

100 PÁGINAS



PSWORLD

COM O MELHOR DA OFFICIAL U. S. PLAYSTATION MAGAZINE ■ WWW.PSWORLD.COM.BR

DETONAMOS!

CÃES DE ALUGUEL

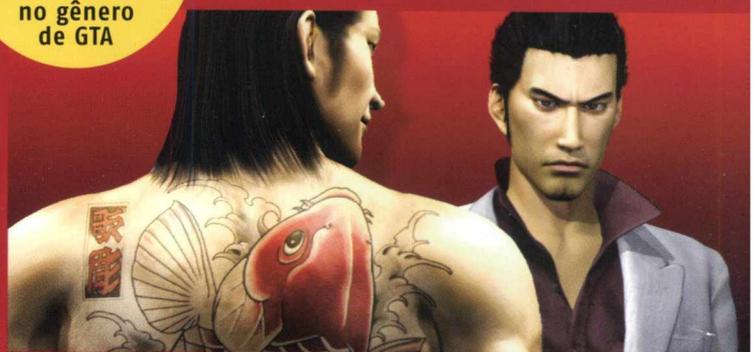
Guia completo + localização de todos os Blueprints



YAKUZA OU CÃES DE ALUGUEL?
Detonamos para você saber qual leva a melhor no gênero de GTA

YAKUZA

Estratégia matadora, do início ao fim



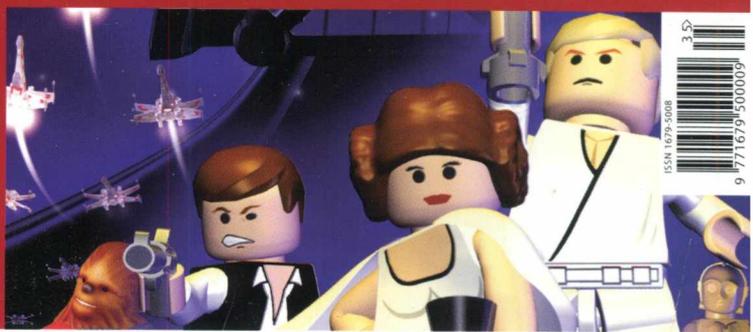
XENOSAGA 3

Segment Files, trajes de banho, Dungeons e muito mais



LEGO STAR WARS 2

Solução para os puzzles + personagens secretos



23 LANÇAMENTOS: Ridge Racer 7 • Army of Two • Battlefield: Bad Company e muito mais



DEVIL MAY CRY 4

Sai Dante e entra o desconhecido Nero. Tudo sobre a nova promessa da Capcom

BURN OUT 5

O game de corrida mais veloz e explosivo está de volta e promete arrasar no PS3



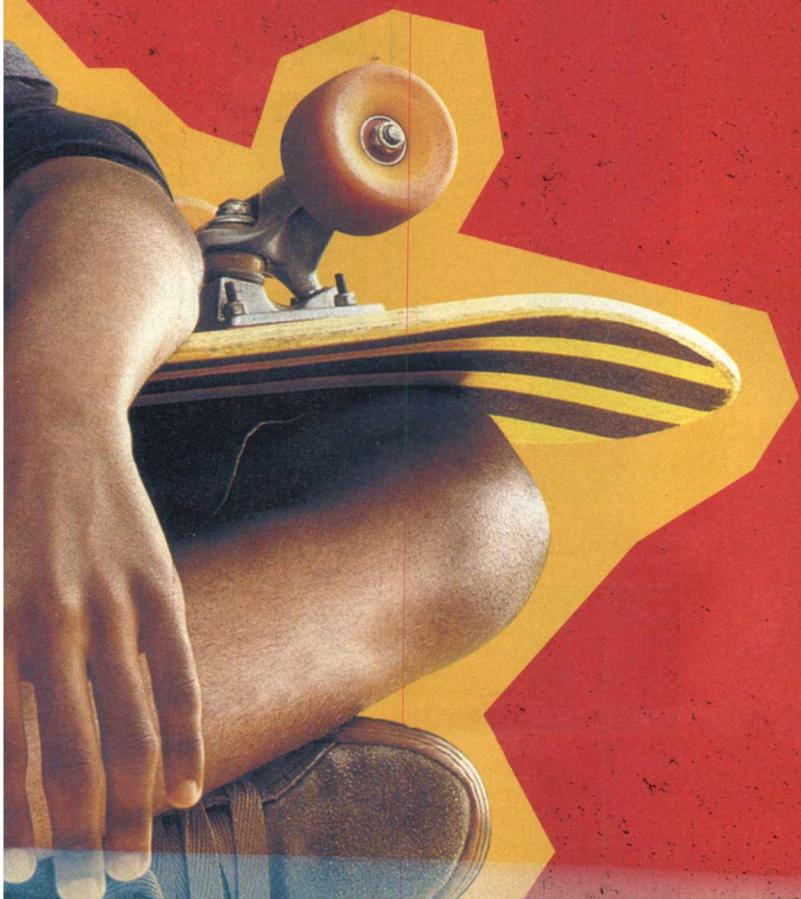
PROMOÇÃO GANHE UM PS2 COBERTA BEM DA REVISTA

560 PÁGINAS



20 OLLIES, 13 BACKSIDES, 9
KICKFLIPS E NENHUM TOMBO.

DÁ GOSTO SUPERAR LIMITES



Nestlé
NESCAU
ENERGIA
QUE DÁ GOSTO

Diretor editorial: Alessio Fon Melozo
 Coordenador editorial: Hudson de Almeida

REDAÇÃO

Editor: Allan André
 Reportagem: Fernando Wiek, Henrique de Breia e Szolnok y e Ricardo Caetano
 Arte: Luciane S. Haguihara (chefe), Viviam Cristina Luis (designer) e Marcos Mazzei (estagiário)
 Capa: Sérgio Bergocce
 Tradução: Henrique de Breia e Szolnok y
 Colaboração: Fabiano Silva, Felipe Levrá, Henrique Moreira, Milena Castro, Rafaela Caetano e Thiago "Borbs" Borbolla (textos)
 Revisão e checagem: Milena Castro (estagiária)

PUBLICIDADE

Cassetari Assessoria em Comunicação

ATENDIMENTO AO LEITOR

Horário de atendimento: das 9 às 18h.
 e-mail: atendimento@digerati.com.br,
 suporte@digerati.com.br, tel.: (11) 3217-2626

EDIÇÕES ANTERIORES

Atendimento a jornalheiros:
 tel.: (11) 3217-2606
 Canais de vendas: tel.: (11) 3217-2600
 e-mail: vendas@digerati.com.br,
 fax: (11) 3217-2647
 Site: www.lojadigerati.com.br

CONTATO

Redação: R. Haddock Lobo, 347, 12º andar, São Paulo - SP CEP 01414-001, tel.: (11) 3217-2600, fax: (11) 3217-2617
 Publicidade: tel.: (11) 3217-2627
 e-mail: publicidade@digerati.com.br
 Representante comercial nos EUA:
 USA-Multimedia
 tel.: +1-407-903-50000, ramal 222
 e-mail: info@multimediausa.com
 Marketing: tel.: (11) 3217-2600
 e-mail: marketing@digerati.com.br
 Circulação: tel.: (11) 3217-2719
 e-mail: circulacao@digerati.com.br



PSWORLD (ISSN 1679-5008)
 é uma publicação da editora Digerati.
 Distribuidor exclusivo para todo o Brasil:
 Fernando Chinaglia Distribuidora S.A.
 Tel.: (21) 3879-7766.
 Impressão: Padilla Indústria Gráfica Ltda.

DIGERATI É UMA EDITORA DO GRUPO DOMO

Editorial items appearing in PSWorld that were originally published in the U.S. Edition of Official U.S. PlayStation Magazine are the copyrighted property of Ziff Davis Media Inc. Copyright © 2006 Ziff Davis Media Inc. All Rights Reserved!



Presidente: Alessandro Gerardi
 Conselho editorial: Alessandro Gerardi, Luís Afonso G. Neira, Alessio Fon Melozo e William Nakamura



Time extended

■ Estamos nos aproximando de mais um aniversário da PSWorld. A revista, que foi criada por jogadores comuns, apaixonados por PlayStation que buscavam tratar o jogador com respeito, seriedade e principalmente como um colega que divide a mesma paixão, está quase completando três anos de idade. Já são 35 edições, lançadas desde outubro de 2003. Mas esse é um assunto para a próxima edição, que comemorará o aniversário da revista. Fique de olho no que vem por aí, pois estamos preparando uma grande comemoração.

Nesta edição, detonamos os principais lançamentos de setembro, alguns em primeiríssima mão, como Reservoir Dogs, conhecido por aqui como *Cães de Aluguel* graças ao filme de Quentin Tarantino. Além dele, você encontra estratégias para chegar ao final de Yakuza, Rule of Rose, LEGO Star Wars II e Xenosaga III, que preenche 14 páginas de guia.

Como vocês vêm percebendo, os lançamentos de PS2 estão diminuindo drasticamente. Devemos ter um final de ano com uma boa safra, mas a areia da amпуheta do console está cada vez menor. Estamos cobrindo todos os lançamentos, mas daqui para a frente será mais comum ver o PS3 tomando um espaço considerável da revista. Aos donos de PS2, peço que não se preocupem com um boicote da plataforma em nome da nova geração. Isso não acontecerá. Publicamos todos os meses dicas para PSOne. Paramos de publicar detonados do console há poucos meses e só o fizemos devido ao baixíssimo interesse dos leitores, o que pode mudar caso haja uma manifestação favorável a respeito do 32 bits. O PS2, atualmente, ocupa mais de 50% da revista e divide espaço com PSOne, PSP e PS3. Se você notar que há uma diminuição na quantidade de páginas de PS2, o que deve acontecer de uma maneira muito vagarosa, é porque o abandono da Sony em relação console está maior.

Uma novidade interessante é que depois de alguns meses estudando essa possibilidade, finalmente inserimos dicas para PSP. Mesmo sendo uma quantidade pequena, é uma grande passo para a satisfação dos adoradores do portátil. Até a próxima!

ALLAN ANDRÉ
 Editor

STAFF - CRIANÇA DA

Veja o que o pessoal da Redação gostava de fazer quando era pequeno

ALLAN ANDRÉ
 Editor



Desde essa época, Allan e o detonador Henrique Moreira já travavam batalhas e parcerias memoráveis em Megaman, Sea Quest e Enduro, do Atari 2600
Gostava de: assistir a He-Man e Bozo

HENRIQUE SZOLNOKY
 Redator



Sua irmã Marina o acompanhava na construção de cabanas com lençóis no meio da sala. Os pais "adoravam" ver, depois de tudo pronto, até a televisão lá dentro
Gostava de: brincar na água

RICARDO CAETANO
 Redator



Ao jogar LEGO Star Wars II, lembrou momentos da infância, em que passava horas e horas cercado por peças, naves, aviões, carros, e robôs
Gostava de: brincar de LEGO

VIVIAM LUIS
 Designer



A alta velocidade corre em seu sangue desde pequena: não largava um triciclo que ganhou da vovó Helena nem na hora de dormir
Gostava de: brincar de Barbie e pintar o sete

MILENA CASTRO
 Revisora



Muito traquinas, adorava roubar o controle da mão do tio Waltinho para tentar ganhar no Sonic. Ele sempre ajudava passando aqueles mestres "difícilimos"
Gostava de: falar ao telefone com ninguém

FERNANDO WIEK
 Redator



Apixonado pelo futebol, pulava a quadra da escola com seus amigos para uma pelada, o que já lhe rendeu maus bocados na diretoria
Gostava de: andar de rolimã e jogar bola na rua

LUCIANE HAGUIHARA
 Designer



Nada de jogos eletrônicos: gostava mesmo de brincar de montar castelos com peças de madeira, ninar bonecas e preparar outras peraltes
Gostava de: quebrar o despertador para montá-lo de novo

MARCOS MAZZEI
 Designer



O sonho de todo menino também passava pelo pensamento do pequeno: sempre quis ser astronauta, mas acabou aqui... Sorte dele!
Gostava de: brincar com bonecos Cavaleiros do Zodíaco

SÉRGIO BERGOCCE
 Designer



Adorou tanto o autorama que ganhou num Natal que resolveu brincar com ele o dia todo. Resultado: o brinquedo quebrou e o garoto ficou desconsolado
Gostava de: Boca Rica e Pula Pirata

SÓ NA FRATELLO VOCE ENCONTRA!!!

Qualidade

Nota Fiscal

Procedência

Oficina Própria

11 ANOS
no mercado

Técnicos Qualificados

Garantia Estendida

1 ANO
nossa Garantia

A maior do Brasil

PS2 SLIM

Promoção 1

SOMENTE

R\$ 580.00

PARA PAGAMENTO À VISTA

OU APENAS
6 x R\$ 114.00
(SOMENTE NO VISA)

1 ANO DE GARANTIA

Promoção 2

- 02 Controles +
- 01 Memory Card
- 03 BRINDÉS +

R\$ 650.00

OU APENAS
6 x R\$ 128.00
(SOMENTE NO VISA)

1 ANO DE GARANTIA

MODELO 75001



SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

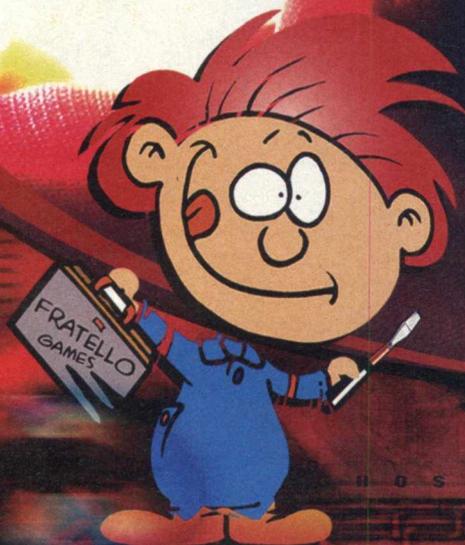


Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões. Para conhecer essas e outras promoções acesse www.fratellogames.com.br

Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®



...OST IN THE SHEL

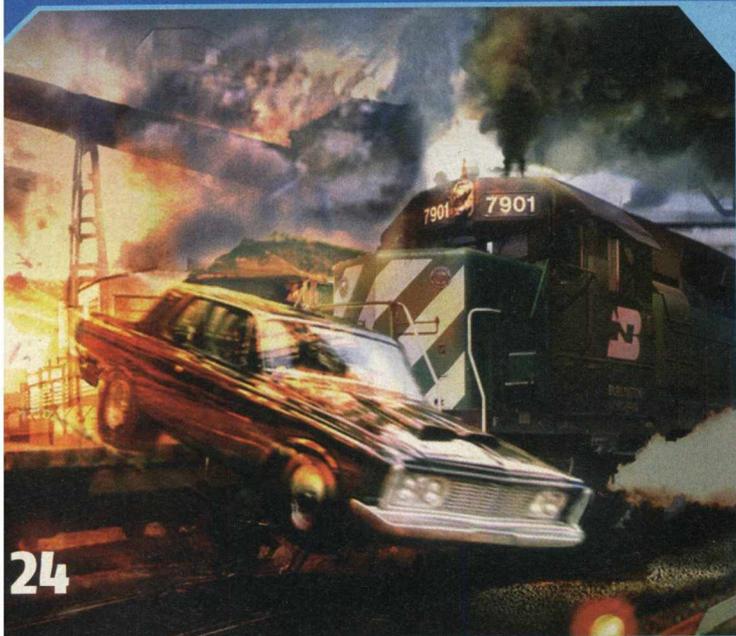
Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / Fone/Fax: (011) 3224-9418

Loja 2 - Galeria São Paulo, loja 118 - principais entradas:
Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitória, 255

Fone: (011) 3331-7006

CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

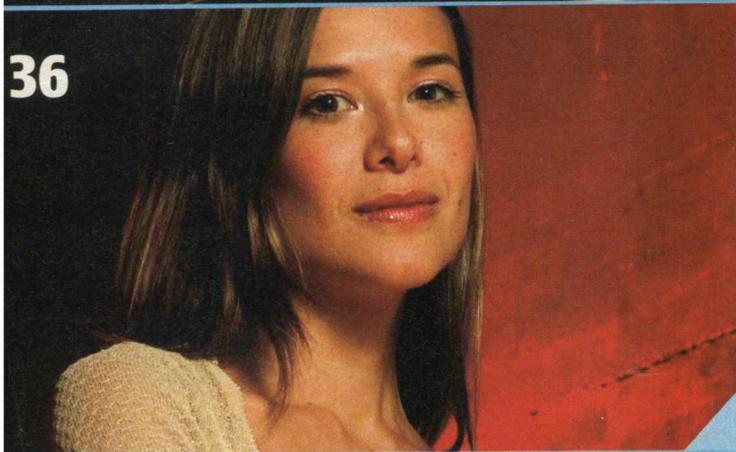
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação



24

Burnout 5

■ A destruição de Burnout é multiplicada pelo poder superior do PlayStation 3



36

Jade Raymond

■ A mente por trás de Assassin's Creed mostra sua cara em entrevista exclusiva



58

Detonados

■ Reservoir Dogs, LEGO Star Wars II, Yakuza, Rule of Rose e Xenosaga III sem segredos

CARTAS

Os pedidos, os elogios, as reclamações e a opinião dos leitores > 8

FRONT

NOTÍCIAS

Trilha sonora de NFS Carbon, alguns títulos confirmados para o PS3, exposição sobre a história do videogame e muito mais > 12

TRUE LIES

Quem será o campeão de vendas: Wii ou PlayStation 3? > 12

TOP 10

As trilogias que marcaram a história dos PlayStations > 14

PSPWORLD

Novos acessórios e informações sobre GTA: Vice City Stories e mais > 15

VERSUS

O Exterminador do Futuro enfrenta KOS-MOS, a andróide de Xenosaga > 16

PAUSE

O novo Coringa, continuação de Labirinto em quadrinhos, Lost em DVD e mais > 17

SITE

Confira os novos conteúdos do site oficial da revista PSWorld > 18

REWIND

Relembra Die Hard Trilogy e Formula 1 Championship Edition, para PSone > 19

SIDEQUEST

A chegada do Wii, Xbox 360 turbinado, FFXII-2 para Nintendo DS e mais > 20

CHRONO

Os maiores lançamentos do mês para PS2 e para PSP > 22

PREVIEWS

Burnout 5 **24**
Army of Two **26**
The Legend of Spyro:
A New Beginning **28**

Disgaea Portable **28**
Delta Force: Black Hawk Down -
Team Sabre **28**
Disney's Meet the Robinsons **28**
Star Wars: Next Gen **29**
Yakuza 2 **29**
Metal Gear Solid: Portable Ops **30**
Devil May Cry 4 **31**
Ridge Racer 7 **32**
Battlefield: Bad Company **32**
EarthWorm Jim **33**
Prince of Persia: Rival Swords **33**
Eragon **33**
Wild Arms: Vth Vanguard **34**
Tales Of The World:
Radiant Mythology **34**
Enchanted Arms **34**
Medal of Honor: Heroes **35**
Karaoke Revolution: American Idol **35**
Xiaolin Showdown **35**
Arthur and the Invisibles **35**
Parabellum **35**

ENTREVISTA Jade Raymond

A responsável pelo promissor Assassin's Creed e seu ambicioso plano de carreira > 36

REVIEWS

Valkyrie Profile 2: Silmeria **40**
Just Cause **41**
IGPX: Immortal Grand Prix **41**
Eureka Seven Vol. 1: The New Wave **41**
50 Cent: Bulletproof G-Unit Edition **41**
The King of Fighters 2006 **42**
Samurai Warriors 2 **42**
Madden NFL 07 **43**
Every Extend Extra **43**
Guilty Gear: Judgement **43**
The Godfather: Mob Wars **43**
Pirates: Legend of the Black
Buccaneer **44**
NASCAR 07 **44**
Rengoku II: The Stairway to
H.E.A.V.E.N. **44**
MTX: Mototrax **44**
Zatch Bell! Mamodo Fury **44**
Saint Seiya: Hades **45**
One Piece: Pirates' Carnival **45**
Super Monkey Ball Adventure **45**

MATÉRIA Independência!

Estúdios independentes hasteiam a bandeira e soltam o verbo sobre as grandes distribuidoras > 46

DICAS

PSone

Shadow Master **48**
Sheep Raider **48**
Shockwave Assault **48**
Silent Hill **48**
Sim City 2000 **48**
Smash Court 2 **48**
Snatcher **48**
Soviet Strike **48**
Spot Goes to Hollywood **48**
Spyro 2: Ripto's Rage **48**
Spyro the Dragon **49**
Star Wars Episode 1
Steeldom **49**
Street Fighter Alpha **49**
Street Fighter Alpha 2 **49**
Street Fighter Collection 2 **49**
Street Fighter EX 2 Plus **49**
Street Fighter Zero 3 **50**
Street Racer **50**
Striker 96 **50**
Syphon Filter 3 **50**
Tekken **50**
Tekken 2 **50**
Tenchu: Stealth Assassins **50**
Test Drive – Off-Road 2 **51**
Test Drive – Off-Road 3 **51**
Test Drive 6 **51**
The King of Fighters KYO **51**
The King of Fighters 95 **51**
The King of Fighters 96 **51**
The King of Fighters 97 **51**
The King of Fighters 98 **51**
Theme Hospital **51**
Theme Park **51**

PS2

GoldenEye: Rogue Agent **52**
Pac-Man World Rally **52**
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII **52**
Formula One 06 **54**
Disgaea 2: Cursed Memories **54**
Battle Stadium D.O.N **54**

Nascar 07 **54**
Reservoir Dogs **55**
D1 Grand Prix **55**
Virtua Fighter 4 **55**
Ghost In The Shell:
Stand Alone Complex **55**
Gun **55**

PSP

Pirates Of The Caribbean:
Dead Man's Chest **56**
Valkyrie Profile: Lenneth **56**
Tekken: Dark Resurrection **56**
Capcom Classics Collection Remixed **56**
Gradius Collection **56**
Tomb Raider: Legend **56**
Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials **57**
Me and My Katamari **57**
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble **57**

DETONADOS

RESERVOIR DOGS

O filme cult virou um game de ação nos moldes de Max Payne > 58

LEGO STAR WARS II

Darth Vader contra-ataca com seu império de peças LEGO > 64

YAKUZA

Explore o submundo do Japão em uma saga criminoso > 72



RULE OF ROSE

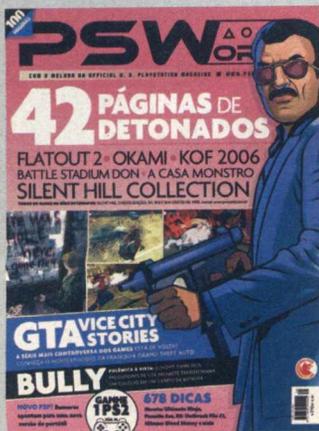
Desvende os mistérios de uma sinistra irmandade de crianças > 78

XENOSAGA EPISODE III

Debulhe o épico episódio final de uma das maiores trilogias do PS2 > 84

VOX

Como as microtransações influenciam negativamente suas partidas online > 98



O que você está achando da *PSWorld*? Tem alguma sugestão, crítica ou reclamação a fazer? É só nos procurar! Vamos adorar receber um retorno para melhorar sua revista.

POR CARTA

Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
CEP 01414-001 – São Paulo/SP

POR E-MAIL

psworld@digerati.com.br

A *PSWorld* reserva o direito de editar o conteúdo das cartas e e-mails enviados por motivo de espaço. Pela mesma razão, não é possível responder a todos os leitores, mas tenha certeza de que todas as mensagens são lidas.

FIQUE ESPERTO!

Todos os meses, a carta ou o e-mail mais criativo ganha uma assinatura da *PSWorld*

“HERRAR É UMANO”

Na edição 34:

- na página 33, as fotos de Death, Jr. 2: Root of Evil não são desse game.

- na página 43, os consoles de Barnyard são PS2, Wii, PC e GC.

Encontrou algum erro nesta ou em outras edições? Mande um e-mail para psworld@digerati.com.br

Carta do mês

NEED FOR SPEED CARBON

■ Prezado senhor Fernando Wiek, vimos por meio desta carta dar os parabéns por sua matéria sobre o jogo *Need for Speed Carbon* (páginas 28 e 29 da edição 33). A matéria descreve as principais características do futuro game da EA, além de ser muito informativa e interessante.

Mesmo não sendo uma matéria extensa, pode-se perceber o principal tema desse novo título da série: o drift, modalidade que foi extinta no último game, o *Need for Speed Most Wanted*, e que fornece uma maior emoção ao jogo.

Para finalizar, gostaríamos de fazer uma pergunta: quais são as principais vantagens e desvantagens de um game lançado e projetado para consoles de gerações futuras ser adaptado para um console de geração anterior?

Um abraço a todos da Redação e obrigados pela atenção dada aos leitores.

Jonatas Rodrigues S. Oliveira e Lucas R. Alves

O redator Fernando Wiek agradece muito os elogios. Ele e todos os integrantes da equipe *PSWorld* sempre buscam publicar o melhor do mundo dos videogames.

Quanto ao futuro jogo *Need for Speed Carbon*, realmente o drift irá voltar com mais força, mas ainda não com o mesmo impacto que teve na série *Underground*, em que era fator

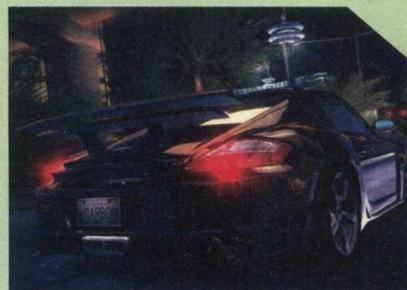
importante para as disputas entre os velozes corredores do jogo.

Quanto à sua pergunta, as vantagens de um game projetado para consoles da nova geração é que você, mesmo com um hardware ultrapassado, poderá experimentar as novidades do NFS, como as corridas em desfiladeiros e o tuning na lataria dos veículos.

As desvantagens ficam por conta dos gráficos abaixo da qualidade da versão original, a física dos carros mais simples e opções online reduzidas.

Vale lembrar que, no lançamento e nos meses seguintes de um console, nem todas as pessoas têm o novo aparelho. Portanto, os responsáveis pelos games procuram comercializar o máximo de jogos possíveis, mesmo que o preço a ser pago seja a perda de qualidade técnica nas versões para consoles antigos.

Um abraço para você.



▲ *Need for Speed Carbon* é o próximo título da série de corrida

Aniversário da *PSWorld*

Na próxima edição, a revista *PSWorld* completa seu terceiro aniversário. Estamos preparando uma grande surpresa para você. Fique esperto!

OMBUDSMAN

■ Já deve ser o milésimo e-mail dizendo isso, mas gostaria de reportar dois erros na edição 34:

1 – No índice, a chamada da coluna “True Lies” é sobre o PSP2, mas a coluna fala sobre filmes baseados em games.

2 – Na página 49, nas dicas de PSone do jogo *Road Rash 3D* as dicas *Rock Drill*, *Gasoline* e *Chainsaw*; *Espada katana* e *Channeling Stone* são dicas para *Silent Hill*.

Obrigado pela atenção e continuem com esta superpublicação sobre videogames.

Ricardo Lima Silva

Ricardo, você está certíssimo. A coluna “True Lies” foi modificada perto do fechamento da edição. O boato sobre o PSP2 foi explicado na seção “PSPWorld” da mesma edição.

Quanto à dica do *Road Rash 3D*, mais uma vez você está certo. As dicas que você mencionou são, de fato, de *Silent Hill*. Faltou o título, em azul, para separar os dois games.

Na verdade, não recebemos nenhum e-mail sobre esses erros, mas é ótimo que os leitores nos dêem esses toques. Esse tipo de interação é muito saudável.

VIDEOGAME NO MONITOR

■ Parabéns pela *PSWorld*. A Digerati acertou em cheio quando entrou no mundo dos games com dicas, novidades e curiosidades. Gosto muito das seções "Previews" e "Reviews". Aproveitando, pergunto: é possível ligar um PS2 a um monitor LCD 1740B da LG? Se sim, como faço?

Antonio Allegro

São duas opções: um acessório chamado VGA Box ou uma placa de vídeo com entrada A/V. Certos modelos de VGA Box têm cabos que ligam o console diretamente ao monitor e podem ser encontrados em lojas de videogames. Se você tiver uma placa de vídeo com entrada A/V (aquele cabo vermelho, amarelo e branco), pode conectar o videogame a ela, mas precisará ligar o computador e usar um programa para jogar (geralmente incluso no software da placa de vídeo).

A DONA DA BOLA

■ Sou leitor da *PSWorld* desde as primeiras edições e, depois que adquiri meu PS2, não perco nenhuma edição. Gostaria de saber, assim como muitos jogadores, se a mídia adotada pelo PS3, o Blu-ray, poderá ser pirateada. O gravador de Blu-ray foi anunciado pela Sony, mas o PS3 aceitará mídia não original?

Ronaldo Comparoni

Por ser uma mídia proprietária, somente a Sony pode fabricar Blu-ray. Por isso, a empresa dificultará ao máximo que seus eletrônicos aceitem cópias feitas por terceiros, pois isso significa prejuízo. Portanto, será mais difícil piratear os games do PlayStation 3. Porém, a Nintendo fez a mesma coisa com o GameCube, mas os jogos foram copiados. Pelo que a história conta, a pirataria é apenas uma questão de tempo, mas a Sony se esforçará ao máximo para evitá-la.

ALGUNS PEDIDOS

■ Vocês poderiam me ajudar na parte em que tenho de colocar os códigos do sapato de Pey'j, em *Beyond Good & Evil*? Também estou com uma dúvida no *Psychonauts*. Como passo daquela parte em que há um sniper atirando em Raz? Se não for pedir muito, também gostaria de pedir análises dos filmes *Silent Hill* e *Final Fantasy VII: Advent Children*.

Tamerson Ribeiro

Para descobrir os códigos, verifique os sapatos de Pey'j pelo inventário e gire-os até ver as solas. Você precisa usar o código do pé direito no segundo andar do farol (lighthouse). Pressione o botão no quadro do quarto à direita para encontrar um painel. O do tênis esquerdo é para ser usado no porto do hovercraft. Há um outro quadro, na pare-

de, que esconde o painel. Para passar do sniper em *Psychonauts*, basta usar o poder de criar um escudo (shield) em volta de Raz quando a mira vermelha se aproximar.

Analisamos o filme de *Silent Hill* na edição passada, mas ainda não fizemos a crítica de *FFVII: Advent Children*. Fique ligado!



AJUDA, CONEXÃO E INDICAÇÕES

■ Gostaria que vocês me ajudassem com as seguintes dúvidas:

1 – É possível conectar meu PS2 a outro PS2 e jogar em apenas uma TV? Gostaria de jogar partidas de *SOCOM* com meus amigos.

2 – Você poderiam me indicar jogos contendo disputas de rachas e com possibilidade de tuning?

Obrigado por tudo e continuem fazendo esta ótima revista.

José Fernando de Campos Souza

Caro José,

1 – Infelizmente não há como fazer esse procedimento, pelo menos oficialmente. As partidas online, incluindo as do *SOCOM*, só podem ser realizadas pela rede oferecida pela Sony.

2 – Jogos com racha:

Need for Speed Most Wanted

LA Rush

Midnight Club 3: DUB Edition

Jogos com tuning:

GTA – San Andreas

Need for Speed Underground 1 e 2

Gran Turismo 4

Midnight Club 3: DUB Edition

FENDA NO TEMPO

■ Gosto muito da revista. Parabéns. Tenho uma dúvida no jogo *Prince of Persia: Warrior Within*. Depois de vencer o segundo chefe (Kaileena), volto para a praia do começo do jogo. Acontece isso mesmo ou o meu game está com problemas? Tenho o detonado e ele indica que, depois desse evento, eu teria de fugir de Dahaka.

Jonas da Silva Domingues

Infelizmente, o seu jogo está ruim. Depois de vencer Kaileena, o local começará a ruir e você deverá fugir do Dahaka. Tente emprestar *Warrior Within* de um amigo e reaproveite o seu save – talvez,

depois que você fugir do Dahaka, você possa voltar a usar seu próprio game. Talvez não...

