rampa e mate o inimigo de cima. Mais inimigos surgirão, espere o bolo se juntar (atire nas pernas dos inimigos da frente para fazê-los

parar) e atire no barril explosivo para dar conta da maioria. Acabe com toda a leva de oponentes e pegue o emblema dentro do baú. Aproveite, do alto, para matar alguns inimigos mais perto, que estão em locais mais elevados. Depois, vá para a casa próximo ao portão de onde você veio. Atire no barril explosivo e acabe com quem estiver por perto. Dentro da casa tem alguns inimigos. Suba pela escada de dentro da casa, mate os inimigos que estiverem por aí e pegue a outra metade do emblema dentro do baú. Siga para a outra casa, mate os que estiverem por perto e pegue a erva amarela dentro do armário. Combine os dois emblemas e use-o no portão com a cavidade.



8 - Prossiga e mate mais inimigos dentro da instalação; mate-os perto da porta. Contra os inimigos com o machado, fique na esquina, esperando-o. Na área seguinte, que se entra pulando a janela, há dois homens com dinamites. Use a caçamba vermelha para se agachar e se proteger das explosões. Deixe que o impacto mate os inimigos por perto. Depois, mire nos homens de bomba e acerte-os. Cuidado com as armadilhas no chão.



9 - Depois de atravessar a porta, vire a esquerda e dê uma facada nas madeiras que tapam a janela. Dentro dessa sala tem um tesouro. Prossiga. No esgoto tem alguns itens e peixes, no caso de estar sem energia. Eles são grandes para carregar, então não é aconselhável levá-los. Saia do local e volte para a vila.



10 - No poço, atire no toco e na

jóia. Há armadilhas nas árvores e no chão. Para entrar na casa é necessário girar o símbolo até que fique na posição correta. Entre, pegue a Insignia Key e atravesse a outra porta.

### Capítulo 1-3



11 - Entre na porta mais próxima para ver uma cena. Volte para o corredor e desça para a sala e vá para fora. Após os inimigos te virem, entre novamente e fique esperando com a espingarda na porta. Aqui novamente aparece o cara da serra elétrica. Peque todos os itens e saia, onde tem mais inimigos. A granada é ótima para pegar os moradores que estão aglomerados. Entre no portão.



12 - Na vila, entre numa das casas para lutar contra os inimigos. Depois, entre na porta trancada com o símbolo vermelho; use a Insignia Key. Desça para as cavernas e atravesse-a. Há um vendedor e algumas jóias no caminho. Saindo no cemitério, enfrente mais uma leva de moradores e detone as jóias azuis restantes.



13 - No quebra-cabeça das insígnias use as opções, na ordem: 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4 e 3. Atravesse a ponte e chegue numa área aberta, onde tem mais corvos, cabanas e itens. Recomenda-se ir até o vendedor e comprar a Punisher, que é dado de graça caso tenha destruído mais de 10 jóias azuis. Se quiser, já pode comprar a TMP, a submetralhadora, mais a Stock. Volte e siga o caminho para o lago. Pegue os itens na cabana e encare um nova QTE.



14 - No começo do lago tem mais inimigos; recomenda-se lutar contra ele na parte final da área, que é mais estreita, mas cuidado com as armadilhas. Na cabana próxima tem uma erva amarela. Siga para o lago, entre no barco, avence e enfrente o primeiro chefe do game.



15 - Desvie dos tocos levando o barco para os lados. Quando o monstro mergulhar, desvie de sua mordida movimentando o barco para um dos lados. Em determinado momento, Leon pega o arpão. Siga a seta para achar o inimigo, mire em sua boca e atire o arpão. Não atire de muito longe. Depois de acertar na boca, atire novamente em seu corpo, mirando para baixo. Se cair no lago, uma QTE aparece. Aperte o botão muito rapidamente. Depois de matá-lo, aparece uma QTE.

### Capítulo 2-1



16 - Pegue os itens da casa e volte para o lago, se quiser ir para o vendedor e pegar um tesouro. Retorne e siga o outro caminho, onde vai encontrar o primeiro parasita. Acerte no corpo do parasita com a shotgun. A Flash Grenade acaba com esses inimigos na hora. Continue seguindo pelo caminho e desça pela corda. Nessa área derrube os inimigos que estão nos observatórios.



17 - Também acerte todas as três caixas presas por correntes, penduradas sobre



# Resident Evil 4

a água. Tem jóias na fase também. Depois de derrubar as caixas, pule sobre elas e suba no observatório onde tem uma alavanca. Acione-a para parar o fluxo da cachoeira. Quando chegar perto, inimigos aparecerão. Volte para onde estava e atire nos inimigos quando subirem na caixa. Eles cairão na água com um tiro, porém você não conseguirá pegar itens. Siga pela caverna atrás da cachoeira e pegue a Round Insignia. Saia pela porta e pegue o barco. Siga o caminho e siga o caminho da igreja. Ao chegar no local aberto, o segundo chefe dá as caras.



18 - Entre nas cabanas e pegue os itens. Depois de pegar tudo das três cabanas chegue perto do chefe e o cão virá ajudar, se você o salvou no começo do jogo. Acerte tiros de Shotgun nos inimigos até ele levar as mãos à cabeça. Chegue perto, pressione o botão A para subir no inimigo e comece uma batalha QTE. Aperte rápido o botão indicado para acabar mais rapidamente com o chefe. Uma hora, ele pára de perseguir o lobo e vai atrás de Leon. Atire, e se ele chegar perto, comece a recuar. Caso o inimigo o agarre, gire rapidamente o direcional para tomar o mínimo de danos possíveis. Ele pode usar uma árvore como arma ou usar um encontrão: desvie usando a combinação de botões indicada. Quando ele tomba, também pode ser necessário desviar com QTE. Pegue as ervas (tem uma de cada cor) da área.



19 - Continue seguindo o

caminho para a igreja. Ao chegar na área da igreja, equipe-se da Shotgun para detonar os lobos. Use a Round Insignia para entrar e use as escadas. Pule para o lustre e quando chegar perto do outro lado, pule novamente.



20 - Acione o painel e gire a luz vermelha duas vezes; a verde, três vezes; e a azul, uma vez. Combine-as e erga a grade. Entre na porta e salve Ashley. Saia da sala, desça as escadas (use o botão para pegar a moça) e encontre Salazar.

## Capítulo 2-2



21 - Saia da sala e entre novamente na igreja. Tem dois fiéis lá com arco-e-flacha. Um deles possui 5 mil pasetas. Saia da igreja e na descida acerte a carroça para detonar quem estiver pela frente. Detone os que sobraem e desça para a caverna. Faça um tune up (principalmente na firepower) na TMP e saia da caverna.



22 - Voltando à vila, corra para torre para enfrentar a leva de inimigos. Se quiser, entre nas casas e pegue itens. Quando seguir para a saída, cuidado com as armadilhas no chão.



23 - Na próxima área, esconda

Ashley na caçamba e limpe o local dos inimigos. Tem dois no alto, na ponte que leva à saída. Feito isso, chame a Ashley de volta (é só apertar o botão X). No estábulo tem mais armadilhas, assim como na área perto da saída. Aperte o botão A para a Ashley abrir a porta. Na área seguinte, atravesse a ponte e, depois da cena, você estará numa casa.



24 - Suba as escadas e espere os inimigos. Use preferencialmente a Shotgun, mas se acabar a munição, vá de granada, TMP, o que tiver. Depois que Luis Sera subir, encarregue-se empurrar todas as escadas perto das janelas para evitar que muitos inimigos entrem. Luis cuida de matar os inimigos. Agüente até que os moradores desistam.

## Capítulo 2-3



25 - Perto do vendedor há dois portões e no meio há uma cavidade com uma alavanca. Acione para abrir um dos portões. Você pode fazer as duas rotas para pegar mais itens e os tesouros.



26 - Rota da esquerda: ponha a Ashley para se esconder e mate os inimigos. Há uma carroça; atire para fazê-la explodir. Mate os inimigos que encontrar. Ao descer as escadas na parte central, duas mulheres com serra elétrica aparecerão. Suba as escadas e lute num lugar mais estreito. Use Shotgun ou TMP para acabar com a galera. Pegue a Camp Key e abra a porta. Logo adiante, na direita, há uma casa. Entre e vire a esquerda; use a faca contra as madeira da janela e pegue um tesouro ao fundo. No

subsolo da casa tem itens também. Continuando o caminho aparecerá mais uma leva de inimigos; use bombas ou Shotgun. Saia pelo portão vermelho.



27 - Rota da direita: ande até o fundo e o gigante aparecerá. Mire na pedra que está acima e atire a Shotgun quando o inimigo estiver bem debaixo. Depois, mande Shotgun, TMP ou granadas (a Flash funciona bem) e mate-o. Nas cabanas tem itens e a Old Key, que abre o portão.



28 - Na área seguinte siga pelo teleférico. Recomenda-se usar a TMP contra os inimigos que vêm pelo outro lado e também aqueles que estão posicionados do lado esquerdo. Desça as escadas e entre na caverna para pegar um tesouro. Dentro tem um inimigo com dinamite, recue e eles se suicidam com sua própria bomba. Antes de subir a escada, atire no inimigo de cima. Suba, pegue o tesouro e retorne. Continue descendo as escadas do teleférico. Se quiser, tem um vendedor no caminho. Entre no portão e depois no depósito. Enfrente o chefe.



29 - Logo de cara tem uma QTE. Depois use TMP ou Shotgun no abdômen, logo acima dos quadris. O chefe possui alguns ataques normais e de QTE. Você pode carregar sua arma e se ele usar um ataque QTE pode-se desviar com os botões indicados, mesmo durante o carregamento. Depois de partir o chefe ao meio mande bala na parte de cima. Use a Flash Grenade para fazê-lo cair e mande tiros de TMP. Se

não tiver a granada, atire de longe sua metralhadora. Pegue os itens, inclusive a False Eye e a erva amarela (no segundo andar), e saia pela abertura lateral do depósito. Volte o caminho, pegue o teleférico e vá para o portão verde. Use a False Eye.



30 - Ande um pouco e um caminhão tentará atropelar. Use tiros de Shotgun no motorista e recue. Depois, de onde você veio, aparece mais leva de inimigos: granada ou Shotgun neles. Suba a rampa, recolha os itens e entre no castelo.

## O Castelo

### Capítulo 3-1



31 - Compre uma nova Attache Case, um mapa e a pistola Blackcat. Aproveite para dar um tune up nas armas como a TMP e a Blackcat. Pegue os itens e vá para a porta vermelha. Na área seguinte, corra usando as paredes contra os tiros da catapulta. Suba as escadas e acerte o inimigo dentro da casa pela janela. Entre na casa e espere o outro inimigo. Pegue os itens (pegue a erva amarela) e siga para a área circular. Deixe a Ashley dentro da redoma e mate os inimigos que chegam.

### Capítulo 1-3



32 - Depois, espere um pouco longe da manivela, espere o tiro ser disparado e corra para a manivela. Acione-a até que mais um tiro seja disparado e saia do lugar. Continue o processo até que o canhão central se

revele totalmente. Use o canhão e acabe com a festa. Siga o caminho e entre na porta de aço.



33 - Na área seguinte, pegue a espada de platina e os itens e acabe com os inimigos de cima; atraia-os para a escada e acabe com eles. Certifique-se que tenha matado todos os ocultistas de cima para avançar e vir reforços pela porta de baixo. Fique na escada e mande Shotguns até exterminar todos. Pegue a espada de ouro, coloque-a de platina e ponha a de ouro onde estava a de platina, no térreo. Siga pela porta. Na parte seguinte há um portão que não se abre.



34 - Siga pela porta lateral, atraia alguns inimigos para o barril explosivo e mande-os pelos ares. Fique na porta e acabe com o resto. Pela janela da casa, acerte o inimigo que atira flechas. Mais para frente, aparecem inimigos com escudo: use a Shotgun para pulverizar a proteção. Na última sala, posicione em frente ao baú, mas já virado para a porta, pois, logo depois de pegar a chave Castle Gate Key, chovem inimigos. Acerte rapidamente no barril explosivo. Na volta, tem mais inimigos. Use a chave no portão do castelo. Siga em frente e vá pelas portas destrancadas. No meio do caminho há um quadro que esconde 5 mil pesetas e uma erva amarela. Vá para onde tem estátuas de cavalo soltando fogo e entre numa entrada lateral que tem um quadro e uma chave, a Prison Key. Volte para usar a chave no acesso da prisão.



35 - Deixe Ashley na escada e chegue perto da cela, derrube a porta e o inimigo de garras ficará solto. Ande (não corra!)

para perto sino e atire. Isso fará com que ele se distraia. Nessa hora, atire com a Shotgun em suas costas. Continue usando os sinos até destruir o inimigo. Caso ele detona os dois sinos, fique andando e tentando atirar em suas costas. Depois de ele morto, entre na cela e acione a alavanca. Pegue os itens e vá para onde os cavalos cuspiam fogo. Esse lugar terá ocultistas com flechas e bombas. Deixe com que o cara da bomba mate os próprios companheiros. Se não for possível, mate você mesmo. Siga para o portão e chegue num salão. Vá para o fundo e entre na sala pequena, atirando com a Shotgun nos inimigos que estiverem na sua frente.



36 - Na salinha, deixe Ashley no quadrado amarelo e pise no outro para fazer revelar uma manivela. Fique na porta e mate todos os inimigos que aparecerem. De vez em quando aparecem alguns dentro da sala. Depois de pacientemente matar todos os inimigos, acabe com os do alto, que soltam flechas, e acione a manivela para revelar uma escada.

### Capítulo 2-1



37 - Na continuação do salão, ande para perto do desenho para Ashley subir para a parte de cima. Ele girará as manivelas dos dois lados. Tente matar os inimigos que cheguem perto de Ashley (o ideal é o Rifle, mas serve a pistola ou a TMP), enquanto acaba os de baixo com a Shotgun ou qualquer arma que cause muitos danos. Fique na parte mais alta, pois desse local se tem uma boa visibilidade. Depois de acionar as duas manivelas, pegue a moça, atravesse as plataformas e acerte nos inimigos que tentarem fazer o mesmo. Siga em frente. Na sala com estátuas penduradas há itens, um

vendedor, uma porta para o minigame e tesouro. Siga para o fundo para terminar o capítulo.

### Capítulo 3-2



38 - Entre na porta que leva ao esgoto. Desça as escadas e caminhe até o local onde faz uma curva em U. Ali perto aparecerá um inimigo quase invisível: use a Shotgun para fazê-lo aparecer e atire contra o inseto no chão. Recue se necessário e continue o processo. Antes de descer para a parte mais baixa, use a pistola ou a granada para matar mais dois desses insetos. Pegue os itens e prossiga. Na próxima área, a da prisão, tem mais desses insetos.