DINO CRISIS

■ Meu nome é Cristiane. Meu irmão Lucas e eu gostamos muito da *PSWorld*, principalmente da parte dos reviews e das dicas para PSOne, já que vocês produzem uma das últimas revistas que ainda publicam truques para esse clássico console. Aproveitando a oportunidade, gostaria de pedir um superdetonado do jogo *Dino Crisis* (PSOne). Para me ajudar, você poderia antecipar com uma explicação sobre o game.

Na Chief's Room, há um computador escondido. Depois de inserir dois cartões, o computador pede uma senha. Vocês poderiam me dizer qual é a senha?

Obrigado desde já. Um abraço.

Cristiane P. de Oliveira

Querida Cristiane, o jogo *Dino Crisis* já foi detonado pela *PSWorld*, na edição 8. Se você quiser adquiri-la, vá até o site www.lojadigerati.com.br.

Quanto à sua dúvida, a resposta é 705037.



JOGADOR NOSTÁLGICO

■ A cada mês que passa, fico mais impressionado com o trabalho de vocês. Todos estão realmente de parabéns.

Nunca fui fã de jogos de F-1, mas fui surpreendido pelo jogo *Cart World Series*, do PSOne. Nunca mais encontrei algum jogo de F-1 que se iguale ou supere esse clássico.

Na edição 34, vi o jogo *Formula One 06*. Será que ele pode ser tão bom quanto *Cart World Series*? Qual jogo vocês recomendam?

A Konami produziu algum *Bomberman* para PS2 igual ao do NES?

Marcos P. Swistalski

No PSOne, você talvez goste de *Formula 1 Championship Edition* (veja a seção "Rewind" desta edição) ou *Newman/Haas Racing*. Já no PS2, procure por *Grand Prix Challenge* ou *F1 Career Challenge*. O *Formula One 06* agradou o redator Ricardo Caetano, mas foi lançado apenas na Europa e no Japão. Quanto ao *Bomberman*, existem games do personagem que não foram lançados fora do Japão (como *Bomberman Land* e *Bomberman Online*), mas a Konami lançou recentemente um título para PSP.



Promoção

LEGO Star Wars

Digerati Games
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º andar
CEP 01414-001 – São Paulo/SP

Para participar, basta responder: Qual game deveria ganhar uma versão LEGO? Justifique em até 15 palavras a sua resposta. Preencha o cupom com seus dados e o envie pelo correio ou escreva todos os dados e as respostas em um e-mail.

A resposta com justificativa mais criativa e original ganhará 1 PS2.

Você pode enviar cópias do cupom e pode incluir quantos cupons quiser dentro de apenas um envelope. As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia 10 de novembro. O resultado será publicado na edição 37, que chega às bancas em novembro.

Resultado da promoção anterior

Agradecemos a todos os leitores que enviaram suas frases para a promoção "Piratas do Caribe". Os vencedores foram:

Francisco Alves da Silva
Bacabal/MA

Qual personagem dos games deveria ir para a prancha do Holandês Voador? Spawn (PSone)

Por quê?
É tão irritante tentar jogar e não conseguir, que a melhor opção é a prancha.

Prêmio: 1 PS2 + 1 game original

Rafael do Santos Paim
Porto Alegre/RS

Qual personagem dos games deveria ir para a prancha do Holandês Voador?
M. Bison (Street Fighter)

Por quê?
Porque quando ele vai perder, dá um arremesso tirando metade da energia.

Prêmio: 1 game original de PSP

1. A promoção "LEGO Star Wars II" é aberta à participação de leitores, ou não, da revista *PSWorld*, sem limite de idade; 2. Não poderão participar os funcionários da Digerati Games nem colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes; 3. Para participar, o leitor deve preencher o cupom corretamente e justificar, em até 15 palavras, o motivo da escolha do game que poderia ter uma versão LEGO. O autor da justificativa mais criativa será premiado com um PlayStation 2; 4. Cópias dos cupons são permitidas e podem ser enviadas no mesmo envelope; 5. As cartas e e-mails devem ser enviados até o dia **10/11/2006**, sendo comprovante o carimbo dos Correios ou a data da mensagem por correio eletrônico; 6. O não cumprimento de qualquer uma das regras ocasionará desclassificação; 7. A equipe da *PSWorld* avaliará a criatividade e a qualidade do texto sem possibilidade de contestação; 8. Ao participar da promoção, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar nome e texto; 9. Os prêmios da promoção são pessoais e intransferíveis e não podem ser substituídos; 10. A entrega dos prêmios será efetuada em até 60 dias a partir da data de divulgação dos resultados; 11. Não havendo resposta dos vencedores após a divulgação dos resultados, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 90 dias.

Nome completo: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Data de nascimento: _____ Telefone: _____ E-mail: _____

Qual game deveria ganhar uma versão LEGO?

Justificativa: _____

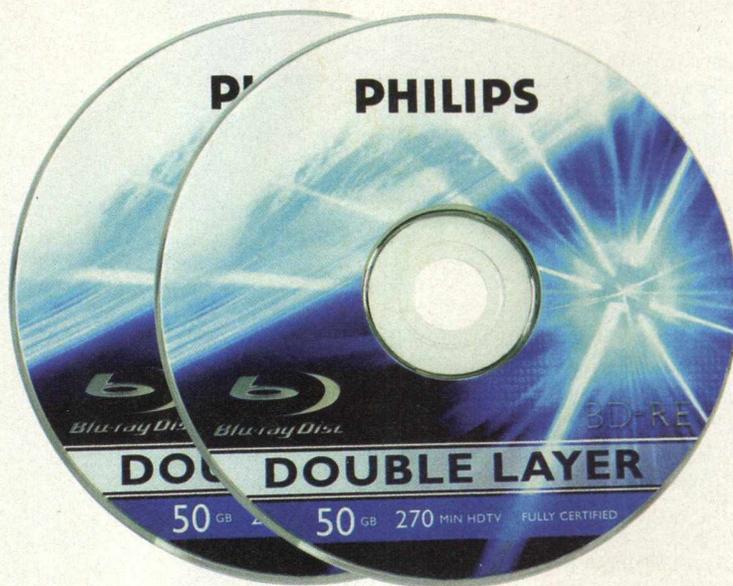
FRONT

■ Notícias e Variedades

Guerra entre HD-DVD e Blu-ray

“Uma disputa que pode terminar mesmo antes de começar. A utilização das mídias para as novas gerações gerou bastante polêmica por ninguém definir qual é a melhor”

Pág. 13



RedOctane

14 > “A RedOctane, responsável pelo jogo Guitar Hero, processou outra empresa do ramo de games...”



PSPWorld

15 > “...a Rockstar divulgou que a nova versão de Vice City Stories será exclusiva desta vez.”



Pause

17 > “...o papel do vilão Coringa em *The Dark Knight*, o novo filme do Batman, foi para Heath Ledger...”



Rewind

19 > “...John McClane decidiu expandir seus horizontes e decidiu aterrorizar os bandidos nos games...”



Sidequest

20 > “Por US\$ 250, os jogadores poderão adquirir o Wii, que baseia sua interatividade em movimentos”



Trilha sonora de NFS Carbon



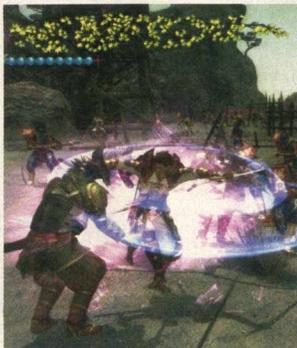
■ A Electronic Arts, responsável por divulgar a série Need For Speed, divulgou um release para a imprensa mundial no qual consta a trilha sonora do próximo jogo da série, Carbon. Veja a lista completa:

- Spank Rock – “What It Look Like”
- The Presets – “Steamworks”
- Ladytron – “Sugar (Jagz Kooner Remix)”
- Yonderboi – “People Always Talk About The Weather (Junkie XL Remix)”
- Valient Thorr – “Heatseeker”
- Tigarrah – “Girl Fight (Mr. D Hyphy Mix)”
- Pharrell feat. Lauren – “Skateboard P Presents: Show You How To Hustle”
- Tomas Andersson – “Washing Up (Tiga Remix)”
- Dynamite MC – “Bounce”
- Dynamite MC – “After Party”
- Eagles Of Death Metal – “Don’t Speak (I Came to Make A Bang!)”
- Ekstrak feat. Know-1 – “Hard Drivers”
- Every Move A Picture – “Signs Of Life”
- Gary Numan/Tubeway Army – “Are ‘Friends’ Electric”
- Grandmaster Flash And The Furious Five – “Scorpio”
- Goldfrapp – “Ride A White Horse (Serge Santiago Remix)”
- Kyuss – “Hurricane”
- Lady Sovereign – “Luv Me Or Hate Me”
- Ladytron – “Fighting In Built Up Areas”
- Junkie XL Remix – “Feel the Rush”
- Metro Riots – “Thee Small Faces”
- Part 2 feat. Fallacy – “One Of Dem Days (Remix)”
- Priestess – “I Am The Night, Colour Me Black”
- Roots Manuva – “No Love”
- Sway – “Hype Boys”
- The Bronx – “Around The Horn”
- The Vacation – “I’m No Good”
- Tiga – “Good As Gold”
- Vitalic – “My Friend Dario”
- Wolfmother – “Joker And The Thief”

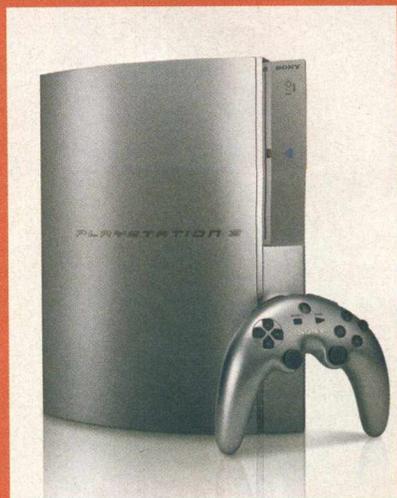
Títulos confirmados para o PS3 japonês

■ A revista japonesa *Famitsu* divulga alguns títulos que estarão disponíveis com PlayStation 3 em seu lançamento. A data para o mercado japonês receber o novo console é 11 de novembro de 2006. São cinco títulos, um da Sony Computer Entertainment Japan, dois da Bandai Namco, um da Konami e outro da Sega. Mais jogos serão confirmados até a esperada data de lançamento. Veja a lista:

- Mahjong Fight Club (Konami)
- Genji 2 (SCE)
- Gundam: Target in Sight (Bandai Namco)
- Ridge Racer 7 (Bandai Namco)
- Sega Golf Club (Sega)



OS RUMORES QUE CERCAM O MUNDO DOS GAMES



■ Três consoles principais. Um mercado exigente. Várias empresas querendo lucrar. Diversos jogadores querendo se divertir. Esses são alguns dos fatores que formam o mercado atual e futuro dos jogos eletrônicos. Muitos fazem previsões sobre o futuro, mas poucos fazem afirmações. Uma das perguntas mais importantes desse cenário é: qual console será o mais popular?

Mantendo um pouco da diplomacia, todos os grandes do mercado afirmam que cada console terá sua fatia, de mesmo tamanho e importância. É claro que cada um espera que o seu seja o vencedor: a Sony com seu PS3, o Wii, da Nintendo e o já lançado Xbox 360, da Microsoft.

Poucos se arriscam a formular um cenário, mas se arriscam. Segundo uma análise de mercado futuro feita pela *BusinessWeek*, veículo especializado em economia respeitado em todo o mundo, serão vendidos dois PS3 para cada Wii. Os números serão formados pelas vendas do lançamento até 2011. Seriam vendidos 71 milhões de PlayStation 3, enquanto 40 milhões de Wii seriam comercializados segundo o estudo.

Essa pesquisa de mercado é conflitante com a *Famitsu*. Segundo a publicação japonesa, o Wii será o console mais vendido de todos os tempos graças a seu perfil voltado para a família e o preço de US\$ 250.

Qual das duas análises é a certa? Qual será o campeão de vendas entre os consoles? Aguarde os preciosos números para comprovar o verdadeiro cenário.

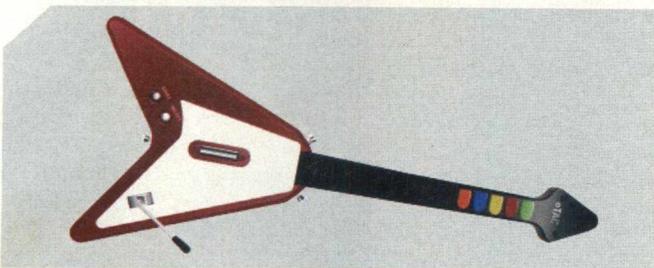
RedOctane processa responsável por controle

■ A RedOctane, responsável pelo jogo Guitar Hero, processou outra empresa do ramo de games, a The Ant Commandos. O motivo do processo é a invenção e a comercialização de um controle no formato de guitarra pela The Ant Commandos.

O processo inclui infração de comércio da marca do jogo, infração de patente, práticas de comercialização, falso anúncio e enriquecimento ilícito.

Representantes da RedOctane disseram ao site *GameSpot*: "Eles copiaram e utilizaram material e marcas de nossos produtos sem acordo prévio, além de não divulgar que não possuíam vínculo com a RedOctane.

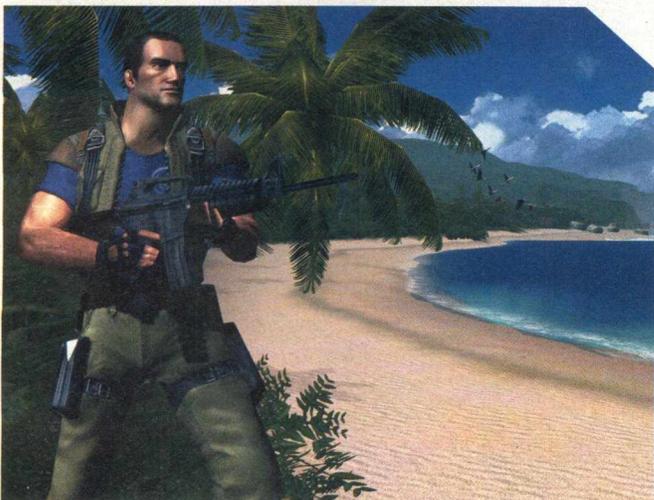
Caso a The Ant Company perca o processo, não poderá mais vender as guitarras, além de ter de destruir os controles existentes.



Possíveis informações sobre Far Cry 2

■ O site *GamesIndustry* divulgou notícias interessantes sobre a Ubisoft. Essas informações, para o nervosismo da alta cúpula da Ubisoft, vazaram para a rede mundial chegando a dois gigabytes de dados. O descontentamento dos empresários deve-se ao conteúdo: nada menos que os possíveis próximos projetos da empresa.

Para o público, as notícias são interessantes. Os dados incluem projetos para os jogos Far Cry 2, Splinter Cell Conviction e um novo jogo da série Prince of Persia. No setor de novidades, um jogo baseado na série de televisiva *Lost*, além de Surf's Up, jogo sobre pingüins surfistas em praias tropicais também estão na pauta da Ubisoft. Mais detalhes, como plataformas e datas para os lançamentos, não estavam nas informações que foram para a Internet.



LEGO Star Wars II: um milhão de cópias vendidas

■ A Activision está comemorando. O jogo LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, sob sua responsabilidade, é apontado como sucesso de vendas. Em pouco mais de uma semana de comercialização, 1,1 milhão de unidades foram vendidas ao redor do mundo. Deve-se levar em consideração que esse número refere-se a todas as plataformas, incluindo PS2, PSP e PC, entre outras. Mesmo assim, o número é bastante interessante.

O jogo, que mostra a trilogia original de *Guerra nas Estrelas*, é formado pelas famosas peças de montar LEGO. O jogo está à venda no Brasil, pela Electronic Arts.

A *PSWorld* oferece muito conteúdo nesta edição sobre LEGO Star Wars. Além do detonado de todas as fases do jogo (página 64), a promoção é do game (página 10). Confira.

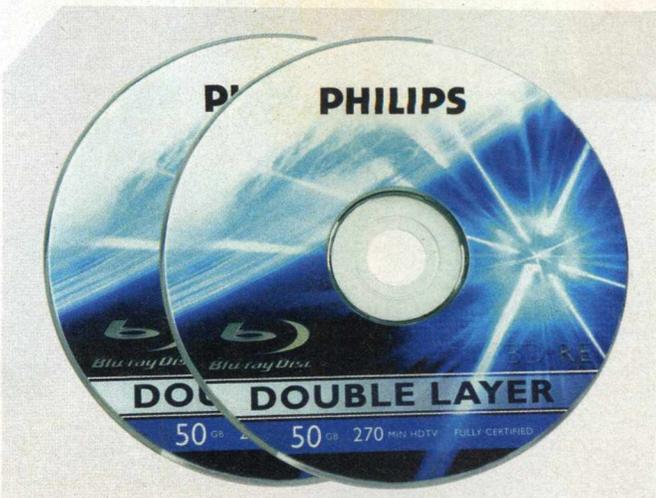
A guerra entre as mídias HD-DVD e Blu-ray pode não ocorrer

■ Uma disputa pode terminar mesmo antes de começar. A utilização das mídias para a nova geração gerou bastante polêmica por ninguém definir qual é a melhor. HD-DVD e Blu-ray poderiam participar de uma briga tecnológica para saber qual teria o melhor e maior futuro.

Então entrou em cena a Warner. A gigante do mundo do entretenimento entrou com o pedido de patente, por seus engenheiros, para comercializar um disco que suporta as tecnologias DVD, HD-DVD e Blu-ray. Esse fator influenciará muito o comércio da nova geração, já que especialistas afirmam que a mídia que se popularizar mais definirá a vida ou a morte de um console.

A nova tecnologia, como se pode supor, será leve o suficiente para um player de HD-DVD e suficientemente robusta para um player de Blu-ray, fatores relativos a uma face do novo tipo de disco. A outra face poderia ser usada para a atual tecnologia, o DVD.

É fato que o mercado estará interessado na nova tecnologia caso se torne real.



Há um ano na PSWorld

Edição 23



■ Lançada em outubro de 2005 e produzida no mês anterior, a edição 23 da PSW teve como principal destaque o explosivo Burnout Revenge. Além dele, divulgamos as primeiras imagens de Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots para PlayStation 3. A Tokyo Game Show também esteve entre as chamadas principais.

Foram analisados a obra de arte Shadow of the Colossus, FIFA '06, Radiata Stories, Marvel Nemesis, Genji: Dawn of the Samurai, The Suffering 2: Ties That Bind e outros games. Entre os toscos estavam Frantix e 187: Ride or Die.

Cinco games foram detonados: Spider-Man: Enter Electro, para PlayStation, Naruto: Narultimate Hero 2, Burnout Revenge, que foi lançado poucos dias antes do fechamento, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction e Darkwatch, que leva vampiros ao Velho Oeste.

A edição foi a última com o projeto gráfico antigo. Na edição seguinte, a revista completou dois anos de idade e chegou cheia de novidades. Algumas seções dei-

xaram de existir, como "Game Freak" e "Tá na Mão".

A edição também foi marcada pela estreia do redator Ricardo Caetano, que já realizava trabalhos como colaborador.



TOP 10

TRILOGIAS

As melhores trilogias pelo conjunto da obra

1º



Metal Gear Solid

2º



Fatal Frame

3º



Prince of Persia

4º



Jak & Daxter

5º



Xenosaga

6º



Grandia

7º



Sly Cooper

8º



Splinter Cell

9º



Shadow Hearts

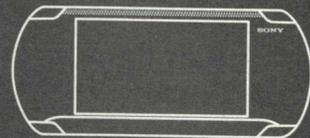
10º



Devil May Cry

PSPWORLD

■ Notícias do universo do portátil da Sony



Novo pacote com PSP + cartão de 1 GB

■ Desde o começo do mês, a Sony Computer Entertainment dos Estados Unidos está vendendo um novo pacote do PSP. Chamado de Entertainment Pack, ele custará US\$ 249,99 (o mesmo preço do Value Pack), mas incluirá apenas um console portátil, um cartão Memory Stick Pro de 1 GB, o jogo *ATV Offroad Fury: Blazin' Trails* e um filme em formato UMD, *Os Reis de Dogtown*. Nesse pacote, os fones e o case personalizado ficarão de fora. A Sony declara que todos os itens comprados de forma separada agregariam o valor de 300 dólares, ou seja, 50 dólares a mais que o Entertainment Pack.

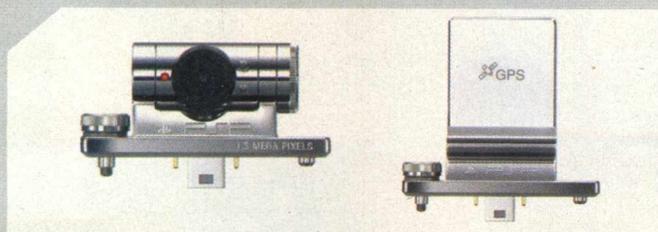


Revelados GPS e câmera digital para PSP

■ Após todo o alvoroço criado pelo noticiamento de um suposto novo design do PSP, a Sony desmente os boatos lançando dois novos apetrechos para o seu portátil.

O primeiro é o receptor GPS (Global Positioning System). Com o preço de ¥ 6.000 (ou US\$ 51), ele dará suas coordenadas para outros jogadores fazendo atualizações a cada segundo. Essa característica será usada em games, como *Metal Gear Solid: Portable Ops*, *Minna no Golf Portable 2*, *HomeStar* e *Navi Software*.

O outro aparelho é o Chotto Shot, uma câmera digital de 1.3 megapixels que será encaixada na parte de cima do aparelho. Com o preço de ¥ 5.000 (ou US\$ 43), será possível tirar fotos na resolução 640x480 e fazer vídeos de, no máximo, 15 segundos com a resolução de 480x272 e 30 fps. Esses dois itens estarão nas lojas japonesas em meados de novembro.



▲ A câmera Chotto Shot e o GPS, respectivamente

Sega ganha parceira no desenvolvimento de games para PSP

■ Após anunciar um grande pack com seus maiores clássicos, a Sega planeja entrar com tudo no mercado de portáteis, principalmente na fatia que diz respeito ao PSP.

Para auxiliá-la com o desenvolvimento de novos games ou adaptações de grandes lançamentos para o portátil, a empresa japonesa contratou a Deep Fried Entertainment, empresa que já trabalhou em games do porte de *Need for Speed: Underground* e *Baldur's Gate*.

Vice City Stories é exclusivo, segundo Rockstar

■ Depois de adaptar *GTA: Liberty City Stories* para o PS2 e deixar muitos usuários do PSP furiosos, a Rockstar está querendo paz e divulgou que a nova versão do clássico da controvérsia, *Vice City Stories*, será exclusivo desta vez.

Segundo a empresa, eles querem juntar todos os seus funcionários e se focar exclusivamente em *Grand Theft Auto IV*, o novo jogo da franquia, que será lançado para PS3 e Xbox 360.

Outra preocupação é não confundir o público com dois produtos similares nas lojas. *Vice City Stories* será lançado em novembro deste ano.



Os demônios vão chorar também no portátil da Sony

■ Depois de *Devil May Cry* chegar ao PlayStation 3 com sua quarta versão (confira o preview na página 31), chegou a vez de Dante infernizar a vida dos seres das trevas no PSP. Ainda não se sabe se o título será original ou um porte de algum outro da série, mas os produtores garantiram que irão adaptar o jogo de acordo com o gosto dos proprietários da plataforma.



▲ Dante, o protagonista da série Devil May Cry

EA prevê paridade na nova geração

■ Para os integrantes Electronic Arts, uma das gigantes do mundo dos games, o domínio conquistado nos últimos anos pela Sony pode estar chegando ao fim. Para eles, os três consoles da próxima geração terão participação equilibrada no mercado. A EA prevê que o domínio da Sony com o PlayStation 2 não continuará graças à chegada do Wii, da Nintendo, e ao avanço do Xbox 360, da Microsoft.

Um analista de mercado da Lazard Capital Markets, Colin Sebastian, disse: "No curso do novo ciclo, a EA espera uma participação mais equilibrada entre os três videogames, em contraste com a dominância da Sony nos dois ciclos anteriores". Os números de vendas dirão se a EA está certa.

Definida a classificação etária de Bully

■ O próximo jogo polêmico da Rockstar, Bully, deverá ser vendido para jovens a partir dos 13 anos, nos EUA. O órgão responsável pela classificação dos jogos por faixa etária dos Estados Unidos, a ESRB (Entertainment Software Rating Board) divulgou ao site Gamespot que Bully terá o selo "T" (Teen). O jogo será lançado em outubro, e somente os maiores de 13 anos de idade poderão adquiri-lo. A ESRB determinou que Bully contém "humor pesado, violência, temas sexuais, e uso de álcool e tabaco".

A Take-Two Interactive, outra responsável pelo título, já possui experiência quando o assunto é polêmica envolvendo seus títulos. A empresa se viu envolvida com discussões com a descoberta do minigame de sexo explícito de Grand Theft Auto: San Andreas, além da presença de uma personagem nua e maior quantidade de violência que anunciada em The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Jogo para PS2 lidera vendas no mercado japonês

■ Entre os mais vendidos no mercado nipônico no período entre 11 a 17 de setembro, figuram no topo dois jogos para PlayStation 2. As informações são do Instituto Media Create. Everybody's Tennis, para PlayStation 2, foi o mais vendido do período. Nessa mesma lista, é notório o sucesso do DS, portátil da Nintendo, que tem seis de seus jogos entre os 10 mais.

1. Everybody's Tennis (PS2) 226.976 - 226.976
2. Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne (PS2) 75.007 - 75.007
3. Final Fantasy III (DS) 57.057 - 655.533
4. New Super Mario Bros. (DS) 53.089 - 3.080.126
5. God Hand (PS2) 48.280 - 48.280
6. More DS Brain Training (DS) 34.959 - 3.186.871
7. Ridge Racer 2 (PSP) 28.232 - 28.232
8. Brain Scan (DS) 27.980 - 27.890
9. Animal Crossing Wild World (DS) 24.792 - 3.230.554
10. Nintendo DS Talking Cooking Navi (DS) 20.766 - 465.958

Gran Turismo HD para PS3 ainda em 2006

■ Segundo anúncio da Sony, Gran Turismo HD estará disponível para os usuários de PlayStation 3 em 2006. A data refere-se ao mercado japonês. Ainda em dezembro deste ano, o jogo que será praticamente idêntico ao do PS2, mas com recursos novos, incluindo imagens em alta resolução. Nada foi confirmado para o mercado nos Estados Unidos.

KOS-MOS
(XENOSAGA)



Foi criada para ser o protótipo de uma arma contra uma implacável e etérea raça alienígena de nome estúpido

Além do Hillbert Effect, que deixa aliens vulneráveis, é equipada com metralhadoras, canhões e até lâminas estilo facas Ginsu

É como o computador da sua casa: em teoria, foi criado para ajudar, mas ninguém sabe o que se passa em seus circuitos

Mesmo sendo um andróide, tem o mesmo bug de todos os humanos: não sabe dizer qual é o sentido da vida

O espírito analítico e a frieza não são muito sutis, e as madeixas azuis entregam seu lado cibernético

VENCEDOR
T-800

Em uma briga física, KOS-MOS levaria a melhor, mas T-800 perseguiu a pobre Sarah Connor com um caminhão-tanque, quando a moça estava a pé e manca. Isso é simplesmente imbatível.

VERSUS

T-800
(O EXTERMINADOR DO FUTURO)

1º Round
HISTÓRIA

Uma máquina criada por robôs do futuro, foi enviada para o passado para eliminar a mãe do salvador dos humanos



2º Round
ESPECIFICAÇÕES
TÉCNICAS

Resistente como aço e revestido de tecido humano. Opcionais não inclusos. Por isso, rouba o que vê pela frente



3º Round
PROGRAMAÇÃO

Só tem um objetivo: eliminar Sarah Connor, nem que para isso precise assassinar todos os nomes da lista telefônica

4º Round
BUGS

Não há relatos de bugs. É uma máquina equipada com tudo o que precisa para auto-reparo

5º Round
CARACTERÍSTICA
MARCANTE

Além de imitar secretárias eletrônicas e construir frases com poucas palavras, gosta de desfilhar pelado



PAUSE

■ O que acontece fora do mundo dos games



O novo Coringa



▲ Heath Ledger será o vilão Coringa no próximo filme do Homem-Morcego

Novidades sobre o próximo Batman

■ Depois de boatos e politicagem de Hollywood, o papel do vilão Coringa em *The Dark Knight*, o novo filme do Batman, foi para Heath Ledger, indicado ao Oscar por *O Segredo de Brokeback Mountain*. O ator se junta a Christian Bale, Michael Caine, Morgan Freeman e Gary Oldman.

Mesmo detestando filmes de super-heróis, Ledger elogiou o trabalho de Christopher Nolan em *Batman Begins* e afirma que irá focar o lado sinistro do personagem, não o cômico.

Boatos na Internet afirmam que Duas-caras e Pingüim também estariam no novo filme, interpretados por Ryan Phillippe e Philip Seymour Hoffman respectivamente, mas nada foi confirmado pela Warner. A estréia está programada para junho de 2008.

Continuação de Labirinto em HQ



▲ Personagens de Labirinto, HQ que ainda não possui confirmação para lançamento no Brasil.

■ Dez anos após seu lançamento, o cult *Labirinto* ganhou uma continuação em quadrinhos. O rei dos goblins (vivido por David Bowie no cinema) precisa de um sucessor para seu império labiríntico. Ele escolhe o irmão de Sarah, Toby (agora um adolescente), como herdeiro.

Além dos belos desenhos estilo mangá, *Return to Labyrinth* chama a atenção por acrescentar novidades ao universo do filme sem apoiar-se demais nele nem estragá-lo. Foi publicado nos EUA pela TokyoPop, mas não há previsão de lançamento no Brasil.

Uwe Boll e crítico no ringue



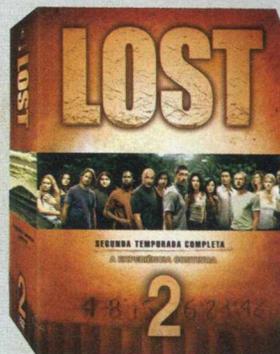
▲ O diretor Uwe Boll aguarda novos desafiantes

■ Na edição 32 da *PSWorld*, você viu que Uwe Boll, o diretor das adaptações de *Alone in the Dark* e *The House of the Dead* (entre outros) para o cinema, desafiou os seus maiores críticos para uma partida de boxe.

Pois bem. Carlos Palencia, do site *Cinecutre*, aceitou o desafio. E apanhou feio.

A luta, com direito a juiz e a gostosa do intervalo, foi realizada na Espanha e pode ser vista no site www.youtube.com. Mesmo vaiado no início do evento, Uwe Boll sagrou-se campeão.

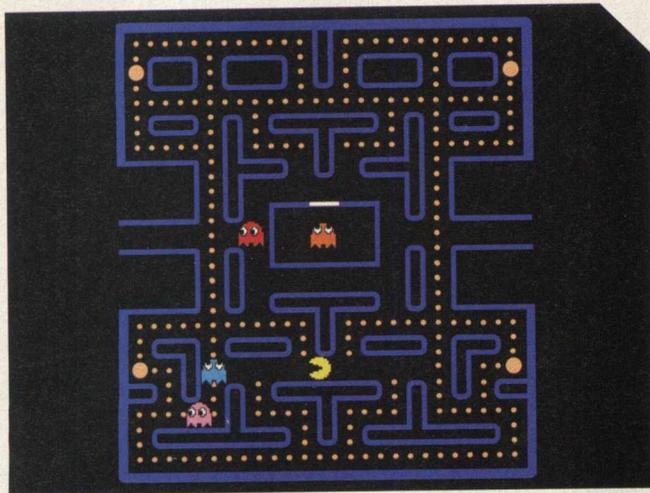
2ª temporada de Lost em DVD



▲ Box com a segunda temporada de *Lost*

■ Os 24 episódios da segunda temporada de *Lost*, a série que virou fenômeno cultural, foram lançados em DVD pela Buena Vista. Além do som surround Dolby Digital 5.1 e da tela widescreen, os 7 DVDs incluem cenas inéditas, erros de gravação e documentários sobre os mistérios da ilha e os sobreviventes do voo 815.

Exposição sobre a história do videogame



▲ Pac-Man é um dos exemplos que fizeram história no mundo dos jogos

■ Um museu inglês mostrará um pouco da história dos games em uma exposição. O Science Museum exibirá vários elementos do caminho percorrido pelos jogos na atual história da civilização. Nomeada como Game On, a exposição será totalmente voltada para os fãs dos jogos eletrônicos.

A exposição de títulos trará a história dos jogos, sua fama e sua influência desde a década de 60. Além de apenas presenciar a exposição, os visitantes poderão jogar dez dos mais importantes consoles da história, além de cem jogos disponíveis, como Pong, Asteroids, Space Invaders e Pac-Man. Os avanços tecnológicos, o design e o impacto na cultura e na indústria cinematográfica também serão abordados.

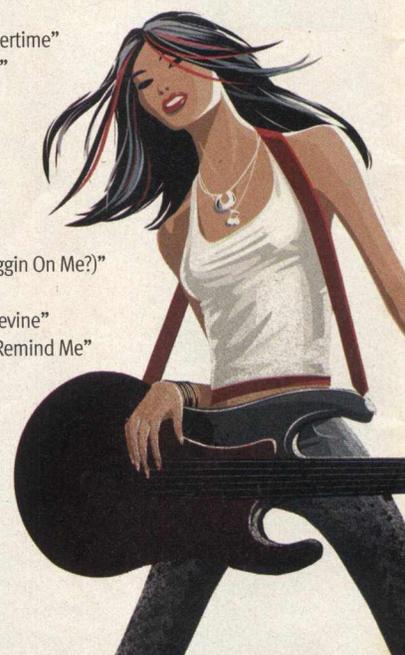
As informações são do site *The Register*. O período de exposição será entre os dias 21 de outubro de 2006 e 25 de fevereiro de 2007.

O Science Museum fica em Londres. Visite o site www.gameonweb.co.uk.

Lista de músicas de SingStar Rocks!

■ A Sony divulgou a trilha sonora do game de karaokê SingStar Rocks!. Nele, o jogador terá a oportunidade de interpretar canções de grupos e artistas novos e antigos. O jogo conta com diversos nomes, como Gwen Stefani, The Killers, Aretha Franklin e The Rolling Stones. As informações são do site *IGN*.

- Aretha Franklin – “Respect”
- B-52’s – “Love Shack”
- Bloc Party – “Banquet”
- Blur – “Song 2”
- Coldplay – “Speed Of Sound”
- D.J. Jazzy Jeff and The Fresh Prince – “Summertime”
- Dusty Springfield – “Son Of A Preacher Man”
- Elton John – “Rocket Man”
- Fall Out Boy – “Dance, Dance”
- Gloria Gaynor – “I Will Survive”
- Good Charlotte – “Girls & Boys”
- Gwen Stefani – “Cool”
- Hole – “Celebrity Skin”
- Joss Stone – “Super Duper Love (Are You Diggin On Me?)”
- Keane – “Everybody’s Changing”
- Marvin Gaye – “I Heard It Through The Grapevine”
- Naked Eyes – “Always Something There To Remind Me”
- Scissor Sisters – “Take Your Mama”
- Scorpions – “Wind Of Change”
- The Cure – “Friday I’m in Love”
- The Hives – “Hate To Say I Told You So”
- The Killers – “Somebody Told Me”
- The Offspring – “Self-Esteem”
- The Police – “Every Breath You Take”
- The Rolling Stones – “Paint It, Black”
- The White Stripes – “Blue Orchid”



PSWORLD NA NET

Confira os principais destaques do site

www.psworld.com.br

■ Conteúdo grátis

Visite o site e aproveite detonados e muito mais sem gastar nada!

■ Detonados na Rede:

Silent Hill 4
Saint Seiya: Hades
E muito mais...

■ Participe

FÓRUM

Deixe sua opinião e converse sobre novidades, dicas, classificados e muito mais

■ Samurai Warriors 2

DETONADO

Guia para você completar os estágios deste emocionante game com samurais

■ Novidades

NOTÍCIAS

Fique por dentro do universo dos games com notícias atualizadas diariamente

■ Edições anteriores

LOJA

Você encontra as edições que você perdeu da *PSWorld* pelo preço de capa. Confira!



■ Samurai Warriors 2 é o destaque do mês

REWIND

■ Grandes clássicos que fizeram história



Die Hard Trilogy



■ Após três filmes de muito sucesso em Hollywood, John McClane (interpretado por Bruce Willis) decidiu expandir seus horizontes e aterrorizar os bandidos nos videogames. Assim nasceu Die Hard Trilogy, um dos primeiros jogos de qualidade baseado em filme para o PlayStation. O jogo conta a história de todos os capítulos da série *Duro de Matar*, mas o mais legal é que a estrutura do game muda completamente de acordo com a temática dos filmes, deixando-o mais verossímil com a obra original e diversificado.

No game, o primeiro filme é jogado como um título em terceira pessoa. O seu objetivo é se infiltrar em locais perigosos e achar bombas espalhadas antes que o tempo se esgote. Para atrapalhá-lo, dezenas de malfeitores estarão pelos corredores, mas John McClane sabe como aniquilá-los.

O segundo jogo, baseado no segundo filme, é no melhor estilo Virtua Cop, em que você deve mostrar boa pontaria e atirar em todos os bandidos que aparecerem na tela. No terceiro, o mais interessante é o modo como é contado esse episódio de *Duro de Matar*. Você dirige um táxi ensandecido pela cidade e deve alcançar suas metas antes que o tempo se esgote. Se você já viu essa idéia em *Driver*, provavelmente foi esse o jogo que serviu de inspiração para ele.

Cada um dos games é muito bem elaborado e terminá-los exige muita paciência e habilidade. Os gráficos e sons (com a participação do próprio Bruce Willis na voz do protagonista) eram bem feitos para a época, com muitos detalhes interessantes. Quem jogou Die Hard Trilogy não o esquece.

Formula 1 Championship Edition



■ Um dos melhores jogos do gênero quando se fala na categoria automobilística mais cobiçada do planeta, a Fórmula 1, lançado apenas para o PlayStation, ganhou muita notoriedade entre os fãs do esporte pelo modo realista com que trouxe essas velozes corridas para os videogames. Após grande sucesso, principalmente na Europa (o berço da categoria), sua continuação, Formula 1 Championship Edition, foi aclamado como o melhor game já feito no estilo batendo inclusive nomes de peso, como Grand Prix, exclusivo do PC.

Pela licença completa da FIA, todos os carros, patrocinadores, pistas e pilotos da temporada 97 fazem parte do game. Nessa época, Schumacher ainda era aspirante a piloto mais vencedor da história.

Uma grande novidade da versão Championship Edition é a possibilidade jo-

gar contra um amigo. É possível competir com a tela repartida verticalmente ou horizontalmente, uma característica nova no gênero até então.

A velocidade do jogo é convincente mesmo nos dias de hoje, e os gráficos são simples, mas bem detalhados. As explosões dos motores, as grandes batidas envolvendo muitos carros ou até mesmo a clássica derrapada na zebra trazendo sujeira para a pista ou as marcas de freadas mais bruscas no circuito estão muito bem implementadas.

Se você for muito detalhista e quiser modificar a mecânica de seu carro, em Formula 1 Championship Edition existem muitas opções para quem quer fazer o melhor tempo possível.

Um jogo digno do poder 3D do console e da categoria mais rica do automobilismo.

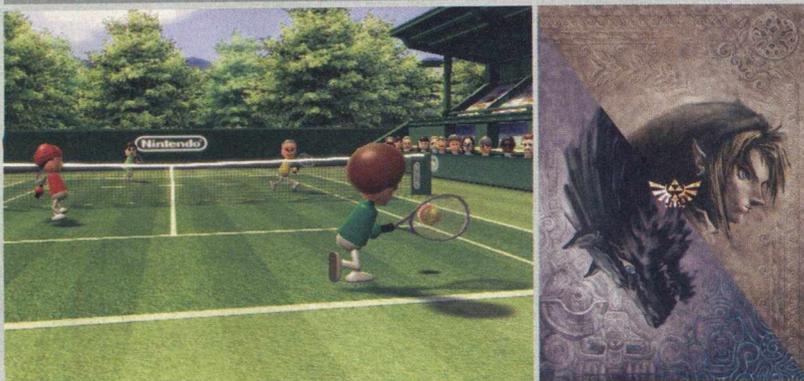
SIDEQUEST

■ Novidades fora do universo PlayStation



Chega a revolução

Wii, o ousado console da Nintendo, com data e preço definidos



▲ Nos EUA, o Wii virá com o game Wii Sports. The Legend of Zelda: Twilight Princess será um dos títulos de lançamento

■ No dia 19 de novembro acontecerá o lançamento do aguardado sucessor do GameCube. Por US\$ 250, os jogadores poderão adquirir o Wii, o videogame que baseia sua interatividade em sensores de movimento. Com duas vezes o poder do Cube (ou seja, muito inferior tecnicamente ao Xbox 360 e ao PlayStation 3), o Wii reflete a política da Nintendo de ganhar jogadores pela originalidade e pela acessibilidade e chegará ao Ocidente antes de ser disponibilizado no Japão.

O console virá com um controle, um periférico nunchuck (que complementa o sensor de movimentos para determinados games), uma fonte, um cabo de vídeo, um sensor (que deve ser ligado ao aparelho de TV), um suporte e duas pilhas. Nos EUA, o videogame virá com uma cópia de Wii Sports, com algumas modalidades esportivas que exploram os movimentos do jogador.

Os jogos custarão US\$ 49,99, dez dólares a menos que o preço oficial dos títulos de X360 e provavelmente de PS3. A Nintendo promete 25 novos jogos em 2006, inclusive o antecipado The Legend of Zelda: Twilight Princess (que estará disponível no lançamento do videogame), e promete vender mais de 4 milhões de unidades da plataforma até o final do ano.

Apesar de a data incluir os países da América do Sul, nenhuma notícia sobre um lançamento oficial no Brasil foi emitida pela Big N.

Resident Evil exclusivo para Wii

■ A Capcom está preparando um episódio de sua lendária série Resident Evil exclusivamente para o novo console da Nintendo, o Wii. Serão quatro capítulos, com dois personagens disponíveis para cada seguindo a ordem da saga. No capítulo 1, que se passa na mansão do primeiro Resident Evil, serão Jill e Chris. No 2, Claire e Leon vagam pelos corredores do Raccoon City Police Department, de RE2. No capítulo 3, Jill e Carlos precisarão sobreviver nas ruas de Raccoon City como em RE3 e, no cap. 4, Leon e Ada estarão novamente perdidos no vilarejo dos Los Iluminados. Além desses heróis, personagens secretos, como Albert Wesker e Rebecca Chambers, poderão ser destravados.

Cada capítulo irá explicar um pouco mais sobre a famigerada Umbrella Corporation, mas não devem seguir uma linha nova, pois a verdadeira continuação, Resident Evil 5, está em produção para PS3 e Xbox 360.

O game seguirá a linha de RE4 e utilizará o sensor para mira e o nunchuck para movimentação. O lançamento no Japão será em 31 de dezembro de 2007, mas a Capcom ainda não anunciou nada sobre uma versão ocidental.

Continuação de Final Fantasy XII no Nintendo DS



■ Os ocidentais ainda não tiveram a oportunidade de colocar as mãos em Final Fantasy XII e a Square Enix já anunciou uma continuação para o game, que levou a nota máxima da bíblia de games japonesa, a Famitsu. Porém, em vez de uma continuação estilo Final Fantasy X-2, para PS2, a empresa optou por

um capítulo a ser lançado para o portátil Nintendo DS. Com o subtítulo Revenant Wings, o game contará com um sistema de batalhas que utilizará a tela sensível ao toque do DS. O enredo terá Vaan e Penelo como protagonistas. É possível que seja uma prequel, ou seja, que os acontecimentos do jogo sejam anteriores aos de FFXII.

Xbox 360 turbinado até o final do ano

Console da Microsoft se prepara para o lançamento do PS3



■ Na conferência pré-Tokyo Game Show da Microsoft, realizada no dia 20 de setembro, a companhia de Bill Gates mostrou suas armas para o iminente lançamento do PlayStation 3, seu concorrente direto. Entre as novidades está o periférico HD-DVD, que dará ao Xbox 360 a capacidade de exibir DVDs em resolução de até 1080p (desde que o DVD em questão seja HD). O acessório, que utiliza uma das entradas USB do aparelho, custará aproximadamente US\$ 170 e sairá no Japão em 17 de novembro.

A resolução (a mais alta dos televisores HD da atualidade) também é uma das novidades: por meio de um upgrade de software, que estará disponível pela rede Live até o final do ano, o console poderá exibir games e filmes em 1080p, antes uma exclusividade do PS3. Porém os games deverão ser compatíveis com ela, ou seja, os jogos atuais não rodarão nessa resolução.

Além disso, um headset sem fio chegará às lojas no dia 11 de novembro, por US\$50, e lançamentos aguardados pelos japoneses, como os RPGs Blue Dragon e Lost Odyssey (produzidos por Hinorobu Sakaguchi, um dos gurus da Squaresoft, que largou a franquia Final Fantasy para trabalhar com o X360), o despidorado Dead or Alive Xtreme 2 e o movimentado Lost Planet: Extreme Condition (cujas demo já está disponível na Live), chegam até o final do ano. Com as novidades, a Microsoft espera conquistar o mercado japonês e reforçar seu império no restante do mundo.

Erros de português em game americano

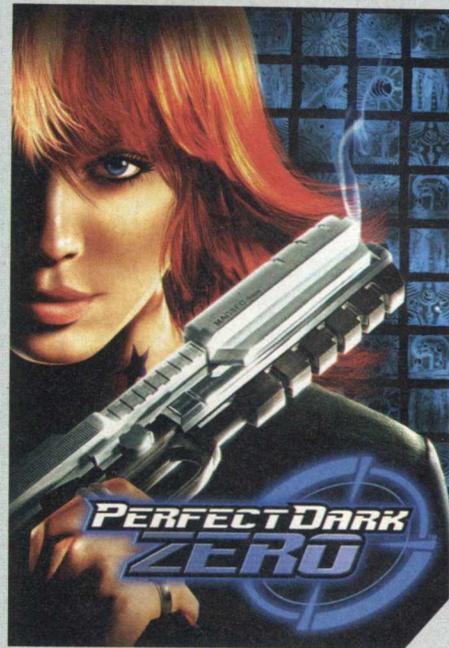


▲ O pôster diz "Seu potencial est nosso paixão" [sic] e é apenas um dos erros do game

■ O game Shadowrun, dos estúdios Fasa, será lançado para PC e Xbox 360 e é um shooter que se passa no Brasil. Na tentativa de trazer veracidade ao bizarro enredo no qual Santos é o berço de uma civilização antiqüíssima, os produtores cometeram graves erros de português em pôsteres e máquinas espalhadas pelo game como pode ser visto em algumas das telas liberadas pela empresa.

Ao serem consultados, os estúdios Fasa garantiram que uma equipe de localização irá verificar com mais cuidado o uso da língua. O resultado da empreitada poderá ser conferido em 2007.

Linha econômica para o X360



■ A Microsoft irá lançar uma linha econômica de games do Xbox 360 chamada Platinum Hits, assim como foi com o Xbox. Os games mais vendidos do console serão relançados por US\$ 29,90, metade do preço oficial. Os primeiros títulos serão Need for Speed: Most Wanted, Kameo: Elements of Power, Project Gotham Racing 3 e Perfect Dark: Zero. Mais games devem ser acrescentados à lista no início de 2007.

Lumines! na Xbox Live

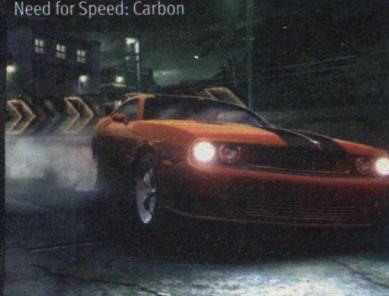


■ Depois do sucesso no PSP, de uma continuação no forno e de uma futura versão para PS2, Lumines!, do gênio Tetsuya Mizuguchi, será adaptado para a rede do Xbox, a Live. Por aproximadamente US\$ 15, os jogadores poderão conhecer um dos primeiros grandes games do portátil da Sony a partir do final de outubro. Para quem quiser, estágios extras estarão disponíveis por mais alguns dólares.

OUTUBRO

Os principais lançamentos do mundo dos games

As datas podem ser alteradas pelas empresas sem aviso

DOMINGO	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
 <p>DUNGEON SIEGE THRONE OF AGONY</p> <p>Dungeon Siege: Throne of Agony</p>	<p>02</p> <p>Family Guy (PS2) The Grim Adventures of Billy & Mandy (PS2) Rayman Raving Rabbids (PS2) SnoCross 2 Featuring Blair Morgan (PS2) Dungeon Siege: Throne of Agony (PSP)</p>	<p>03</p> <p>Brave: The Search for Spirit Dancer (PS2) Star Trek: Encounters (PS2) FIFA Soccer 07 (PS2) NRA Gun Club (PS2) Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri (PS2) Star Trek: Tactical Assault (PSP) Power Stone Collection (PSP) Mercury Meltdown (PSP) Gangs of London (PSP)</p>		 <p>Scarface: The World is Yours</p>	<p>06</p> <p>Scarface: The World is Yours (PS2, PSP)</p>	
	<p>09</p> <p>Mortal Kombat: Armageddon (PS2) Mortal Kombat: Deception Unchained (PSP) Scooby-Doo! Who's Watching Who? (PSP)</p>	<p>10</p> <p>Shin Megami Tensei: Devil Summoner (PS2) The Legend of Spyro (PS2) Tiger Woods PGA Tour 07 (PS2, PSP) Tales of the Abyss (PS2) Avatar: The Last Airbender (PS2, PSP) God Hand (PS2) Gun Showdown (PSP) Over the Hedge: Hammy Goes Nuts (PSP)</p>				
 <p>Bully</p>	<p>16</p> <p>Bully (PS2) Lumines Plus (PS2) SpongeBob SquarePants: Creature from the Krusty Krab (PS2) Grand Theft Auto: Vice City Stories (PSP) Blitz: The League Overtime (PSP)</p>	<p>17</p> <p>Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent (PS2) Justice League Heroes (PS2, PSP) Super Trucks Racing 2 (PS2) ATV Offroad Fury 4 (PS2) The Sims 2 Pets (PS2) Cabela's African Safari (PS2) Destroy All Humans! 2 (PS2) ATV Offroad Fury Pro (PSP) Ace Combat X: Skies of Deception (PSP)</p>	<p>18</p> <p>The Red Star (PS2)</p>			
	<p>23</p> <p>Medal of Honor Heroes (PSP)</p>	<p>24</p> <p>Phantasy Star Universe (PS2) Strawberry Shortcake (PS2) Cartoon Network Racing (PS2) Marvel: Ultimate Alliance (PS2) Test Drive Unlimited (PS2) .hack//GU Part 1: REBIRTH (PS2) Dynasty Warriors: Vol. 2 (PSP) BattleZone (PSP) Capcom Classics Collection Reloaded (PSP)</p>	 <p>Phantasy Star Universe</p>			
 <p>Need for Speed: Carbon</p>		<p>31</p> <p>Final Fantasy XII Collector's Edition (PS2) Garfield: A Tail of Two Kitties (PS2) Need for Speed Carbon (PS2) Legend of the Dragon (PS2, PSP) Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (PS2) Disney's Chicken Little: Ace in Action (PS2)</p>	<p>Shrek Smash and Crash Racing (PS2, PSP) EyeToy: Play 3 (PS2) Final Fantasy XII (PS2) Killzone: Liberation (PSP) Death Jr. 2: Root of Evil (PSP) Need for Speed Carbon: Own the City (PSP) Metal Slug Anthology (PSP)</p>			

PREVIEWS

■ Antecipamos os próximos lançamentos

Burnout 5

“Mesmo sem o envolvimento de policiais, o game de corrida da Criterion Studios estimula o jogador a ser o mais irresponsável que puder e tentar fazer os competidores beijarem uma parede...”

Pág. 24



Índice

PS3

- 24 Burnout 5
- 26 Army of Two
- 29 Star Wars Force Unleashed
Yakuza 2
- 31 Devil May Cry 4
- 32 Ridge Racer 7
Battlefield: Bad Company
- 34 Enchanted Arms
- 35 Parabellum



PS2

- 28 The Legend of Spyro: A New Beginning
Disgaea Portable
Delta Force Black Hawk Down
Team Sabre
Meet the Robinsons
- 33 Eragon
- 34 Wild Arms: Vth Vanguard
- 35 Karaoke Revolution:
American Idol
Xiaolin Showdown
Arthur and the Invisibles



PSP

- 30 Metal Gear Solid
Portable Ops
- 33 Earthworm Jim
Prince of Persia Rival Swords
- 34 Tales of the World
- 35 Medal of Honour Heroes

Box de informações

- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site



P Criterion Studios
 E Electronic Arts
 PS3, X360
 G Corrida
 A Ainda não definido
 S www.criteriongames.com

PODE DAR CERTO! ▲

- As novidades possibilitadas pelo poder do PS3 prometem um game muito mais envolvente

PODE DAR ERRADO... ▼

- A idéia de uma cidade já está batida

LANÇAMENTO

1º trimestre de 2007

HISTÓRICO

Além do sucesso de Burnout, a Criterion já provou seu talento em outro gênero, com o shooter Black

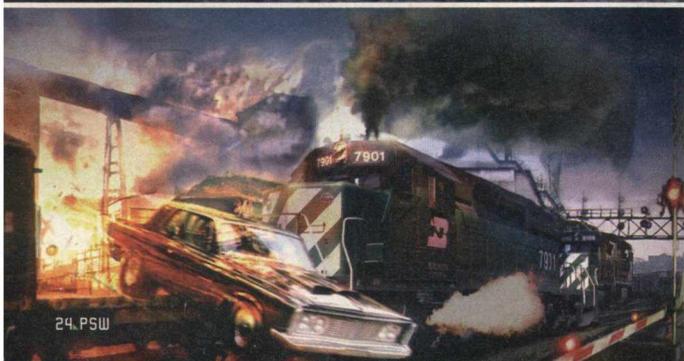
Burnout 5

O game que redefiniu a corrida arcade renasce na nova geração

por Henrique de Breia e Szolnoky

■ “Participe de corridas apenas no game. Nas ruas, dirija com cuidado e responsabilidade e use o cinto de segurança”, diz a simpática Josie Maran no início de *Need for Speed: Most Wanted*. Os jogos de corrida ainda não viraram bode expiatório para os acidentes de carro que acontecem a cada minuto, como foi o caso dos games de tiro e de trágicos incidentes com armas de fogo. Mas, pensando bem, qual pior exemplo do que um game no qual você deve fugir de policiais, na contramão, enquanto tenta vencer uma corrida ilegal?

A série *Burnout* pode ser considerada a nave-mãe dos maus exemplos. Mesmo sem o envolvimento de policiais, o game de corrida da Criterion Studios estimula o jogador a ser o mais irresponsável que puder e a tentar fazer os competidores beijarem uma parede ou a frente de um caminhão. Destruição é a palavra-chave, e é impossível negar que eles cumpriram seu objetivo, especialmente se considerados o absurdo número de vendas e os elogios da imprensa. Além do altíssimo nível técnico, os games traziam uma jogabilidade acessível e um robusto modo online. Porém, mesmo com a fórmula vencedora, a equipe de Alex Ward resolveu começar tudo do zero no primeiro episódio da série para aquele videogame de que “ninguém” ouviu falar, o PlayStation 3.



Com grande poder vem grande responsabilidade

■ Os visuais de Burnout 3 e Burnout: Revenge estão entre os melhores do PS2, especialmente se considerada a alta (e estável) quantidade de frames por segundo. Porém, para conseguir o que fizeram, os membros da Criterion precisaram sacrificar algumas coisas. Duas delas ficaram mais prejudicadas: a física e os efeitos sonoros.

Enquanto o carro sob seu controle se comportava de acordo com uma variação das leis reais da Física, poucos objetos do universo do jogo faziam o mesmo. Os competidores, quando batiam, seguiam uma seqüência pré-programada de movimentos. Ou seja, todas as batidas estavam presas a uma animação específica, que se repetia várias vezes. Com o poder do PlayStation 3 (dezenas de vezes o do PS2), os produtores puderam incluir todos os objetos dentro das leis da Física criadas para o jogo. Por isso, as conseqüências dos acidentes serão mais convincentes e catastróficas e farão parte de intensas reações em cadeia. A lataria voará realitamente para todos os lados, assim como entulho, barris e outros objetos, mas copiar a realidade não é o objetivo da empresa. "Para nós, física realista é física sem graça", explica o produtor Hamish Young. "Não estamos tentando ser fiéis, queremos ser convincentes e espetaculares."

Os veículos de Burnout Revenge eram compostos por 12 partes. Desta vez, cada carro será feito de 80 pedaços independentes. A Criterion promete até carros rasgados ao meio por caminhões. "Quando vir sua primeira batida em Burnout 5, você irá dizer 'Foi por isso que eu comprei um PlayStation 3. A nova geração está aqui'", afirma Alex Ward, o diretor de gamedesign do título. "Se você pensar 'é, está um pouquinho melhor', não teremos cumprido nosso objetivo."

Os efeitos sonoros, no PS2, sofriam da mesma limitação: eram sons pré-programados e repetidos incessantemente. Em Burnout 5, haverá uma imensa variedade de efeitos, que será usada de acordo com o que uma inteligência artificial irá analisar dos acontecimentos. Em outras palavras, cada batida terá um som único. "Quando você produz o som de um filme, sempre procura por aquele efeito que irá descrever o momento", filosofa o diretor de áudio Nick Laviers. "Não queremos apenas ilustrar que o carro acertou uma parede, queremos que você pense 'Nossa, ninguém teria sobrevivido a ESSA batida'. Estamos usando o áudio para dar um aspecto humano ao game."



Mudanças conceituais

■ Além de todas as vantagens técnicas, o hardware do PS3 permitiu outra grande mudança: em vez de pistas independentes, tudo acontecerá em uma grande cidade, como em NFSMW. De acordo com os produtores, será a maior já vista no gênero. Serão necessários aproximadamente seis minutos, em velocidade máxima, para ir de um extremo ao outro. Além disso, haverá grande variedade de cenários e pontos de referência. "Isso é uma das coisas que odiamos em outros games que seguem esse estilo", diz Ward. "Parecem genéricos e há repetição de áreas, o que tira o foco da experiência". Outro diferencial da cidade de Burnout 5 é que todas as áreas estarão acessíveis, desde o início do jogo.

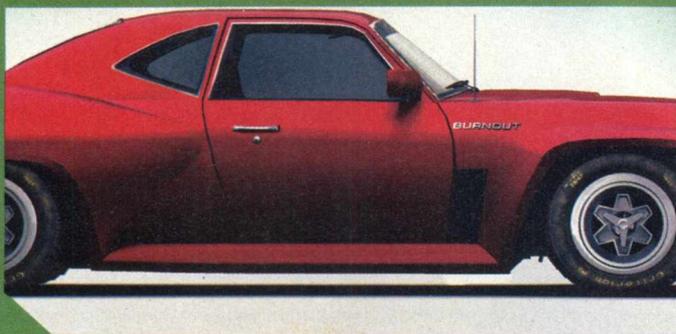
Os policiais não fazem parte desse universo, mas haverá diversas infrações de trânsito a serem conquistadas, como precisar correr 30 quilômetros na contramão em aceleração máxima. Cada carro terá dez infrações diferentes, o que irá estimular o uso de todos eles. Assim como nos anteriores, os carros não são baseados em modelos reais, mas misturam diversos elementos de veículos de verdade.

Haverá menos ênfase em menus e maior fluidez de jogo em todos os modos. Os produtores querem dar o máximo de liberdade para o jogador. Então, você poderá iniciar um Crash Mode (o lendário modo de causar o maior prejuízo possível em uma batida) em qualquer lugar, em qualquer evento, com um simples botão. Não haverá limite de tempo para esse modo: enquanto houver veículos engavetando-se uns nos outros, a contagem continua. As opções tradicionais de Crash Mode, em 50 pontos específicos, também estarão disponíveis.

A Criterion pretende aproximar a experiência online da offline. Os corredores do modo offline serão dotados de inteligência. Se você bater neles várias vezes, eles ficarão enfedados e começarão a persegui-lo. Se você vencê-los mais algumas vezes, terão medo e o evitarão quando você se aproximar. Haverá 34 inimigos constantes e as estatísticas do game irão determinar o relacionamento deles com você.

No modo online, a estrutura está sendo desenhada para aproximar as pessoas, não para apenas seguir uma lista de melhores do mundo. Jogadores com estatísticas parecidas com as suas serão mais facilmente encontrados, e um clima de competição saudável marcará os eventos. Além disso, troféus virtuais serão distribuídos, como uma foto de seu inimigo destruído após você fazê-lo bater. Ajustes no controle do carro irão igualar a habilidade de todos para que jogadores de experiência diferente possam estar no mesmo evento.

Mesmo com o lançamento agendado para o primeiro trimestre de 2007, nem todos os elementos de jogo foram definidos, mas já se sabe que o sensor de movimentos do PlayStation 3 poderá ser usado para controlar a lataria do carro após uma batida. Outras aplicações do sensor são mantidas em segredo pela empresa. Novidades sobre conteúdo para download e aspectos dos outros modos também devem ser divulgadas em breve. Por enquanto, o jeito é se comportar no trânsito.





P EA Montreal
 D EA
 C PS3, X360
 G Shooter
 J 2
 S www.ea.com

PODE DAR CERTO! ▲

- O evoluído conceito de jogabilidade cooperativa parece promissor

PODE DAR ERRADO... ▼

- A programação da inteligência artificial precisa ser impecável

LANÇAMENTO

02/2007

HISTÓRICO

Mesmo sendo o primeiro game dessa divisão da EA, muitos dos membros da equipe trabalharam em Splinter Cell

Army of Two

Pela união de seus poderes por Henrique de Breia e Szolnok

■ Há alguns anos, quando a inteligência artificial dos games não era tão avançada, a idéia de um parceiro controlado por computador era sinônimo de tortura. Era muito comum você seguir pelo game e, de repente, perceber que seu companheiro sumiu. Dali a pouco, você descobria que ele caiu daquela ponte que vocês cruzaram há algum tempo e não conseguia sair debaixo dela. Era ainda pior quando você começava a ser baleado por ele do nada ou não conseguia passar por um corredor porque seu “parceiro” bloqueava o caminho. Às vezes, o problema era tão severo que era preciso carregar um jogo salvo para avançar. O jogador acabava mais como uma babá do que como o líder de uma equipe capacitada. O fator diversão caía drasticamente.

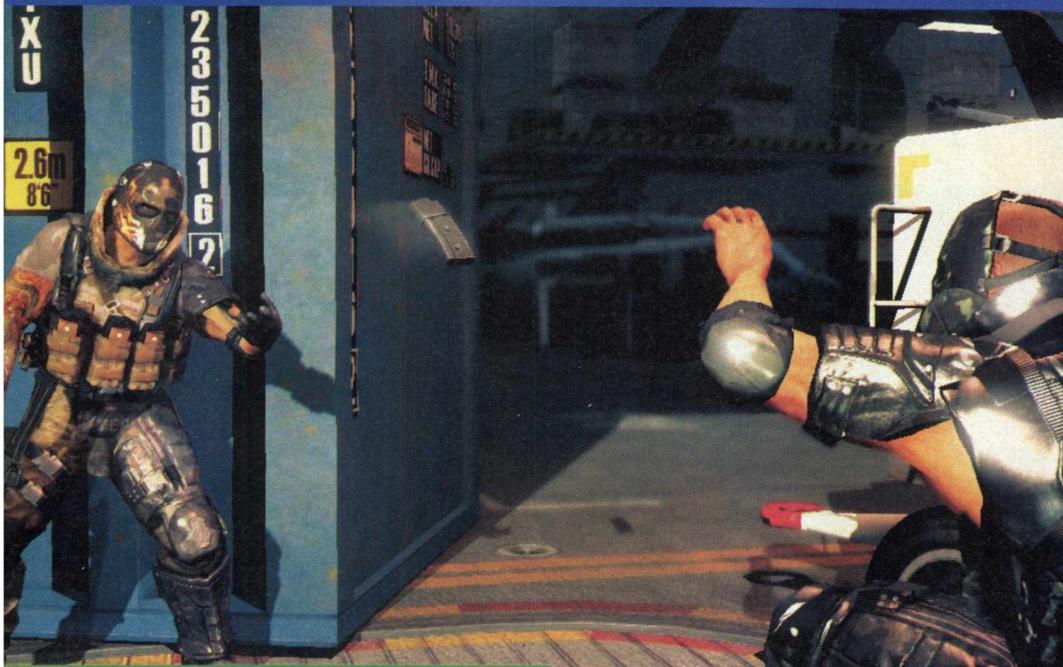
Felizmente, a inteligência artificial avançou bastante desde esses tempos sombrios, tanto que a Electronic Arts resolveu criar um game apoiado na cooperação entre um jogador e uma IA. Trata-se de *Army of Two*, que já ganhou um pequeno preview na edição 32 da *PSWorld*, mas ressurge com novidades.