39 - Sempre que possível, espere-os atrás de portas e mande Shotgun neles. Siga para a sala onde tem uma válvula; acione-a e faça descer a água. Volte, enfrente mais insetos, e pegue os itens das celas; em uma delas tem uma erva amarela. Na próxima parte é necessário desviar das lâminas, nada muito difícil. Suba a escada e volte para o salão.



40 - Equipe-se da Flash Grenade e use o lustre para ir para o outro lado. Quando chegar para a plataforma para pegar o outro lustre uma cena aparecerá: jogue a Flash Grenade rapidamente. Assim, quase todos os inimigos ficarão presos no salão. Desça para o térreo e vá para a escada que leva ao vendedor. Espere os inimigos virem e mate todo mundo. O líder tem a Illuminados Pendant, enquanto os outros possuem Spinel. Agora, refaça o caminho dos lustres para pegar um tesouro e usar a alavanca para abrir as grades. Entre na porta vermelha.

# Resident Evil 4



41 - Siga em frente e, depois da cena, siga para a esquerda, pule pela janela e entre na porta. Mate os inimigos nesse local e depois suba. Na parte de cima tem inimigos com flechas. Passe pela porta, dê a volta no mezanino e atire no barril explosivo. Desça para a plataforma onde o líder vermelho estava, mate as sobras e persiga o líder. O ideal é atirar nas pernas dele e chegar perto, para que não use a metralhadora. Caso isso aconteça, desça para o térreo e enfrente-o. Fique girando perto da grade e acerte a Shotgun quando ele parar. Faça isso até matá-lo. Pegue a Gallery Key e use-a na porta. Na galeria, acione o controle e faça com que apareçam seis pessoas no total dos quatro quadros. Acione o botão 1, 2, 3 e 4 na seqüência. Pressione OK e vá para a porta.



42 - Na próxima sala, corra até o corredor sem saída e enfrente os inimigos nesse lugar. Terminando o serviço, vá matar os arqueiros, mas tome cuidado com os bazuqueiros, não pare de correr nessa hora. Depois de eliminar todo mundo, pressione o botão perto da saída, volte para o corredor sem saída e aperte o botão desse local. Mais dois bazuqueiros aparecerão, desvie dos tiros e mate-os. Abra o baú e pegue a Goat Ornament. Na escada lateral que liga o primeiro e segundo andar tem uma erva amarela. Use a saída, prossiga (tem itens na fonte) e entre no jardim em forma de labirinto.



43 - As Moonstone estão nas

fontes, que estão marcadas com uma bolinha grande no mapa. Aqui tem cachorros, portanto ande com a Shotgun. A segunda fonte é acessada pela escada mostrada na foto. Nesse jardim tem uma erva amarela e um tesouro, para ficar nos itens mais importantes. Combine as duas Moonstones e entre na porta trancada.

## Capítulo 3-3



44 - Pegue todos os itens do local e faça compras ou tune up, se necessário. Siga para a sala de jantar e vá para o balcão, toque a campainha e tente acertar, com a pistola ou TMP, a garrafa de vinho na pintura. Se errar, aperte a campainha novamente.



45 - Equipe-se da granada e entre na sala do tesouro. Depois de a gaiola descer, jogue rapidamente a granada na porta, derrube-a e saia das grades. Vá derrotando os oponentes e mantenha o inimigo de garras dentro das grades. Se não foi possível, fique o mais longe dele possível. Depois de derrotar todos os inimigos, hora de derrotar o oponente de garras. Proteja-se com as grades e mande Shotgun em suas costas. Pegue todos os itens e saia da sala.



46 - Fique perto da escada e vá derrubando os inimigos que tentarem subir. Depois de

todos mortos, desça e acione a alavanca. Com a plataforma de cima acionada, siga para a porta e derrube a lamparina para queimar os inimigos. Pule da plataforma para não ser pego pelos inimigos de trás. Espere-os descer pela escada e extermine-os. Suba e derrote as sobras. Antes de sair pela porta, vire a esquerda e mate mais inimigos, além de pegar vários itens, inclusive a Rocket Launcher dentro do mostrador. Siga para a porta, atravesse o corredor e compre a Attache Case XL e a Rifle (semi-automatic) do vendedor. Faça tune up na Rifle, TMP e Blackcat. Entre na porta mais próxima.

## Capítulo 3-4



47 - Pegue todos os itens, verifique o quadro e desça para a plataforma central. Use a Rifle, acione a zoom e quebre as três travas que prendem a filha do presidente. Depois, mate os inimigos que se aproximarem dela, de preferência com tiro na cabeça. Depois detonar a primeira leva, aproveite para recarregar os tiros e prepare-se para segunda leva. Acerte o inimigo que vem correndo agarrar Ashley e depois cuide dos dois atiradores de flechas. Acabe com todos e acerte o líder no peito, pois sua cabeça está protegida. Ashley pegará a chave e sairá do salão.



48 - No comando da moça, pegue os itens (tem uma erva amarela). Na parte seguinte tem um inimigo. Use os lampiões e queime-o. Acerte-o três vezes para matar. Não fique muito longe dele para ele não correr, nesse momento ele consegue desviar do seu ataque. Acione a manivela e passe para a área seguinte. Mais um inimigo: novamente acerte-o três vezes. Caso erre algum ataque, atraia-o para a

área anterior, desvie dele e prenda-o usando a manivela. Acione as duas manivelas para abrir o portão duplo.



49 - Na sala com grades, passe por baixo da mesa, acione primeiro o botão do fundo. Passe pela porta, pegue a Stone Tablet e acione o botão próximo. Saia pela porta azul, empurre o armário e aperte o botão. Siga para a saída



50 - Na parte escura, siga até o fundo, passando pelo corredor das armaduras, e encontre o painel com um quebra-cabeça. Coloque o cursor nas seguintes posições e pressione o botão X (A no GC): 4, 6, 7, 8, 5, 3, 2, 1, 4, 6, 7 e 8. Depois use a Stone Tablet para completar o desenho. Entre pela porta que se abriu, pegue os itens e, por último, verifique a estátua. Pegue a Salazar Family Insignia e a Serpent Ornamento. A saída abrirá.



51 - Desvie das armaduras e saia correndo para o corredor. Até a saída haverá três eventos QTE, desvie rapidamente. Vá para a sala de porta azul, coloque a insignia e gire o dispositivo. Suba as escadas e, no final, reencontre Leon.

## Capítulo 4-1



52 - Pegue os itens de Ashley e, se faltar espaço, combine itens ou jogue fora coisas menos importantes. Volte para a saída onde leva ao vendedor e volte o mapa para pagar o tesouro na parte

anterior ao jardim de labirinto, numa sala marcada com a estrela no mapa. Faça Ashley entrar pela abertura e abrir a porta. Pegue o tesouro e a arma Broken Butterfly, que dispara tiros magnum. Volte para o local inicial e siga pela porta do norte. Na parte seguinte, siga para a plataforma e vá ao outro lado.



53 - Chegue num local com lava. Use a Rifle para dar conta dos inimigos que estão nos dispositivos em forma de dragão que soltam fogo. Cada vez que eles forem mortos, baús surgem. Depois de atravessar uma espécie de carrossel, vá até o fundo e fique na parede da direita. Mate os inimigos ficando nesse lugar. Depois de todos mortos, use a Rifle para dar conta dos inimigos nos dispositivos. Assim, uma escada aparece e você poderá pegar a Lion Ornament. Retorne para Ashley. Siga para o carrinho e libere a porta.



54 - Use os três ornamentos para abrir uma passagem. Atravesse a porta e entre no carrinho. Na parte seguinte, verifique um dos quadros para ganhar dinheiro. Atravesse a porta. Vire à direita para entrar na sala com o vendedor. Faça tune up na Rifle, principalmente no quesito firepower. Saia da sala e vá pela direita e atravesse a porta. No corredor, deixe Ashley e desvie das estátuas em eventos QTE.



55 - Na sala circular, pegue os itens e a King's Grail no centro. Nessa hora, armaduras sairão. Acerte-lhes na cabeça com a Rifle. Acerte mais tiros

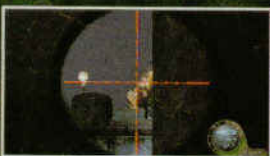
na cabeça para matá-los. Lembre-se que a Flash Grenade matam os parasitas num único lance. Depois de matar a primeira leva, vem mais uma. Novamente, acerte a cabeça deles para liberar os parasitas, e acerte neles novamente, ou use a Flash Grenade.



56 - Volte todo o corredor e entre na sala do lado oposto, onde tem quatro interruptores no chão. Deixe Ashley num deles, empurre as duas estátuas para os outros dois interruptores e pise no último. Entre na porta e, depois da cena, ande um pouco, mire para cima e acerte os quatro pontos de teto. Vá para o corredor e depois de a grade descer, use a Shotgun para matar os ocupantes da broca. Feito isso a porta se abrirá e Ashley será salva. Pegue os itens, inclusive a Queen's Grail. Volte para a sala central e vá para o corredor do norte. Enfrente os inimigos e pegue as jóias atirando no peito das estátuas. Coloque a Queen's Grail na estátua da rainha e a King's Grail na do rei.



57 - Atravesse a porta, o corredor e a outra porta. Chegando no ninho dos insetos, retorne e enfrente os asquerosos perto da porta. Depois de todos mortos, volte para o corredor e pule a janela, suba o caminho, pegue o tesouro e pule para a área do ninho. Acerte vários tiros na parte brilhante para derrubá-lo. Vá para a alavanca e atire na base da corrente. Saia pela porta e atravesse a ponte rapidamente, para não ser pego pelos projéteis.



58 - Perto do final da escada enfrente os inimigos. Derrotando-os todos, use a Rifle para pagar os inimigos nas catapultas. Use o

corredor para se proteger dos tiros. Entre na torre do relógio. Vá subindo as escadas e acertando os tocos que emperram a engrenagem.



59 - São três tocos, contando com o que está próximo à alavanca, no andar mais alto. Acione a alavanca e desça. Há alguns inimigos. Ao descer na parte mais baixa, surgem mais ocultistas. Suba para pagar os caras com dinamite e desça novamente. Acabe com o restante dos oponentes e saia pela porta do andar mais de baixo. Na ponte, ande um pouco e retorne novamente. Use a Shotgun para tirá-los do caminho. O líder possui uma bazuca, portanto tenha energia cheia, pois é complicado desviar do tiro. Vá acabando com os inimigos - a granada é ótima aqui. No fim, detone o líder. Entre na porta.



60 - Nessa parte tem dois Garrador, então use a Rocket Launcher e mire na porta logo atrás dos dois. Com sorte se mata os dois, mas, no mínimo, um deles estará morto. Acerte os inimigos que vierem e desvie do ataque do inimigo de garras. Ele vai cravá-las na parede: use a Rifle no meio de suas costas. Agora, mate as sobras. Siga pela porta, mas, depois da cena, você cairá num poço. Realize uma cena QTE.



61 - No fundo do poço pegue todos os itens, inclusive a erva amarela, e fale com o vendedor. Venda a Shotgun ou a Riot Gun e compre a Striker e a Rocket Launcher. Suba a escada e siga pelo corredor até o fim. No meio do caminho ocorrerão eventos QTE. Na sala do final do

corredor, acione a alavanca e volte para a entrada, onde tem outro botão. Aperte e um monstro surgirá. Tente passar por ele. O inimigo pode usar ataque normal ou de QTE.



62 - Depois, siga para o tubo vermelho e derrube-o. Com o monstro congelado, fique longe e acerte a Rocket Launcher. Se não tiver o foguete, serve a Striker, mas é mais demorado e você precisará usar todos tubos de nitrogênio, sem garantia de poder matá-lo. Nesse caso, só resta esperar passar o tempo para sair pelo elevador. No caso de usar o foguete, saia pela porta, explore as outras áreas e use o elevador.

## Capítulo 4-2



63 - Pegue os itens da sala e faça tune up, se necessário. Saia pela porta e enfrente os inimigos da caverna. Na escada, desça e entre na área cercada por grades para se proteger dos machados. Use a Striker e acabe com essa leva de inimigos. Acione a alavanca perto da grande pedra e siga para a parte de cima, onde tem um cara com bomba. O outro inimigo pode-se usar a Rifle. Depois aparece mais um oponente. Depois, acione a máquina da plataforma de cima.



64 - Voltando o caminho, aparece o cara da moto-serra. Fique na parte estreita e mande tiros de Striker até exterminar todo mundo. Acione novamente a alavanca e pegue a dinamite no carrinho. Use-a na pedra e exploda-a. Mate as pessoas que sobram e saia pelo portão.

## Resident Evil 4

meio do caminho há uma alavanca. Na parte final pegue a Royal Insignia e acione a plataforma central.



65 - Na área seguinte, ande para perto da saída e dois gigantes sairão. Corra até a escada e suba na plataforma. Use a polia e desça até o dispositivo, acione-a para alterar a visão e confirme para abrir o forno e mandar um deles pelos ares. Não acione a alavanca se nenhum deles estiver no centro. Depois, use a Rifle e acerte o gigante na cabeça. Se ele vier correndo, defenda-se com QTE. Com ele perto, acione a Striker e recue. Mandé mais um tiro e corra para a escada. Espere o gigante chegar perto e use a polia. Repita a operação até o gigante se ajoelhar. A Flash Grenade funciona bem também. Chegue perto e acione a QTE. Fazendo o movimento bem rápido é possível acabar com o gigante em dois eventos QTE.



66 - Saia do local e vá para a área aberta da caverna, onde há muitos insetos. Corra para a parte de cima, pela direita, contorne a parte em "U" e vá para a entrada lateral. Nesse local acerte os insetos com a Striker. Acione o interruptor e mate mais insetos. Continue seguindo o caminho e entre na outra entrada, para matar mais insetos e acionar o outro interruptor, o que fará derreter a grade. Acabe com o restante das criaturas e vá para a saída. Na caverna, cuidado para não ser amassado pelos pesos. No

## Capítulo 4-3



67 - Na cabana há um vendedor; faça tune up em suas armas. Siga em frente e mate os moradores. Mais para frente há uma aglomeração, enfrente-os atrás da casa de madeira, local bem seguro. Recolha os itens e entre, pela janela, na casa de madeira. Acione a manivela e desça pela escada que se revela.



68 - No subsolo enfrente os inimigos no labirinto. Há um barulho de moto-serra mas esse inimigo está confinado, não se preocupe. Não se esqueça de visitar a parte central, onde está marcado com uma estrela no mapa e pegar o tesouro. Depois, entre pela porta, e enfrente o primeiro homem da serra elétrica. Use o Rifle ou a Striker. Depois, mais inimigos começam a aparecer, saia da casa - mate quem estiver pela frente com a Striker - e extermine os moradores da escada perto da saída. Todos mortos, entre na casa novamente, suba para o andar superior e pegue a chave (Key to the Mine) e a erva amarela. Mais inimigos aparecem. Aniquile-os e vá para a saída usando a chave.