No game, você controlará um de dois mercenários, Tyson Rios e Elliot Salem, enquanto o outro será guiado por um amigo (em pessoa ou online) ou pela complexa inteligência artificial que está sendo desenvolvida pelos estúdios de Montreal da EA. Todo o design do game gira em torno da simbiose entre os dois.

UM É TÃO RESPONSÁVEL PELO SUCESSO DA MISSÃO QUANTO O OUTRO

“Na minha opinião, todos os games cooperativos de hoje são ‘Ok, aí está um mapa singleplayer. Tome outro personagem para segui-lo’. E, de vez em quando, esse personagem vira uma chave e garante acesso a outras áreas”, explica o designer-chefe Chris Ferriera. “Nosso foco no design de *Army of Two* é que os dois personagens são interdependentes. São duas pessoas de personalidades diferentes que interagem com o cenário e um com o outro de formas distintas. Um é tão responsável pelo sucesso da missão quanto o outro. Se separados, não irão conseguir avançar”.

Por exemplo, você começa uma fase com Rios e Salem pulando com o mesmo pára-quadras. Na descida, você controla a velocidade e a direção do voo, enquanto seu parceiro usa um rifle sniper para acabar com os inimigos lá embaixo. Quando aterrissam, um fica de costas para o outro e, assim, garantem uma visão de 360° enquanto atiram nos inimigos restantes. Na próxima área, você se separa de seu amigo e segue sorrateiramente por um dos lados de uma trincheira, enquanto ele usa o rifle para distrair e eliminar oponentes que estão nela. Quando os soldados o vêem, você já chegou à trincheira e pode usar a metralhadora que está lá para matá-los. Porém, seu parceiro está ferido. Por isso, você se aproxima e coloca o braço dele em volta de seu pescoço para carregá-lo até uma área segura, enquanto ambos atiram em quem vier atacar.



Dupla dinâmica

■ Com um amigo, parece diversão pura. E com o computador? “Não iremos lançar o game se isso não estiver funcionando”, explica Antoine Dodens, o engenheiro-chefe do projeto. O vice-presidente e gerente geral da EA Montreal, Alain Tascan, complementa: “Um de nossos sonhos é interagir com o videogame e vê-lo responder. Quando você está fazendo tudo sozinho, a resposta emocional é outra. Você morre e começa de novo. Se tiver um parceiro, pode desenvolver uma espécie de relacionamento. Acredito que ICO deu início a isso, com a princesa, e foi muito inspirador para nós”.

Para tanto, os produtores têm uma equipe trabalhando apenas na inteligência artificial do game. Seu companheiro será dotado de memória e irá lembrar de como você lidou com determinados armamentos e situações. Se você der uma ordem que não funcionou, ele poderá recusar segui-la se você a der novamente. Se insistir, ele poderá até xingá-lo.

O mesmo é válido com as armas. Se você não tem uma mira boa com determinado equipamento, ele irá sugerir que você troque. “Ele irá reagir de acordo com o seu comportamento”, explica Tascan. “Se você se comportar como um imbecil, ele irá o tratar como um imbecil”. O personagem poderá até ficar rancoroso se a situação piorar, mas as coisas também podem ser boas. Se vocês entrarem em uma casa, por exemplo, seu parceiro poderá pegar uma cerveja em uma geladeira e a oferecer para você, entre centenas de outras interações com os cenários e entre os dois. “Acreditamos que essa é a parte ‘próxima geração’. Esqueça a física, esqueça os gráficos: é estar envolvido com a experiência”.

Além das inovações na jogabilidade, os produtores adotaram uma postura ousada também no enredo. Rios e Salem são mercenários que trabalham para o governo que pagar mais e cuidar de todos os assuntos podres demais para serem oficialmente resolvidos pelo Exército. “Muitas coisas podem ser consideradas antiéticas ou ilegais, mas ainda assim precisam ser feitas. Você não pode assassinar pessoas, é contra a Convenção de Gênova. Por isso, mercenários contratados pelo governo o fazem, para que as mãos dos políticos fiquem limpas”, explica o roteirista Corey May. O enredo do game levanta uma interessante questão moral sobre o conflito entre o correto e o vantajoso, e os protagonistas irão lidar com situações muito difíceis. Pelas telas do game, não parece, mas ambos são humanos e têm família.

O jogo também contará com os ingredientes básicos de um shooter: dezenas de armas (que podem ser aperfeiçoadas até no visual), veículos (como jipes e helicópteros), gráficos detalhados, belos efeitos especiais e até minigames, como uma massagem cardíaca de para salvar seu parceiro ferido.

Com uma premissa ambiciosa e intenções ousadas, Army of Two nem parece um game da Electronic Arts, conhecida por apostar demais em franquias de sucesso e por raramente tentar algo novo. “O centro corporativo sabe que precisa seguir em uma direção diferente. Eles sabem que precisam inovar mais e nos deram bastante liberdade”, comenta Tascan. Com o novo método de trabalho, a EA parece estar indo na direção certa.

The Legend of Spyro: A New Beginning

por Ricardo Caetano



■ O título do próximo game da série Spyro expressa a idéia da Krome Studios. The Legend of Spyro: A New Beginning é uma espécie de retomada da série, que busca a revitalização das aventuras do dragão roxo Spyro. Nos primórdios de sua "vida", Spyro foi concebido com um propósito: ser o mascote no clássico console PlayStation. Não deu muito certo. E, ainda pior, com o tempo os jogos foram chamando menos a atenção. A New Beginning passa a ser a aposta de seus produtores para que a série volte a ser popular. O jogo trará em seu enredo a infância do dragãozinho roxo. Spyro foi adotado por uma família de libélulas. O que ele não sabe, nem seus "pais", é que o seu futuro é muito importante. Spyro deve salvar o mundo do dragão negro chamado Cindel.

O jogo estará voltado para os combates. Movimentos de ataque do tipo corpo a corpo, seqüência de ataques aéreos e baforadas. Esses ataques de baforadas serão baseados nos elementos da natureza (fogo, gelo, trovão e terra). Os cenários que deverão ser explorados incluem cavernas, montanhas, áreas congeladas, florestas e campos aberto.

Krome Studios
 Sierra
 PS2
 Plataforma
 1
 2
www.spyrothedragon.com

LANÇAMENTO

10/10/06

Disney's Meet the Robinsons

por Henrique de Breia e Szolnok



■ Satisfeita com o sucesso de *Chicken Little*, a Disney resolveu dedicar-se de vez à animação gráfica. Seu próximo projeto é *Meet the Robinsons*, no qual o menino Lewis inventa, sem querer, uma máquina do tempo e logo recebe a visita de seu próprio filho, Wilbur, vindo do futuro. Como é de se esperar, o filme virá acompanhado de uma adaptação para videogames, que contará as aventuras de Wilbur pela linha do tempo (ou seja, não seguirá o enredo do filme) e irá misturar três gêneros. Haverá partes de ação e plataforma em terceira pessoa, nas quais você usará as engenhocas inventadas pelo menino. Em outros momentos, você irá andar pelos cenários dentro de uma bola, no estilo de Super Monkey Ball. Haverá, também, fases de plataforma em 2D.

Avalanche Software
 Buena Vista Games
 PS2, Wii, DS, GBA
 Aventura
 1
www.buenavistagames.com

LANÇAMENTO

03/2007

Disgaea Portable

por Milena Castro



■ Conhecido no Japão, onde foi concebido, como Makai Senki Disgaea Portable, Disgaea chega ao PSP com a promessa de ser um RPG de qualidade, que agrade os tão exigentes donos do portátil.

O enredo do game envolve Laharl, filho do demônio. Seu pai é morto e ele não fica sabendo, pois está profundamente adormecido. Quando acorda, se dá conta de que um grupo pretende tomar o reino que agora é seu e requisita a ajuda de seus súditos para vencer os inimigos. O elemento estratégia continuará presente no game com as mais de 100 habilidades que o jogador poderá escolher nas lutas, além de que o ambiente poderá ser utilizado de modo a ajudá-lo a dizimar muitos adversários de uma só vez. Outro diferencial do game é que as decisões deverão passar por uma assembléia, a qual você deverá convencer para realizar seus planos. Se não der certo, vale tudo: suborno e até porrada.

Nippon Ichi
 Nippon Ichi
 PSP
 RPG/estratégia
 1
<http://disgaea.jp/psp1/>

LANÇAMENTO

Ainda não definido

Delta Force: Black Hawk Down - Team Sabre

por Henrique de Breia e Szolnok



■ A tradicional glorificação da guerra pelos americanos rendeu longas séries de games. Black Hawk Down foi um dos mais famosos episódios da série Delta Force, e irá ganhar uma continuação em novembro. No novo game, você estará no comando de uma equipe de quatro soldados e deve comandá-los da maneira que achar mais inteligente para vencer um cartel de drogas colombiano e um terrorista iraniano em 11 missões. Os próprios soldados o ajudarão a reconhecer o terreno. Ao final de cada missão, você poderá melhorar seus atributos, como energia ou resistência. No modo multiplayer, 32 jogadores poderão se enfrentar nos 24 mapas disponíveis, nos clássicos jogos, como Deathmatch ou Capture the Flag, ou nos novos, como Sabotage e Renegade.

Ritual Entertainment
 Vivendi Games
 PS2
 Ação
 32
www.vugames.com

LANÇAMENTO

11/2006

Star Wars: Force Unleashed

O futuro da Força por Ricardo Caetano

■ O universo criado por George Lucas é tão rico em detalhes e informações que, mesmo sem filmes previstos para o futuro e com duas trilologias concretizadas no cinema, é possível explorar vários outros estágios de linha temporal formulada por seu criador. Então, mais do universo Star Wars chegará à próxima geração de videogames para aproveitar seu potencial técnico e as várias possibilidades de uso de sua história, cultura, planetas e civilizações.

Para a nova geração, os integrantes da LucasArts devem buscar missões que completam a história das trilologias e que fornecem mais informações para os fãs de Darth Vader e companhia.

Para demonstrar alguns conceitos do futuro da série Star Wars, os produtores produziram um vídeo e uma demo controlável dos futuros projetos. As informações foram divulgadas durante a última E3 (2006).

No vídeo divulgado, há a preocupação de demonstrar vários tipos de poderes Jedi (daí o provisório título Force Unleashed). Os alvos são os stormtroopers. Nota-se que o vídeo é apenas demonstrativo, pois não há como ligar os dois tipos de personagens envolvidos na linha do tempo das trilologias (exceto após o *Episódio VI*). Se o foco é o uso da força, os Jedi movem objetos e inimigos com facilidade. Eles mostram seus poderes Jedi, tanto do lado da luz quanto do lado negro. Todas as demonstrações feitas no vídeo tentam exemplificar o que será possível com o futuro engine, projeto da Industrial Light and Magic. Vários tipos de materiais sendo destruídos, se comportando como na realidade, além da movimentação dos personagens e da utilização da luz são algumas das informações obtidas.

Já na demo é possível percorrer alguns cenários, como o corredor de uma nave, a recriação do planeta Felucia (local onde Aayla Secura foi emboscada no *Episódio III*), além de ver um R2-D2, Jar Jar Binks preso em carbonite e um esqueleto de um Rancor.



LucasArts
LucasArts
PS3, X360
Ação
Não divulgado
www.lucasarts.com

PODE DAR CERTO! ▲

- A exploração de períodos que completam a história das duas trilologias é muito interessante, como a série *Knights of the Old Republic*, para PC

PODE DAR ERRADO... ▼

- A criatividade tem que seguir a tecnologia. Não adianta ter as ferramentas para fazer novas experiências da saga Star Wars se os jogos não forem originais

LANÇAMENTO

2007

HISTÓRICO

A Industrial Light and Magic é responsável pelos efeitos visuais de vários filmes, por exemplo os atuais *Missão: Impossível 3*, *Piratas do Caribe*, *Poseidon* e o futuro lançamento, *Eragon*



Yakuza 2

Os negócios ilícitos continuam

por Ricardo Caetano

■ Para os norte-americanos, e usuários da língua inglesa para os jogos, o primeiro jogo que carrega o título Yakuza acaba de ser lançado. Mas os japoneses já conhecem as aventuras envolvendo a máfia japonesa desde o ano passado. Com essa diferença de quase um ano, os nipônicos já se prepararam para o segundo Yakuza, que dará prosseguimento à aventura do primeiro, além de aperfeiçoar sua estrutura de jogo.

A Sega será mais uma vez responsável pelo projeto. Os temas adultos apresentados no primeiro jogo estarão de volta. Violência, armas, drogas, negócios ilícitos, vingança, luxúria e outros temas formarão a atmosfera de Yakuza 2.

O enredo se passará um ano depois do primeiro game. A Yakuza, a máfia japonesa, será mais uma vez retratada. Várias de suas características serão mais uma vez mostradas no jogo, como métodos de comércio, hierarquia de poder (e como conseguir-lo), como seus inimigos são tratados etc.

No meio dessa trama, o ex-integrante da máfia yakuza Kazuma Kiryu será o protagonista. Outra vez ele estará envolvido com os negócios da máfia local, mas com a vantagem de conhecimento de seus segredos.

Além de Tóquio, palco do primeiro jogo, a história acontecerá em Osaka e em Kyoto. Seus bairros, controlados pela máfia, terão cabarés e casas de jogos. Os estabelecimentos (17 tipos de lojas) serão retratados com fidelidade. O número de minigames aumentará, com jogos de tabuleiro, como Mah Jong, Shôgi e Pachinko (pinball). As missões paralelas, ponto forte do primeiro Yakuza, terão mais de 100 tipos. Outro ponto forte, as lutas, também sofrerão mudanças. O jogador poderá atacar em qualquer direção que desejar, podendo lutar com vários inimigos ao mesmo tempo.

Esteja pronto para ingressar nas fileiras da máfia japonesa mais uma vez.



Amusement Vision
SEGA
PS2
Ação
1
www.sega.com

PODE DAR CERTO! ▲

- As mudanças prometidas para o sistema de luta serão primordiais para o sucesso do título

PODE DAR ERRADO... ▼

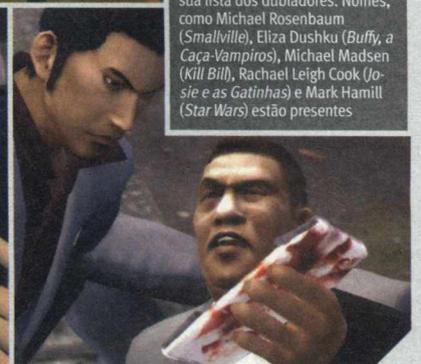
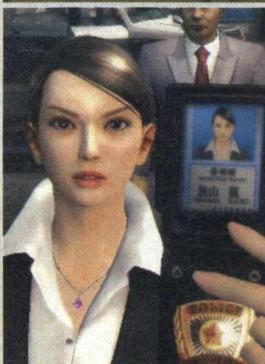
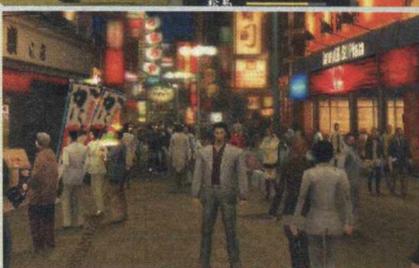
- Se não houver um livre trânsito entre as cidades envolvidas no enredo, o jogo perderá sua estrutura e sua diversidade

LANÇAMENTO

07/12/2006

HISTÓRICO

Um dos destaques da versão americana do primeiro Yakuza é sua lista dos dubladores. Nomes, como Michael Rosenbaum (*Smallville*), Eliza Dushku (*Buffy, a Caça-Vampiros*), Michael Madsen (*Kill Bill*), Rachael Leigh Cook (*Josie e as Gatinhas*) e Mark Hamill (*Star Wars*) estão presentes



Metal Gear Solid: Portable Ops

O game mais caro da história por Henrique de Breia e Szolnok

■ O PlayStation 2 já totalizou mais de 106 milhões de unidades vendidas e bateu o recorde do PS1, de aproximadamente 102 milhões. O PSP foi comprado por pouco mais de 20 milhões de pessoas. Em outras palavras, para a maioria dos fãs de Metal Gear Solid o mais novo capítulo será o game mais caro da história, uma vez que, para apreciá-lo, será preciso comprar um console. Não se trata de MGS4, futuro lançamento do PS3, mas sim de Metal Gear Solid: Portable Ops, episódio exclusivo para o PSP.

Mesmo que Hideo Kojima não esteja participando da produção deste game (já que está envolvido com MGS4), a Konami não está poupando esforços para fazer de Portable Ops um episódio à altura dos impecáveis Metal Gear Solid de antes. Em vez de usar a fórmula das sidestories Metal Gear Ac!d (estratégia com cartas), o novo game seguirá o mesmo estilo de MGS3, de ação e furtividade em primeira e terceira pessoa.

O enredo acontecerá seis anos após o final de Snake Eater e mostrará o que aconteceu com Big Boss para ele se tornar o vilão do primeiro Metal Gear, lançado em 1987. No início do jogo, Snake acorda em uma prisão e descobre que ele e Major Tom estão sendo acusados de traição.

As seqüências em vídeo serão compostas por animações de Ashley Wood, o responsável pelos quadrinhos de Metal Gear, e pelo UMD Metal Gear Solid Digital Graphic Novel, lançado recentemente pela Konami. O elenco de dubladores, inclusive David Hayter (a lendária voz de Snake), estará de volta.

A estrutura do game, tanto para o jogo offline como para as partidas online, buscou inspiração no modo multiplayer de Subsistence, a versão melhorada de MGS3.

PERSONAGENS ÚNICOS PODERÃO SER BAIXADOS DE LUGARES DIFERENTES

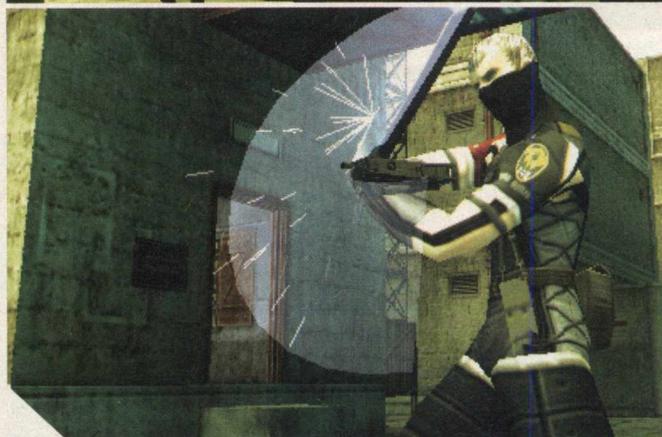
No modo offline, você estará no controle de equipes com quatro personagens, cada um com habilidades distintas. Você só controlará um por vez e deverá alternar entre todos para vencer os desafios de cada cenário. Existem engenheiros, espíões, médicos, soldados e outros tipos de personagens para controlar. Ao subjugar um inimigo, você poderá matá-lo, torturá-lo para pegar informações ou persuadi-lo para juntar-se ao seu time. Além disso, os inesquecíveis personagens de MGS3, como Para-Medic, Revolver Ocelot e Eva, estarão presentes em forma jogável e poderão fazer parte de sua equipe.

O modo online, pela rede wi-fi do console, será diferente. Você poderá alistar novos membros por hotspots (pontos de acesso à rede sem fio). O game irá criar um personagem baseado no IP daquele hotspot, ou seja, personagens únicos poderão ser baixados de lugares diferentes. Alguns pontos incluirão raridades, como Revolver Ocelot, mas, para usá-los no modo multiplayer, será preciso ir até o hotspot em questão, o que pode implicar em uma viagem.

Para ser adaptada aos controles do PSP, a jogabilidade sofreu algumas mudanças. Com a falta de um segundo analógico (e a conseqüente impossibilidade de movimentar a câmera com ele), os produtores resolveram reformular o radar, que agora reage de acordo com o som. Além disso, será possível teletransportar os aliados usando o Select.

O visual promete ser o mais avançado do PSP até agora. Mesmo com uma perda na resolução das texturas, a animação será fluida e realista e diversos detalhes poderão ser vistos nos cenários.

Metal Gear Solid nunca é demais e Portable Ops parece bastante promissor, mas o lançamento de um episódio tão importante para um console que ainda não justificou o investimento que requer não deixa de ser decepcionante. O preço do PS3 será amargo, mas MGS4 é apenas uma das diversas promessas do console. Já o PSP tem apenas meia dúzia de clássicos... O jeito é torcer para que a Konami faça como a Rockstar, que lançou seu GTA: Liberty City Stories também para PS2.



Kojima Productions
 Konami
 PSP
 Ação tática
 8
www.konami.com

PODE DAR CERTO! ▲

- Estrutura de equipes promissora
- O novo enredo promete fazer a conexão entre Snake Eater e os outros games da série

PODE DAR ERRADO... ▼

- A maioria dos fãs não tem PSP e a infra-estrutura do modo multiplayer wi-fi provavelmente nunca chegará ao Brasil

LANÇAMENTO

5/12/2006

HISTÓRICO

Metal Gear Solid é a marca mais forte da gigante Konami

Devil May Cry 4



Capcom Production Studio 1
Capcom
PS3
Ação
1
www.capcom.co.jp/devil4

PODE DAR CERTO!

- As novidades no enredo, no sistema de batalha e os gráficos renovados podem dar mais fôlego a série

PODE DAR ERRADO...

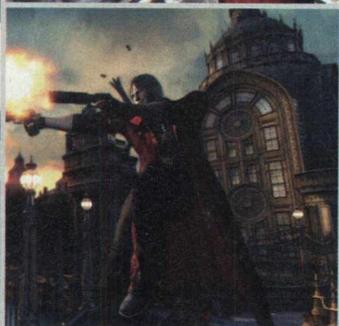
- Sua fórmula pode cair da mesmice e a parte técnica pode não corresponder ao nível de um console da nova geração

LANÇAMENTO

Final de 2006 (Japão)

HISTÓRICO

Não é a primeira vez que Dante enfrenta um inimigo com poderes semelhantes aos seus. Em DMC3 ele esteve frente a frente com seu irmão gêmeo, Virgil, um exímio espadachim e atirador



Dante enfrenta um inimigo (ou amigo?) à altura

por Fernando Wiek

■ O jogo que deu o empurrão inicial para o sucesso do PlayStation 2 quer fazer a mesma coisa com a terceira geração dos consoles Sony.

Devil May Cry 4 continua a trajetória deixada por seus antecessores trazendo de volta todos os elementos que o tornaram um dos melhores jogos da Capcom. A primeira mudança, a mais drástica, diz respeito ao personagem principal: sai Dante e entra o desconhecido Nero.

De acordo com Hideaki Itsuno, produtor da série, essa troca foi feita porque Dante se desgastou muito no último game, e a presença de um novo protagonista tornará o título muito interessante para quem nunca experimentou Devil May Cry.

Mesmo que alguns torçam o nariz para essa mudança, Nero não deverá nada para o antigo anti-herói. Visualmente ele é bem parecido com Dante: cabelos prateados e um grande e despojado sobretudo. Fora o aspecto visual, os dois têm muitas similaridades mais profundas, que ainda não foram divulgadas.

Sobre o enredo do jogo, a Capcom divulgou que o storyline em Devil May Cry 4 será mais denso, com um número maior de cenas não interativas. A história irá se desenrolar sob vários pontos de vista, e é possível que você controle outros personagens em alguns casos (o antigo protagonista?). A grande surpresa nesse quesito é que, além de perder o posto principal, Dante agora é um vilão. Ele foi acusado de invadir uma fortaleza na cidade de Fortuna e de aniquilar todos os membros do Kyoudan Kishi, uma grande seita que, por ironia do destino, foi criada para adorar Sparda, um lendário caçador de demônios, pai de Dante.

Nero acaba presenciando essa cena lamentável e, a partir desse acontecimento, acredita que esse homem meio humano, meio demônio é uma grande ameaça para os seguidores de sua crença, passando a caçá-lo sem descanso.

Para tentar capturar o antigo astro da série, Nero demonstra inúmeras qualidades como guerreiro, algumas muito semelhantes às de Dante. O braço direito dele, chamado de Devil Right Hand, tem o poder de atrair inimigos ou lançá-los a grandes distâncias. É como a Força de Star Wars usada em um contexto mais profano.

Em adição ao Devil Right Hand, está a espada mágica

Red Queen e uma grande pistola de dois canos, por enquanto sem nome. O uso dessas armas pode ser alternada em questão de milésimos, aumentando o poder de ataque do jovem combatente.

Um novo sistema de manuseio de espada foi incorporado a DMC4. Com ela, o cabo da arma funciona como se fosse a correia e o pedal de uma motocicleta, portanto, quanto mais ela for “acelerada”, maior a força do golpe.

Somado a essas novidades, todos os movimentos clássicos de DMC estarão de volta, incluindo o famoso sistema de combo (baseado no terceiro capítulo). A Capcom fez questão de ajustar a jogabilidade da melhor forma possível tomando como base os pedidos feitos pelos fãs.

Graficamente, o game dará um grande salto de qualidade. Os inimigos serão mais variados, cada um com detalhes minuciosamente criados; os chefes, infestados de efeitos especiais e o sistema de física será muito mais realista. Tudo isso rodando a 60 fps por segundos, sem quedas.

Com certeza é mais um título de peso para o PlayStation 3.

**A PRIMEIRA MUDANÇA, A MAIS DRÁSTICA,
DIZ RESPEITO AO PERSONAGEM PRINCIPAL:
SAI DANTE E ENTRA O DESCONHECIDO NERO**

Ridge Racer 7

Aonde a vaca vai... por Henrique de Breia e Szolnok

■ A primeira leva de games de um novo console é sempre problemática. Muita gente reclama de bugs, de gráficos inferiores ao prometido, de games que são apenas upgrades de versões anteriores. As empresas geralmente justificam os defeitos com o fato de estarem trabalhando com hardware novo, de não conhecerem direito a plataforma. É plausível, mas pode ser uma boa desculpa.

Não se sabe, ao certo, se esse é o caso de Ridge Racer. Presente no lançamento de todos os videogames da Sony, foram poucas as vezes em que a série de corrida conseguiu cumprir a própria promessa. No caso do Xbox 360, Ridge Racer 6 não chamou muita atenção ao lado de Project Gotham Racing 3 e de Need for Speed Most Wanted, mas era um game razoável. No PlayStation 3, a Namco Bandai quer ir mais longe.

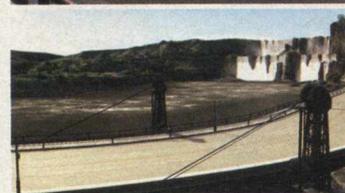
“Quando finalmente colocamos nossas mãos no hardware do PlayStation 3”, afirmou o produtor do game, Hideo Teramoto, em uma entrevista para a revista japonesa *Hyper PlayStation*, “conforme entendemos com maior profundidade suas possibilidades, ficou claro que poderíamos fazer algo diferente de RR6”.

Ridge Racer 7 irá oferecer som surround 5.1 e gráficos de ponta, desenhados para acentuar a sensação de velocidade. Além de avançados efeitos de iluminação e reflexos na lataria, as 44 pistas (incluindo as reversas) trarão vegetação, água e sombras ultradetalhadas.

A jogabilidade irá seguir a tradição da série. A derrapagem continuará um dos principais elementos de jogo, e o nitro estará de volta. Os carros serão customizáveis e a empresa promete mais de 200 mil combinações para cada veículo. No modo singleplayer, o Ridge State Gran Prix trará 160 corridas, pelas quais o jogador conquistará respeito e poderá fechar patrocínio com fabricantes.

A idéia é aproximar o modo singleplayer do multiplayer analisando estatísticas e criando rankings. Pela rede, 14 jogadores poderão competir juntos e novos modos incluirão jogabilidade cooperativa e competição entre equipes (incluindo até revezamento).

Além de tudo isso, a Namco promete o retorno da adorada Reiko Nagase ao PlayStation. A moça também poderá ser tunada com roupas e acessórios.



P Namco Bandai
 D Namco Bandai
 G PS3
 C Corrida
 I 14
 S www.namco.com

PODE DAR CERTO! ▲

- Os produtores parecem estar explorando o hardware do PS3 para levar a fórmula da série a um nível mais sofisticado

PODE DAR ERRAADO... ▼

- A nova plataforma pode servir de desculpa para esconder os defeitos de produção do game

LANÇAMENTO

11/2006

HISTÓRICO

Reiko Nagase é uma personagem tão popular que sua substituta em Ridge Racer 5, Ai Fukami, foi recebida a pedradas pelos fãs do game. Diversas petições online fizeram a Namco trazer Reiko de volta em Ridge Racers, para PSP e em RR6, do X360

Battlefield: Bad Company

Cuidado com as más companhias por Fernando Wiek

■ No PC, a série Battlefield é sinônimo de jogatina multiplayer. Nos consoles, com o lançamento do exclusivo Battlefield 2: Modern Combat, o título ganhou mais conteúdo com o acréscimo de um modo single player muito interessante.

Em *Bad Company*, o novo capítulo da série para os consoles de nova geração, o sistema de jogo se focará ainda mais nas partidas solitárias tratando de modo bem cinematográfico o enredo cheio de ação e de humor negro deste novo Battlefield.

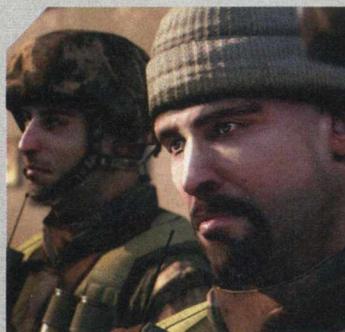
Você controlará um esquadrão composto por quatro soldados, que estão em um grande conflito entre o continente europeu e asiático. Esses guerreiros na verdade são desertores do exército que entraram na guerra somente pela ânsia de dinheiro e vingança.

De acordo com a DICE, desenvolvedora do título, Battlefield: Bad Company está sendo feito na novíssima engine Frostbite, que, além de oferecer personagens com alto número de detalhes, efeitos climáticos dos mais variados e um gameplay fluente mesmo com grande número de objetos na tela, faz com que praticamente todo o jogo possa ser explorado e destruído pelo jogador. Segundo a empresa, cerca de 90% dos cenários poderam sofrer danos.

Com isso, tudo se tornará mais imprevisível, pois, além de tomar cuidado com os inimigos, você deverá se preocupar com a construção ao lado, já que ela poderá desabar a qualquer momento. Despedaçar um tanque derrubando um edifício em cima dele ou criar um buraco na parede e utilizar esse ponto com armas de longo alcance são só algumas das variáveis que Bad Company proporcionará.

Além das novidades na estrutura do jogo, o novo Battlefield contará com uma maior gama de ferramentas e armas (muitas inéditas), mapas variados e novos veículos aéreos e marítimos.

É claro que o modelo que fez a fama da série, o multiplayer, não será esquecido. Até 24 jogadores poderão se enfrentar em vários modos de jogo – alguns deles farão uso extensivo da grande possibilidade de destruição que o jogo promete.



P DICE
 D Electronic Arts
 G PS3, X360
 C Tiro em primeira pessoa
 I 24
 S www.battlefield.ea.com

PODE DAR CERTO! ▲

- A possibilidade de destruir cerca de 90% do cenário é a interatividade que esperamos de um jogo next-gen

PODE DAR ERRAADO... ▼

- O enredo mais elaborado, com toques de humor negro, pode afastar muito o game de suas origens

LANÇAMENTO

Ainda não definido

HISTÓRICO

Como vem ocorrendo nos últimos anos, a versão de consoles é bem diferente da versão lançada para PC. Aconteceu isso com Battlefield 2 e irá acontecer novamente na nova geração de consoles com Bad Company

Earthworm Jim

por Allan André



■ A minhoca esquisitona que fez um baita estrondo há 12 anos nos saudosos Mega Drive e Super Nintendo está voltando a ativa no portátil da Sony. Earthworm Jim é um game de aventura bem elaborado, com elementos de ação e humor que se misturam de uma maneira excelente.