69 - Siga em frente até um

sala com teto cheio de espinhos. Novamente, atire nos quatro pontos do teto. Esqueça os insetos por enquanto. Depois de parar a descida, siga para a saída e mande um Striker nas criaturas asquerosas.



70 - Na parte seguinte tem três vagões. Desça para o carrinho e atire na alavanca. Mate os inimigos que aparecerem. O ideal é usar a Striker quando eles estiverem nas plataformas ainda. Assim eles caem e são atropelados pela composição. A Striker é bem eficiente nessa parte. Cuidado, pois há algumas madeiras no meio do caminho; atire nelas. Na parte final, haverá uma fuga em QTE. Prossiga, pegue a Stone of Sacrifice e suba à superfície. Vá para a porta com o símbolo do leão.

## Capítulo 4-4



71 - Siga pelo corredor, vire a esquerda e tente andar pelas plataformas sobre a água. Suba a escada e enfrente os inimigos que surgirem. Muitos vêm através das mãos da estátua. O interruptor central da imagem gigante muda o braço que irá se mexer. Acione-o e use o braço para ir para a parte mais alta.



72 - Na parte de trás da estátua há um outro interruptor que faz mexer os dois braços. Na plataforma de cima do outro lado há um dos interruptores que levantam a plataforma da água; cuidado com os arqueiros. Do outro lado, no andar do meio, desça

as escadas para acionar o outro interruptor. Saia pela porta e siga para a água. Começará um evento QTE: corra com o A, desvie o primeiro pilar com o L, depois com o R e, por fim, o L + R. Corra até a porta e detone o cadeado, seja com a faca ou a Striker. Continue correndo em QTE e pule na parte final. Agarre-se no final da ponte em QTE e entre na porta. Dentro do castelo, mais um evento QTE: desvie da faca.



73 - Há uma erva amarela no local. Suba as escadas e desvie dos barris, e vá para a saída a esquerda. Use o Rifle e mate o cara da dinamite. Detone os inimigos e suba na escada. Extermine mais inimigos, mate o cara da bomba com a Rifle. Na direita tem mais inimigos e subindo a escada tem mais itens. Na volta vem mais ocultistas. Desça a escada e siga para a plataforma central.



74 - Empurre as caixas e acione o interruptor. Olhe em volta e mete os arqueiros rapidamente com a Striker. Continue exterminando os inimigos. Saia da plataforma quando o elevador parar na parte mais alta. Siga o caminho e, perto do tesouro, há um lugar para descer. Abra o baú e continue o caminho. Use o elevador e continue pelas escadas. Faça os tune up com o vendedor e entre no portão.



75 - Fique na parte central da plataforma e, contra o chefe, acerte, com a Striker, o olho. Depois de alguns tiros, o ponto fraco do inimigo será revelado. Use a

TMP e descarregue até que a proteção se feche. Repita a operação até matar Salazar. Saia pelo outro lado, desça as cordas e desça pelo elevador. Fale com o vendedor se necessitar e vá até o fim do corredor.

## A Ilha

### Capítulo 5-1



76 - Siga em frente até encontrar alguns soldados. Mate-os e continue reto, até o fim, onde poderá subir numas plataformas e pegar alguns itens. Volte o caminho e agora vá pela ponte e pule para a parte aberta. Inimigos virão; retorne e lute contra eles na esquina. Depois, volte para parte aberta e suba a escada mais perto. Ande para frente e chame o inimigo da metralhadora. Aponte seu Striker para o acesso (escada) e espere os inimigos virem. Concentre-se no grandão, acertando-lhe na cabeça com a Striker. Faça isso até derrotá-lo e acabar com todo mundo.



77 - Siga, agora, para onde está o outro espelho e espere os inimigos na escada. Mate-os todos e agora é só detonar o carinha da flecha. Vá para a porta e verifique o dispositivo do lado para acionar o laser. Volte para os espelho onde o raio ilumina e direcione o dispositivo para o outro espelho. Nesse segundo, gire-o para pegar o outro dispositivo ao lado da porta. Recolha todos os itens e prossiga. Mais para frente tem um evento QTE: desvie da pedra. Adiante, tem mais inimigos, inclusive um arqueiro. Enfrente um de cada vez. Suba pela escada e enfrente o inimigo de cima.



78 - Depois de pular o abismo, contorne a primeira entrada e saia correndo até o fundo dessa fase. Mas não passe pelo meio; use a caverna da esquerda. No fundo tem uma carroça com explosivos. Espere chegar os inimigos e mande bala da carroça. Na parte de cima tem um barril explosivo para matar quem estiver por perto. Volte pela mesma caverna e mate os inimigos restantes. Os que estiverem nas partes e cima podem ser mortos mais facilmente com a Rifle. Volte mais ainda e pegue os itens da caverna que serve de depósito.



79 - Atire no barril explosivo e revele uma passagem com tesouro. Agora, vá até o portão com o símbolo dos Illuminados e acione o interruptor. Na parte seguinte tem um vendedor com um mapa; compre. Se quiser, compre a Killer 7 também. Faça a tune up das armas e prossiga. No local com inimigos, esconda-se atrás das caixas para evitar os tiros do arqueiro. Derrote os oponentes e use a Rifle para o inimigo mais ao alto. Entre na porta para o prédio. Siga pelas portas destrancadas e matando os inimigos que forem surgindo.



80 - Nessa parte corra rente a direita para escapar do inimigo que sai do forno. Na área com um gigante de martelo, use a Rifle na cabeça. Se ele estiver perto, mande uma Striker. Detone os que estiverem na área, pegue os itens (erva amarela inclusive) e

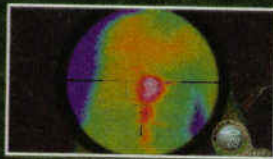
siga pela porta. Depois de ver Ashley pelos monitores e continue prosseguindo. Se não possuir a Rifle, compre-a agora, pois será necessário daqui pra frente. Compre também a Tactical Vest, que aumenta a defesa.



81 - Nessa parte, fique longe e use a Rifle para matar os inimigos. A primeira leva são de caras com bombas e a segunda, de arqueiros. Nos arqueiros acerte rapidamente um tiro e se esconda. Depois de matar todo mundo siga em frente. Onde houver uma bifurcação siga pela esquerda e, no fim, você dará num laboratório.



82 - Acione o painel e mexa as setas azul (uma vez), verde (duas) e vermelha (três). Pegue a Freezer Card Key com o cadáver e saia correndo do local. Passe a porta e desvie do novo inimigo, Regenerator. Olhe no mapa e vá para a sala de refrigeração (a porta está azul). Na meio do caminho tem mais um Regenerator; desvie novamente. Dentro da sala de freezer, use a máquina para regravar a chave (se transforma numa Waste Disposal Key) e desligue o freezer. Siga para o local com a manivela e pegue a Infrared Scope. Combine com a Rifle e espere o inimigo.



83 - Com a Rifle, acerte os pontos vermelhos e acabe com o Regenerator. Agora acabe com o restante deles, sendo dois no corredor e outro no laboratório onde pegar a Freezer Key. Agora vá para a área de recolhimento de lixo (fica perto da sala de freezer) e

use o Key Card. Na sala opere a máquina e mande alguns inimigos para o lixo. Mate o restante e desça as escadas. Pegue uma esmeralda numa das caçambas e siga em frente.



84 - Continue seguindo o caminho até chegar na cela de Ashley. Tem dois gigantes protegendo o local: use a Rifle se estiver longe e a Striker, se perto. Mas a cela está trancada; siga pela outra porta. Extermine outra leva de soldados, inclusive arqueiros. Use a Striker e derrube todo mundo. Continue prosseguindo até chegar no outro laboratório, onde há um Regenerator mais cascudo.



85 - Use a Rifle e elimine os pontos vermelhos. Depois atire na perna e acerte o último parasita em suas costas. Ganhe a Storage Room Card Key. Antes de voltar, recolha os itens e vá para torre de emergência, onde tem mais itens, inclusive uma erva amarela no meio do caminho. Tem um vendedor, também. Retorne todo o caminho. Na sala com uma escada no meio, tem muitos arqueiros. Proteja-se na parede e mate os outros soldados antes. Depois mande Striker nos atiradores. Use a chave na cela de Ashley.

### Capítulo 5-2

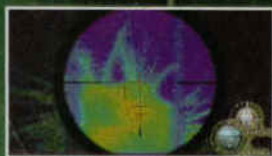


86 - Saia da cela de Ashley e enfrente os inimigos adiante, que incluem um gigante e um arqueiro, entre outros. Tente economizar a Striker daqui em diante; use-a somente para afastar os inimigos que estiverem perto. De resto use a Rifle ou outras armas. Vire a esquerda e siga o caminho.

# Resident Evil 4



87 - Na sala seguinte, recue um pouco para que o arqueiro não o acerte. Elimine os inimigos e vá pegar o arqueiro e restante dos soldados. Antes de apertar o botão, fique meio virado para a porta, de onde sairão mais gente. Mate-os todos e prossiga. No depósito de lixo, ocorrerá uma cena e você irá para a parte de baixo.



88 - Levante a grade e, do outro lado, abaixe-a para prender o Regenerator. Use a Rifle e acerte-lhe os pontos vermelhos. Depois, atire na perna para acertar o parasita nas costas. Prossiga e empurre o contêiner vermelho junto com Ashley. Retorne, feche a grade para enfrentar outro Regenerator. Mais adiante, empurre outro contêiner vermelho e entre na porta. Na parte seguinte tem mais um gigante: use a Rifle de longe. Acabe com o resto dos inimigos e vá em frente. Na área do forno, desça e espere Ashley descer.



89 - Depois da cena, corra para a sala de controle e espere os inimigos nesse ponto. Tem um lugar onde se pode escapar das flechas. Extermine os soldados, mas evitando usar a Striker. Depois de todos mortos verifique o controle e deixe Ashley manipular a alavanca. Depois de três acertos, uma saída será revelada. Entre pela porta e acione a alavanca. Abra caminho e acione a outra manivela. Extermine mais dois Regenerator e entre na segunda travessa, que dá numa sala com o botão de força, vermelho. Vá

até a barreira semi-aberta e mande Ashley para o outro lado. Na porta com dois interruptores, deixe Ashley de um lado e acione o outro. Quando a contagem chegar no três, acione o botão. Há uma erva amarela por perto. Entre na porta e no veículo.



90 - Nessa parte, a Striker será muito útil, pois há muitos inimigos. Use-a para matá-los rapidamente. Quando aparecer o caminhão, acerte-o com a Striker. Depois de um tempo, ele volta a atacar, então, atire mais uma vez. Chegando ao elevador, use uma das escadas e desça para enfrentar os inimigos do alto do veículo. Depois, disso vá para a parte de cima e acione o interruptor. Volte para o veículo. No caminho há muitos carinhos em plataformas no alto; use a Rifle e acerte o máximo deles. Quando começar a ouvir a buzina, extermine rapidamente os que estiverem por perto e vire de frente para acertar mais um caminhão. Depois do acidente, saia da sala, vá para uma outra com o vendedor e saia dela também.

## Capítulo 5-3



91 - Vá para a mesa, siga pela esquerda e mate dois soldados ali. Depois da porta avistará mais oponentes: um deles é o arqueiro atrás do pilar. Subindo as escadas tem itens assim como na salinha sem saída. Vá para a porta perto da escada, siga o corredor, entre na outra porta e use o elevador. Na parte de cima haverá uma batalha contra Krauser em sete QTE. O ideal é decorar os momentos que o militar ataca, pois os eventos são muito rápidos e qualquer erro pode matar Leon. Terminada a batalha, desça a escada e prossiga.



92 - Na área seguinte há armadilhas laser. A primeira delas é fácil; a segunda, passe pelo meio quando, logo depois de os lasers terem formado algo similar a uma letra "A". Depois, os desvios são em QTE. O último deles acontece quando se aperta o botão ao lado da porta. Na sala do trono tem um tesouro, pegue-a e vá pelo elevador atrás do trono. Continue pela caverna, faça tune up se precisar, e prossiga.



93 - Depois da cena, Leon estará dentro de um labirinto. Veja no mapa a localização dos interruptores verdes e dos interruptores do portão vermelho. Atire nos verdes e ative os vermelhos. Feito isso, terá trinta segundos para alcançar a porta vermelha. Fique longe do chefe e desvie de seus ataques QTE. Na segunda parte, os interruptores verdes estão no alto, então mire para cima. Na terceira parte, acione o interruptor vermelho para elevar a porta vermelha, atravesse o corredor escuro e acerte o interruptor verde de trás da grade. Retorne e acione o outro interruptor vermelho. Vá para o portão vermelho e pule no gancho.



94 - Na área seguinte, o chefe poderá ser derrotado. Vá para área maior e atire TMP em sua cabeça. Use os barris explosivos e também as grades para afastar o inimigos. Depois alguns danos, o parasita vai se revelar. Agora acerte na parte nova com a TMP. Se houver uma grade intacta, use-a. Fique sempre longe do inimigo. Às vezes, ele entra debaixo da terra e ocorre um evento QTE. Nesse caso, desvie e quando ele aparecer e acerte em seu traseiro. Depois de matá-lo, saia pela grade e entre na porta. Siga suba as escadas.



95 - Antes de descer no acampamento, exploda todos os barris explosivos e limpe a área dos inimigos. Recolha os itens e entre na barraca central, onde tem um buraco. Entre nele, e siga pela velha estrada de ferro. Faça tune up se necessário e suba a escada. Vá para o portão e siga para as ruínas.



96 - Corra para a primeira casinha e suba na laje.

Recolha os itens e espere por Krauser. Chegue perto (mas não muito) e, quando ele tentar dar a facada, ande para trás. Ele vai errar e Leon poderá acertar seu tiro de Striker ou uma rajada de TMP. Às vezes, a facada é em QTE. Faça isso até ele ir embora. Desça, saia pela porta outrora travada e siga para o ponto mais afastado do mapa, onde tem a primeira parte do emblema.



**97 - Enfrente Krauser** novamente e depois que ele for embora, empurre a estátua para cima do local marcado no chão. Acione o interruptor e volte o caminho. Entre na casinha e pegue os itens. Lá fora, Krauser estará esperando. Ignore-o, acione o interruptor e desça a escada. Se quiser, pode ignorar as máquinas também. Vá até o fim e entre na torre. Pegue a erva amarela e suba até o fim. Recolha os itens e pegue a segunda parte do emblema.



**98 - A última batalha** contra Krauser já começa em QTE. Depois, use a Killer 7 ou a Broken Butterfly, atire em suas pernas e depois na cabeça. Se não quiser gastar tiros magnum, vá e Striker e faça a mesma coisa, mas o tempo para esse combate é limitado. Krauser também tem muitos ataques QTE. Depois de derrotá-lo, pegue a última parte do emblema e pule do andar intermediário da torre. Coloque as três partes na saída.

## Capítulo 5-4



**99 - O local está infestado** de artilharias, proteja-se sempre e mate os inimigos que

surgirem. De tempos em tempo, o helicóptero destrói as artilharias. Em frente, aparecem uma série de inimigos do alto e um deles tem uma bazuca. Volte para quase o início e derrote todos que aparecerem. Mate o da bazuca rapidamente com a Rifle. Agora, desça pela escada a esquerda e, se tiver inimigos, mate-os. Passe pela porta trancada com cadeado e entre no túnel debaixo da ponte. Mas antes, pegue a erva amarela. Passe o túnel e suba pela escada. Derrote quem aparecer pela frente. Dentro da torre pode ter mais oponentes. Acione o interruptor vermelho e prossiga.



**100 - Na parte mais alta,** onde tem um polia, você pode avistar o gigante com a metralhadora. Ou use a Rifle ou desça pela polia de dê-lhe um chute. Depois, use a Striker. Depois, acione o outro interruptor para abrir o portão. Se quiser pode descer para onde tem uma tendas para pegar uns itens.



**101 - Na parte seguinte** tem mais três artilharias. Continue se escondendo a matando inimigos, de preferência em locais mais estreitos ou perto da escada, na parte de cima. Com o tempo, o helicóptero detona as artilharias. Na parte de cima se encontram os dois interruptores que abrem a porta. Vá acionar os interruptores quando os tiros cessarem. Avance pela porta. Depois da cena, prossiga pelas ruínas. Desça pelo buraco, prossiga e veja outra cena não-interativa. Continue andando e chegue na prisão abandonada. Neste lugar tem uma erva amarela.



**102 - Derrote a Regenerator** com a Rifle com a Thermal Scope, como sempre. A escada está quebrada, então suba pela parte lateral da escada. Nessa parte tem mais um gigante com metralhadora. Use Striker de perto ou Rifle de longe. Tente arrematar o máximo de inimigos explodindo os barris. Na casas, há dispositivos para abrir a porta. Mas ao tentar acionar uma delas, um dos Ganados retira a Emergency Lock Card Key. Vá derrotando os inimigos até pegar o item. Há muitos oponentes nesta fase e também uma erva amarela.



**103 - Na sala mais ao norte,** na parte superior, há o dispositivo de liberação. Use a Key Card e torne os interruptores verdes novamente. Acione os dois interruptores e siga para a saída. Entre na porta, detone mais inimigos e passe pelo portão. Junto com Ashley, siga para a porta e ande pela área externa. Há um vendedor no local. Prossiga e enfrente dois gigantes, entre outros soldados simples. Use Rifle em suas cabeças. Siga para o destino.

## Capítulo final



**104A/B - Vá para as escadas** e suba. Pegue a erva amarela, e saia pelo portão. Encontra o último vendedor do jogo e faça os tune ups que precisar. Venda a Rifle, pois você precisará de espaço para a

Rocket Launcher que ganhará durante a luta contra Saddler. Siga para o elevador e enfrente Saddler. Leve-o para perto do barril explosivo e dê um tiro no objeto. Se tiver chance, chegue perto e acerte o olho exposto do chefe com a Killer 7 ou Broken Butterfly, ou chegue perto para fazer uma QTE. Mas geralmente não dá tempo na primeira vez. Siga até o final da plataforma e suba na área do controle. Quando o chefe chegar perto, confirme a operação. Uma vigas cairão e você poderá acertar o olho exposto. Atravesse a ponte e use o barril explosivo e depois o dispositivo novamente e mande um tiro de magnum todas vez que o olho aparecer. Se ele ainda não morrer, acerte o olho aberto das pernas. Depois de tirar energia suficiente do chefe, Ada fornece uma Rocket Launcher especial. Use-a e acabe de vez com Saddler.



**105 - Depois da cena,** vá para o elevador rapidamente. Siga pela caverna e use a chave no Jet Ski. Na primeira parte, as saídas são: direita, esquerda, direita. Não ande muito rápido, senão é difícil desviar. Depois do grande salto, comece a correr. A primeira explosão acontece na direita, depois, há um salto pelo centro. Mais algumas explosões e a saída está próxima. Missão cumprida!

Por Marcelo Kamikaze



# SHADOW OF THE COLOSSUS™

## Shadow of the Colossus

Sony  
Ação  
1 jogador

**9.4**

### Controle **8.0**

Os comandos ficam um pouco pesados nas partes de maior lentidão, mas compensa muito bem essa falha. Distribuição de botões é perfeita.

### Diversão **9.5**

As lutas contra os gigantes são de tirar o fôlego. E o enredo é envolvente e genuinamente emocionante.

### Gráfico **9.0**

Por um lado tem paisagens paradisíacas e efeitos especiais espetaculares, mas a taxa de quadros é muito baixa e a câmera se atrapalha.

### Som **9.5**

As composições são simplesmente magníficas, uma das mais memoráveis dos últimos tempos. Os efeitos sonoros completam a experiência.

### Só isso? - Por Baby Betinho

Eu não entendo esse lance de obra de arte? Só tem esses gigantes para derrotar? É muito pouco.

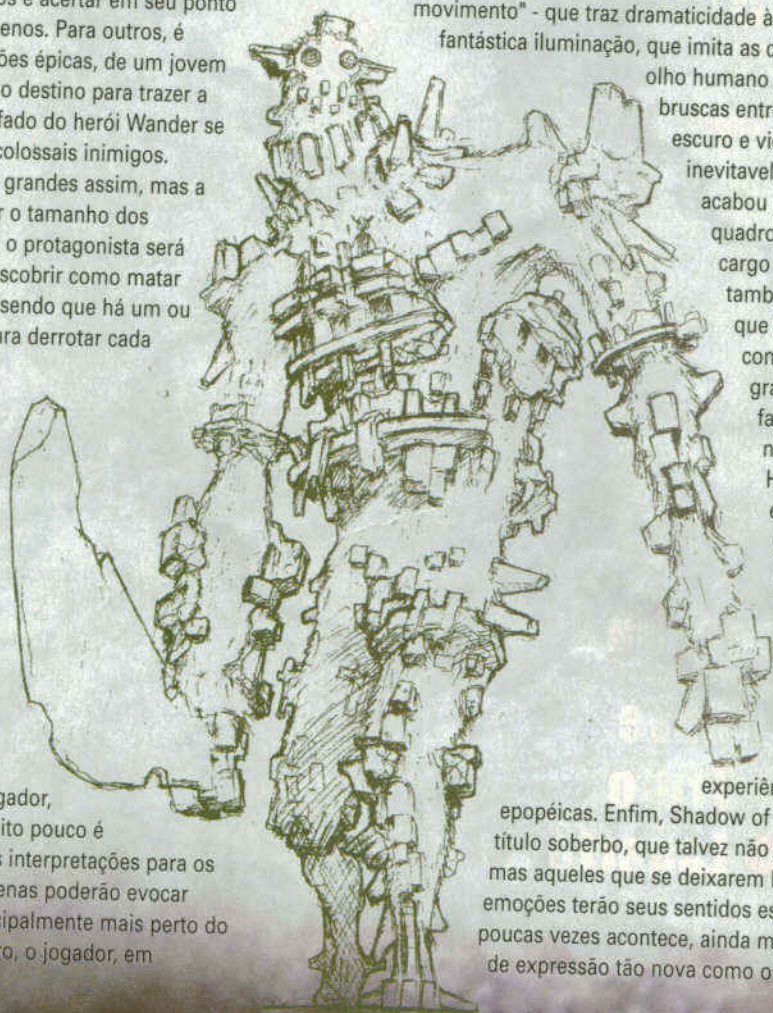


**J**ogos bons, e até excelentes, podem surgir de tempos em tempos. Neste ano apareceram títulos como Resident Evil 4, God of War, Brutal Legend e Nintendogs, todos excepcionais à sua maneira, mas Shadow of the Colossus é simplesmente diferente deles. Não se trata de definir se é melhor ou pior, isso é uma questão de gosto pessoal, mas não é possível negar uma personalidade artística nesse game que foi criado pelo mesmo time que fez Ico, outro grande game do PlayStation 2. Se a definição de clássico se resumisse a obedecer às regras, talvez Shadow não seja um clássico. Mas seria muito mais que isso: é transgressor - quebra as regras -, traz uma originalidade e uma pureza de expressão de forma irrepreensível. O game em si é simples e puro, para não produzir ruído na experiência, que pode fazer aflorar emoções genuínas, tão raro de encontrar em jogos. Enfim, Shadow of the Colossus se diferencia dos outros títulos por ir mais a fundo no terreno da arte e, como tal, pode provocar reações diferenciadas a quem o joga. Para uns, se trata de enfrentar apenas 16 inimigos gigantes, descobrir como se faz para escalá-los e acertar em seu ponto fraco. Nada mais, nada menos. Para outros, é uma aventura de proporções épicas, de um jovem que luta contra seu próprio destino para trazer a amada de volta à vida. O fado do herói Wander se materializa na figura dos colossais inimigos. Alguns deles nem são tão grandes assim, mas a dificuldade nada tem a ver o tamanho dos colossi. A provação a qual o protagonista será submetido consiste em descobrir como matar esses seres descomunais, sendo que há um ou outro método particular para derrotar cada um deles. A diversão primária reside em descobrir como fazer isso, mas algumas dicas vão sendo liberadas conforme o tempo. Sendo assim, a Super Game Power aconselha a consultar o Detonado somente quando todos os seus recursos estiverem esgotados. O enredo de Shadow também é divino, com muito pouco texto e aguça a sensibilidade do jogador, pois, do começo ao fim, muito pouco é explicado, cabendo diversas interpretações para os acontecimentos. Algumas cenas poderão evocar sentimentos genuínos, principalmente mais perto do fim. Entre um colosso e outro, o jogador, em

companhia de seu cavalo Agro, terá um longo passeio de contemplação aos belíssimos cenários e à motivação do personagem. Vale notar nas mudanças sutis que Wander sofre no decorrer do jogo. Mas Shadow of the Colossus também é um petardo de tecnologia. Os personagens, os colossi principalmente, são uma obra-prima da modelagem em 3D. Com influência da arte pré-colombiana e de desenhos como Princess Mononoke, de Hayao Miyazaki (de "Viagem de Chihiro"), os gigantes são altamente detalhados e de uma magnitude artística rara. Alguns parecem estar vivos de tão bem-feitos e seu movimento e aparência criam uma sensação de presença muito forte, expresso pelos efeitos visuais e sonoros que demonstram o peso massivo desses seres fantásticos. E a idéia do jogo em escalar os gigantes é muito original e foi preciso técnicas complexas para fazer interagir o personagem com os corpulentos representantes divinos. Além disso, os efeitos visuais são impressionantes, usando alguns recursos que se achava estar disponível somente na próxima geração de consoles, como a sombra projetada no próprio corpo, o "borrão de movimento" - que traz dramaticidade às cenas - e uma fantástica iluminação, que imita as características do

olho humano nas transições bruscas entre um lugar claro e escuro e vice-versa. Em troca, inevitavelmente, o game acabou perdendo na taxa de quadros. A trilha sonora, a cargo de Kô Ôtani, também é nada menos que fenomenal, com composições grandiosas que não fariam feio em nenhum filme de Hollywood. Tanto enche de satisfação ouvidos famintos por uma boa música como também se integra aos já dramáticos combates, compondo uma experiência de proporções

epopéicas. Enfim, Shadow of the Colossus é um título soberbo, que talvez não agrade a todos, mas aqueles que se deixarem levar pelas emoções terão seus sentidos estimulados como poucas vezes acontece, ainda mais numa forma de expressão tão nova como os videogames.



# Shadow of the Colossus



## Legenda

-  Save
-  Fruto
-  Lagarto do rabo branco



## Colosso 1 O Minotauro



1 - Antes de chegar ao local onde dorme o gigante será necessário superar alguns obstáculos a aprender os comandos básicos, como o pulo e a habilidade em agarrar nos objetos. Chegando ao topo, dê a volta no gigante, pule e agarre-se no tornozelo esquerdo.



2 - Crave a espada no ferimento, que fará o gigante se ajoelhar. Aproveite para subir em suas costas e descansar nas plataformas, para depois subir nos pêlos das costas e alcançar a cabeça, local do ponto do ponto fraco.

# Shadow of the Colossus

## Comandos

Botão	Ação
<b>Geral</b>	
L1	Aponta visão para o colosso
L2	Neutraliza posição a câmera
R2	Zoom
Direcional direito	Controla câmera
Direcional digital	Troca de arma
<b>No chão</b>	
△	Pulo; monta no cavalo se estiver perto do animal
○	Ação sensível ao contexto: salva perto dos templos, levanta a espada contra o sol, faz carinho no cavalo (quando estiver sem arma) etc.
X	Chama o cavalo; mantenha pressionado o botão para apontar a visão para o cavalo
□	Usa a arma; usando o arco-e-flecha, mantenha pressionado o botão para o disparo ficar mais forte
R1	Fica agachado; agarra vãos e locais com pêlos ou plantas; mergulha água
R1 + △	Rola para a direção correspondente
<b>Agarrado em vãos e superfícies</b>	
R1 + direcional esquerdo	Movimenta-se para a direção desejada
R1 + △	Pula para cima; carregue o botão para pular mais alto
R1 + Lado + △	Pula para os lados; Pula para cima; carregue o botão para pular mais longe
R1 + ↓ + △	Pula em direção as suas costas, afastando-se do local; carregue o botão para pular mais longe
R1 + □	Usa a espada; aperte o botão uma vez para acumular força e mais uma vez para cravar a espada
<b>Montado no cavalo</b>	
△	Sai do cavalo; se ele estiver correndo, salta do animal
□	Usa a arma; usando o arco-e-flecha, mantenha pressionado o botão para o disparo ficar mais forte
○	Levanta a espada contra o sol
X	Faz o cavalo andar e correr; quanto mais usar o botão mais rápido animal correrá
↓	Faz diminuir a velocidade
↓ + X	Faz parar quando em movimento ou disparar quando parado
↓ + X, X	Giro de 180 graus
R1 + ↑	Fica em pé sobre o cavalo
R1 + Lado + △	Fica do lado do animal

### Os lagartos e frutos

Existem alguns frutos em árvores e lagartos especiais, de rabo branco, que fortalecem o personagem. Os frutos aumentam a barra de vida e o rabo, a resistência. Ela determina o quanto seu personagem pode ficar depenurado ou submerso na água.



3 - Agache-se e acumule força para cravar a espada no local do símbolo. Tente descansar os braços de vez em quando e repita a operação até tirar toda sua energia. Se cair, faça todo o processo de novo: subir no tornozelo, machucar o ponto fraco e subir nas costas. É mais difícil, mas depois de fazer o gigante ficar de joelhos, é possível subir, pela frente, em sua cabeça em menos tempo.



### Colosso 2 O Mamute



4 - Por trás do templo principal, atravesse a ponte e desça pelo caminho da direita, até chegar numa caverna. Fique em frente ao oponente e espere o ataque em que levanta a pata para tentar pisotear o protagonista.