Assim como nas versões anteriores, o game deve seguir o padrão 2D e, evidentemente, com uma melhora gráfica e estrutural. Personagens da velha fase são presença confirmada na nova versão, como o vilão Queen, a princesa What's-Her-Name e seu companheiro Peter Puppy. Alguns capangas de Queen também estão presentes no game.

O novo Earthworm Jim tem suporte para o modo multiplayer, mas o número de competidores é muito baixo, se restringindo a apenas dois jogadores. O game deve chegar ao mercado no ano que vem.

Shiny Entertainment
Atari
PSP
Aventura
2
www.atari.com

LANÇAMENTO

Sem previsão

Prince of Persia: Rival Swords

por Henrique de Breia e Szolnok



Piperworks/Foundation 9
Ubisoft
PSP
Aventura
2
www.ubi.com

LANÇAMENTO

Início de 2007

■ Assim como aconteceu com Prince of Persia: Revelations (uma versão levemente modificada de PoP: Warrior Within), Rival Swords trará a aventura The Two Thrones para o PSP e acrescentará novidades.

Além do último capítulo da trilogia, o game contará com novas fases e corridas de carruagem disponíveis no menu principal, que podem ser disputadas via multiplayer, nas quais você poderá atrapalhar o progresso de seu oponente ativando armadilhas espalhadas pelos cenários.

Haverá também novos "speed kills" (os "fatalities" de PoP) e competições entre o Prince e sua personalidade obscura, o Dark Prince, para dois jogadores.

Eragon

por Ricardo Caetano

■ Após *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis* e *As Crônicas de Nárnia* fazerem sucesso nas telonas, o mercado para esse segmento se abriu. Mas episódios do bruxo Potter, crônicas e até mesmo *O Hobbit* serão produzidos. Mas há também novos títulos baseados em livros, como *Eragon*, escrito pelo jovem Christopher Paolini. E, como não poderia deixar de ser, um jogo baseado no filme será produzido.

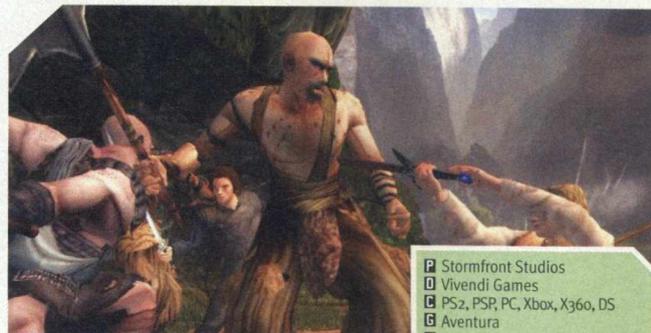
Eragon é o primeiro livro de uma trilogia. Nele é contada a história de Eragon, um menino de 15 anos que, acidentalmente, encontra um ovo de dragão. Ele vive em mundo chamado Alagaesia, comandado com mão-de-ferro por Galbatorix. No passado desse mundo fantástico, um grupo de guerreiros usavam suas habilidades com a espada, suas magias e a companhia de dragões para manter a paz. Eles eram conhecidos como cavaleiros. Sua existência foi destruída pelas mãos de um cavaleiro rebelde e poderoso, Galbatorix. Eragon entra cena para se tornar um novo cavaleiro e tentar acabar com os planos do maligno rei.

O jogo contará com muita ação. No controle de Eragon e de outros personagens, o jogador estará nas principais passagens do enredo.

Golpes corpo a corpo e magias serão usadas para derrotar os inimigos. Em alguns estágios, estima-se 16, se darão combates aéreos sobre dragões.

O modo cooperativo para dois jogadores permitirá que um seja controlado pelo game ou por outro jogador.

Eragon tem uma boa fonte de inspiração. Se filme e jogo conseguirem adaptar o que é lido nas páginas dos livros, ambos terão sucesso.



Stormfront Studios
Vivendi Games
PS2, PSP, PC, Xbox, X360, DS
Aventura
2
www.eragongame.com

PODE DAR CERTO!

- O modo cooperativo pode ser uma boa sacada
- As fases aéreas têm de ser bem-feitas

PODE DAR ERRADO...

- O jogo perderá qualidade se as licenças oficiais não forem utilizadas (sons, vozes, trilha sonora, imagens e vídeos) do filme

LANÇAMENTO

Final de 2006

HISTÓRICO

A Stormfront já tem experiência em transformar produções cinematográficas em jogos. A produtora é responsável pelo jogo *The Lord of the Rings: The Two Towers*



Wild Arms: Vth Vanguard

Na vanguarda dos RPGs por Fernando Wiek

■ O RPG que trouxe o tema do Velho Oeste americano aos videogames está fazendo 10 anos. Para comemorar seu aniversário, nada melhor que uma nova versão com todos os elementos que fizeram da franquia um grande sucesso.

Wild Arms: Vth Vanguard se passa novamente em Filgaia, o planeta clássico da série. Desta vez você controla Dean Stark, um aventureiro de 16 anos que tem o sonho de entrar para o seletivo grupo de Golem Hunters, caçadores de tesouros que arriscam a vida em ruínas antigas. Ao lado de Rebbeca, uma grande amiga de infância, ele observa o braço de um Golem (um grande robô de pedra) cair do céu e, alojada nele, encontra uma menina misteriosa chamada Avriell. Ela não tem nenhuma lembrança de seu passado, mas, estranhamente, se recorda apenas de um nome: Johnny Appleseed. Então, Dean, Rebbeca e Avriell saem à procura do paradeiro desse homem desconhecido.

Deixando a linearidade do título anterior de lado, Vth Vanguard oferecerá inúmeras escolhas para os jogadores. Será possível desenvolver seus personagens da maneira que desejar; por exemplo, transformar um guerreiro em um mágico. Mas é necessário fazer por merecer essas condições.

Na jogabilidade, as mudanças em relação ao 4th Detonator serão poucas, mas muito interessantes. O sistema de combate foi modificado para se tornar mais amigável, e agora os jogadores poderão continuar o jogo mesmo se forem derrotados em batalha. Para balancear esse sistema e não deixar o jogo muito fácil, os dungeons serão mais desafiantes.

A exploração dos ambientes (que agora estão bem maiores), os quebra-cabeças que requerem os poderes especiais dos personagens para serem solucionados, e o sistema de batalha HEX, em que os personagens se movimentam de forma estratégica em cima de hexágonos, foram melhorados em todos os sentidos.

Mais uma promessa de RPG de qualidade para o PS2.



Media Visions
Sony Computer Entertainment
PS2
RPG
1
www.wild-arms.net

PODE DAR CERTO!

- A possibilidade de criar um lutador de acordo com o seu gosto pessoal e os ajustes na jogabilidade são bem-vindos

PODE DAR ERRADO...

- O enredo do jogo vem se distanciando da origem da série. Se Vth Vanguard se distanciar ainda mais, o game pode perder sua identidade



LANÇAMENTO

14/12/2006

HISTÓRICO

No título anterior, Wild Arms: 4th Detonator, o enredo do game foi desenvolvido por uma famosa novelista japonesa. Em Wild Arms: Vth Vanguard, ela escreverá o roteiro novamente

Tales Of The World: Radiant Mythology

por Fernando Wiek



Namco Tales Studio
Namco Bandai Group
PSP
RPG
4
www.namco-talesstudio.co.jp

LANÇAMENTO

Final de 2006 (Japão)

■ O primeiro título da série Tales of tardou, mas chegará ao PSP em um jogo inédito. Tales Of The World: Radiant Mythology conta a história do mundo de Terijia, um pacato local para se viver que, repentinamente, começa a sofrer ataques de demônios que decidem conquistá-lo.

A grande novidade deste capítulo para o portátil da Sony é a possibilidade de personalizar seu guerreiro da forma que bem entender. Mudar o cabelo, a expressão do rosto, a postura, a cor da roupa, a profissão e o tom de voz são apenas alguns exemplos.

Tales Of The World: Radiant Mythology usará o mesmo sistema de luta de Tales of the Abyss para PS2, ou seja, os personagens poderão se movimentar livremente pelo cenário.

O game incluirá suporte para jogos multiplayer via wi-fi com a possibilidade de até quatro jogadores ao mesmo tempo. Outros personagens famosos da série farão parte do enredo.

Enchanted Arms

por Fernando Wiek



FromSoftware
FromSoftware
PS3
RPG
1
www.em-game.net

LANÇAMENTO

Final de 2006 (Japão)

■ O único RPG tipicamente japonês lançado até agora para Xbox 360 em breve fará sua aparição também no PlayStation 3.

Enchanted Arms tenta trazer um pouco de tudo o que já foi feito em consagradas franquias, como Final Fantasy e Xenosaga, trazendo os famosos personagens andróginos (homens com aparência feminina e vice-versa), enredo com muitos clichês (um rapaz que não se lembra de seu passado e descobre em si um poder que pode salvar o mundo), batalhas randômicas e magias baseadas nos elementais básicos da natureza, como fogo, água e terra.

As batalhas têm um sentimento de estratégia muito grande, pois, além de movimentar seu personagem no local correto, é preciso saber se o golpe ou a magia que você irá desferir tem o alcance necessário para acertar o adversário.

Para ajudá-lo em sua jornada, mais de 100 personagens diferentes estarão disponíveis.

Medal of Honor: Heroes

por Fernando Wiek



EA Canada – Team Fusion
Electronic Arts
PSP
Ação
32
www.ea.com

LANÇAMENTO
23/10/2006

Quem aguardava ansiosamente por um bom jogo de tiro para o PSP pode começar a comemorar. Uma das séries mais conceituadas no gênero, Medal of Honor, ganhará uma versão exclusiva, feita sob medida para o videogame de bolso da Sony.

Chamado de Heroes, o novo jogo manterá as características da franquia, ou seja, retratará de forma muito fiel os acontecimentos da Segunda Guerra Mundial.

Ao todo serão 15 cenários retirados diretamente do maior conflito já visto no mundo, e um enorme arsenal de armas estará à sua disposição.

As maiores novidades do game ficam por conta dos personagens que você poderá controlar, como Jimmy Patterson (MoH: Frontline), John Baker (MoH: Allied Assault) e William Holt (MoH: European Assault), protagonistas anteriormente, e a possibilidade de partidas online via wi-fi para até 32 jogadores simultâneos.



Xiaolin Showdown

por Fernando Wiek

Xiaolin Showdown, recente desenho da Cartoon Network, se tornará um game cheio de ação nas mãos da Konami e da Bottlerocket (a mesma de Mark of Kri).

Nos moldes de Power Stone, Super Smash Bros. e Battle Stadium D.O.N, Xiaolin Showdown irá misturar muita pancadaria com clima de fantasia e toques de Velho Oeste típico da animação. Na arena de batalha, até quatro jogadores poderão se enfrentar. Ganha quem derrotar todos os outros.

Para auxiliá-lo, os Shen Gong Wu (objetos místicos escondidos no cenário) lhe darão poderes especiais por um curto período de tempo.

Todos os personagens do desenho poderão ser controlados. Com a ajuda dos dubladores oficiais emprestando suas vozes ao game, a sensação de estar dentro de um capítulo de Xiaolin Showdown será muito grande.

Bottlerocket Konami PS2
Ação 4

LANÇAMENTO
14/08

Karaoke Revolution Presents American Idol

por Milena Castro

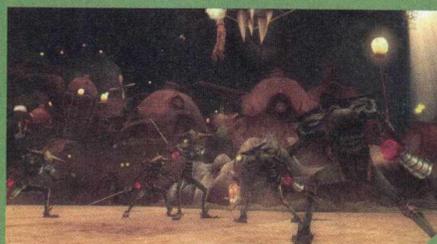


Konami
Blitz Games
PS2
Musical
2
www.konami.com

LANÇAMENTO
01/2007

Muita gente insiste em dizer que Karaoke Revolution é um game “mais do mesmo”, que suas edições são puramente caça-níqueis e que atinge um público alvo super-restrito. Isso tudo pode ser verdade, mas desta vez não houve falta de criatividade da Blitz, que trouxe um dos shows de mais audiência dos EUA e do mundo, o American Idol, ao PlayStation 2.

O game traz os modos tradicionais da série, como Duets, Knockout, Medley e outros. Mas a grande inovação é o modo de jogo que segue exatamente o programa: você terá de passar por várias eliminatórias e será julgado como um cantor pelos jurados, que são os mesmos do programa e têm as mesmas atitudes, incluindo o humor ácido e a arte de escharchar os desafinados – Paula Abdul, a boazinha (equivalente à Cyz do brasileiro Ídolos), infelizmente não estará presente.



Arthur and the Invisibles

por Fernando Wiek

O próximo filme de animação a invadir o mundo dos videogames é Arthur and the Invisibles, uma produção francesa baseada no livro infantil Arthur and the Minimoys, escrito por Luc Benson. Em um mundo semelhante ao do filme Vida de Inseto, você controlará três personagens de tamanho microscópico: Arthur, um menino de que luta caratê; Selenia, uma princesa que se especializou em combates de espada; e Bêtamêche, que tem o poder de arremessar discos à distância.

No jogo será possível alternar entre os três personagens. A solução dos puzzles ou o enfrentamento de legiões de pragas inimigas estará intimamente ligado a essa característica do game.

As fases prometem ser bem variadas, com momentos em que você deverá voar em cima de um mosquito e guiá-lo como de fosse um verdadeiro avião de combate.

Etranges Libellules Atari PS2, PSP
Ação Ainda não definido

LANÇAMENTO
01/2007



Parabellum

por Fernando Wiek

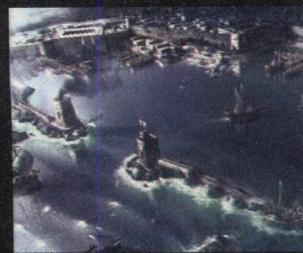
Mais um jogo de tiro em primeira pessoa foi anunciado para o PS3. Desta vez, trata-se de Parabellum, jogo desenvolvido pela Acony Games e que promete misturar estratégia e tiroteio como nunca.

A história do jogo se baseará em um grande ataque terrorista na cidade Nova Iorque feito por uma nova facção, chamado Black November. Eles estão ameaçando explodir a cidade se os EUA não retirarem os exércitos do Oriente Médio. Sua missão é detê-los de detonar uma ogiva nuclear de 20 megatons na cidade.

Parabellum irá incluir 12 armas no total e mais de 10 modificações para cada uma delas. Uma novidade na jogabilidade é o efeito positivo ou negativo que as armas que você estiver carregando podem proporcionar. Por exemplo, se estiver com uma bazuca nas costas, sua movimentação será comprometida.

Acony Games Acony Games PS3, PC
Shooter tático Ainda não definido

LANÇAMENTO
Não definido



A LÍDER DO CREDO

A produtora de uma das maiores promessas do PS3, Assassin's Creed, fala sobre sua carreira

por OPM | Conteúdo Exclusivo

Se você ainda não sabe quem é Jade Raymond, é uma questão de tempo. Depois de trabalhar como programadora para a Sony e para a Electronic Arts, Jade é atualmente produtora de um dos mais antecipados games da Ubisoft, Assassin's Creed, um dos poucos títulos que parecem estar realmente inaugurando a nova geração. Ela trabalha com um dos mais talentosos times de desenvolvimento da indústria – nada mal para quem começou programando códigos para servidores.



PSWORLD | Você sempre quis trabalhar com games ou foi apenas uma oportunidade que surgiu?

JADE RAYMOND | Minha carreira foi planejada desde o início. Estou fazendo games há oito anos. Comecei como programadora e sabia que desejava entrar na indústria de jogos. Pensei que seria programadora por mais tempo do que fui – três anos – mas queria trabalhar também o lado criativo. Quando saí da Sony e fui para a Electronic Arts, tinha um cargo técnico, mas eles me promoveram para produção. Sempre quis entrar na indústria de games, mas ser produtora não era meu objetivo. Achei que ia ficar na parte de programação.

PSW | O que a atraiu na programação?

JR | Mais ou menos a mesma coisa que me atraiu na indústria de games. Eu brincava com computadores e robôs quando estava crescendo, mexia com aqueles robôs LEGO e programava para eles. Sempre me interessei pelo lado criativo e pela tecnologia em geral, e videogames são o suporte perfeito para essa combinação. Além disso, eles têm evoluído muito, seja como uma mídia de entretenimento seja como uma forma de arte. Se você olhar para uma mídia mais tradicional, como pintura, animação ou filmes, os paradigmas estão estabelecidos. Por outro lado, em videogames, a cada nova geração, podemos restabelecer as fronteiras e redefinir o que são os jogos.

PSW | O que impede os games de receberem o reconhecimento da população em geral?

JR | Os jogos exigem muito tempo. A indústria tem feito games mais sofisticados, indicados para adultos. E os adultos jogam menos. Um bom exemplo é Brain Age, para Nintendo DS, que é muito popular no Japão. São poucas as experiências de entretenimento que são ricas e profundas, mas podem, ao mesmo tempo, ser apreciadas em curtos intervalos de tempo. Não há muitos adultos que irão dedicar 20 horas para terminar um game, por exemplo.

PSW | Você tem uma participação no programa de TV The Electric Play-ground. Como é essa experiência?

JR | Era algo que nunca pensei que fosse fazer. Pediram-me para entregar os troféus na cerimônia de premiação da Game Developers Conference há alguns anos. O produtor executivo do programa me viu distribuindo os prêmios e quis fazer uma entrevista comigo, sobre o game que estava desenvolvendo na época. Depois, ele me perguntou se eu queria um trabalho e, por muito tempo, eu disse não, porque era programadora, e não atriz. Não queria ficar de frente para a câmera, achei que seria péssima. Recusei por muitos meses, e então percebi que estava dizendo não porque não queria parecer uma idiota na frente das câmeras. Não era um bom motivo para deixar de fazer uma coisa. Decidi tentar e provavelmente fui meio idiota nas primeiras entrevistas, mas foi divertido e recompensador me forçar a fazer algo fora da zona de conforto, fora do que eu imaginei que iria fazer. Foi legal ver o outro lado do desenvolvimento de games e entrevistar as pessoas que os fazem.

PSW | Você parece ter uma perspectiva mais ampla com esse currículo. Isso ajuda no processo de desenvolver um jogo?

JR | Acredito que sim. Isso é muito importante para um produtor, pois você tem pessoas de referenciais diferentes prestando contas e trabalha com jogos que exigem talentos diferentes, pessoas especializadas em áreas diferentes. Mesmo não entendendo todas essas áreas – e eu nunca poderia fingir entender tanto delas quanto os experts do meu time – tenho um grande respeito pelo que todos fazem.

PSW | Há algum jogo dos sonhos, que você sempre quis fazer?

JR | Sim. Assim como todos na indústria dos games ou que jogam videogame, tenho centenas de idéias. Vários jogos eu gostaria de fazer. Um que me interessaria muito volta para a pergunta que você fez sobre os games não receberem reconhecimento. Gostaria de pensar em uma maneira de fazer um game que poderia ser digerido em pequenos pedaços, mas que fosse ousado e culturalmente relevante. Alguns jogos para crianças se deram muito bem nesse aspecto, como Pokémon, que é superdivertido e viciante, mas ainda não encontramos uma maneira de traduzir isso para um jogo adulto.

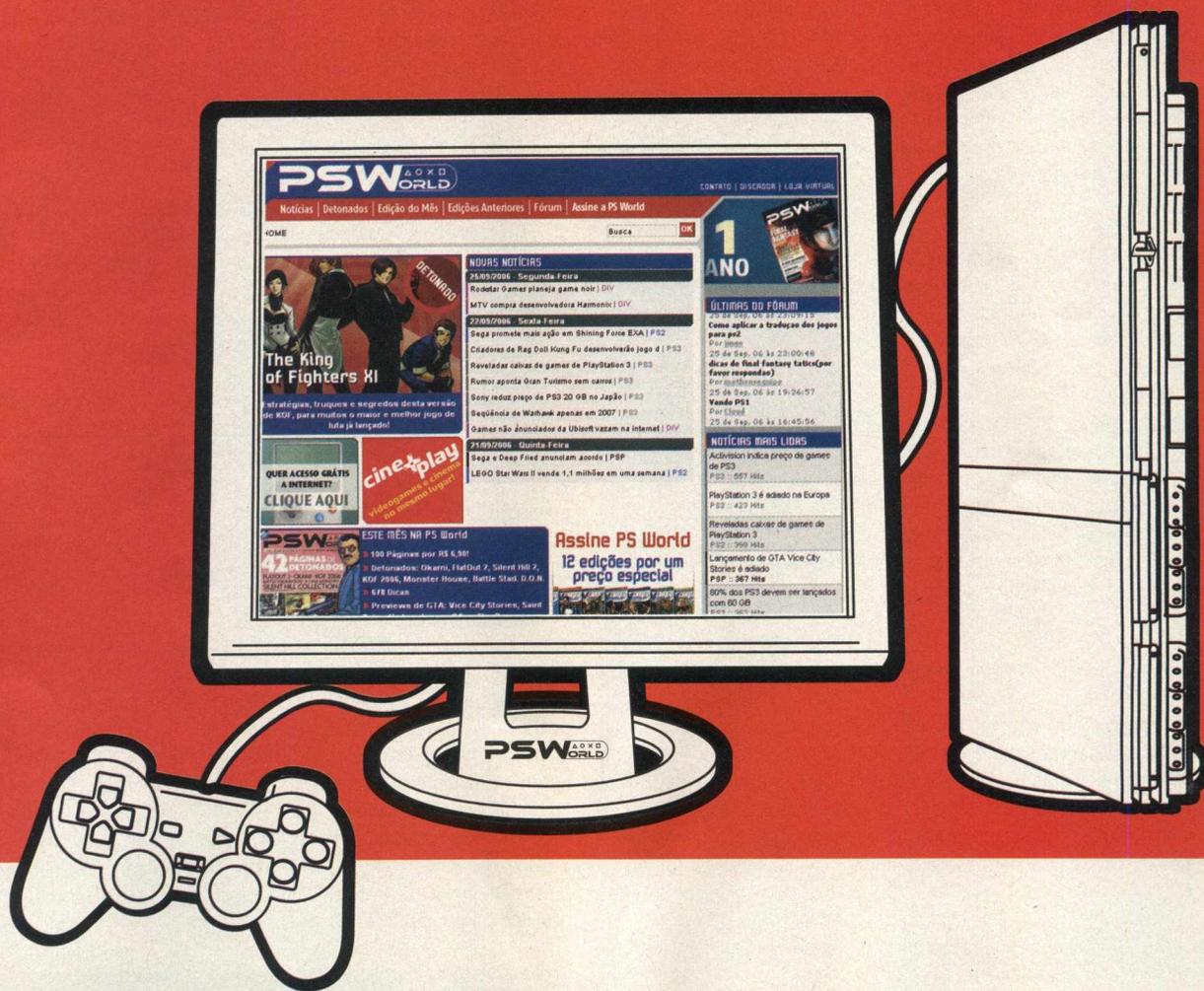
PSW | Quais tendências no gamedesign a empolgam mais?

JR | Para mim, é claro que os games mais envolventes são aqueles que têm um aspecto social. Jogos online já são gigantes. Vimos com títulos, como World of Warcraft, que muitas pessoas podem ficar obcecadas por algo classificado como hardcore. Acho isso muito legal e há muito o que evoluir nessa área. A maior área em que veremos avanços no futuro próximo é a dos controles e acho que a abordagem que a Nintendo teve [com o Wii] é apenas o começo. Se você olhar o que estamos fazendo, estamos focando em gráficos e inteligência artificial – aspectos bastante técnicos. Não estamos focando muito no que poderíamos fazer com os controles. É isso que vemos com Guitar Hero ou Dance Dance Revolution, então estamos chegando lá. Acredito que esse será o segredo quando dermos o próximo passo. **PSW**



Mesmo que seu trabalho ainda não seja muito conhecido, Jade Raymond é famosa entre os jogadores norte-americanos pela sua bela aparência. O estilo Jennifer Garner da moça gerou infundáveis comparações com outras beldades, como Scarlett Johansson e Milla Jovovich, em diversos fóruns da Internet.

Games detonados na faixa? Só no site da PSWorld



> www.psworld.com.br <

→ Games detonados • Notícias • Fórum • Acesso à Internet de graça ←

A revista e o site de PlayStation que detonam

REVIEWS

■ Análise dos lançamentos

Valkyrie Profile 2: Silmeria

“Silmeria é um remake do game original, com os esperados upgrades garantidos pelo poder extra do PS2. Você explora as cidades da mesma maneira, seguindo por um plano 2D até ter a opção de passar por uma porta ou um corredor.”

Pág. 40



Índice

- 40** Valkyrie Profile 2: Silmeria
- 42** Just Cause
 - IGPX
 - Eureka Seven
 - 50 Cent Bulletproof
 - G-Unit Edition
- 42** KOF 2006
 - Samurai Warrior 2
- 43** Madden NFL 07
 - Every Extend Extra
 - Guilty Gear Judgement
- 44** Pirates: Legend of the Black Buccaneer
 - NASCAR 07
 - Rengoku II
 - MTX Mototrax
 - Zatch Bell Mamodo
- 44** Saint Seiya: Hades
 - One Piece Pirates Carnival
 - Super Monkey Ball Adventure

Box de avaliação

- P** Produção
- D** Distribuição
- C** Console
- G** Gênero
- J** Jogadores
- S** Site

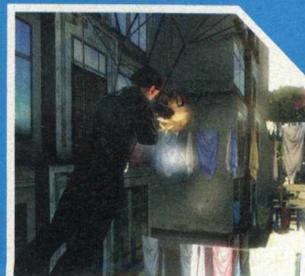
- Gráficos
- Som
- Jogabilidade
- Diversão



Saint Seiya: Hades

“A campanha principal retrata os primeiros episódios da nova safra. O nono inimigo é Hades, senhor do mundo inferior. Por meio de seu poder e de seus comandados, os 108 espectros, ele deseja dominar a Terra.”

Pág. 45



Just Cause

“Um paraíso na Terra ou mais um antro de corrupção? A ilha paradisíaca de San Esperito (país fictício) é ao mesmo tempo um oásis da natureza e um reduto de vários tipos que formam a escória da humanidade. Nesse país tropical...”

Pág. 41

Valkyrie Profile 2: Silmeria



Uma relíquia – no bom e no mau sentido

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ O predecessor de Valkyrie Profile 2: Silmeria foi um daqueles games lançados sem nenhuma expectativa ou barulho, com exceção de alguns reviews positivos e manifestações dos poucos jogadores. De alguma forma, ao longo dos anos, a fama desses jogos aumenta, assim como seus preços nos sites de leilão, criando assim um senso de popularidade artificialmente exagerado. Talvez Valkyrie Profile não se encaixe totalmente nessa categorização, porque era, de fato, um bom game, mas não parece haver dúvidas de que a existência de Valkyrie Profile 2: Silmeria se deve, na sua maior parte, ao processo mencionado.

Com isso em mente, é evidente que a produtora Tri-Ace fez o máximo que podia para não destruir a fórmula de Valkyrie Profile, de modo que as pessoas que não jogaram o primeiro game (seja porque nunca ouviram falar nele seja porque se recusaram a pagar seu ridículo preço no eBay – US\$ 150, em média) pudessem ter uma chance de saber o porquê de todo o estardalhaço.

Em sua essência, *Silmeria* é um remake do game original, com os esperados upgrades garantidos pelo poder extra do PlayStation 2. Isso significa que você explora as cidades da mesma maneira, seguindo por um plano 2D até ter a opção de passar por uma porta ou um corredor. O mesmo se aplica aos incontáveis calabouços do game, com a exceção de que, neles, há o elemento de cristalização de inimigos para usá-los como plataforma e alcançar áreas inacessíveis (outra característica tirada do primeiro). Tudo parece com as gerações antigas de games e será familiar para os fãs de VP, mas também parece mundano e restritivo. O que piora as coisas é que, sem contar os calabouços, a maioria do jogo é muito bonita e você deseja explorá-lo, mas simplesmente não pode.

EM SUA ESSÊNCIA, SILMERIA É UM REMAKE DO GAME ORIGINAL

Além disso, você precisa aprender a lidar com o fato de que, enquanto a exploração dos mapas é em 2D, as batalhas são 100% 3D. A transição é confusa nas primeiras vezes, mas é fácil se acostumar. O sistema de batalhas é um dos pontos mais fortes do game. O quão bem você se dá em uma luta depende de quais personagens estão em seu grupo e de que combinações de ataque você usou. Se você fizer tudo direito, qualquer inimigo pode ser vencido em questão de minutos. Mas, se você errar golpes, não se posicionar com cuidado para evitar ataques, ou simplesmente tentar vencer os inimigos dando porrada neles, então Valkyrie Profile 2 Silmeria será um jogo muito, muito difícil. É importante destacar que a câmera e um movimento rápido de desvio – imprescindível para você escapar dos ataques dos monstros – são um pouco duvidosos em termos de controles, dificultando ainda mais as batalhas.

De qualquer maneira, é divertido bolar estratégias diferentes para as lutas, e se você descobrir que aquela combinação de personagens ou golpes não funciona pode sempre tentar alguma outra.

É uma pena que um jogo tão intrincado, mesmo com suas falhas, esteja coberto com um belíssimo embrulho que não pode ser explorado além de um plano em 2D.

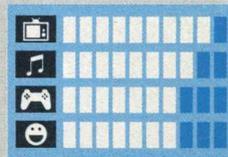
- Tri-Ace
- Square Enix
- PS2
- RPG
- 1
- www.square-enix.com

PRÓS

- Belo visual
- Sistema de batalhas profundo e estratégico
- História cumpre o que promete

CONTRAS

- A câmera e o desvio precisam de ajustes
- Pode ser difícil demais para iniciantes



NOTA **7,0**

NO MESMO ESTILO
Shadow Hearts: From the New World, Xenosaga III: Also Sprach Zarathustra, Wild Arms 4

Just Cause

O céu e o inferno na Terra

por Ricardo Caetano

■ Um paraíso na Terra ou mais um antro de corrupção? A ilha paradisíaca de San Esperito (país fictício) é ao mesmo tempo um oásis da natureza e um reduto de vários tipos que formam a escória da humanidade. Nesse país tropical, o ditador Salvador Mendoza dita suas regras para a população. Além dele, os habitantes ainda convivem com militares, barões das drogas, policiais corruptos e guerrilhas revolucionárias: um barril de pólvora pronto para explodir.

Nesse cenário caótico, o jogador deve assumir o controle do agente Rico Rodríguez, membro da inteligência norte-americana (CIA). Os EUA estão de olho em San Esperito.

O jogo possui cenário aberto para exploração. O jogador deve completar objetivos primários e secundários durante seu progresso. A campanha principal, formada pelos objetivos primários, possui 21 missões (por volta de 10 horas de jogatina). As Side Missions aumentam as horas de jogo e são formadas por corridas, disputas com os líderes do cartel de drogas e coleta ou roubo de mercadorias, entre outros. O game possui sistema de backup (semelhante a Mercenaries) para recepção de munição, energia, armas e veículos distribuídos pela CIA.

A IA oferece bom desafio (quando funciona corretamente e não apresenta bugs). Just Cause apresenta um gráfico que já não surpreende mais ninguém, tendo melhores condições somente na versão para Xbox 360. A versão de PS2 apresenta alguns loads demorados, o que tira um pouco da diversão.

Como em Grand Theft Auto: Vice City, a influência espanhola é grande tanto no visual quanto no áudio apresentados. Mas Just Cause não possui o mesmo clima de GTA e é apenas mais um jogo de ação de exploração. Mas vale a experiência.