5 - Antes que isso aconteça, use a flecha e acerte na parte brilhante da pata. É possível acertar nos membros traseiros também. Em ambos os casos, pule na pata machucada e escale o gigante e chegue a suas costas, perto do rabo.



6 - Pule os obstáculos em suas costas e siga em direção à cabeça, local de seu primeiro ponto fraco. Depois de golpear até fazer sumir o símbolo, siga para o local perto do rabo, onde estará o segundo símbolo. Golpeie e termine o serviço.

## Os saves

A gravação de dados é feita em templos verdes, numa pedra com formato de um Memory Card. Nesses lugares habitam lagartos com o rabo branco. No mapa da matéria, não estão marcados os lagartos que ficam nesses templos.



## Colosso 3 O Cavaleiro



7 - Siga por essa subida, pule para o obstáculo, agarre-se, dê a volta e vá para a

plataforma onde está o gigante. Fique em cima do símbolo de pedra no chão, esperando que o oponente use o seu ataque de espada - aquele que ele faz um arco por cima - em cima do símbolo. Se tiver sucesso, a armadura dele em volta do braço e do peito ficará destruída.



8 - Agora, espere que ele faça outro ataque igual, só que na terra. Desvie do golpe e suba pela espada. Escale o braço, dê a volta pelo ombro e chegue à cabeça pelas costas. Acerte no ponto mais alto para machucar o oponente.



9 - Depois que o símbolo sumir, desça pelas costas do gigante e caia para a plataforma em seus quadris. Quando fizer isso faça com o botão de agarrar pressionado, para poder se segurar na beirada. Dê a volta na plataforma e golpeie a barriga para pôr fim ao oponente.



## Colosso 4 O Cavallo



10 - Depois de encontrá-lo, volte para o local onde há diversos túneis subterrâneos. Deixe que o gigante veja o personagem entrando por uma das bocas. Rapidamente, use uma outra saída e chegue perto, por trás.



11 - Espere-o abaixar para pular no rabo e subir pelas costas. Percorra todo o caminho até chegar a sua cabeça, seu ponto fraco. É possível chegar ali subindo em suas "tranças."



## Colosso 5 A Ave



12 - Depois de atravessar e nadar pelo templo, chegue às plataformas e atire flechas no oponente. Ele fará um rasante em você; aproveite para pular e agarrar em suas asas, na parte verde. Subindo em suas costas, espere que o inimigo fique na horizontal para ir até o rabo, onde está o primeiro símbolo.

## Energia

A sua energia vital se recupera com o tempo. Então, se estiver muito baixo, ache um lugar seguro e espere que sua vida volte a níveis seguros. Comendo os frutos, a barra fica maior. O personagem pode cair de grandes alturas, perdendo energia correspondente à queda, mas se a altura for demais, Wander morrerá na hora.



# Shadow of the Colossus

## Resistência

Esse é um dos quesitos mais importantes do game. Esse medidor, em forma de um círculo rosa, mostra o quanto seu personagem pode ficar agarrados em beiradas e superfícies. Sendo assim, quando estiver escalando o gigante, de tempos em tempos, é necessário achar um lugar seguro para ficar em pé e descansar os braços. Lembre-se que o gigante fica se chacoalhando, tentando derrubar o personagem. Nesse caso, resista com o agarrão. Também tenha em mente que você só poderá mexer o personagem quando ele estiver equilibrado, com todos os apoios. Por isso, às vezes, não é possível carregar o poder da espada até ao máximo, sob o risco de o desequilíbrio pôr tudo a perder.

## Achando os gigantes

Cada um dos colossos fica numa localidade diferente, mostrado no mapa desta matéria. Mas, se quiser encontrar por conta própria ou se guiar mais minuciosamente, é necessário usar a espada com bússola. Quando a arma é erguida, o Sol reflete nela e raios luminosos apontam para várias direções. Agora, basta achar a direção em que todos os raios apontam para uma mesma direção, acompanhados da vibração do controle. Mas isso não funciona na sombra.



## O ponto fraco

O truque da espada também serve para achar os pontos fracos dos gigantes. Geralmente, a cabeça é um deles, mas alguns colossos podem ter vários pontos fracos. Somente a espada é capaz de tirar grandes porções de energia desses seres, mas para isso, é preciso acumular um pouco de força antes de enterrar a espada nas áreas de fraqueza desses inimigos, que é marcado com um símbolo brilhante e azul. As flechas até tiram um pouco de energia, mas a sua função é mais para chamar a atenção dos gigantes. O desafio maior, na verdade, é como encontrar um meio para subir nesses gigantes.



13 - Depois de golpear até fazer sumi-lo, é hora de atacar a ponta das asas. A parte difícil é atravessar o local onde não há pêlos. Espere que o colosso mantenha as asas planas para atravessar correndo para a ponta. Ataque o símbolo e faça a mesma coisa com a outra asa. Se cair, repita todo o processo de subir no gigante novamente, usando a flecha para irritar o ser alado.

## Colosso 1 O Barbudo



14 - Depois de chegar ao templo e descer todas as plataformas, encontre o gigante. Ultrapasse os muros e chegue aos fundos, onde há uma estrutura com pilares. Use a flecha para chamar atenção do gigante e esconda-se nas sombras.



15 - Quando ele se abaixar para verificar, pule em sua barba e escale o colosso. Vá a sua cabeça e golpeie o símbolo. Depois de fazê-lo sumir, siga em suas costas para cravar a espada no segundo ponto fraco.

## Colosso 7 A Enguia



16 - Siga para o lago e suba na estrutura que parece uma torre para encontrar o oponente. Fique nadando próximo a ele para chamar a sua atenção. Quando ele emergir, agarre-se em seu rabo. Quando estiver fora d'água, chegue próximo aos chifres elétricos.



17 - Mantenha distância segura para que não seja eletrocutado na água. E quando emergir, corra para a base do chifre e golpeie o ferimento até destruir o órgão. Faça isso com os três chifres e, por fim, chegue a sua cabeça para pôr fim à vida do colosso. Tente descansar em intervalos regulares para não largar o colosso durante alguns dos longos mergulhos.



20 - De qualquer forma, suba no colosso e crave sua espada no símbolo. Repita a operação. Não fique no local dos tiros, pois eles liberam um gás venenoso.



### Colosso 9 A Tartaruga



21 - Esse é mais um inimigo que será necessário usar o cenário para acabar com sua raça. Use o cavalo para escapar de seus tiros e tente fazer o colosso ficar debaixo de um dos gêiseres.



22 - Se o jato d'água levantar o oponente, chegue perto e atire na parte brilhante da pata que estiver no chão com a flecha.



23 - Isso fará com que caia e permita subir por sua barriga até alcançar o "topo", que é a parte lateral do casco.



24 - Depois que o colosso se

levantar, dê a volta até a parte de trás e siga pelo caminho do meio até chegar a sua cabeça, onde está estampado o símbolo. Golpeie até derrubar o gigante.



### Colosso 10 A Cobra



25 - Use o cavalo e seja perseguido pelo inimigo. Certifique-se que há um bom caminho na frente para percorrer. Prepare a flecha, mira para trás e acerte o olho. Isso fará com que o gigante fique estatelado, mostrando seu ponto fraco.



26 - Suba por uma das pontas e chegue ao ponto fraco. Ele tem dois símbolos ao longo de seu corpo e será necessário repetir o processo pelo menos duas vezes. O atropelo desse inimigo é muito potente e tirará quase toda sua energia. Se isso acontecer, descanse nas rochas gigantes, onde o inimigo não pode chegar.



### Colosso 11 O Touro



27 - Depois de descer o desfiladeiro encontre o oponente. A maior dificuldade

aqui é desviar do inimigo; use a rodada quando ele avançar. Se for derrubado, fica complicado escapar vivo, pois ele continua atacando mesmo com você no chão. Entre no vão entre a parede e as estruturas que mantém chamas.



28 - Suba no topo e espere o inimigo dar uma cabeçada no lugar. Isso fará com que uma madeira caia no chão. Pegue-a e suba para o fogo novamente, acendendo o toco de madeira. Agora, com a tocha, faça o gigante recuar para os fundos e fazê-lo cair.



29 - Isso quebrará a proteção de suas costas. Pule ali e use a espada até tirar-lhe toda a vida. Se não der na primeira vez, repita a operação, usando um lugar alto para subir em suas costas. Até é possível subir pulando, por trás, em suas costas, mas é um pouco complicado.



### Colosso 12 O Búfalo



30 - Para chegar nessa lagoa será necessário segurar-se no pilar e dar a volta. Depois que o colosso aparecer, tente dar a volta nele e chegar à parte de trás, onde há pelos. Percorra as costas do gigante até chegar a sua cabeça, onde há estruturas brilhantes.

# Shadow of the Colossus



31 - Bata com a espada para guiar o gigante para as construções na água. Feito isso, pule no teto e esconda-se atrás do obstáculo para evitar os tiros.



32 - Quando o gigante colocar as patas no local, pule para a sua barriga, agarre-se e golpeie o símbolo. Repita todo o processo até acabar o confronto. Às vezes as estruturas se quebram, sendo necessário guiar para outras dessas construções.



## Colosso 13 O Dragão



33 - Use o cavalo para perseguir esse inimigo aéreo. Use a flecha e atira nas bolsas de ar ao longo de seu corpo. Feito isso, ele abaixará suas asas.



34 - Ainda com o cavalo, chegue perto e pule do animal

direto para a asa, numa cena digna dos filmes de Hollywood. Tente escalar e ficar na parte de cima quando o inimigo levantar as asas.



35 - Percorra duas costas e ache os três pontos fracos, que estão atrás de estruturas que lembram "flaps" de avião. É possível acabar com tudo em duas "viagens", mas, se precisar, repita o processo quantas vezes for necessário.



## Colosso 14 O Buldogue



36 - Esse templo está depois de passar uma caverna com um pequeno lago. Na parte mais ao fundo do templo, dorme o colosso. Seu ataque é parecido com o 11º inimigo e pode ser letal. Tente desviar rolando e suba no pilar derrubado.



37 - Depois, pule para as plataformas e nas estruturas que parecem uma torre. Atire no inimigo para chamar sua atenção e ele dará trombadas contra a torre. Feito isso duas vezes, o lugar cederá. Use-a de apoio para alcançar novas plataformas. Feito isso com a última torre, voltará para o local inicial.



38 - Agora, suba na plataforma rachada e chame a atenção do inimigo. Ele correrá contra os pilares e a plataforma cairá sobre o colosso, revelando seu ponto fraco.



39 - Suba em algum lugar alto e pule em suas costas, onde está seu ponto fraco.



## Colosso 15 O Gorila



40 - Olhe as laterais do cenário e note que há locais em que há plataformas no alto, mas que está fora do alcance de seu pulo. Atraia o gigante e faça-o pisar no bloco do chão e, assim, alcançar a plataforma superior.



41 - Na parte de cima, atire flechas perto dos pilares para que o gigante use seu golpe e derrube a estrutura. Use os escombros para subir nas plataformas mais altas até chegar na "ponte" que liga os dois lados, que também poderá ser detonado pelo gigante.



42 - Quando ele chegar perto, pule sobre o colosso e acerte-lhe sua cabeça.



43 - Depois de o símbolo sumir, desça pelo braço direito e acerte o ferimento na parte de trás do braço, perto do bíceps. Isso fará com que largue a espada.



44 - Agora, volte ao chão e espere o ataque de soco. Desvie, suba na palma da mão e crave a espada. Depois de acertar o ferimento no braço, é possível cair dali e se segurar no antebraço para, depois, chegar à mão.



## Colosso 16 O Último Colosso



45 - Antes de chegar ao templo, é necessário passar pelo portão. Fique em cima do emblema no chão e levante sua espada para abrir a entrada.



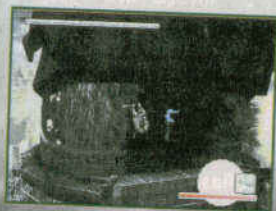
46 - Ao chegar perto da ponte, monte no cavalo, ganhe distância e corra em direção à ponte. Depois, suba pelos vãos e paredes para chegar ao topo, onde está o último colosso do game.



47 - Fique atrás dos obstáculos para bloquear os tiros e siga para a direita, onde há um buraco e uma passagem subterrânea. Depois de chegar à superfície novamente, passe de barreira em barreira, se protegendo dos tiros. Entre em mais uma passagem e saia por uma boca lateral. Dependure-se e contorne o obstáculo. Continue indo de barreira em barreira e entre na última passagem subterrânea, que leva para dentro do colosso.



48 - Vá para a parte de trás e escale o chefe. Continue escalando o chefe até o topo.



49 - Ao chegar à área com

pêlos, procure pelo ferimento e crave sua espada. Espere um pouco e pule para a mão esquerda. Escale o braço até chegar à área próxima ao bracelete brilhante.



50 - Enterre a espada no ferimento e espere a mão direita. Pule nela, vá para as costas da mão e crave a espada.



51 - Quando o chefe apoiar o braço direito na mão esquerda, fique de pé e atire uma flecha no ombro esquerdo - use a espada antes para saber a localização exata. O colosso levará a mão direita para o ombro.



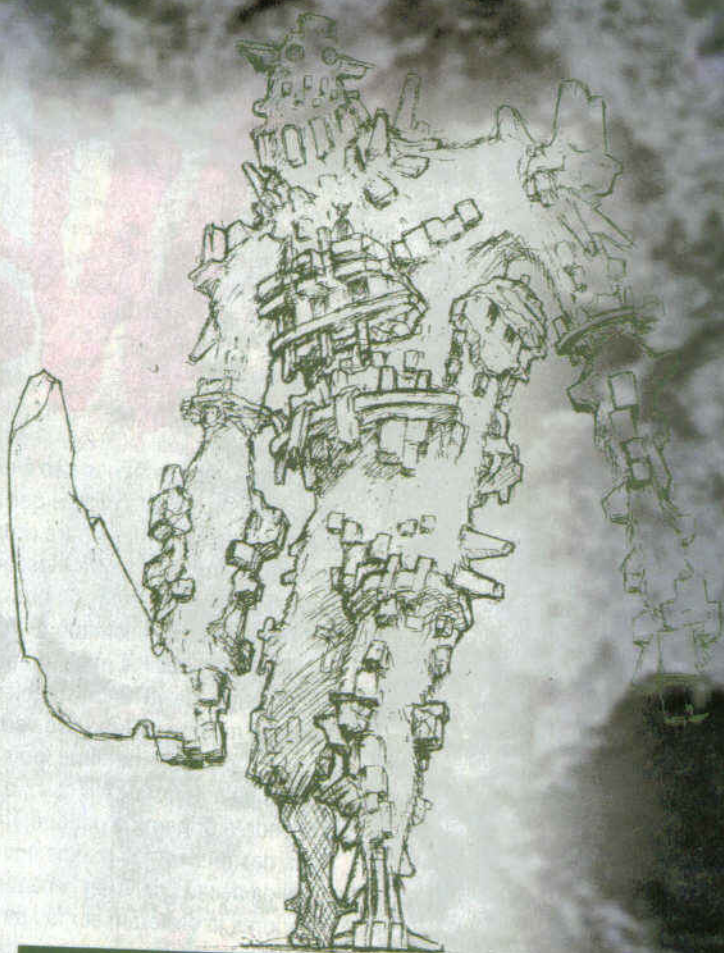
52 - Dali, suba para a cabeça e acabe com o último gigante do jogo.



## Final



53 - Agora é só curtir o fantástico final do game. Veja com seus próprios olhos.



### Itens especiais

Depois de terminar o jogo aparecem as opções para a dificuldade Hard e um modo de Time Attack. Dependendo da dificuldade escolhida nesses modos de jogo, os itens podem mudar, caso consiga obter sucesso.

Item	Descrição
<b>Dificuldade Normal</b>	
Whistling Arrow	A flecha faz um barulho no ar e distrai o colosso
Cloak of Force	Causa mais danos
Mask of Strength	Melhora a sua força
Lizard Detection Stone	Mostra a localização dos lagartos no mapa
Fruit Tree Map	Mostra a localização dos frutos no mapa
Mask of Power	Melhora a sua força
Cloak of Deception	Você fica invisível para os gigantes
Flash Arrow	Atira flechas explosivas

<b>Dificuldade Hard</b>	
Harpoon of Thuder	É uma lança com longo alcance
Sword of the Sun	Mostra a direção do colosso mesmo na sombra
Fruit Tree Map	Mostra a localização dos frutos no mapa
Shaman's Cloak	Melhora a defesa
Lizard Detection Stone	Mostra a localização dos lagartos no mapa
Shaman's Mask	Melhora a defesa
Cloth of Desperation	Pode ser usado como pára-quadras
Queen's Sword	Mata os colossos com um golpe



# THE WARRIORS



## The Warriors

Roster  
Ação/Luta  
7 jogadores

**8.8**

**Controle** **8.0**

O sistema de lutas sempre foi um dos pontos fortes do jogo, mas aqui ele é aprimorado. Todas as manobras são comandadas intuitivamente.

**Diversão** **9.0**

Aqui há uma gama de possibilidades para encontrar uma verdadeira guerra de gangues, muitas opções e missões além das principais.

**Gráfico** **7.5**

Tem o mesmo de qualidade bem a nível das atuais engines, mas os ambientes poderiam ter um pouco mais vida.

**Som** **8.5**

Por vezes são difíceis de ouvir no início do jogo, mas ao longo do tempo o som se torna mais agradável e o diálogo mais compreensível.

### Definitivas - Por Marjorie Bros

Os gráficos não são exatamente uma obra-prima e a música de fundo poderia ter um pouco mais de variedade. Apesar disso, o jogo é muito divertido e vale a pena.

Jogos que vêm de filmes não é exatamente novidade, mas agora parece que as produtoras estão voltando os olhos para os clássicos do cinema. É um "007 contra Moscov" de um lado, "Poderoso Chefão" do outro, e por aí vai. E, "The Warriors", chamado de "Os Selvagens da Noite" no Brasil, é mais um que explora um filme antigo, de 1979, mas não se trata de contar a mesma história. Na verdade, o jogo amplia o universo do filme, pois conta seus episódios anteriores. No caso, o jogador ficará sabendo a origem da gangue The Warriors, uma das muitas das guetas nova-iorquinas no final da década de 70 pela história do filme. Os criadores já disseram ser fãs de filme como esse e que também foi inspiração para a série Grand Theft Auto. E não por acaso, os dois jogos compartilham algumas similaridades, apesar de The Warriors ser mais centrado nos combates e ter menos elementos de exploração. Quer dizer, grande parte das

missões das missões do jogo será espantar as gangues adversárias, tomar seus territórios picando seus símbolos e promovendo armazéns. Além dos rivais, a polícia será outro dos inimigos de seu grupo. E se precisar de grana, o negócio é furtar lojas, assaltar pessoas e roubar som de carro, tudo com minigames bem imaginativos. Como a briga é entre gangues, os combates terão muitas pedras e a bagunça é grande. Você, quando líder, poderá usar diversos comandos para ordenar seus companheiros, como promover o caos ou destruir tudo que vir pela frente. Claro que além das missões principais, há objetivos alternativos, partidas Flashback, que conta histórias mais remotas - e toneladas de minigames, como a Army of Darkness, que homenageia jogos de ação do passado. The Warriors não tem o tamanho da série Grand Theft Auto, mas possui volume de jogo para divertir por muito tempo.



## Comandos

### XBox

- X = Golpe rápido
- A = Golpe forte
- S = Agarramento
- Y = Pegar objetos/Ação
- Preto = Guardar
- Branco = Coloca a câmera de frente
- L = Correr/Destruir alvo
- R = Travar alvo/Ativa a mira quando estiver com um objeto nas mãos

### Direcional digital

- Direita = usa o Flash
- Esquerda = usa o flash para curar um membro
- Analogico direito = Vira a câmera clicando muda a distância de câmera
- Analogico esquerdo = Mover-se clicando ativo as ordens
- Start = Menu
- Back = indica quanto você tem de energia

### PlayStation 2

- X = Golpe forte
- = Golpe Rápido
- △ = Agarramento
- = Pegar objetos/Ação
- R1 = Bloqueio/Olhar para trás quando estiver correndo
- R2 = Ativa as ordens
- R3 = Mudar a distância da câmera
- L1 = Travar alvo/Ativa a mira quando estiver com um objeto nas mãos
- L2 = Correr/Destruir alvo
- L3 = Coloca a câmera de frente

### Direcional digital

- Direita = usa o flash
- Esquerda = usa o flash para curar um membro
- Start = Pause
- Select = Menu



**001** - No início do jogo, vá em direção de área com feixe de luz amarelo para aprender os movimentos e como movimentar a câmera.



**002** - Teste os golpes e agarramentos, apertando os botões que aparecem na tela.



**003/004** - Quando estiver cercado pelos bandidos, faça socos em múltiplas direções, mantendo o analógico esquerdo na direção dos oponentes. Agarre um bêbado e mantenha o analógico esquerdo na direção do bêbado que estiver próximo, aperte novamente o botão de agarrar para apressar um bêbado contra o outro. Pegue o bastão na mão apertando o botão que aparece na tela. Continue batendo neles até sua barra de energia no canto superior esquerdo da tela acabar e começar brilhar; aperte os botões que aparecem na tela para entrar no Rage, ataque os bêbados, com seu Rage você fica mais forte, faça a combinação de botões que aparece na tela para fazer um golpe especial durante o Rage; faça as combinações que aparecem na tela, depois acabe com todos os bêbados para seguir para o próximo teste.



**005** - Para entrar para o gangue, mostre que você é bom da briga, faça os golpes que você praticou, pegue uma arma no chão se for preciso e dê uma surra neles.



**006** - Quebre a porta da loja, entre quebre as vitrines, pegue as jóias e o dinheiro na caixa. Obs: para pegar o dinheiro dentro da caixa, bata na caixa até quebrá-la.



**007** - Depois quebre a janela do carro para roubar o toca fitas, após quebrar a janela aperte o botão que aparece na tela, mova o analógico esquerdo no sentido anti-horário para poder desparafusar o toca fitas.



**008/009** - Faça um assalto na rua, vá em direção do homem que anoto de sair do telefone, espere-o, aperte o botão que aparece na tela, depois gire o



analógico esquerdo até sentir uma vibração no controle e mantenha o analógico na direção, quando parar de vibrar procure outra direção que vibre e mantenha novamente na direção, faça isso até conseguir escher a barra vermelha que aparece na tela. Seja rápido pois a barra de telas é o tempo que você tem.



**010** - Após fazer todos os testes, vá em direção do feixe de luz vermelho.



**011/012** - Siga e aperte o botão que aparece na tela para pular por cima da grade.



**013/14** - Siga seu irmão do gangue, pule na fixação e suba pela parede para chegar em cima da laje, chegando em cima, faça um salto em direção da janela, aperte o botão que aparece na tela para saltar; depois na sequência faça um salto mantendo o botão de correr

pressionado e aperte o botão de pulo para fazer um salto longo em direção do seu amigo.



**015** - Desça e continue seguindo o membro do gangue.



**016** - Nesta parte, corra e aperte o botão de ataque para quebrar a cerca de madeira.



**017** - Se aproxime do cara que vende o flash, compre e aperte o comando que aparece na tela para usar. Obs: o flash serve para acabar sua energia.



**018** - Após ser atacado pelo gangue dos Destroyers, chame seus membros, clique e mantenha pressionado o analógico esquerdo e analógico direito coloque o comando que aparece na tela para cima.



**019** - Vá em direção da letra W no radar, siga pelos becos se orientando pelo caminho marcado no radar.

# The Warriors



**020** - Após encontrar com o membro da gangue, continue indo em direção da letra W na rua. Pegue objetos que estiverem no caminho, entregue aos membros da sua gangue para que todos fiquem armados. Aproxime-se do membro, aperte o botão que aparece na tela para entregar a arma.



**021** - Pegue um flash no canto.



**022** - Siga o caminho pelas becas, pulando as grades até chegar a letra W no radar.



**023** - Faça a volta pelo beco para chegar até seus amigos que estão algemados na rua. Aperte os botões que aparecem na tela alternadamente até que a barra fique cheia, solte os membros da gangue.



**024/025** - Pule a grade e siga em direção da próxima letra W. Faça a volta pelo beco.



**026/027** - Chegando na letra W, ajude o membro da gangue que está preso a ser pego pelos guardas. Mantenha pressionado o analógico esquerdo e com o analógico direito e coloque o comando para baixo, assim os membros da gangue não te seguirão, suba as escadas, arremesse uma garrafa na área marcada com um feixe de luz amarelo, posicione a mira em cima do feixe de luz até mudar para cor vermelha e aperte o botão que aparece na tela para arrastar.



**028/029/030** - Nesta parte,



mantenha pressionado o analógico esquerdo, com o analógico direito coloque o comando na diagonal para baixo e esquerda, os membros da gangue vão começar quebrar tudo que estiver pelo caminho, destrua o carro da polícia, depois vá em direção do feixe de luz amarelo.



**031** - Destroe a fechadura da porta, aperte o botão que aparece na tela no momento que a trava de fechadura estiver passando em cima de área vermelha.



**032/033** - Entre a rua e siga o caminho até a porta dos fundos, faça o mesmo esquema para destruir a fechadura.



**034** - Siga em frente pelo beco, suba a escada para chegar na próxima letra W.



**035/036/037** - Aqui, mantenha pressionado o analógico esquerdo, clique com o analógico direito o comando na diagonal para cima e esquerda, agora os Warriors estão prontos para uma batalha contra os Destroyers, vá para cima dos Destroyers, utilize os golpes que você praticou até derrotar todos eles.



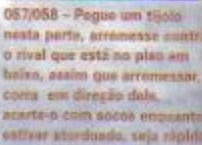
**038/039** - Suba pelas calças até a plataforma acima, faça um pulo para cima do símbolo dos Destroyers, controle com o analógico esquerdo o círculo que está sobre a linha na tela, passe ele por cima de toda a linha reconfigurando o contorno sem deixar escapar muito. Depois desça e vá em direção da letra W.



**040041** - Continue picando nas áreas marcadas com um W amarelo, se esconder o spray compre mais no cara com um ícone verde em cima, se não tiver dinheiro, faça um assalto nas pessoas que estiverem passando na rua, ou então, dê uma surra no vendedor de spray e tome o spray a força.

**045** - Continue indo em direção das letras W amarelas para fazer as pichações, caso precise de dinheiro faça os assaltos, retorne para comprar mais spray.

**049050051** - Continue picando nas áreas marcadas com W, bata nos rivais que estiverem no caminho para ganhar dinheiro, roube as tocas fitas nos carros, compre mais spray se precisar, vá até a feira que está rolando no quintal da casa e dê uma surra nos rivais, termine de picar a área, vá para a letra W vermelha.



**046** - Se estiver sobrando dinheiro, compre um flash com este cara que no bico.



**042** - Depois de picar nas áreas, vá em direção da letra W.

**047** - Se quiser ser solidário com um mendigo, aproxima-se de uma esmola, às vezes eles podem te dar informações.



**052000** - Aproxime-se lentamente do rival que está de costas, fique sobre a sombra e mantenha o botão que aparece na tela pressionado. Quando estiver próximo aperte em dos dois botões que aparecem na tela para derrubar o inimigo. Siga e faça o mesmo com o rival que está logo adiante.



**048** - Após picar nas áreas, vá em direção do W vermelha para chegar na próxima área a ser picada.



**059** - Siga as setas, pegue o máximo de spray nesta caixa; depois faça a pichação em cima do símbolo dos Destroyers que está na parede, faça as várias camadas para colocar o símbolo do Warriors por cima. Após terminar vá para a letra W vermelha para ir embora.



**043044** - Após ir em direção da letra W, mantenha o analógico esquerdo pressionado, coloque som o analógico direito e comendo na diagonal para cima e direita, assim spray guardará não proteger você.





# The Warriors



**060/061** - Na base dos Warriors, na televisão você vê sua статуя, na máquina de pinball você pode jogar mini-games tirando uma luta contra os membros dos gengues, completando as missões Story, você abre personagens e armas para o mini-game. Nas letras W rosas, você pode fazer missões não obrigatórias. Pegue o rádio que está próximo à escada e aperte o botão que aparece na tela para trocar de estação.



**062/063/064/065** - Deixe a escada e vá até a porta de trás onde tem uma área de treino fútil. Faça umas barras e arrastando, aperte o botão que aparece na tela repetidas vezes e pratique seus golpes. No caso de parada. Olhe toda vez que completar uma missão story, você está está área e malhe com o personagem, assim você vai fortalecendo seu grupo.



**066** - Após malhar, suba as escadas, vá até a letra W amarela para fazer a próxima missão.



**065** - Dê as ordens para seu gengue destruir tudo pelo caminho. Siga em frente pelas becas.



**070/071** - Entre nas lojas quebre as vitrines e vidraças, destrua o máximo de coisas



que estiverem no caminho, pegue as coisas de valor para ganhar dinheiro.



**072** - Destrua os carros que estiverem na rua, roube as coca fitas, destrua as coisas até encher a barra de destruição que aparece na tela, depois siga em frente pelas becas, pule as grades. Observe pelas setas dos becas, você pode encontrar caras vendendo flash e spray.



**073/074** - Chegando mais adiante, roube a coca fita do carro. Após completar a barra de destruição, vá em direção do W vermelho no radar.