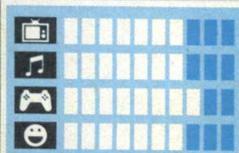
■ Avalanche Studios
■ Eidos Interactive
■ PS2, PC, Xbox, X360
■ Ação
■ 1
■ www.eidosinteractive.com

PRÓS

- Ampla cenários
- Várias missões secundárias

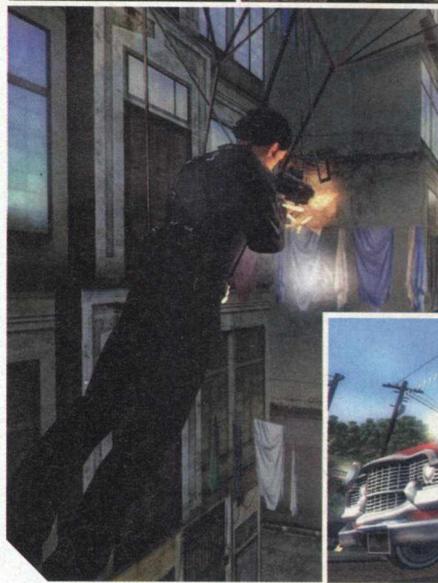
CONTRAS

- Campanha principal relativamente pequena para o estilo do jogo



NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Freedom Fighters, Mercenaries,
Grand Theft Auto: Vice City



IGPX: Immortal Grand Prix

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ IGPX é um dos raros títulos da Namco Bandai que não têm personagens com olhos gigantes usando os mesmos golpes repetidamente, mas também não foi longe da fórmula: ainda é um game de luta sem grande profundidade. Você controla um time de três Mechs em uma corrida a mais de 500 km/h. Para vencer, é preciso descer a porrada no time inimigo, seja com seu robô ou dando ordens aos companheiros. A maior parte da aceleração e do direcionamento é automática, e a corrida só parece importar nos últimos segmentos. Até lá, é esmagar de botões. Mesmo sem ser tão superficial quanto os outros games de animes da empresa, somente os fãs do desenho do Cartoon Network irão jogar mais do que poucas horas.



Eureka Seven Vol. 1: The New Wave

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ O material de origem deste game tem potencial, mas vem com problemas embutidos. No anime Eureka Seven, humanos surfam pelos ares com robôs gigantes. Isso mesmo, surfam pelos ares e enfrentam monstros vistos no anime. Porém, o ritmo frenético do desenho não se encaixa muito bem em um videogame.

O game se passa anos antes do anime e traz novos heróis. As partes em que você controla os humanos, semelhantes a RPGs tradicionais, são sem graça, mas os momentos com skate divertem e controlar os robôs é empolgante. Há também a personalização dos atributos desses robôs, na tentativa de fazer cada combate diferente do anterior. Pena que eles não sejam o suficiente para salvar o jogo.



50 Cent: Bulletproof G-Unit Edition

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Prezado Sr. Cent,

Você levou nove tiros? Pare de choramingar. No universo do seu jogo, isso faz de você o Senhor Franguinho do Universo em calças rosas. Você sabe disso, e é por isso que abusa dos palavões. Você tenta parecer mau, mas, no fundo, é um covarde. Só assim para explicar o quão sem graça são os tiroteios do seu game. A violência está lá, mas, se você se importasse mesmo, teria garantido que os controles fossem mais precisos. Parece que você precisará de outra experiência de quase-morte para recuperar seu crédito, pois este game o faz parecer um preguiçoso estudante de marketing. Talvez você precise ser envenenado, baleado e afogado antes de ser visto como malvado novamente. Enquanto isso, deixe os videogames para os profissionais.

■ Sting
■ Namco Bandai
■ PS2
■ Corrida/luta
■ 2

NOTA 6,0

■ Namco Bandai
■ Namco Bandai
■ PS2
■ Ação
■ 1

NOTA 5,0

■ High Voltage Software
■ Vivendi Universal
■ PSP
■ Ação
■ 1

NOTA 3,0

The King of Fighters 2006

Golpes para todos os lados por Ricardo Caetano

Entre as grandes séries de jogos de luta, The King of Fighters tem seu lugar de honra. Inovação e qualidade são seus predicados desde seu primeiro título, The King of Fighters 94. A SNK, criadora da série, sempre foi tida como top entre as produtoras que apostam no gênero de luta. Em sua lista de jogos estão Art of Fighting, Fatal Fury e World Heroes, entre outros. Com tantos personagens em mãos, a produtora criou uma série que reunia lutadores de vários jogos, na qual suas forças eram testadas em arcades e consoles por todo o mundo. De lá para cá, vários jogos foram lançados seguindo a mesma estrutura.

Para inovar, em 2004 surgiu a franquia Maximum Impact, que modificava a estrutura de jogo trazendo as lutas em 3D. Muitos torceram o nariz, mas acabaram aprovando a mudança. Agora, a segunda versão foi denominada The King of Fighters 2006 e traz várias melhorias com relação ao primeiro jogo.

A estrutura de jogo é diferente da série original, mas vários personagens clássicos estão em KOF 2006. Terry Bogard, Kim Kaphwan, Ralf Jones e Clark Still são alguns dos exemplos, além dos novatos em Maximum Impact, Billy Kane e Kula Diamond. Há também personagens originais. Luis Meyrink e Nagase são novatos tanto nas lutas 3D quanto nas clássicas disputas 2D.

Os personagens contam com vários tipos de golpes para vencer. Eles podem usar magias, contra-ataques, bloqueios e desvios. Todos os golpes são originais do KOF, incluindo os especiais. Os controles são bons. Mesmo com o vício desses tipos de jogos, a possibilidade de vencer apenas apertando rapidamente um botão de golpe, o jogo tem boa fluidez.

KOF 2006 é uma experiência interessante para os fãs da série, mas não é o melhor dos exemplos do gênero de luta. Cada jogador decide em qual dos lados KOF 2006 está.



P SNK Playmore
 D SNK Playmore
 C PS2
 G Luta 3D
 I 2
 S www.snkplaymore.co.jp

PRÓS

- Vários extras
- Muitos personagens clássicos da série

CONTRAS

- Possui o grande defeito do estilo luta 3D: aperte rápido para ganhar do adversário

NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Tekken 5, Virtua Fighter 4, Dead or Alive 2

Samurai Warriors 2

Abaixo das baixas expectativas por OPM | Conteúdo Exclusivo

Samurai Warriors 2 não pareceria tão ruim se tivesse saído antes de Dynasty Warriors 4, quando a Koei criou uma atmosfera de expectativas tão baixas para as continuações da série Warriors que as mudanças e os acréscimos de Samurai Warriors 2 em relação ao primeiro estariam no nível esperado. Porém, DW4 incluía um bom nível de estratégia nos combates, permitia que você mapeasse as províncias e realmente o fazia sentir como um lorde da guerra. Isso quer dizer que SW2 – que também inclui um brutalmente desagradável modo, semelhante a Banco Imobiliário, que foi tirado do antigo jogo de tabuleiro japonês sugoroku – simplesmente não supre as expectativas.

Algumas mudanças conseguem corrigir erros do primeiro. Os heróis podem evoluir até o nível 50, e o novo sistema de habilidades permite que você tire vantagens de todos esses níveis. Você ganha novas habilidades conforme sobe de nível, mas a maioria precisa ser comprada ou adquirida de oficiais mortos. Os novos personagens se encaixam bem na mitologia da série, especialmente o ninja do mal Kotaro Fuma. As fases nos castelos ainda são difíceis, mas agora elas fazem parte de um campo de batalha, em vez de estarem separadas.

Infelizmente, essas mudanças não redimem o erro de uma câmera que é próxima demais para se saber o que está acontecendo ou o fato de os inimigos aparecerem do nada por causa do curto campo de visão. Espere por missões perdidas até que você descubra exatamente qual é o caminho para alcançar seus objetivos a tempo, assim como no primeiro. Mesmo que exista um modo especial de ataque, ele não muda a tática básica do combate de esmagar botões até que seus dedos caiam.

Samurai Warriors 2 não traz nenhum novo problema para a série e corrige algumas das berrantes inadequações do primeiro. Mesmo assim, falha em adicionar algo que justifique o seu preço. Talvez SW3 traga alguma coisa que possa ser comparado ao modo estratégico de Dynasty Warriors 4, porque este é apenas um caça-níqueis.



P Omega Force
 D Koei
 C PS2, X360
 G Ação/estratégia
 I 4
 S www.koei.com

PRÓS

- Novos personagens são interessantes
- Sistema de levels é mais inteligente do que antes

CONTRAS

- As novidades são ralas e não justificam o game
- Algumas das maiores falhas do primeiro se repetem

NOTA 5,0

NO MESMO ESTILO
Dynasty Warriors 5 Empires, Genji: Dawn of the Samurai, Onimusha: Dawn of Dreams

Madden NFL 07

por Ricardo Caetano



■ Detentora de várias franquias de esportes, a Electronic Arts lança um jogo de cada série de esporte por ano. Chegou a vez da série Madden, que traz aos fãs de futebol americano as acirradas disputas dos campos reais. Como um possível último jogo da série para esta geração, os produtores tiveram a preocupação em alterar algumas coisas em alguns aspectos, mas deixaram outros pontos importantes em vão.

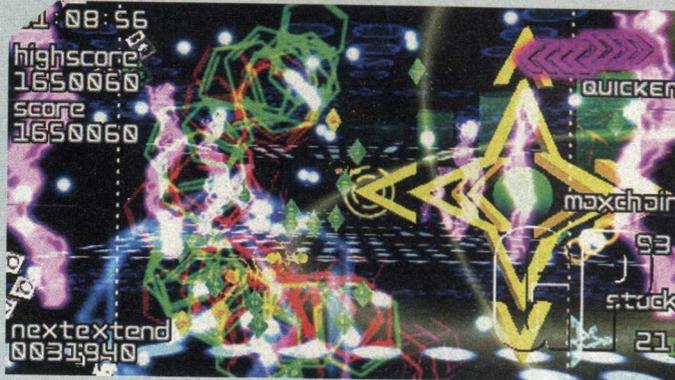
Os produtores se preocuparam, com relação à versão de 2006, em melhorar a calibragem dos controles (movimentos), adicionaram novos movimentos de bloqueio para a defesa, mudaram o sistema de mira para chutes livres, aumentaram o número de jogadas e atualizaram os dados dos times, além de facilitar o aprendizado dos novatos no esporte. Vale também ressaltar a utilização das licenças oficiais (times, ligas e jogadores). Mas algumas coisas foram deixadas de lado. Não há uma atualização do visual e do áudio com relação ao antecessor. O jogo mais parece uma atualização do jogo anterior do que um título independente. Não que o jogo não possua méritos, mas nada como algumas mudanças para dar um pouco mais de qualidade à série.

P Tiburon
D Electronic Arts
C PS2, Xbox, GC
E Esporte
I 8
S www.easports.com/madden06

NOTA 7,5

Every Extend Extra

por Allan André



■ Tetsuya Mizugushi acertou em cheio com Every Extend Extra. Apesar de a versão ocidental ainda não ter sido lançada, o título oriental foi analisado.

EEE mistura elementos que se encaixam de uma maneira harmoniosa. Você deve se auto-detonar destruindo peças que passam pela tela, fazendo pontos e pegando os bônus que resultam das explosões. Mesmo podendo ser atingido em diversos momentos, seu maior inimigo é o tempo. Por ser muito curto, acaba levando o jogador ao desespero. Até se acostumar, o game pode ser um pouco ingrato com o jogador.

A trilha sonora é um caso à parte. Quem jogou Lumines reconhecerá as semelhanças. EEE merece nota dez nesse quesito devido à qualidade da produção, encaixando-se perfeitamente ao desenvolvimento do game.

A versão americana chega ao mercado no dia 7 de novembro.

Q Entertainment
Buena Vista Games/Bandai
PSP
Puzzle
I 2
S www.everyextendextra.com

NOTA 9,0

Guilty Gear Judgment

por Fernando Wiek



■ Os bizarros lutadores do mundo de Guilty Gear chegaram ao PSP em uma versão completíssima. Em Guilty Gear Judgment, o jogador tem a possibilidade de escolher entre dois modos de jogos distintos: Judgment, em que o jogo virá um sidescrolling de muita ação parecido com Final Fight, com mais de 18 fases e um enredo envolvendo os personagens do game; e X2 #Reload, no qual você tem o tradicional combate 1 contra 1, com 23 personagens preparados para muita pancadaria.

Os gráficos coloridos (em alta resolução) e a animação fluente foram transcritas perfeitamente para o portátil da Sony. O som, com falas para todos os golpes e uma das melhores trilhas sonoras já feitas para um jogo de luta, enche de adrenalina os combates.

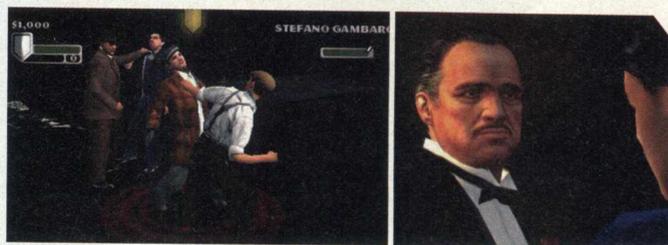
Ao lado de Street Fighter Alpha 3 e Tekken Dark Resurrection, Guilty Gear Judgment está entre os melhores jogos de luta para a plataforma.

Arc System Works
Majesco Games
PSP
Ação/luta
I 2
S www.guiltygearjudgment.com

NOTA 8,0

The Godfather: Mob Wars

por Ricardo Caetano



■ Misturando ação e estratégia, foi lançada a versão para o PSP do game The Godfather, inspirado no célebre filme de mesmo nome. Como na versão para consoles, o game traz os momentos mais importantes do filme e tem em seu enredo seus famosos personagens. Como um jogo que traz a máfia em sua estrutura, o foco é a busca pelo poder. Para isso, é necessário negociar, intimidar e ganhar respeito.

Diferentemente da versão para console, na qual o estilo segue o esquema GTA (mundo aberto para exploração), The Godfather: Mob Wars possui fases a serem completadas. Outra diferença na versão do PSP é o Mob Wars, uma disputa por turnos na qual a estratégia é usada para dominar as áreas de Nova Iorque. Lutas e tiroteios alternam as fases durante o jogo. Durante o progresso, o jogador recebe pontos, que devem ser usados na melhoria dos atributos do jogador (upgrade). O game usa bem a capacidade tecnológica do portátil e consegue apresentar boa qualidade técnica. Destaque para as boas dublagens dos personagens, além da excelente trilha sonora.

Page 44 Studios
Electronic Arts
PSP
Ação
I 1
S www.eagames.com

NOTA 7,0

Pirates: Legend of the Black Buccaneer

por Ricardo Caetano



■ Para aproveitar a fama de outros piratas, os de Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, a WideScreen Games produziu Black Buccaneer, um game que explora aventuras envolvendo piratas, tesouros e maldições.

O jogo segue uma linha bem conhecida, misturando ação, plataformas e puzzle. O jovem marinheiro Francis Blade escapa de um naufrágio, após uma forte tempestade. Blade acaba em uma ilha, onde descobre um misterioso amuleto que fornece poderes mágicos ao seu portador e uma maldição. Blade também acaba envolvido na busca de um tesouro com alguns piratas, o que acaba sendo o estopim para as aventuras vistas no game.

Os problemas do jogo são estruturais. As características observadas são puzzle e combates simples, cenários confusos, um mapa que não colabora e gráficos normais.

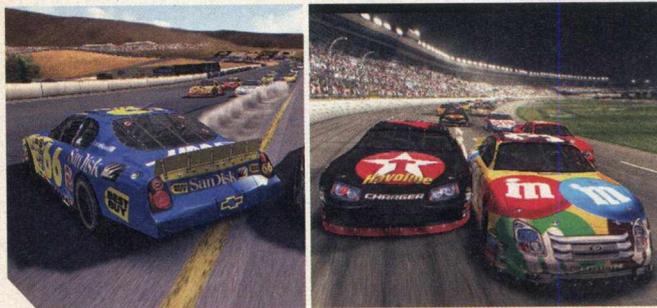
Pirates: Legend of the Black Buccaneer tenta ser um Tomb Raider ou um Prince of Persia, mas só tenta.

WideScreen Games/Namco
10Tacle Studios
PS2, PC, Xbox
Ação
1
www.blackbuccaneer.com

NOTA 5,5

NASCAR 07

por Allan André



■ A série NASCAR continua firme e forte no PS2 com a versão 2007 e estreia no PSP apenas como NASCAR 07.

São cinco modos de jogo, nos quais você pode competir no modo carreira escolhendo entre diversos pilotos pouco conhecidos em terras brasileiras.

A jogabilidade foi aprimorada em relação a última versão, mas ainda não é a ideal. Mesmo estando com o carro e os pneus em perfeitas condições, há momentos em que você roda subitamente.

Assim como na modalidade original, não basta ser o mais rápido para vencer. A estratégia de corrida é fundamental, principalmente pelo fato de as corridas serem compostas de muitas voltas.

Mesmo seguindo o modelo real, o computador pode ser burlado. A bandeira amarela pode ser uma grande arma se você não precisa fazer um pit stop. É conveniente causar um acidente e ganhar algumas posições.

Tiburon
Electronic Arts
PS2
Corrida
2
www.ea.com

NOTA 7,0



Zatch Bell! Mamodo Fury

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ A série animada Zatch Bell fala sobre épicas batalhas entre duplas, um humano e uma criatura mágica conhecida como mamodo. O game segue a mesma linha.

Os vídeos são monótonos, e os personagens e cenários parecem ter sido produzidos há cinco anos. As lutas se resumem a atirar relâmpagos até que a energia de seu mamodo acabe para depois fugir até que ela volte e você possa repetir o procedimento. Você aprende novos ataques conforme progride, mas eles não fazem muita diferença. Para piorar, controlar a câmera é um tremendo desafio. Quando o game tenta adicionar criatividade às lutas, tudo piora, ao ponto de ser simplesmente impossível saber o que fazer. Esse é o pior tipo de design – aquele que somente quem fez entende.

Mechanic Arms
PS2, GC

Namco Bandai
Aventura
4

NOTA 2,0



MTX: Mototrax

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Escrever um review sobre MTX: Mototrax é difícil, pois o game não faz nada particularmente errado, mas também não faz nada que o destaque da lista de corrida disponível para o PSP. Do lado positivo, oferece diversos tipos de corrida e eventos. O modo de truques é divertido e não há melhor de moto no portátil. Do lado negativo, um dos maiores problemas é a pouca quantidade de competidores – são apenas quatro contando o jogador, o que tira a emoção do congestionamento de motocross. Outro defeito é a inteligência artificial, que varia de implacável demais a estúpida demais. MTX: Mototrax não é ruim, mas derrapou antes da linha de chegada.

Left Field Productions
PSP

Activision
Corrida
4

NOTA 6,0



Rengoku II: The Stairway to H.E.A.V.E.N.

por OPM | Conteúdo Exclusivo

■ Por que a Konami autorizou esta continuação? O primeiro Rengoku levava seu título ao pé da letra: Tower of Purgatory. A continuação faz exatamente a mesma coisa do anterior. Seu robô pode ser personalizado com armas em seus braços, pernas, dorso e até cabeça. Detalhe: se você morrer conforme avança pelas salas e corredores idênticos, suas armas são perdidas. Como se não bastasse a jogabilidade ser monótona, a perda das armas chega a ser sádica. Quando você está armado até os dentes, o sistema de batalhas é, no mínimo, desajeitado. Sem nenhuma arma, é simplesmente inútil. Se você já jogou o primeiro, encontrará a mesma coisa neste. Se não jogou, sorte sua!

High Voltage Software
PSP

Vivendi Universal
Ação
1

NOTA 3,0

Saint Seiya: Hades

As novas batalhas dos Cavaleiros de Atena

por Ricardo Caetano

Os fãs de *Saint Seiya*, mais conhecidos no Brasil como *Os Cavaleiros do Zodíaco*, espalhados por o todo mundo sempre tiveram um pedido: que fossem lançados novos episódios da saga dos lutadores de bronze e jogos eletrônicos para os consoles atuais. Ambos os pedidos foram realizados pelos responsáveis pela franquia japonesa. De um lado, novos episódios dos Cavaleiros de Bronze foram produzidos, nos quais as batalhas são contra um poderoso inimigo, Hades, e seus comandados. Do outro, dois jogos com os lutadores do anime, incluindo o novo título, *Saint Seiya: Hades*. O novo jogo traz algumas mudanças com relação ao seu antecessor, como a inclusão de novos personagens, mas em sua essência é o mesmo.

A campanha principal retrata os primeiros episódios da nova safra. O nono inimigo é Hades, senhor do mundo inferior. Por meio de seu poder e de seus comandados, os 108 espectros, ele deseja dominar a Terra. Seu objetivo inclui eliminar Atena e qualquer um que se opuser a seu plano. Para detê-los, entram em ação os Cavaleiros de Bronze, que unem suas forças aos poderosos Cavaleiros de Ouro.

Há vários personagens disponíveis para escolha. Alguns deles possuem versões, como três para cada cavaleiro de bronze (armaduras diferentes). Eles são disponibilizados de acordo com o progresso na campanha principal. Essa liberação de personagens, inclusive, faz parte de um dos pontos fortes do game: a quantidade de extras. São diversos bônus, incluindo cenários, sons e fotos das miniaturas dos cavaleiros, que são vendidos para o público. O formato 3D funciona bem nas lutas, em que há vários tipos de golpes especiais, todos inspirados no anime. Há ainda vídeos para ilustrá-los.

Saint Seiya: Hades é um jogo interessante, apesar de possuir alguns problemas com sua inteligência artificial. É igual com relação ao primeiro jogo, mas ainda agrada (principalmente os fãs).



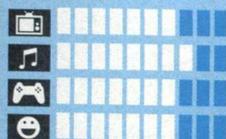
Bandai
Bandai
PS2
Luta
2
www.bandaiames.com

PRÓS

- Participação de vários personagens da série
- Grande quantidade de extras

CONTRAS

- Baixo de dificuldade
- Inteligência artificial ruim



NOTA 7,0

NO MESMO ESTILO
Dragon Ball Z Budokai 3, Naruto: Ultimate Ninja, One Piece Grand Battle!, InuYasha: Feudal Combat

One Piece: Pirates' Carnival

por OPM | Conteúdo Exclusivo



Só existe uma coisa que faria *One Piece: Pirates' Carnival* ficar mais autêntico e mais divertido, mas, infelizmente, você precisa ter 21 anos para bebê-la, o que deixa de fora todo o público alvo do game. Mesmo que você tenha um multitar e possa jogar com mais três amigos de verdade, é um péssimo jogo para grupos.

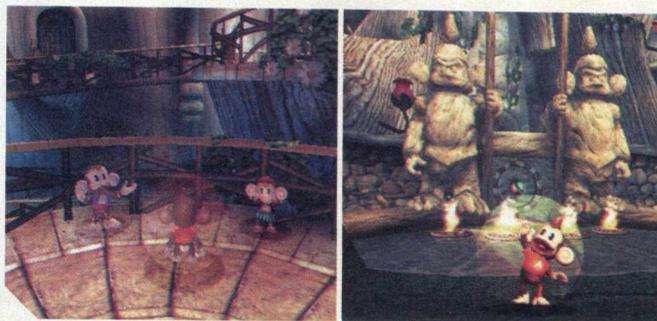
A idéia é simples: em um grande tabuleiro, vire as cartas para tentar cercar e roubar as cartas dos seus amigos. Frequentemente, uma das cartas dará início a um minigame com os quatro jogadores. Em um deles, todos lutam para reter o controle daquela área. Mas os minigames são tão confusos, frustrantes e desajeitados que é mais divertido colocar o nome de todos dentro de um chapéu e sortear o vencedor.

Hand
Namco Bandai
PS2, GC
Puzzle
24
www.namco.com

NOTA 5,0

Super Monkey Ball Adventure

por OPM | Conteúdo Exclusivo



A premissa da série *Monkey Ball* – rolar símios em esferas – deveria garantir uma perfeita nota 10. Porém, ela não garante um jogo perfeito, especialmente se o game for de aventura.

SMB Adventure envolve uma série de pequenas tarefas que precisam ser realizadas para macacos de uma vila. Elas cansam rapidamente, pois a mecânica de controlar a bola não foi feita para essa estrutura de jogo e a câmera é absolutamente terrível. Misture alguns abismos e obstáculos que requerem manobras precisas e você tem a receita de um desastre.

De qualquer maneira, as bolas com capacidades diferentes (como a de madeira, que flutua na água) são uma boa adição, e algumas das fases tradicionais da série estão presentes, mas a maioria dos extras só é liberada conforme você joga, o que pode ser bem chato.

Traveller's Tales
Sega
PS2, PSP, GC
Aventura
4
www.sega.com

NOTA 5,0

Independência

Para estes estúdios, o preço da independência vale a pena

por OPM | Conteúdo Exclusivo

O termo “estúdio independente” pode trazer a imagem de alguns rapazes trabalhando em uma garagem. Na verdade, desenvolvimento independente abrange várias realidades. Algo em comum entre todas é o desejo de fazer um bom game.

“Independência era o meu objetivo principal quando larguei meu emprego em uma distribuidora”, diz Tim Schafer, fundador da Double Fine, de Psychonauts. “Estava cansado de não poder montar o time que queria e tratá-los como queria”. Ryan Geithman, presidente dos estúdios Snowblind (de Champions of Norrath, imagem à esquerda), esteve em situação parecida. “Brian Sostrom e eu não estávamos satisfeitos nas empresas em que trabalhávamos e decidimos continuar por conta própria”.

Outros estúdios acabaram independentes por acaso. Julian Eggebrecht, presidente e diretor de criação da Factor 5 (de Star Wars: Rogue Squadron III), explica: “A Factor 5 começou como um hobby no final dos anos 80. Quando nossos primeiros games venderam bastante, decidimos abraçar de vez”.

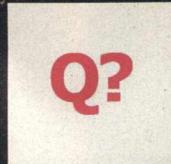
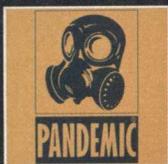
Todos concordam que a situação tem vantagens. Ted Price, presidente e CEO da Insomniac (de Ratchet & Clank), discorre. “Muitas pessoas que trabalham na Insomniac nos procuraram justamente porque somos independentes – nós decidimos que games vamos fazer, e não um conselho administrativo”. Andrew Goldman, CEO da Pandemic Studios (de Destroy All Humans! e Mercenários, imagem na página oposta) complementa: “A Pandemic pode seguir uma linha totalmente concentrada em extrair o máximo do espírito criativo”.

NÓS DECIDIMOS QUE GAMES VAMOS FAZER, E NÃO UM CONSELHO ADMINISTRATIVO

Mesmo assim, há fatores a serem considerados. Distribuidoras são uma parte necessária para a existência de um game, e é compreensível que elas queiram influenciar o trabalho criativo, visto que seu lucro depende dele, o que pode, às vezes, gerar atrito. Por isso, comunicação aberta é essencial para a relação entre uma distribuidora e uma desenvolvedora. “Mesmo que você não tenha controle total sobre o conteúdo, deve haver um entendimento em que ambas as partes saem ganhando”, afirma Tetsuya Mizuguchi, chefe do departamento de criação da Q Entertainment (de Lumines e LocoRoco). “Tomar a iniciativa para que isso aconteça é importante”.

Ter um título famoso nas prateleiras dá aos desenvolvedores prova concreta para ajudá-los a defender suas escolhas de criação. Johan Kristiansson, CEO da Starbreeze (do futuro The Darkness), afirma: “Desde o sucesso de Chronicles of Riddick, conquistamos grande liberdade de criação. A distribuidora acredita mais nas nossas idéias”.

No final das contas, é importante lembrar que todos estão trabalhando pelo mesmo objetivo. “Os distribuidores só pensam em grandes sucessos, mas é o que os desenvolvedores também querem”, diz Schafer. “Nós apenas queremos fazer com criatividade. Os desejos não são opostos”.



ia ou Morte!

O preço de Lara Croft

Outra maneira de negociar por maior liberdade é ter os direitos sobre uma propriedade intelectual forte. Ted Price explica: “Uma das vantagens de manter os direitos sobre uma PI bem sucedida é que ela cria valor para a companhia. Se alguma coisa der errado, você tem algo para barganhar”.

Porém, é comum que os distribuidores assumam o maior risco financeiro e acabem mantendo as propriedades, como uma espécie de troca. Isso dificulta a liberdade financeira dos estúdios, pois eles não têm direitos para fazer seqüências de um sucesso.

“Propriedade intelectual é tudo”, afirma Geithman. “As distribuidoras sabem disso, e tem ficado cada vez mais difícil manter os direitos sobre suas criações. Não é interessante, para as distribuidoras, pagar uma desenvolvedora para criar uma franquia e perder o poder sobre ela se ficar famosa”.

Mas nem sempre é assim. Recentemente, a Pandemic Studios fechou um acordo com a Elevation Partners, uma companhia que agora financia a Pandemic e sua parceira, BioWare. Goldman explica: “Fizemos o acordo com a Elevation para que pudéssemos controlar nosso destino e focar no que é melhor para as propriedades que estamos desenvolvendo”.

Eggebrecht aprova. “Há muito capital externo interessado em games, e essa é uma ótima maneira de controlar o futuro. De qualquer maneira, mesmo trabalhando com o modelo tradicional de distribuição, não posso reclamar da liberdade criativa que a Sony nos dá”. Kristiansson complementa que os desenvolvedores ainda têm a ganhar com o modelo atual de financiamento. “Acho que é vantajoso ter parceiros externos, para os quais precisamos justificar nossas decisões”.

Poço sem fundo

Parte do problema para os estúdios é o fato de que a produção de games fica cada vez mais cara. “Games são feitos à mão. Vai continuar caro enquanto dependermos de tanto trabalho humano”, explica Schafer.

Outro aspecto que atrapalha é a constante evolução do hardware. “Enquanto os novos consoles surgirem a cada seis ou sete anos, gastaremos muito dinheiro reinventando nossa tecnologia e métodos”, diz Price. Eggebrecht concorda: “Torço por círculos de vida mais longos para o hardware para que possamos extrair mais dele”.

Então, o que reserva o futuro? Geithman é pragmático: “Vida para alguns. Morte para outros. Em resumo, o mesmo ciclo que acontece há anos. Mas acho que a próxima transição será mais complicada, porque os custos de desenvolvimento aumentaram demais e o número de vendas simplesmente não os justificam”.

Mizuguchi é mais otimista. “Talvez vejamos mais produtoras independentes no futuro. Financiamentos, investimento, parcerias e colaborações são algumas das maneiras de seguir nessa direção”.

Obviamente, o que todos os estúdios esperam, tanto em curto quanto em longo prazo, é aquele tremendo sucesso que garanta o futuro da empresa. Schafer brinca: “Vejo dinheiro, carros velozes e diversão. Vejo esse futuro o tempo todo. Essas sessões de visualização positiva são muito motivadoras!”. **PSW**

Você está em apuros com aquele chefe que se recusa a perder ou não consegue passar por uma fase complicada? Está precisando daquela dica salvadora? Quer saber onde estão os itens secretos? Confira as melhores trapaças para você detonar em seus jogos favoritos de PSP, PSone e PS2.

DICAS PARA

PlayStation

SHADOW MASTER

Todas as armas

Na primeira área do primeiro level do game, caminhe para uma porta contendo dois monstros. Mate-os e, ainda na porta que eles vieram, segure R1 + R2 + L1 + L2 + ●. Uma luz vermelha irá piscar na sua frente se o código der certo.

SHEEP RAIDER

Passar fase

Aperte em qualquer momento da fase: ●, ■, ▲, ■, ▲, ●, ↑.

SHOCKWAVE ASSAULT

Modo Cheat:

Atire com o laser e pause o jogo enquanto o disparo ainda estiver visível. Então, aperte ■, ✕, ■, ●, ▲, ●, ▲ select.

Depois de habilitar o modo Cheat, entre com os seguintes códigos:

Invincibilidade: ■ ✕ ▲
 Habilitar Superlaser: ● ● ✕ ● ▲ ■
 Habilitar bomba Smart: ■ ✕ ●
 Recarregar energia: ● ✕ ■
 Completar missão: ■ ✕ ■ ■ ●

SILENT HILL

Extra options

Vá para a tela de options e aperte L1 + L2 + R1 + R2.



SIM CITY 2000

\$ 1.000.000

Selecione a opção de orçamento (Budget) da cidade no menu principal. Segure R1 e aperte ✕, ●, ▲, ■ e solte o botão R1. Feito isso segure L1 e pressione ✕, ●, ▲, ■ e solte L1. Segure agora R2 e aperte ✕, ●, ▲, ■ e solte R2. Imediatamente segure L2 e pressione ✕, ■, ▲, ● e solte L2 para finalizar. Um som confirma a entrada do truque.

SMASH COURT 2

Ver seqüências finais

Quando a frase "Press Start" aparecer no menu principal, aperte →, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ← no controle dois dentro de 4 segundos.