**075/076** - Continue com o



traga de choque, seja rápido, coloque o comando para os caras protegerem você, roube as coca fitas nos carros, um está logo adiante, o outro está no beco sem saída, seguindo e espreite bem no começo, depois de roubar as coca fitas, vá para a letra W amarela.



**077/078/079** - Vá até o W vermelho que aparece, depois de encontrar com o gengue das Funas, corra mantendo o botão de corrida pressionado, vá em direção do W vermelho para escapar pelo metrô.



**080** - Vá para a próxima letra W amarela para fazer a missão seguinte.



**081** - Ocupa as escadas do metrô em direção do W vermelho.



vá em direção do W amarelo, retroce o símbolo do Warriors nessa parte, sa acabar o spray, vá até o cara que vende que está atrás do símbolo do Warriors, se não tiver dinheiro para comprar, faça uns assaltos na rua.

092/093 - Chegando aqui, coloque seu grupo para atacar, anabe com todos os Orphans.



094/095 - Após a briga terminar vá para o próximo W vermelho, chegando aqui destrua o carro de Sully's, coloque seu grupo para destruir o carro e tome cuidado com os Orphans que vão atacar.



096 - Retornando para base, faça uns exercícios físicos, depois vá até a letra W amarela para ir para próxima missão.



097/098 - Destrua as bicicletas.



099/100 - Após sair do metro, siga em frente até o W vermelho, não cause confusão.



101/102 - Após a reunião das gangues, faça o símbolo do Warriors na área com um W amarelo, seja rápido, termine todo o símbolo antes das outras gangues, fique de olho nos lugares onde aparece o spray, quando aparecer corra em direção dele antes que os outros caras peguem primeiro, se já estiverem no seu frente, aguarde aparecer o próximo spray, corra em direção dele para chegar primeiro. Se for preciso ordene seu gangue para atacar os caras, assim eles serão atropalhados pelos caras de sua gangue, mas fique esperto, pois os caras das outras gangues irão atrás de você para atacá-lo.



082/083 - Corra em direção dos Orphans, dá ordens para seu grupo atacar, ajude seu grupo para dar uma surta neles.



084 - Após a briga terminar, vá em direção do W amarelo.



085 - Siga em frente pelo beco, pule nesta parte para alcançar o W vermelho.



086 - Chegando nesta parte, coloque seu grupo para atacar e acabe com todos os Orphans que aparecerem, depois vá para o W vermelho.



087/088/089/090 - Persiga Jesse usando o botão de correr até chegar nesta parte, chame seu grupo para dar uma surta nos caras, quando só faltar Jesse, agarre-o para interrogá-lo, faça o mesmo esquema do assalto. Depois vá em direção ao W vermelho.



091 - Continue batendo nos Orphans que aparecerem, vá para o W vermelho seguinte.





# The Warriors



**102/104** - Depois que a luva entre as gangues começa, aperte o botão neste canto para chamar o elevador. Imita-se do ataque das gangues enquanto o elevador não chega, após chegar, entre com sua gangue para escapar.



**105** - Chegando na cobertura do prédio, pegue os tijolos que estão chão, assim eles estarão a ganhar que saque o anelão da madeira, localizá-lo acima do lado.



**106/107** - Nesta parte, corre

das gangues rivais, siga em frente, pule as grades correndo para saltar de uma vez, pendure-se para subir as paredes, tome cuidado na hora de saltar para o próximo telhado, aperte o botão que aparece na tela para não cair, pule de telhado em telhado até conseguir chegar na galeria da arte.



**108/109/110** - Chegando na galeria, destrua todas as obras de arte, faça o comando para seus caras começarem a destruir tudo, piche um cima dos quadros, seja rápido, acabe com a galeria toda antes que o tempo acabe.



**111** - Vá para a letra W amarelo para fazer a missão seguinte.



**112/113/114/115** - Siga em direção do W vermelho, quando cruzar com a gangue dos Hurricanes, faça o comando para seus caras atacarem, dê uma zurrá nos rivais, depois roube o toca fitas do carro deles, siga em frente até o W vermelho. Vá pelo lado, corra e quebre a cerca de madeira.



**118/117/118** - Enfrente os Hurricanes que estiverem no caminho, faça a volta no quarteirão, entre pelo beco para chegar no W vermelho.



**119** - No bilhar, dê uma zurrá nos caras. Coloque sua gangue para atacar, pegue os objetos do cenário e arrastasse para inimigos.



**120/121** - Após a briga no bilhar terminar, corra atrás de Sanchez, siga o W amarelo no radar, seja rápido não deixe que escape. Nesta parte vá pelo caminho de cima para pegar um flash, em seguida volte para o piso de baixo a direita, continue perseguindo o rival.



**122** - Chegando aqui, ordene que seus caras ataquem, bata nos rivais até acabar com todos eles.



123 - Continue correndo atrás de Sanchez.



124/125 - Bata nos caras que estiverem no caminho, continue indo atrás de Sanchez.



126/127/128 - Chegando nos chefes, pegue as garrafas e tijolos que estão no chão, arremesse contra o rival, corra para escapar de seus ataques, fique fazendo voltas ao redor do cenário, quando aparecer um inimigo que vai atirar coisas, tome cuidado para não ser acertado, concentre-se em continuar

arremessando os objetos no chefe até matá-lo, quando vier o segundo chefe, faça o mesmo esquema.



129 - Vá para a próxima missão.



130/131 - Ordene que sua gangue ataque os Hi-Nats, mantenha a defesa pressionada e contra-ataque com o soco rápido, dê uma surra nos caras.



132/133 - Corra até este canto onde estão uns rivais que ficam arremessando as coisas, quebre as coisas, bata nos caras, aperte o botão vermelho na parede.



134 - Após dar uma surra nos caras, siga em frente por este caminho.



135/136/137 - Continue batendo nos rivais que aparecerem, depois vá em direção do W amarelo e aperte o botão vermelho na parede.



138 - Deixe até o próximo W amarelo.



139 - Aperte repetidas vezes o botão que aparece na tela para correr do trem fantasma.



140/141/142 - Chegando nesta parte, coloque sua gangue para atacar, acabe com todos os rivais, depois suba pela plataforma, vá em direção do W vermelho.



143/144/145 - No chefe tome cuidado com as gases que saem do chão, dê uma surra nos rivais que estiverem abaixo, pegue os objetos no chão, aperte o botão para mirar e arremesse os objetos no chefe, quando ele descer, continue arremessando os objetos nele, desta vez só arremesse, não precisa mirar, fique mantendo distância dele, continue arremessando os objetos até derrotá-lo.



146 - Vá para a letra W amarela para fazer a próxima missão.



# The Warriors



147/148/149 - Siga em direção dos W amarelos no radar, cobre dos comerciantes o serviço de proteção de área.



150 - Após receber o dinheiro, vá até o W vermelho.



151/152/153 - Defenda os pontos comerciais do ataque dos Destroyers, vá até os W amarelos no mapa para impedir que os Destroyers acabem com os estabelecimentos, dê ordens para sua gangue atacar, preste atenção nas barras de energia que aparecem na tela, elas indicam a quantidade de coisas que ainda restam, não delas que destroem tudo.



154 - Depois de defender os comerciantes, vá em direção do W vermelho.



155 - Nesta parte, pague um objeto no chão, comece a lutar no radiado que está no portão, tome cuidado com os objetos que são lançados entre você, seja rápido e quebre o cadeado para conseguir fugir.



156/157/158 - Vá em direção dos W amarelos no radar, entre nas lojas, quebre tudo até a barra de energia acabar, pegue os objetos de valor. Esta nos Destroyers que aparecerem, acabe com todos eles.



159 - Depois de destruir tudo e acabar com todos os destroyers que estiverem na área, vá em direção do W vermelho.



160/161 - Vá em direção do W amarelo a direita, dê uma surra no cafétil e nas prostitutas.



162/163 - No próximo W amarelo, ordene que seus caras ataquem, dê uma surra nos Destroyers, quebre toda a mobília que está na rua.



164/165 - Siga em direção do W amarelo, ordene seus caras para atacarem, dê uma surra em todos os Destroyers.



166 - Depois de bater nos caras, vá até o W vermelho.



167/168 - Vá em direção dos W amarelos no radar, dê uma surra nos Destroyers que estão marcados com a letra W amarelo.



169 - Após bater em todos os caras, vá para o W vermelho.



170/171/172/173 - Siga em frente até o próximo W vermelho, invada a base dos Destroyers, tome cuidado, pegue armas no chão e bata nos rivais que estiverem no caminho, suba as escadas, siga em frente, quebre as caixas para prosseguir.



174 - Abra o portão para conseguir seguir adiante.



175 - Siga em frente até o próximo W vermelho.



176/177 - Chegando no bilhar, ordene que seu grupo ataque, pegue os tacos de bilhar e flash que estiverem no chão, dê uma surra nos Destroyers.



178/179 - Persiga o membro dos Destroyers que está fugindo, não deixe ele perceber que está sendo seguido, fique na sombra quando ele parar.



180 - Após chegar no local, vá em direção do W vermelho.



181 - Chegando no chefe, pegue os objetos que estiverem espalhados no chão e arremesse em Virgil, corra para desviar de seus ataques, continue arremessando os objetos nele.



182 - Após Virgil fugir, vá em direção do W amarelo.



183 - Nesta parte, Virgil irá se esconder na sombra, preste atenção nos cantos escuros, quando conseguir ver seu vulto, arremesse os objetos nele, não se aproxime dele, pois ele irá usar um golpe baixo.



184 - Siga novamente Virgil até o W amarelo.



185/186/187 - Enfrente Virgil, tome cuidado com as chamas, mantenha distância dele, arremesse os objetos até conseguir tirar toda sua energia, se for preciso use flash.



188/189 - Retornando a base dos Warriors, vá para o próximo W amarelo, chegando na estação do metrô, coloque seus caras para atacarem, arremesse um Turnbull no trem quando estiver passando.



190 - Depois de arremessar um rival no trem, vá para o W vermelho, cuidado com os guardas, chame seus caras, corra em direção do W. Otr: se os guardas prenderem um dos seus caras, liberte-o para chegar até o W vermelho e prosseguir.



191 - Após chegar no local, converse com o cara da porta.

# The Warriors



**192** - Depois de conversar com o cara da porta, faça uma busca pelo bairro, roube as toca fitas nos carros, assalte os membros da gangue dos Turnbull até conseguir a cota de dinheiro que aparece na tela.



**193** - Retorne para o W vermelho.



**195/196** - Vá em direção do W amarelo, pegue o alfinete de pressão. Entre na loja adiante e sequele todos os objetos de valor. Depois vá em direção do W vermelho.



**196** - Siga em frente pelo beco, ao encontrar um mendigo e bêbados, dê uma esmola para cada um, assim você irá recrutá-los para a missão.



**197** - Continue indo adiante até chegar no W amarelo.



**198** - Ordene seus caras para atacarem, dê uma surra nos rivais.



**199/200** - Quebre a porta para poder entrar, vá em direção do W vermelho.



**201/202** - Após entrar no bar, dê uma surra nos rivais, use flash se for necessário.



**203** - Vá em direção do próximo W vermelho.



**204** - Pule nesta parte para chegar no W.



**205/206** - Chegando no chefe, ordene que seus caras que estão na plataforma do outro lado ataquem, depois que eles acertarem um objeto no chefe, ele irá mudar de posição, pegue um objeto e arremesse em sua direção mantendo a mira na direção dele até ficar vermelha, depois aperte o botão para arremessar. Continue o mesmo processo até conseguir derrotá-lo.



**207** - Voltando à base, vá até o W amarelo e aceite a próxima missão.



**208** - Depois de conversar com a gangue, procure pela cidade os carros com toca fitas, roube cinco ao todo.



**209/210** - Arruine as portas das lojas, apanhe todos objetos de valor, roube 50 ao todo, quando aparecerem os guardas, fuja e se esconda nas sombras até o alarme passar, depois de ter feito tudo, vá até o W amarelo no rodar, plante uma bomba no carro dos policiais, depois vá até o W vermelho a planta as bombas nos W amarelos, após plantar todas bombas, vá para o próximo W vermelho.



**211** - Voltando à base, vá até o W amarelo para aceitar a próxima missão. Na garagem dos trens, nesta caixa, pegue o máximo de spray que puder corromper, vá para o W vermelho.



**212** - Chegando no W vermelho, cuidado para não ser visto pela gangue dos Moon Runners, vá até os locais sinalizados pelo W amarelo, faça a marca dos Warriors nos trens.



**213** - Siga em frente por dentro do vagão do trem. Vá até o W vermelho.



**214** - Saíndo do vagão, vá até a porta e destranque a fechadura.



**215** - Destrua o rádio.



**216** - Depois de destruir o rádio, vá em direção dos W amarelos, faça o pichação nos trens, tome cuidado para não ser visto.



**217** - Após terminar as pichações, suba as escadas para ir até o W vermelho.



**218** - Bata nos guardas que aparecerem, se estiver complicado cuidar de todos os guardas, corra e se esconda na sombra até o alarme passar, depois vá até os últimos dois W amarelos e termine de pichar os trens.



**219/220** - Acabando as pichações, chame seus caras e corra até o W vermelho para escapar.



**221** - Vá até o próximo W amarelo na sua base, chegando na missão, siga em direção do W vermelho.



**222** - Ordene que sua gangue ataque, dê uma surra nos Turnbull. Após a briga terminar, vá até o W vermelho.



**223/224** - Na parte seguinte, esconda-se nas sombras e arremesse uma garrafa de outro lado para distrair a atenção dos caras que vigiam a passagem, quando eles forem na direção da garrafa quebrada, passe pelo caminho sem ser visto, siga em direção do W vermelho.



**225** - Destranque o cadeado para seguir adiante.



**226/227/228** - Vá em direção do W vermelho, abra pela entrada do galpão, dê uma surra nos caras que estão lá dentro, depois aperte o botão na parede para ir até o W vermelho seguinte.



**229/230** - Siga em direção do W amarelo, tome cuidado com os vigias nas bancas, ordene que seus caras esperem na sombra, siga em frente com cuidado para não ser visto, se esconda próximo ao posto de vigia, quando o vigia voltar, ataque-o por trás, continue com cuidado, chame seus caras depois que limpar o caminho e mantenha seu grupo escondido.



**231/232** - Suba as escadas e atravesse esta parte correndo para chegar até o W amarelo.



**233** - Dê uma surra nos Turnbull nesta parte.



**234/235** - Continue em direção ao próximo W amarelo, ordene que seus caras esperem na sombra, continue o mesmo esquema para eliminar os vigias, cuidado com o ônibus que passa na rua. Espere o momento certo para comar até a próxima sombra.



# The Warriors



**138** - Suba pelo toldado nesta parte para chegar próximo ao W amarelo, elimine a última vigia, chame seu grupo e siga.



**237** - Destranque o portão, siga adiante.



**238** - Ordene que seus caras ataquem, bata nos rivais.



**239** - Após encontrar com mais membros dos Warriors, siga em frente subindo as escadas, vá até o W vermelho.



**240** - Aqui, mantenha o botão de correr pressionado, aperte o botão de pulo para pular as grades e o botão de bater para quebrar as vidraças. Obs: cuidado, não demore para pular e quebrar as calças.



**241** - Na fuga seguinte, aperte o botão que aparece na tela repetidas vezes para seu grupo escapar.



**242/243** - Vá em direção do W vermelho, chegando nele, ordene que seu caras ataquem os Orphans, dê uma surra nos rivais. Continue em direção ao próximo W vermelho.



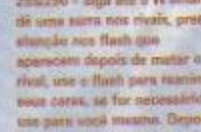
**244/245/246/247** - Nesta parte, a polícia prende vários caras da sua gangue, faça o seguinte esquema, fique na sombra observando o movimento dos guardas, use as garrafas que estão nas caixas para distrair os guardas, quando estiverem distante de um de seus caras que estão presos, vá em direção do W para libertar seus caras, tome cuidado e mantenha seu grupo na sombra, pegue os flash pelo cenário, use nos caras feridos, depois de libertar todos os caras, chame os caras e vá para o W vermelho. Obs: Há três flash dentro da loja que está próxima do W vermelho, mas é necessário muita paciência para poder entrar. Fique na sombra até nenhum guarda estar por perto, seja rápido e destranque a fechadura da loja.



**251** - Seja rápido nesta parte para destrancar a fechadura.



**252** - Continue correndo até o W vermelho.



**253/254** - Depois de tanto correr, enfrente os jogadores de baseball, pegue um de seus tacos e dê uma surra nos caras.

**255/256** - Siga até o W amarelo, dê uma surra nos rivais, preste atenção nos flash que aparecem depois de matar o rival, use o flash para reanimar seus caras, se for necessário, use para você mesmo. Depois de bater em todos rivais, vá até o W vermelho.



257/258/259 - Chegando no chafé, ordene seus caras para atacarem, pegue os tacos e bolas de baseball, mate todos os rivais e acabe com o chefe deles. Use os flash que você acumulou.



250/261 - Após chegar na moradia das Lizias, fale com a mulher que está na porta, depois que as mulheres começarem atacar, seja rápido, acerte golpes fortes na porta para escapar. Óia: Cuidado com a mulher que está disparando, fique fazendo zig-zag para sair de mira.



262/263 - Na hora que os Punka entrarem no banheiro, tente fazer uma emboscada apertando o botão que aparece na tela, ordene seu grupo para atacar, dê uma surra nos caras.



264/265 - Quando os caras agarrarem a mulher, dê uma surra nos caras e ordene seu grupo para ter dar cobertura, defenda a mulher do ataque dos Punka, depois de ter derrotado todos, vá até o W Vermelho para sair.



266/267/268 - Após descer do trem, aperte o respectivo botão que aparece na tela repetidas vezes para escapar.



269/270 - Ao chegar na praia, enfrente Luther em uma luta mano a mano, fique esperto com seus golpes, tente esquivar quando ele vier correndo, acerte uma boa combinação de golpes sem parar, quando ele estiver atordado, agarre-o e leve para o chão, acerte mais um soco em seu rosto até ele desistir.



271/272/273/274/275/276 - Na perto final, Luther vai apelar, quando estiver disparando, mantenha-se atrás do barco que está virado, pegue uma das garrafas que estão no chão, aperte o botão de mira e posicione a mira em cima de Luther até ficar vermelha, depois aperte o botão para atremessar. Após acertar a primeira garrafa em Luther, espere o momento em que ele estiver carregando a arma, mova-se para próximo dele onde há umas tábuas, cubra-se atrás das tábuas, pegue as garrafas e acerte nele, seja rápido, após alguns disparos a tábua vai quebrar, quando isto acontecer procure proteção na tábua ao lado. Depois de acertar várias garrafas em Luther, a gangue irá em sua direção para atacar, corra para do trás do barco para enfrentar os caras sem problema, após enfrentar os caras, aproxime-se das tábuas e acerte mais umas garrafas em Luther. Após acertar mais uma tábua, use e faça pers acertar Luther, arrastasse e apertando os botões que aparecem na tela.



277/278/279 - Warriors conseguem provar quem é o verdadeiro culpado e voltam em paz para casa. Fim.

# Soul Calibur

o eterno confronto entre a espada do bem contra a do mal

A série Soul Calibur nasceu em 1995 nos arcades japoneses, com o nome de Soul Edge, que vinha a ser o nome da espada maligna que guerreiros do mundo todo estavam atrás. A produtora Namco já tinha um jogo de luta famoso, o Tekken, e talvez para se



diferenciar do game turma de Heihachi e Kazuya, resolveu criar um sistema com base em armas brancas e uma história baseada no passado, para justificar as espadas, samurais e guerreiros de armaduras. Depois de um relativo sucesso nos arcades, uma versão ajustada foi levado ao PlayStation. O game foi parar nos EUA com o nome de Soul Blade e trazia algumas mudanças no elenco de personagens. O jogo chamou atenção pelos belos gráficos, uma introdução caprichada e uma trilha sonora competente, além de o sistema de jogo ser bem mais compreensível que a série Tekken. Mas foi com a continuação Soul Calibur, nome da espada benevolente que faz oposição à Soul Edge, que a franquia ganhou um salto de popularidade. Se já foi excelente no fliperama, foi um estouro quando saiu para o Dreamcast, o último console da Sega. Depois de um longo tempo desenvolvendo apenas para o PlayStation, foi a primeira vez em anos que a Namco criou um jogo para a Sega. Ainda hoje, Soul Calibur é considerado um dos melhores jogos do console e também um dos melhores títulos de luta de todos os tempos. O game havia inaugurado um inovador sistema de que permite correr livremente pelo campo de batalha, enquanto os outros jogos de luta deixavam apenas ao movimentar sobre uma linha imaginária que liga os dois lutadores. A continuação Soul Calibur II também inovou, mas em outro sentido. Lançada para os três maiores consoles da atual geração, tinha um personagem exclusivo para cada versão. Link, de The Legend of Zelda, no GameCube; Heihachi, de Tekken, no PlayStation 2; e o personagem Spawn, dos quadrinhos, no Xbox. Apesar de ter menos consoles no mercado, Link mostrou sua força e a versão de GameCube se tornou a mais popular entre as três. Agora, Soul Calibur III, exclusivo para PlayStation 2, quer continuar a trilha de sucesso.

**REDAÇÃO**

**Editora**

Karen Colosso  
karen@sgponline.com.br  
**Arte**

Editora Option Studio

**Assistente Editorial**

Ákira Suzuki

**Secretária de Redação**

Paula Antônia

**Colaboradores**

Yuri Burussi e Maurício Pancheri

**PUBLICIDADE**

**Profit Comunicação**

Luiz Fernando

(0xx11) 5579-1370

**Editora Option Ltda.**

TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATERIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.

A REVISTA SUPERGAMEPOWER ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.

**P O O L**  
**editora**

**Conselheira**

Lúcia Machado

**Conselho de Jornalheiros**

José Antônio Mantovani,  
Ruy Mendonça e Waldir Amado

**Publicidade e Novos Negócios**

Alessandra Machado  
(Lelê) lele@lmx.com.br  
Liliane Neves - liliane@lmx.com.br  
Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap

Publicação Mensal

Distribuição Nacional

Central do Atendimento

(11) 3865.4949

Pool Editora, uma Empresa

do Grupo L&M&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162

Tel. 11 3865-4949

Perdizes São Paulo SP 05013.000

pooleditora@lmx.com.br  
L&M&X Ltda.

# SUPER GAMEPOWER

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**

Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080

**EDIÇÃO 127**



Ultima Spirit-Mai (PS2, XBOX, GC, PC e GBA); Fih Secar (X-Play); Legends II: Rise of Apocalypse (PS2, XBOX, GC e PC) (GC); Evil Dead Reanimation; Edge Prophecy e The Suffering: Two that Bind (PS2, Xbox e PC); Animated Core-Nix Breaker; Radara Stones; We Love Kazama; Dragon Ball Z: Budokai Tenochi (PS2); Castlevania: Dawn of Sorrow (DS); Hero Superior Resoul (GBA).

**EDIÇÃO 126**



Daredevil: 187 Fido or Die; Outlaw Tennis (PS2 e XBOX); Harvest Moon: Another Wonderful Life; Geist (GC); Hitenrigo (DS); Dragon Ball GT: Transformation; Signs Star Sign (GBA); Especial Circuito Alberto Tomba; Game Show 2005: Metal Gear Solid 4; Baten Kaitos 2; Oriemaster: Dawn of Dreams; Resident Evil 4; Shen 2; Shadow of the Colossus; Xenosaga I & II.

**EDIÇÃO 125**



Dieta Force; Back-Hawk Down (PS2 e XBOX); Fatal Frame II; Sengoku Basara; Mōka Kingdom; Chronicles of the Sacred Tome (PS2); Shaman King Master of Spirits 2; Charlie and the Chocolate Factory; Dynasty Warriors Advance (GBA). Pré-estréia: Final Fantasy VII: Digs of Corneo; The Warriors; San Meguro Tennis; Digital Devil Saga 2 (PS2); Rumble Roses XX (XBOX 360).

**EDIÇÃO 124**



O quarteto Fantástico (PS2, XBOX, GC, PC e GBA); A Fantástica Fábrica de Chocolate (PS2, XBOX, GC e PC); Ace: The Last End of Darkness (PS2); Jaded (PS2, XBOX e PC); Rivers: The Promised Land; Fire Emblem: The Sacred Stones e Herbie: Meu Falso Turbador (GBA). Pré-estréia: Winning Eleven 7 (PS2); Prince of Persia: Kingdom Blades (PS2, XBOX, GC e PC).

**EDIÇÃO 123**



Killer 7 (PS2 e GC); Batman Begins (PS2, XBOX, GC e GBA); Grand Theft Auto: San Andreas (XBOX e PC); Psychonauts (PS2, Xbox e PC); Yakuza: Hakuho Forever (PS2); Madagascar (PS2, Xbox, GC, PC e GBA); Mega Man Zero 4 (GBA). Pré-estréia: Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS2); Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects (PS2, PSP, XBOX e GC).

**EDIÇÃO 122**



Haunting Ground; ColdWinger (PS2); Forza Motorsport; Jade Empire (XBOX); Star Wars 3: the Revenge of Sith (PS2 e XBOX); Sly Vs Sly (PS2, XBOX e GC); Ace 51 (PS2, XBOX e PC); Soul Lib; Parsh; Close Combat: First to Fight (XBOX e PC); The Tower III: Iron Wars 3: the Revenge of Sith (GBA); E3 Especial: tudo sobre os novos consoles: PS2, Xbox 360 e Revolution.

## DETONADOS

Edição 127 - Mortal Kombat: Shaolin Monks; Burnout Revenge (PS2 e Xbox) e Gimp: Dawn of the Samurai (PS2)

Edição 126 - Sengoku Basara; Inuyasha: Feudal Combat e The Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2, Xbox e GC)

Edição 125 - Winning Eleven 9 (PS2); Quarteto Fantástico (PS2, Xbox, GC e PC) e Final Fantasy IX (PSX)

Edição 124 - Destroy All Humans! (PS2 e Xbox); Condemned: Live & Reloaded (Xbox) e Killer 7 (PS2 e GC)

Edição 123 - Medal Of Honor: European Assault (PS2, GC, Xbox e PC) e Haunting Ground (PS2)

Edição 122 - Splinter Cell: Chaos of Theory (PS2, XBOX, GC e PC)

Edição 121 - God of War (PS2); Tekken 5 (PS2); Devil May Cry 3 (PS2); ScarFow: Assault (GC)

Edição 120 - Mercenaries (PS2, XBOX) e Resident Evil 4 (GC)

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2); Grand Theft Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); Sly 2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)



# KLS GAMES

Trabalhamos com toda a linha de consoles de última geração, acessórios para todos os sistemas e o melhor preço de jogos. Temos os melhores preços do Brasil!

Parcelamos as compras em até 12x pelo **Loasage**

**SEDEX para todo o Brasil**

Tel.: (0xx44)3423-6661  
ou (0xx44)9965-7353  
R. Aracaju, 1046 - Centro - Petrópolis - RJ  
E-mail: klsgames@klsgames.com.br

Entre em nosso site e confira agora mesmo os melhores preços em games e as últimas novidades  
[www.klsgames.com.br](http://www.klsgames.com.br)



# SUPER GAMEPOWER

Para anunciar ligue  
(0xx11) 6335-3080

AS MELHORES VANTAGENS  
Veja o que proporciona para você!

12x

## Fratello Games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
A LUGAR DE REPARO

[WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR](http://WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR)

SOBRE ENTREGAS E SERVIÇOS  
DE FICHA DE COMPRA E DE ANÁLISE  
PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

# BUTICA GAMES

Assistência Técnica Especializada

Unidade de games, acessórios e acessórios para todos os games

Compra • Venda • Troca • Financia

Restauramento • Unidade Ótica para PlayStation 1 e 2 e Xbox

Entregamos Via Selo

Atacado e Varejo

- Assistência de jogos em geral
- Melhor de preço com todos os games do momento

Recebemos todos os E-mails de Crédito e Impedimentos sem cobrar o custo

Tel.: (11) 6744-5397 ou 6446-8804  
R. Aracaju, 1046 - Centro - Petrópolis - RJ  
Atendimento de Segunda, 9h às 18h

SEU GAME COM TUDO!

Desejamos a todos  
Feliz



# Fratello

CONFIRA NOSSAS PROM



HD 80 Gb  
HD Loader  
Modem  
Instalação



APENAS  
R\$ 990,00  
A VISTA

PSP 4 3000 ORIGINAL

NA COMPRA DE QUALQUER  
CONSOLE GANHE UMA  
CAMISETA!!!



CONTROLE WIRELESS  
SEM FIO  
PARA PSP

APENAS  
R\$ 220,00  
A VISTA



NINTENDO DS

NINTENDO DS

LANÇAMENTO  
NINTENDO DS + NINTENDODS  
APENAS  
R\$ 649,00  
A VISTA

Faça seu cadastro por telefone e parcelas  
suas compras em até

# 12x

Loja 1 - Rua Sta. Ildefonso, 295 - 2º andar loja 215/216 -  
Fone: (011) 3362-2206/3333-2092 - Fone/Fax: (011) 3224-9413

Loja 2 - Rua Sta. Ildefonso, 304 - Loja 01 -  
Fone: (011) 3361-2783  
CEP: 05207-001

WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES



As promoções de Natal serão válidas até 31 de dezembro. Para mais informações, entre em contato conosco.

# Games

Venda de Aparelhos, Jogos  
e Acessórios  
Somente Originais

Tudo o que você precisa, você encontra aqui!!!



Av. Ayrton Senna, 3000 - Stand 23 - Via Parque Shopping - Barra - RJ

**Tel.: (021) 2421-9099**