SNATCHER

Menu secreto

Em Option aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●. A opção "Special Menu" aparecerá e você poderá escolher o plano de fundo, a cor do cursor e a mira da arma.

SOVIET STRIKE

Passwords

4 vidas: SADISSA
 Combustível infinito: EARTHFIRST

Mundo pacífico: QUAKER

Invincibilidade, ammo e combustível infinito: MIDNIGHOIL

Ammo, combustível e munição infinitos: FUGAZI

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Seleção de fases

Na tela de Start, aperte ▲, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▲, ←, ↓, →, ↑, ▲. Clique sobre a nova opção Cool e depois sobre Open Levels. Volte para a tela principal, clique em Start e em seguida em Continue. Quando aparecer a tela de passwords, aperte ✕ e todas as fases estarão acessíveis.

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE!

Demo 'CTR: Crash Team Racing'

Na tela "press start", segure L1 + R2 e aperte ■.

Seqüência com o jogo pausado

Mostrar créditos

■, ●, ■, ●, ■, ●, ←, →, ←, →, ←, →.

Habilidades

●, ●, ●, ●, ●.

Personagem em 2D

←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2, ■.

Personagem com cabeça grande

↑, ↑, ↑, ↑, R1, R1, R1, R1, ●.

Spyro colorido

↑, →, ↓, ←, ↑, ■, R1, R2, L1, L2, ↑, ←, ↓, ←, ↑. Você ouvirá um som, então aperte um dos botões abaixo para cada cor:
 amarela - ↑
 preta - ↓
 vermelha - ●
 rosa - ■
 verde - ▲

Energia extra para Sparx

■, ↑, ■, ↓, ■, ←, ■, →, ●

Fazer Sparx apontar as gemas que faltam

Para que Sparx mostre a Spyro onde estão as gemas que ele não encontrou sozinho, durante o jogo segure L1 + R1 + L2 + R2.

Skill Points

Cada vez que você fizer uma das tarefas abaixo, você ganha uma vida extra. Quando você cumpri-las, na opção Scrapbook, no item Skill Points, você poderá ver o Epilogue (epílogo, o que aconteceu com os personagens após o final do jogo).

- 1º) Skelos Badlands: All cacti (queime todos os cactos)
- 2º) Hurriscos: All windmills (destrua os ventiladores)
- 3º) Colossus: Perfect in hockey (ganhe de 5 a 0 no hóquei)
- 4º) Fracture Hills: 3 laps of supercharge (3 voltas usando a super-chifrada)
- 5º) Crush's Dungeon: Perfect (derrote Crush sem levar golpe)
- 6º) Gulp's Overlook: Perfect (derrote Gulp sem levar golpe)
- 7º) Ripto's Arena: Perfect (derrote Ripto sem levar golpe)
- 8º) Scorch: All trees (chifre todas as árvores)
- 9º) Ocean Speedway: Under 1:10 (acabe em até 1:10)
- 10º) Metro Speedway: Under 1:15 (acabe em até 1:15)
- 11º) Icy Speedway: Under 1:15 (acabe em até 1:15)
- 12º) Canyon Speedway: Under 1:10 (acabe em até 1:10)
- 13º) Idol Springs: Land on idol (plane numa estátua de madeira)
- 14º) Aquaria Towers: All seaweed (destrua as algas usando o superflame)
- 15º) Gulp's Overlook: Hit Ripto (usando o foguete, acerte Ripto)
- 16º) Skelos Badlands: Catbet Quartet (derrote quarto inimigos na área do foguete)

SPYRO THE DRAGON

Demo 'Crash Bandicoot: Warped'

Na tela "press start", segure L1 + ▲.

Seleção de fases

Pause o jogo, vá até a opção "Inventory" e entre nela apertando o botão ✕, então aperte ■, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ●, ↑, →, ↑.

99 vidas

Na mesma tela de "Inventory" aperte ■, ■, ■, ■, ■, ●, ↑, ●, ←, ●, →, ●.

STAR WARS - EPISODE 1

Jogar como Panaka

Ganhe o jogo no modo Jedi, com Plo Kloon. A seguir, destaque Plo e precione Select. A fotografia de Panaka deverá substituir a de Plo, no menu acima. Em seguida pressione o botão ✕.

STEELDOM

Jogue como Korgen

Vá para a tela de seleção de personagem no modo de dois jogadores. Então, segure L1 + R1 + L2 + R2 e aperte Start.

STREET FIGHTER ALPHA

Personagens secretos

Na tela de apresentação, entre no modo de jogo de sua preferência e fique segurando o botão indicado, vá à tela de escolha dos personagens, coloque o cursor sobre a interrogação e faça a sequência correspondente, só depois solte o botão.

M. Bison - L2 - ←, ←, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ■ + ▲.

Dan - L2 + R2 - ▲, ■, ✕, ●, ▲.

Akuma - L2 - ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓, ■ + ▲.

Ken & Ryu versus Bison

Acabe o jogo no nível 5, assim você ganha a opção Dramatic Battle.

Jogar contra Akuma na primeira luta

Depois de escolher seu personagem, no modo Arcade segure os botões ✕, L2 e R2 até a luta começar.

Jogue com Evil Ryu e Guile

Entre o modo World Tour, eleve o nível de seu personagem até o level 30 e depois até o level 31.

Jogue com Akuma (Gouki)

Entre no modo World Tour, eleve o nível de seu personagem até level 32 e derrote todos os Akumas. Depois, na tela de seleção de personagens, marque a opção do Akuma, segure L2 e pressione qualquer botão.

Modos Dramatic e Final Battle

Vença o modo Arcade na dificuldade 8.

Lute com Akuma no modo Final Battle

Selecione o modo Final Battle. Depois, marque algum personagem e segure L1 + L2 antes que a próxima tela apareça.

Modo bônus

Vença no modo Dramatic Battle com Ryu ou Ken e Juni ou Jill para liberar dois modos bônus.

Modo clássico

Acumule três horas de jogo no mostrador de tempo do menu de opções. Depois, na tela de seleção de personagens, marque qualquer personagem e pressione Select para jogar o modo clássico do personagem.

Jogar com Saikyo

Acumule quatro horas de jogo no mostrador de tempo do menu de opções. Outra maneira é vencer no modo arcade no level 7 de dificuldade.

Liberar todos os modos

Acumule 96 horas de jogo no mostrador de tempo do menu de opções para liberar todos os modos.

Seqüência inicial alternativa

Acumule 48 horas de jogo no mostrador de tempo do menu de opções.

Balrog alternativo

Vença o modo World Tour sem liberar Evil Ryu ou Guile. Depois, vá até a tela de seleção de personagens, marque Balrog, segure L2 e pressione qualquer botão.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Jogue como Evil Akuma

Na tela de seleção do personagem bote o cursor em Akuma, segure o select por quatro segundos e faça a sequência ↓, ↓, ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →, e seleccione o personagem sem soltar o select.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

Opção sound remix

Complete cada jogo no modo arcade para habilitar uma opção sound remix no menu de options de cada jogo. Ative essa opção para músicas e efeitos sonoros comemorativos das série Super Street Fighter.

Modo Deluxe versus

Complete todos os três modos arcade (salvando após cada um) para habilitar o novo modo "Deluxe Versus" no menu principal.

Secrets

O menu principal tem uma opção "Collection" para todas as três versões do jogo. Complete o modo arcade normal com qualquer personagem, em qualquer nível de dificuldade. Salve o jogo do menu de opções para habilitar os boxes secretos.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Menu EX

Coloque o cursor sobre o options no menu principal, segure Select e aperte Start.

Modo Maniac

Termine os combos de M.Bison/Vega para abrir a opção Maniac Mode no Practice.

Jogar com Garuda

Termine os combos de M.Bison/Vega. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Jogar com Shadow Geist

Termine os combos de Garuda. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Jogar com Kairi

Termine os combos de Shadow Geist. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Jogar com Hayate

Termine os combos de Kairi. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá.

Novos Bonus Stages

Termine os combos de Hayate. Se você fizer corretamente, uma mensagem aparecerá e uma opção "Extra Bonus Game Mode" aparecerá no menu de opções.

STREET FIGHTER ZERO 3

Modo Classical

Jogue durante 3 horas.

Modo Mazi

Jogue durante 4 horas.

Modo Saikyuu

Jogue durante 5 horas ou acabe no modo Arcade com dificuldade nível 4 ou superior.

Team Battle

Vença o estágio Hong Kong no modo World Tour ou acabe o jogo no modo Arcade no nível 8.

Survival

Vença o estágio Point 48106 no modo World Tour.

Dramatic Battle

Vença o Team Battle com ambos os times.

Final Battle

Acabe o jogo no modo Arcade com dificuldade nível 8.

Poses diferentes

Jogue por 50 horas e pegue o mesmo personagem no modo versus (por exemplo, com Cody vs. Cody). Ao provocar o adversário, Cody retira suas algemas.

Personagens Secretos

Guile

Chegue ao nível 27 de seu personagem no modo World Tour.

Evil Ryu

Chegue ao nível 28 de seu personagem no modo World Tour.

Super Akuma

Chegue ao nível 31 de seu personagem com as três barras de ISM no master para selecioná-lo. Depois vá com o cursor até Akuma, segure L1 + L2 e aperte qualquer outro botão.

Lute contra Super Akuma no modo Final Battle:

Escolha qualquer personagem, segure L1 + L2 enquanto escolhe a barra de ISM, mantenha-os apertados até Super Akuma aparecer na tela de Vs.

STREET RACER

Taças secretas

Na tela de Options, escolha Cup Password e, com o L1 + R1, coloque as respectivas passwords para conseguir vários resultados:

Silver Cup: TRAFIK

Gold Cup: NEJATI

Platinum Cup: DOUGAL

Advanced: TURGAY

STRIKER 96

Torneio Copa Especial

Ganhe a Copa Mundial para jogar em um torneio de Copa Especial contra os times Warner, Rage e Star Trek.

SYPHON FILTER 3

Modo Super Agent

Complete com sucesso o jogo para liberar o modo Super Agent. Pause o jogo para acessar o menu de opções e habilitar a opção Super Agent.

Nível final

Complete com sucesso o jogo para destravar o cheat "End Level". Isso lhe permite terminar a fase nas missões e minijogos.

Fase Jungle no modo multi-player

Salve as duas mulheres na fase Jungle para destravá-la no modo multiplayer.

TEKKEN

Jogue como Devil Kazuya

Bata todas as 8 fases de Galaga para ter acesso Devil Kazuya no modo de 1 jogador.

Jogue como um Sub-chefe

Bata todos os personagens no jogo normal. Brigue e bata um subchefe. O subchefe pode ser selecionado agora para jogar um jogo.

Jogue como Chefes

Derrote o chefe de nível médio (continue pode ser usado).

Jogue como Heihachi

Use qualquer personagem para derrotar todos os personagens antes dele sem usar contínues. Os oponentes para Heihachi são todos os chefes do nível médio, e o Chefe dele, Devil Kazuya.

Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagem, aperte ■ + ▲ para roupa 1 ou ✕ + ● para roupa 2.

Visões da luta

Quando aparecer "Select View", aperte Select para mudar entre três visões diferentes.

Nomes no modo arcade

Segure L1 + R1 enquanto selecionando a opção "Arcade" na tela de título para ver nomes em vez de retratos do personagem.

TEKKEN 2

Jogue com os Sub-Chefes

Termine o jogo com cada um dos personagens normais.

Jogue com Kazuya

Para jogar com Kazuya, você deverá ter os 10 subchefes.

Jogue com Devil Kazuya ou Angel

Termine o jogo com Kazuya. Escolhendo Devil com o soco, você será Devil Kazuya. Com chute, Angel.

Jogue com Roger ou Alex

Comece o jogo no Arcade Mode, em qualquer dificuldade e com qualquer personagem. Quando chegar a terceira luta, ganhe o primeiro Round, perca o segundo e no terceiro, deixe o oponente te bater até que você tenha 5% de energia. Depois, bata no oponente até que ele tenha 5% de energia. Ganhe a próxima luta. Se você escolher o personagem com o botão de soco, será o canguru Rogen. Com chute, o Dinossauro Alex.

Super Juggle Mode

Você deverá ter todos os personagens. Segure Select + ↑ antes da tela de versus aparecer. Um som confirmará a dica.

Lutador Deformado

Você deverá ter todos os lutadores. Existem dois níveis do SD Tekken. Para fazer o primeiro nível, comece em qualquer modo de jogo e, na tela de seleção de personagens, segure Select até a luta começar.

Ver as cenas em CG

Você deverá ter todos os lutadores no memory card. Quando o jogo estiver carregando na tela preta, aperte e segure ↑ + →, ●, ✕, Select. Continue segurando até ver a tela Namco Presents apagar. Você verá uma lista de todas as cenas em CG.

TENCHU STEALTH ASSASSINS

Seleção de fases

Na tela de fases, segure R2 e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Todos os itens

Na tela de itens segure R1 e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

99 espaços para guardar itens

Segure L1 e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Restabelecer energia

Durante o jogo, pause e pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ■, ▲.

Menu Debug

Pause o jogo com Start, segure L1 + R2 e aperte rapidamente ↑, ▲, ↓, ✕, ←, ■, →, ●. Solte L1 e R2 sem sair do pause e aperte L1, R1, L2 e R2. A tela irá tremer. Saia do pause e, durante o jogo, aperte L2+R2 para acessar o modo Debug.

Ressurreição sem a "folha"

Ative o "debug menu", e, quando cair em um buraco, por exemplo, aperte L2 + R2, vá até player, "restart position" e "raise dead" (após restart position, reative o D menu)

TEST DRIVE - OFF ROAD 2

Ter todos os carros e pistas

No menu principal segure Select e faça a sequência L1, 2, L2, →, L2, ←, L1, L1.

Jogar com um caminhão diferente

No Single Race ou World Tour, na tela de Transmission Selection, segure Select e faça a sequência R1, L2, L2, ↓, ↓, ↑, L2, L1.

Jogar com um caminhão de sorvete

No Single Race ou World Tour, na tela de Transmission Selection, segure Select e faça a sequência R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1.

Jogar com um ônibus

No Single Race ou World Tour, na tela de Transmission Selection, segure Select e faça a sequência L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2.

TEST DRIVE - OFF-ROAD 3

Cheat mode

Entre em arcade e digite ZAKARY_X. Você ouvirá um assobio de pássaro confirmando a dica. Com ela você tem todos os carros, pistas e pode até deixar o jogo sem gravidade.

TEST DRIVE 4

Carros secretos

Ligue a opção Check Point na tela Options. Em seguida comece uma corrida e faça um tempo muito bom. Fazendo isso você será levado à tela de recordes, na qual terá que colocar as iniciais. Coloque SAUSAGE no lugar de seu nome para habilitar novos carros.

TEST DRIVE 5

Liberar COP CHASE

No menu de High Scores use VRSIX como nome para liberar a opção.

Liberar pistas e carros secretos

Vá até a opção FULL RACE e depois vá até COP CHASE. Você poderá então escolher seu nome.

Use o nome RONE para liberar os carros secretos, MTHREE para a primeira metade das pistas e NTHREE para a outra metade.

Video da banda Fear Factory

Na tela principal, escolha FULL RACE e depois DRAG RACE. Ganhe uma Drag Race e use AUXYRAY como nome. Volte à tela principal e você terá acesso a um vídeo da banda. Se isso não funcionar, vá até o menu de opções e depois volte ao menu principal e você deverá ver a opção "Fear Factory Video" na parte de baixo da tela.

Novos Carros

Na tela de High Scores use NOLIFE como nome.

Corridas mais curtas

Quando for escolher um nome, antes de começar a correr, escolha FIESTA para que as corridas fiquem mais curtas.

Aumentar a aceleração do carro

Coloque SPURT como nome para aumentar a aceleração do seu carro.

Liberar autódromo

Vença uma Drag Race e digite QUALITY como nome. Você liberará o autódromo de Silverstone dos anos 60.

TEST DRIVE 6

Todos os carros

Entre com DFGY como seu nome.

Todos as pistas

Entre com ERDRTH como seu nome.

Todos os desafios

Entre com OPIOP como seu nome.

Ter \$6.000.000

Entre com AKJGQ como seu nome.

Correr sem checkpoints

Entre com FFOEMIT como seu nome.

THE KING OF FIGHTERS - KYO

Todos os personagens

Complete o Asia Chapter com Kyo no nível 10. Então, coloque o cursor sobre Chris na tela de seleção de personagens e pressione L1 + L2 + R1 + R2. Todos os personagens, incluindo Orochi, estarão selecionáveis.

THE KING OF FIGHTERS 95

Use Saishu e Omega Rugal

Na tela de seleção, escolha Yes para o Team Edit. Pressione Start e, sem soltá-lo, faça: ↑ + ●, → + ■, ← + ✕ e ↑ + ▲.

Mais opções: Dentro do Option, pressione L1 + R1 + L2 + R2.

THE KING OF FIGHTERS 96

Jogue com os chefes

Para usar os chefes Goenitz e Chizuru Kagura, é só fazer este código na tela de seleção de personagens: segure Start e sem soltar aperte ↑ + ●, → + ■, ← + ✕, ↓ + ▲.

THE KING OF FIGHTERS 97

Personagens secretos

No versus mode aperte L1 e L2. Isso habilita cinco personagens. Agora aperte R1 e R2, após habilitar os cinco anteriores para jogar com Orochi.

THE KING OF FIGHTERS 98

Jogue com Omega Rugal

Na tela de seleção de personagens leve o cursor até Rugal, segure L1 e aperte ● para escolher o Omega Rugal.

Jogue com os personagens clássicos

Na tela de seleção de personagens basta iluminar os que serão citados agora, segurar L1 e apertar ●. Os personagens clássicos são Kyo, Terry, Andy, Joe, Ryo, Robert, Yuri, Mai, Yashiro, Shermie, Chris, Billy.

THEME HOSPITAL

Limpar o Hospital

Para limpar o hospital, salve o jogo e carregue de novo quando o hospital estiver cheio. Agora os lixos e pacientes desaparecerão depois que você começar o jogo.

Passwords

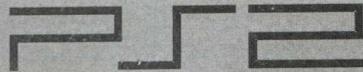
Level 2: ✕ ● ■ ▲ ▲ ● ■ ✕
Level 3: ● ● ▲ ■ ✕ ▲ ● ▲
Level 4: ■ ▲ ● ■ ✕ ✕ ▲ ●
Level 5: ● ▲ ■ ● ✕ ▲ ● ■
Level 6: ■ ▲ ■ ● ✕ ■ ✕ ●
Level 7: ■ ▲ ▲ ● ✕ ■ ▲ ●
Level 8: ✕ ▲ ▲ ● ● ▲ ■ ✕
Level 9: ▲ ■ ✕ ▲ ● ✕ ▲ ■
Level 10: ● ■ ✕ ▲ ■ ✕ ● ■
Level 11: ▲ ● ■ ● ▲ ■ ● ✕
Level 12: ● ■ ✕ ✕ ■ ● ■ ▲

THEME PARK

Dinheiro ilimitado e todas as atrações disponíveis

Na tela "What is your nickname", entre com "Bovine". Enquanto você estiver jogando aperte ■ + ✕ + ● para ganhar dinheiro e habilitar as atrações. Mantenha os botões pressionados para ganhar muito dinheiro.

DICAS PARA



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Modo de trapaças

No menu extras, pressione ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ← para liberar todos os estágios do modo single player levels, todos os estágios do modo multiplayer levels, opções bônus e conteúdo extra.

Todos os skins do modo multi-player

No menu extras, pressione ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑ para liberar todos os skins do modo multiplayer.

Todos os artwork

No menu extras, pressione ↓, →, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ↓, →, ↓, →, ↓, ↑, ↓, ← para liberar todos os artworks.

Desabilite os poderes GoldenEye no modo multi-player

No menu extras, pressione ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ← para desabilitar os poderes GoldenEye no modo multiplayer.

Modo One Life

No menu extras, pressione ←, ↓, ↑, →, ↑, →, ←, ↓ para liberar o modo One Life. Alternativa: complete o game na dificuldade hard.

Modo Paintball

No menu extras, pressione →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ para liberar o modo Paintball.

Poderes GoldenEye infinitos

No menu extras, pressione L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.

Todos os poderes GoldenEye

No menu extras, pressione L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.

Energia vital e armadura no máximo

Pause o game e pressione R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.

Auric Enterprises Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Auric Enterprises.

Auric Enterprises Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Auric Enterprises.

Crab Key Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Crab Key.

Crab Key Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Crab Key.

Fort Knox Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Fort Knox Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Hong Kong Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hong Kong.

Hong Kong Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hong Kong.

Hoover Dam Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hoover Dam.

Hoover Dam Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hoover Dam.

Midas Casino Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Midas Casino.

Midas Casino Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Midas Casino.

Octopus Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio The Octopus.

Octopus Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio The Octopus.

Recarga rápida do Rapid Eye

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio The Octopus.

Volcano Lair Art

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Volcano Lair.

Volcano Lair Art 2

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Volcano Lair.

Diversas armas no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Adrenalina no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hong Kong.

Quantidade a mais de Eve no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hoover Dam.

Implante Goldeneye no modo Multiplayer

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Tiro letal no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Auric Enterprises.

Regeneração no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Midas Casino.

SPEC 9 no modo Multiplayer

Tenha 2 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Aumento de velocidade no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Crab Key.

Turbo no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Volcano Lair.

Estágio Bathhouse no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hong Kong.

Estágio Carver's Press no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Auric Enterprises.

Estágio Dr. No's Reactor no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Crab Key.

Estágio Fissure Platform no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio The Octopus.

Estágio Goldeneye's Retreat no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Volcano Lair.

Estágio Midas Vault no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Midas Casino.

Estágio Pump Room no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Estágio Turbine no modo Multiplayer

Tenha 3 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hoover Dam.

Skin Auric Elite no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio Fort Knox.

Skin Dr. No no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio Crab Key.

Skin Dr. No Elite no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio Auric Enterprises.

Skin Lair Elite no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio Volcano Lair.

Skin Lair Guard no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio The Octopus.

Skin Oddjob no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio Midas Casino.

Skin Triad Informant no modo Multiplayer

Tenha 4 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hong Kong.

Modo Xenia Onatopp no modo Multiplayer

Tenha 5 Octopi em seu ranking ao final do estágio Hoover Dam.

PAC-MAN WORLD RALLY

Jogue com The Prince de Katamari Damacy

Vença o evento Rally Cup na dificuldade Easy para liberar o personagem The Prince de Katamari Damacy.

Jogue com Pooka de Dig Dug

Vença o evento Rally Cup na dificuldade Normal para liberar o personagem Pooka de Dig Dug.

Jogue com Fygar de Dig Dug

Vença o evento Rally Cup na dificuldade Hard para liberar o personagem Fygar de Dig Dug.

Evento Watermelon Cup

Vença o evento Cherry Cup na dificuldade Easy, Normal ou Hard para liberar o evento Watermelon Cup na dificuldade correspondente.

Evento Classic Cup

Vença o evento Watermelon Cup na dificuldade Easy, Normal ou Hard para liberar o evento Classic Cup na dificuldade correspondente.

Evento Rally Cup

Vença o evento Classic Cup na dificuldade Easy, Normal ou Hard para liberar o evento Rally Cup na dificuldade correspondente.

Black Bomb

Coma cinco fantasma azuis no modo Pac-Mobile para liberar o upgrade Black Bomb.

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII



Dificuldade Extra Hard

Para liberar a Dificuldade Extra Hard, Complete o modo Normal ou Hard Mode.

Visualizar de eventos

Complete o jogo e salve seu progresso. Carregue o arquivo Clear Game e você poderá ver os vídeos de eventos do jogo. Quanto mais Memory Capsules você coletou durante o jogo, mais cenas estarão disponíveis.

Final Extra

Complete o game após obter três G Reports e você terá uma seqüência após a tela The End.

Itens escondidos

A lista abaixo apresenta os itens que podem ser encontrados durante o jogo.

Item	Estágio – Como liberar
Bayonet Rifle	Capítulo 10: No final do estágio, você verá um puzzle que envolve cartões. O item estará próximo à arma, atrás dos portões.
Blow Machine Gun	Capítulo 10: Você verá fendas em seu caminho. Uma delas vai para baixo da ponte. Abra um recipiente para encontrar o item.
Faerie L Barrel	Capítulo 10: Após passar pela Blow Machine Gun, você encontrará um local com uma borda. Atire na barreira.
G Report 3	Capítulo 11: Localize uma sala contendo Mako Points. Use a plataforma para pular sobre o cano que segue pela parede. Encontre o item na esquina do cano.
G-Report 1	Capítulo 8: Quando encontrar uma porta com a marcação WRO, poteja-a até que ela esteja pronta. Desça um andar e continue até encontrar uma escada.
G-Report 2	Capítulo 10: Encontrado no telhado de uma casa no centro de um estágio.
Golden Moogles Doll	Capítulo 10: Elimine 100 inimigos nesta missão. O último inimigo deixará cair o item.
Guard M Barrel	Capítulo 6: Proteja os 12 membros WRO desta fase e o item aparecerá no final da fase.
Lucky S Barrel	Capítulo 10: Na área com o puzzle com cardkey, siga até o final do longo caminho com portões.
Manaheart	Capítulo 6: Próximo ao local um inimigo com chifres vermelhos. Mate-o antes que ele deixe o estágio e tome seu item.
S Adjuster	Capítulo 9: Na primeira fileira de gurdas, exploda a barreira a direita e um dos inimigos deixará o item cair.
Toy Gun	Capítulo 3: Após salvar a criança, entre pela porta próxima à parede.

Lierar o modo Mission

Termine o jogo uma vez para liberar o modo Mission.

Liberar Art Gallery

Para liberar o Art Gallery, localize e destrua os itens Red Capsules nas missões extras do jogo. A cada Red Capsule destruído, você liberar um item do Art Gallery diferente.

Arte	Como liberar
Attack on Midgar	Red Capsule na Missão 27: Vincent the Beast, H-5
Bosses	Red Capsule na Missão 26: Cait Versus the Cerulean, H-5
Deepground	Red Capsule na Missão 21: Cait Versus the Crimson, G-9
Deepground Soldiers	Red Capsule na Missão 23: Rampart Rubble, M-11
Event-Related	Red Capsule na Missão 12: Vincent the Destroyer, D-5
Final Chaotic	Red Capsule na Missão 33: Shieldbreaker, G-12/H-12
Locations	Red Capsule na Missão 9: Cait Versus the World, J-6
Mako Reactor o	Red Capsule na Missão 32: Deepground Soldiers, K-6
Miscellaneous	Red Capsule na Missão 31: Cait Versus the Bull, cápsula localizada em Azul's Tail
Monsters	Red Capsule na Missão 13: Rains of Gehenna, J-13
Omega	Red Capsule na Missão 43, K-8
Shinra	Red Capsule na Missão 14: Vincent the Grappler, J-11
Shinra Building	Red Capsule na Missão 16: Stygian Sewers, K-4
The WRO	Red Capsule na Missão 3: Wastelings, B-9
Tsviets	Red Capsule na Missão 40, M-10
Vincent	Red Capsule na Missão 35: One-Handed, F-11
Weapons	Red Capsule na Missão 8: Lord of the Jungle, J-7
WRO Headquarters	Red Capsule na Missão 15: Red and Blue, G-12

Liberando Side Missions

Para liberar as Side Missions, localize e destrua as White Capsules nas missões Extras, usando explosões em barreiras próximas aos alvos. A cada White Capsule destruída, uma Side Mission será listada.

Side mission	Como liberar
An Invitation to Illusion	White Capsule na Missão 45: Stronghold Impervious, H-8
Boxemon	White Capsule na Missão 5: Deep Labyrinth, K-15
Chamber of Ghosts	White Capsule na Missão 18: Badlands, F-8
Go With the Flow	White Capsule na Missão 37: Gatling Shower, I-14
Missilebreaker Deathmatch	White Capsule na Missão 24: Contra Kalm, J-13

Liberar Sound Gallery

Para liberar a galeria de sons, localize e destrua as Green Capsules nas missões Extras usando ataques de tiro. A cada Green Capsule destruída, um clipe musical é liberado.

Som	Como liberar
Battlefields	Green Capsule na Missão 4: Vincent the Mage, C-12
Bosses	Green Capsule na Missão 29: Trick Arc, L-7
Events	Green Capsule na Missão 7: Gatling in the Wastes, F-9
Omega	Green Capsule na Missão 42: Two-Handed, K-6
Shinra	Green Capsule na Missão 22: Shinra Manor Prime, H-15
The System	Green Capsule na Missão 2: Widow Missileer, I-6
Tsviets	Green Capsule na Missão 39: Brotherly Love, G-3
Vincent	Green Capsule na Missão 34: Sprial, D-5
WRO	Green Capsule na Missão 17: Red and Blue, G-15

Liberar galeria de personagens e Trailers

Para liberar a galeria de personagens e trailers, localize e destrua as Yellow Capsules nas missões Extras. A cada Yellow Capsule destruída, você libera um item diferente.

Item	Como liberar
Bosses	Yellow Capsule na Missão 28: Cyclopean Causeway
DC Presentation Trailer	Yellow Capsule na Missão 10: Missilebreaker Melee, I-7
Deepground	Yellow Capsule na Missão 30: 100,000 Needles, L-7
Jump Festa Trailer	Yellow Capsule na Missão 13: Rains of Gehenna, J-4
Monster	Yellow Capsule na Missão 11: Collector's Mind, D-5
Omega	Yellow Capsule na Missão 44: Deepground, J-8
Others (Outros personagens)	Yellow Capsule na Missão 10: Missilebreaker Melee, G-10
Retail Display Trailer	Yellow Capsule na Missão 22: Shinra Manor Prime, I-7
Shinra	Yellow Capsule na Missão 20: Deep Tower, K-8
The WRO	Yellow Capsule na Missão 1: Zephyr Heathlands, G-11
Tokyo Game Show Trailer	Yellow Capsule na Missão 3: Wastelings, B-9
Tsviets	Yellow Capsule na Missão 41: Drumline, J-2
Vincent	Yellow Capsule na Missão 36: Black Widow Tetra, I-5

FORMULA ONE 06



Liberar carros clássicos

Os carros clássicos podem ser usados no modo Time Trials.

Carro	Como liberar
Alfa Romeo 158	Vença o modo Career ou o modo World Championship
Lotus 49C	Vença um race weekend
Williams FW06	Consiga tempos bronze em todas as pistas no Time Trials
Williams FW18	Consiga tempos prata em todas as pistas no Time Trials

Liberar a pista de Jerez

Jerez é uma pista espanhola, usada frequentemente pelas equipes para testar seus veículos. Para liberá-la, consiga o rank gold lap em todas as pistas no modo time trials.

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES



Classes Bônus

Complete as tarefas indicadas, faça uma petição a Dark Assembly para liberar as classes correspondentes:

- Archer:** Alcance o Level 5 na classe Bow Mastery.
- Beast Tamer:** Capture um monstro.
- Chaos Soldier:** Complete o jogo.
- Female Ninja:** Alcance o Level 5 na classe Weapon Mastery.
- Gunner:** Alcance o Level 5 na classe Gun Mastery.
- Heavy Knight:** Alcance o Level 3 na classe Spear Mastery.
- Magic Knight:** Alcance o Level 3 na classe Weapon Mastery.
- Male Ninja:** Alcance o Level 5 na classe Weapon Mastery.
- Samurai:** Alcance o Level 5 na classe Sword Mastery.
- Sinner:** Faça parte de um grupo criminoso.

Finais alternativos

Complete as tarefas indicadas para ver os finais correspondentes:

Final Akutare: Perca para Akutare.

Final Bad: Tenha o nível Adel 10+ (Offense), derrote Ally mais de 50 vezes e complete o game.

Final Etna: Derrote Etna no Capítulo 3.

Final Laharl: Derrote Laharl no Capítulo 11.

Final Middle Boss: Derrote Mid-Boss antes do Capítulo 4.

Final Tink: Derrote Final Boss com Level 1000 Tink.

Final Worst: Tenha o nível 99+ (Offense), derrote Ally mais de 99.

BATTLE STADIUM DON

Liberando personagens

Ganhe dinheiro fazendo missões e vá à slot machine. Consiga três sinais Shonen Jump (cabeça sobre uma bandeira). Você entrará em um minigame da slot machine. Consiga três sinais “?” para liberar um personagem. Os personagens a seguir podem ser liberados para o modo Story mode:

Buu
Cell
Frieza
Gaara
Majin Buu
Nami
Rock Lee
Trunks
Ussop

Galeria

Complete o jogo com qualquer personagem.

Dificuldade Hard

Complete o modo Single Player na dificuldade Normal para liberar o modo Hard.

Dificuldade Very Hard

Complete o modo Single Player na dificuldade Hard para liberar a dificuldade Very Hard.

Modo Time Attack

Complete o modo Single Player na dificuldade para liberar o modo Time Attack.

NASCAR 07



Modo de trapaças

No menu principal, selecione a opção Game Modes. Selecione o modo “Fight To The Top” e entre com um dos códigos a seguir nos campos de nomes e sobrenome para ativar a trapaça correspondente:

Pista Old Spice Fantasy, todos os carros e pilotos nas quatro divisões

Entre com o código KeepCool no campo do nome e SmellGreat no campo sobrenome para liberar a pista Old Spice Fantasy, todos os carros e pilotos nas quatro divisões.

Todas as placas

Entre com o código ItsAll no campo do nome e ForMe no campo sobrenome para liberar todas as placas.

Level 10 de prestígio

Entre com o código Outaa no campo do nome e MyWay no campo sobrenome para ter level 10 de prestígio.

Receber \$10,000,000

Entre com o código GiveMe no campo do nome e More no campo sobrenome para receber \$10,000,000.

Receber 10,000,000 pontos fans

Entre com o código AllBow no campo do nome e ToMe no campo sobrenome para receber 10,000,000 pontos fans.

RESERVOIR DOGS



Opção Battering Ram

Complete o game com rank Professional para liberar a opção Battering Ram no menu Extra.

Colete à prova de balas

Complete o game com rank Professional para liberar a opção Bulletproof (Colete à prova de balas) no menu Extra.

Opção Fully Loaded

Complete o game com rank Psychopath para liberar a opção Fully Loaded no menu Extra.

Modo Time Out

Complete o game com rank Career Criminal para liberar a opção Time Out no menu Extra.

D1 GRAND PRIX

Carros bônus

Derrote os oponentes indicados para liberar os carros correspondentes:

AE86: Derrote Keiichi Tsuchiya (oponente 32).

B310: Derrote Zaku (oponente 5).

Cop Car P34: Derrote o oponente 38.

Eclipse Advan JZA80: Derrote Manabu Orido (oponente 20).

RB1: Derrote Manabu Suzuki (oponente 10).

Stream Option Z33: Derrote Daijiro Inada (oponente 15).

Taisan Benihana Viper: Derrote Tarzan Yamada (oponente 26).

VIRTUA FIGHTER 4



Estilo Virtua Fighter 1

Use um lutador criado e consiga um ranking. Selecione o lutador, segure soco (punch) + chute (kick) até a luta começar.

Tela de fundo alternativa no menu principal

Selecione Options no meu principal. Escolha Settings, depois Game e pressione L1 + R1.

Estágio Training 1 no modo versus

Use um personagem criado para alcançar o level 5 do ranking para liberar o primeiro estágio training no modo versus.

Estágio Training 2 no modo versus

Use um personagem criado para alcançar o level 5 do ranking para liberar o segundo estágio training no modo versus.

Estágio Training 3 no modo versus

Use um personagem criado para alcançar o level Monarch do ranking para liberar o terceiro estágio training no modo versus.

Estágio Dural no modo versus

Use um personagem criado para alcançar o level Emperor ou Great Emperor do ranking to para liberar o estágio hangar no modo versus.

Jogue com Dural

Derrote Dural no modo Kumite para liberá-lo no modo versus.

Troféu Training

Complete os eventos trial no modo training com um personagem criado pelo jogador.

Itens especiais

Consiga 100 vitórias consecutivas no modo Kumite e seu personagem receberá um item especial. Os itens variam de acordo com o lutador escolhido.

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

Bônus por completar o jogo

- Complete o modo single player na dificuldade easy para liberar quatro roupas para Batuo e Motoko (no game e multiplayer); granadas infinitas e uma submachine gun (no jogo) o mapa Rice Dome no modo multiplayer e menus amarelos.

- Complete o modo single player na dificuldade hard para liberar três roupas para Tachikima.

- Complete o modo single player sem usar continues para liberar munição infinita para o lançador de granadas, rifle, lança-míssil e lança míssil automático.

- Complete o modo multiplayer na dificuldade easy para liberar Batuo e Motoko como personagens jogáveis; três roupas bônus para Batuo e Motoko; e o estágio Dome.

- Complete o modo multiplayer na dificuldade normal para liberar Arm Suit e AI Tank como personagens jogáveis.

- Complete o modo multiplayer na dificuldade hard para liberar Tachikoma como personagem controlável nos modos de luta.

Novos níveis de dificuldade

Complete um estágio na dificuldade hard sem usar munição infinita. Se seu placar de penalidade for baixo e seu placar geral alto, a dificuldade very hard será liberada. Faça o mesmo procedimento para liberar a próxima dificuldade. A ordem é: very hard, aggressive, dangerous, execution, hopeless, nightmare e champion.

GUN

Bônus por completar o jogo

- Complete o modo Story para liberar a arma Magruder's seven barrel Nock.

- Complete o modo Story e todas as side missions (100% completo) para liberar a armadura Reed e a arma Magruder's Cannon Nock.

Receber arma .69 Ferguson Rifle

Derrote Hollister para liberar a arma .69 Ferguson Rifle.

Camisa Apache

Complete as missões Hunting para liberar a camisa Apache.

Espada Cavalry

Derrote Reed para liberar a espada Cavalry.

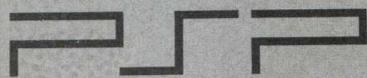
Dupla de armas Peacemakers

Derrote Hoodoo Brown para liberar a dupla de armas Peacemakers.

Espora prateada

Complete as missões Pony Express para liberar as esporas prateadas.

DICAS PARA



PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST



Recarregar energia vital

Durante o jogo, pressione **▲, ●, ▲, ●, ▲, ●, ●, ✕**.

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Seraphic Gate

Complete o game e salve seu progresso para liberar a opção Seraphic Gate no menu principal.

TEKKEN: DARK RESURRECTION



Modo Theater

Complete o modo Story para liberar a opção Theater.

Minigame Command Attack

Complete o modo Story duas vezes para liberar o mini-game Command Attack.

Opção Gold Rush Time Attack

Complete o modo Story três vezes para liberar a opção Gold Rush Time Attack.

Mini-game Tekken Bowling

Complete o modo Story três vezes para liberar o minigame Tekken Bowling.

Estágio 0 (zero) no modo Tekken Dojo

Complete todos os seis estágios no modo Tekken Dojo para liberar o estágio 0 (zero).

Receba 3,000,000 G

Complete o modo Ranking Tournament na opção

Void Dojo para receber 3,000,000 G.

Heaven Dojo

Complete a opção Void Dojo após derrotar o Ranking Tournament e Jinpachi para liberar a opção Heaven Dojo.

Fantasma de Jinpachi

Complete o Void Dojo após derrotar o Ranking Tournament e Jinpachi para liberar o fantasma de Jinpachi.

Modo Tekken Dojo Gold Rush

Complete o Wind Dojo para liberar o modo Tekken Dojo Gold Rush.

Modo Tekken Dojo Roulette Battle

Complete o Wind Dojo para liberar o modo Tekken Dojo Roulette Battle.

Modo Tekken Dojo Survival

Complete o Fire Dojo para liberar o modo Tekken Dojo Survival.

Modo Tekken Dojo Time Attack

Complete o Water Dojo para liberar o modo Tekken Dojo Time Attack.

Vídeo de abertura de Tekken 5 (Versão do PlayStation 2)

Complete o modo Time Attack para liberar o vídeo de abertura de Tekken 5, para PlayStation 2.

Vídeo de abertura de Tekken: Dark Resurrection (Versão Arcade)

Complete o modo Survival para liberar o vídeo de abertura de Tekken: Dark Resurrection (Versão Arcade).

CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED

Tocador de músicas

Complete o game para liberar o tocador de músicas.

Galeria de arte

Complete as tarefas indicadas para liberar as imagens correspondentes na Galeria de Arte:

1941: Derrote Krote, chefe do estágio 4

Avengers: Complete o estágio 4 e resgate a garota

Bionic Commando: Alcance 25,000 pontos

Black Tiger: Derrote o chefe do estágio 3

Block Block: Complete a seção de bônus

Captain Commando: Derrote Dr. T.W., chefe do estágio 5

Final Fight: Recolha a arma de Eddie E's Bubble

Forgotten Worlds: Complete três estágios

Last Duel: Alcance 100,000 pontos

Legendary Wings: Encontre a área secreta "Lucky!"

Magic Sword: Alcance o level 20 da torre

Mega Twins: Entre no Monster Castle

Quiz & Dragons: Alcance 200,000 pontos

Section Z: Complete o Section E

Side Arms: Derrote o chefe do estágio 3

Street Fighter: Alcance Thailand

Strider: Derrote Captain Beard Jr. No estágio 3

The Speed Rumbler: Complete o estágio 3 (Stone Hill)

Three Wonders: Termine o jogo uma vez.

Varth: Derrote o Steel Golem no estágio 15.

Dicas para o jogo

Complete as tarefas indicadas para liberar as dicas correspondentes:

1941: Alcance 500,000 pontos

Avengers: Alcance 20,000 pontos

Bionic Commando: Complete o estágio 1

Black Tiger: Alcance 25,000 pontos

Block Block: Complete o beginner course

Captain Commando: Alcance 30,000 pontos

Final Fight: Jogue com os três personagens

Forgotten Worlds: Alcance 15,000 pontos

Last Duel: Alcance 50,000 pontos

Legendary Wings: Alcance 30,000 pontos

Magic Sword: Alcance 120,000 pontos

Mega Twins: Alcance 15,000 pontos

Quiz & Dragons: Entre no Flatfield a partir do estágio level 2

Section Z: Alcance 70,000 pontos

Side Arms: Alcance 200,000 pontos

Street Fighter: Alcance 60,000 pontos

Strider: Consiga o Terapodal Robopanther

The Speed Rumbler: Alcance 20,000 pontos

Three Wonders: Jogue os três games

Varth: Alcance 250,000 pontos

GRADIUS COLLECTION

Modo de trapaças

Pause o game na dificuldade easy e pressione **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L, R** para liberar todas as armas e upgrades. Na versão japonesa do jogo, pressione **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ●**.

TOMB RAIDER: LEGEND



Modo de trapaças

Complete as tarefas indicadas para liberar a trapaça correspondente. Quando a tarefa for completada, uma mensagem confirmará a execução. Os códigos não poderão ser feitos até que o jogador complete a fase da tarefa correspondente.

Colete a prova de balas

Complete o estágio England em menos de 27:00 no modo Time Trial. Durante o game, segure **L** e pressione **✕, R, ▲, R, ■, R**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Drenar energia do inimigo

Complete o estágio Bolívia em menos de 12:30 no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **■, ●, ✕, R, R, ▲**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Munição infinita para o assault rifle

Complete o estágio Japan em menos de 12:15 no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **✕, ●, ✕, R, ■, ▲**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Munição infinita para a shotgun

Complete o estágio Ghana em menos de 20:00 no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **R, ●, ■, R, ■, ✕**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Munição infinita para SMG

Complete o estágio Peru em menos de 21:30 no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **●, ▲, R, R, ✕, ●**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Munição infinita para grenade launcher

Complete o estágio Kazakhstan em menos de 27:10 no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **R, ▲, R, ●, R, ■**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.



Matar o inimigo com apenas um tiro

Complete o estágio Bolívia Redux em menos de 4:15 no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **▲, ✕, ▲, ■, R, ●**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Excalibur

Complete o estágio Nepal em menos de 13:40 in no modo Time Trial. Durante o game, segure L e pressione **▲, ✕, ●, R, ▲, R**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Sem texturas

Complete o game. Durante o game, segure L e pressione **R, ✕, ●, ✕, ▲, R**. Se o código for realizado corretamente, você ouvirá um som.

Jaqueta marrom

Complete o estágio Bolívia na dificuldade Medium no modo Treasure Hunt para liberar a jaqueta marrom.

Silver gallery

Complete os estágios Bolívia, Croft Manor e Fiery Maze na dificuldade Easy no modo Treasure Hunt para liberar o silver gallery.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ESSENTIALS



Missões bônus

Na tela bonus mission, segure Select e pressione **L, R, L, R, L, R**. Repita o código para liberar a próxima missão bônus. As missões bônus são Paris-Nice, Heroin Factory e Television Free Indonesia.

ME AND MY KATAMARI

Minigame Katamari Damacy

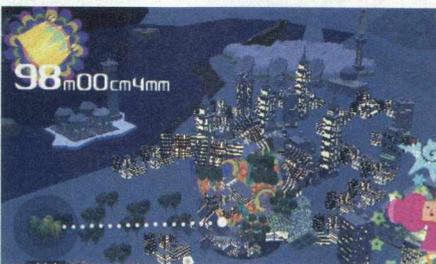
Complete o game. Após a fala do King (sequência final), um minigame baseado no Katamari Damacy versão 8-bits começará. Você poderá controlar o minigame durante os créditos usando o controle digital para se mover e **●** para pular.

Minigame Katamari Damacy à tarde

Complete o minigame Katamari Damacy para poder jogar o estágio a tarde.

Minigame Katamari Damacy à noite

Alcance o estágio Castle à tared para liberar o minigame Katamari Damacy à noite.



Modo Eternal

Consiga 80 pontos como segundo placar do fim de cada estágio para liberar o modo Eternal, em que é capaz jogar sem limite de tempo.

Teste de trilha sonora

Complete as tarefas indicadas para liberar as músicas correspondentes na opção "Sound Test", da tela Vacation Memorial:
Música Blue Orb: Complete o game.
Música For King Of Kings: Complete o game

VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

Jogue com Android Rachel

Complete a tarefa 29 para liberar Android Rachel.

Jogue com Charles The Third

Complete o segundo level do modo Story para liberar Charles The Third.

Jogue com Devil Buster Dante

Complete o primeiro level do modo Story (quatro capítulos) para liberar Devil Buster Dante.

Jogue com Director Blue

Complete a tarefa 1 para liberar Director Blue.

Jogue com Fighter Bianky and Friends

Complete a tarefa 13 para liberar Fighter Bianky and Friends.

Jogue com Gran Bruce

Successfully complete Trial 35 to unlock Gran Bruce.

Jogue com Heroine Silvia

Complete a tarefa 37 para liberar Heroine Silvia.

Jogue com Hulk Davidson

Complete a tarefa 14 para liberar Hulk Davidson.

Jogue com Manager Jet

Complete a tarefa 19 para liberar Manager Jet.

Jogue com Movie Fan Joe

Complete a tarefa 5 para liberar Movie Fan Joe.

Jogue com Stylish Alastor

Complete a tarefa 34 para liberar Stylish Alastor.

Jogue com Young Blue Jr.

Complete a tarefa 24 para liberar Young Blue Jr.

Jogue com Young Captain Blue

Complete a tarefa 40 para liberar Young Captain Blue.

Roupas alternativas

Complete todos as 40 tarefas (Trial mode) para liberar as roupas alternativas de todos os personagens. Destaque o personagem na tela de seleção e pressione **■** para mudar sua roupa.

Estágios especiais no Story mode

Recolha as 16 partes do puzzle em cada fase do Story Mode para liberar as fases do Special Story mode.

Art gallery

Colete as 16 partes do puzzle em cada estágio Special (Story mode) para liberar a Art gallery.



Reservoir Dogs



Quentin Tarantino em nossas mãos

por Thiago "Borbs" Borbolla

■ Em 1992, um diretor até então desconhecido – que você hoje conhece pela alcunha de Quentin Tarantino – juntou vários nomes que se tornariam figurinhas fáceis em cult movies, como Michael Madsen, Harvey Keitel e Steve Buscemi, e lançou o filme *Cães de Aluguel*, no qual um grupo de ladrões que nunca tinha se visto antes precisa roubar diamantes. Algo dá errado e todo mundo tem de fugir. É exatamente aí que começa o jogo.

Cães de Aluguel, o game, não é exatamente uma história com começo, meio e fim, já que todos os capítulos e os vídeos entre eles servem para ligar alguns fatos do filme, explicar o que aconteceu com tal personagem e por aí vai. Para os fãs de Tarantino ou do filme, é um prato cheio, afinal, não é sempre que se pode interpretar algum personagem tarantinesco. Os que nunca assistiram ao filme ou não se importam com o diretor podem se cansar com a falta de desafios. Mas é impossível não se empolgar logo na primeira tela do jogo. Seu ar de GTA (a começar pela polêmica proibição do jogo em vários países) já garante um bom tempo com o Dual Shock 2 na mão.

Sem dúvida nenhuma, a jogabilidade, os controles e os gráficos poderiam ser melhores. Mas, com a trilha sonora (original do filme), a diversão é infinita. Afinal, como diria o próprio Tarantino: "Violência é uma das coisas mais divertidas de se assistir".

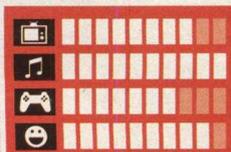
- Volatile Games
- Eidos Interactive
- PS2, X360, PC
- Ação
- 1
- www.reservoirdogsgame.com

PRÓS

- A trilha sonora
- Possibilidade dos reféns
- Comentários dos personagens dentro dos carros

CONTRAS

- Controles confusos
- Muito repetitivo



NOTA **8,0**

CONTROLES



DICAS

■ Procure sempre ter um refém para evitar tiros disparados ao acaso. Se ele já estiver muito fraco, procure trocá-lo por outro, mas não se esqueça de neutralizá-lo.

■ Sempre que possível, neutralize os policiais e os civis para que eles não possam importuná-lo nem tocar o alarme.

■ Quem estiver neutralizado e assistir a um tiroteio se levantará. Civis correm atrás do alarme e policiais atrás de suas armas para atacá-lo. Tome cuidado!

■ Nunca dê as costas a um policial não neutralizado. Ele pode atacá-lo ou prendê-lo mesmo com um refém. Procure sempre andar de costas para a parede para evitar qualquer surpresa.

■ Evite atirar nos painéis de código de abertura de portas. Eles irão disparar o alarme. Force algum civil a fazer isso por você.

■ Os guardas, de bege, são facilmente intimidados. Já os de azul precisam ver um pouco de violência. Os membros da SWAT precisam ver muita violência para entregarem as armas e poderem ser neutralizados. Essa mesma dificuldade serve em caso de confronto.

■ Há muitos caminhos alternativos, tanto nos capítulos de ação quanto nos de direção. Isso pode facilitar, dificultar ou dar em nenhum lugar.

■ Quanto mais gente você matar, mais sua adrenalina subirá. Quando ela chegar a certo nível, você pode executar um Bullet Festival ou um Signature Kill. O primeiro é um slow motion com zoom, que permite acertar todos os inimigos, e o segundo executa o refém neutralizando automaticamente todos que estiverem por perto.

■ As caixas com uma Cruz Verde recuperam sua saúde.

■ Os policiais sempre deixam cair armas, que você pode pegar e usar, bem como escudos e bombas.

■ Os blueprints servem para destravar imagens conceituais na galeria de arte.

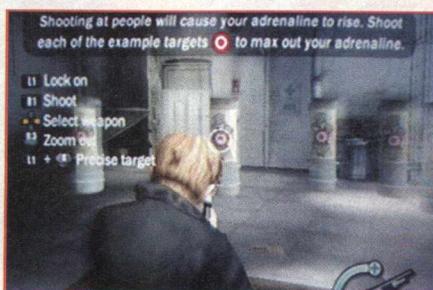
■ Existem três finais alternativos, que só dependem do seu estilo de jogo, "Professional", "Career Criminal" e "Psychopath". Quanto mais gente matar, mais psicopata. Quanto menos gente, mais profissional. A média é apenas um criminoso normal.

■ Cada estilo de jogo destrava um tipo de cheat: Battering Ram (profissional), Bulletproof (profissional, nada o fere), Fully Loaded (psicopata, dá munição infinita) e Time Out (criminoso normal, dá 99'99"99 de tempo nas fases de direção). Só que, por não ser muito exato, às vezes você destrava dois ou mais. Para liberar outros, é só refazer algumas fases e a última para conseguir o nível que você deseja.

■ Sempre que um civil disparar o alarme, a quantidade de policiais aumentará consideravelmente.

PROLOGUE "A MATTER OF BUSINESS"

MR. ORANGE



O jogo é um tanto complicado, cheio de botões e ações diferentes. Não chega a ser difícil. Nesta fase, você passa por um treinamento sobre como usar as armas, atirar com a mira travada, se esconder, fazer refém, neutralizar policiais e civis... É só um aperitivo do que está por vir. Siga tudo o que é indicado na tela (os botões necessários ficam no canto superior direito) e você estará pronto!

CHAPTER 1 "THEY WERE THERE AND THEY WERE WAITING FOR US"

MR. BLUE

Alguma coisa deu errado. A polícia cercou a joalheria... É hora de fugir. Neste capítulo, algumas ações ainda serão indicadas, então não se preocupe se você não se acostumou com os botões.

Pegue a mulher de refém e mate o outro só por diversão. Após a divisória, ao lado direito, há um blueprint. Solte a moça com o **○**, pegue o item com o **✕** e já a coloque entre seus braços novamente.

Siga em frente e neutralize os dois policiais. Você pode trocar de refém ou continuar com a moça. Seja lá qual for sua decisão, siga em frente e desça as escadas. À direita, entre na sala e force o funcionário a abrir o cofre segurando o L1 e ordenando com R2. Dentro, pegue mais um blueprint.



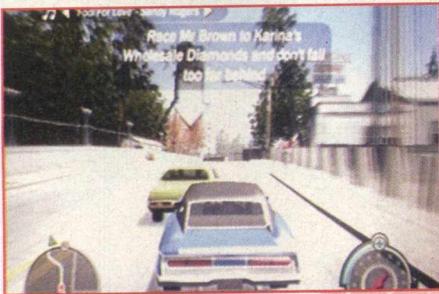
Saia dali (de preferência com o refém) e entre pela outra porta. Você está na sala principal da

joalheria e vários policiais entrarão por ali. Você precisará segurá-los por cerca de 1 minuto atirando, neutralizando-os. Troque várias vezes de refém para evitar maiores danos. Qualquer coisa, há uma caixa de remédios na sala, atrás do balcão, do lado direito. Depois disso, uma equipe da SWAT explodirá a entrada principal e você poderá sair correndo por ela para terminar o capítulo, não sem antes pegar outro blueprint, do outro lado da sala, no chão, em frente ao balcão.

CHAPTER 2

“LET’S GO TO WORK”

MR. BROWN



Em quase metade dos capítulos deste jogo, você terá de dirigir pra cumprir alguns objetivos. Neste, você só apostará corrida com o resto dos ladrões. Seria bom chegar em primeiro, mas o que importa é chegar. Só tome cuidado com os carros quando você estiver na contramão e quando os outros estiverem. São meio sem noção e parecem *atacá-lo*. Você pode atirar neles pra abrir caminho, se quiser, bem como empurrar seu rival (sinalizado com uma imensa seta sobre o carro) para bater em outros carros etc.

CHAPTER 3

“AT THAT POINT WAS EVERYMAN FOR HIMSELF”

MR. PINK

De volta à ação! Vá em frente e pegue o operário de refém para neutralizar o policial que aparece logo à frente. Feito isso, troque de refém (pode matar o operário, se quiser, ou simplesmente neutralizá-lo) e, mais à frente, suba as escadas. Lá em cima, no mezanino, neutralize todos os policiais (primeiro 2, depois 3), troque novamente de refém e desça. Se estiver machucado, vire à direita e, no prédio, pegue o remédio. Caso contrário, entre pela porta à esquerda – depois de abri-la no painel, em frente à escada, com ✕.

Siga pelo corredor. Talvez exista algum policial, então você sabe o que fazer. Ao sair no pátio, neutralize os policiais que estiverem por ali com o seu refém (ou sua arma) e siga. Na cerca, no canto esquerdo, estoure o cadeado atirando nele (ou chegando bem próximo e dando um soco, tudo com o R1), pegue o funcionário de refém e entre na casinha. Lá, há um blueprint e uma caixa de remédios. Recupere-se (ou não) e siga em frente.



No outro pátio, há uns 5 ou 6 policiais. Dê um jeito neles (trocando os reféns, se necessário) e vá em frente, passando pela abertura no alambrado, próximo à lixeira. Force o funcionário a abrir a porta para você e entre.

Agora, entre no prédio à sua esquerda e feche a porta apertando o botão para que os policiais não apareçam (eles não podem abrir nada). Tome uns remédios, se precisar, e siga. No galpão, pegue um operário e o faça de refém para neutralizar os policiais que aparecerão e os outros operários.

Vá até abaixo do mezanino e entre num depósito para pegar outro blueprint. Então, suba as escadas e siga o corredor. Ao descer, neutralize outro funcionário e os policiais do local. Neste pátio, numa cabana, atrás de um contêiner, há mais um blueprint. Se não quiser pegá-lo, siga em frente e vire à direita. Suba a rampa e dois policiais deverão aparecer. Vire-se do jeito que der, suba a escada e entre pela porta, à direita. Tome os remédios e siga para o galpão.

Nesse galpão, dentro de uma “gaiola”, há outro blueprint. Mais à frente, numa espécie de cozinha (ou algo bem parecido com isso), neutralize o policial e siga. Descendo as escadas, neutralize o policial e os mecânicos e entre na Suzie’s Auto Shop. Do lado dessa oficina, sobre uns barris, há mais um blueprint.

Na porta à direita, estoure o cadeado e neutralize o policial levando-o de refém para a lavanderia. Indo em frente, na tinturaria, neutralize os policiais e o funcionário. No escritório da tinturaria (de onde os policiais saem), há outro blueprint.

Seguindo em frente, divirta-se um pouco matando o pessoal que está lavando roupa e saia pela porta encerrando este capítulo.

CHAPTER 4

“I SWEAR TO GOD, I THINK I’M FUCKING JINXED”

MR. WHITE

Reconhecendo o cenário? Você fará mais ou menos o mesmo caminho do capítulo anterior: entre pela porta, dê um jeito no civil e, à direita, saia daquele lugar. À sua esquerda, vários tiros serão dados de longe, então tome cuidado. Siga. Se houver algum policial, neutralize-os ou mate-os, subindo as escadas, logo depois.

Na segunda tela, há um blueprint, dentro do cofre trancado.

Lá em cima, haverá pelo menos dois policiais, mais um ou dois que poderão atacá-lo do prédio em frente. Neutralize todos (ou mate-os) e entre na porta trancada à esquerda estourando o cadeado. Pegue a Machine Pistol e um blueprint.

Quando sair, mais alguns policiais à sua espera. Elimine-os e desça, entrando pela porta à esquerda (que já está aberta). Quando você sair no pátio, dois agentes SWAT darão um pouco de trabalho. Assim que der conta deles, atravesse o pátio e entre no beco.

Ficando à direita, entre no galpão e faça o homem de camisa branca seu refém. Force-o a digitar o código pra abrir a porta (a distância) e vá em frente. Nessa sala, há um blueprint sobre uma mesa e vários policiais. Seja rápido! Se tiver um Signature Kill guardado, é uma boa hora.



Entre pela porta que o refém acabou de destrancar e siga pelo corredor, de preferência com ele. Vá em frente e suba às escadas. Na primeira sala, há um blueprint. Pegue-o e volte, entrando à direita, depois de abrir a porta com o ✕.

Logo à direita, tome cuidado com o Sniper lá em cima. Suba a escada, desarme-o e siga. Do outro lado, mais meia dúzia de policiais. Dê um jeito neles e vire à direita.

Dentro de uma “gaiola”, à esquerda, há remédios. Se não quiser usá-los, siga. À sua esquerda haverá um civil e um policial. Você terá de matar um e fazer o outro de refém. Analise suas possibilidades e parta para cima, já que logo depois surgirão dois agentes da SWAT.

Com eles neutralizados, entre na porta à esquerda, no corredor, e use remédios, se necessário (proveite pra pegar outro blueprint, dentro de um armário azul). Saindo dali, vire a “esquina” à esquerda e siga pela porta vermelha, de preferência com algum refém.

Indo em frente, entre no beco e passe pela porta. Desça as escadas e vá até o estacionamento. Vários policiais e agentes da SWAT aparecerão. Desarme-os com seu refém e siga. Na subidona, acaba o capítulo. Mas em frente a ela (na parede) há o último blueprint desta fase. Pegue-o.

CHAPTER 5

“ALL THIS BLOOD SCARES THE SHIT OUT OF ME”

MR. WHITE

Mr. Orange tomou um tiro na hora de roubar o carro, e agora você tem de levá-lo ao galpão



“quartel general” antes que ele morra e fique com os policiais. Afinal, se é para morrer, que seja entre os amigos!

Não há timer neste capítulo, mas você precisa evitar bater para não piorar a situação do laranjinha. Não é um caminho muito longo e você provavelmente não terá dificuldades pra cumprir o objetivo.

CHAPTER 6 “BAM, BAM, BAM, BAM” MR. BLONDE

Este shopping é provavelmente o cenário mais legal do jogo. Depois do vídeo, vá com cuidado atrás do policial e pegue-o de refém. Subindo as escadas, neutralize os outros policiais que surgirão, bem como um funcionário do lugar, que você também forçará a abrir a porta.

Na tela seguinte, uma empregada ficará com medo e sairá correndo atrás do alarme. Neutralize-a, dê um jeito nos policiais e siga em frente pelo corredor. No fim dele, haverá uma loja de armas com uma grade. Force o funcionário no fundo a abri-la para você e, lá, encontre um blueprint e duas armas. Saindo dali, volte até o lugar em que você encontrou a empregada, pegue as duas pistolas com silenciador sobre o balcão e siga pelo corredor. No banheiro masculino, há outro blueprint na pia, além de policiais e remédios.

Saindo dali, sempre tomando cuidado com civis que tocam alarme e policiais chamando reforços pelo caminho, siga pelo corredor até uma porta dupla. Você estará no centro do shopping, no térreo, e dois membros da SWAT (de início) surgirão do teto. É bom que você tenha um refém e um Signature Kill guardados para neutralizá-los, trocar de refém, pegar o blueprint em uma das mesas do Café, no centro, e subir pela escada rolante.



Indo pelo corredor, há um civil e pelo menos um policial. Na loja de eletrodomésticos, há um

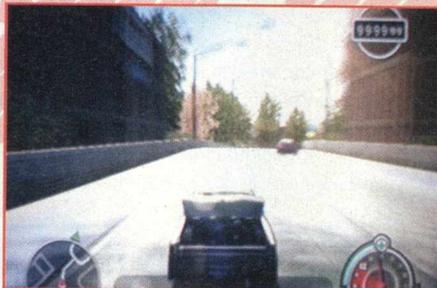
blueprint, entre duas máquinas de lavar. Faça o que você sabe fazer e entre na Security Room mais à frente. Lá dentro, com cuidado, force o policial a ativar a porta número 1 e, depois disso e com muito cuidado com os policiais no meio do caminho, siga até ela passando-a.

Quando encontrar o civil, faça-o de refém e dê aquele jeito nos policiais e nos agentes da SWAT. Se tiver um Signature Kill, seria ótimo usá-lo quando a situação ficar preta.

Assim que neutralizar todo esse pessoal, siga até a saída. Mais dois policiais aparecerão. Mate-os, siga em frente no corredor e passe pela porta. Desça as escadas com cuidado, pois há vários policiais subindo por ela. Dentro de uma sala, no primeiro andar, há um blueprint.

Indo em frente, entre pela porta e siga pelo corredor. Quando entrar numa “gaiola”, policiais aparecerão. Assim que acabar com eles, na sala antes do elevador, pegue seu último blueprint e, então, encerre este capítulo.

CHAPTER 7 “HE’S FUCKING DRIVING AROUND WITH A COP IN HIS TRUNK” MR. BLONDE



Agora dirigir ficou menos divertido e bem mais difícil, até porque há um policial no porta-malas e ele quer sair dali. Portanto, você não poderá baixar sua velocidade para menos de 40 mph. Caso contrário, um timer de 10 segundos começa e, se você não ficar mais rápido que isso, ele foge.

O problema é que, depois de certo tempo, tanto a velocidade quanto o timer ficam meio aleatórios. Então, não vá tão rápido para evitar a surpresa de estar a 120 mph e ver o timer aparecer restando 2 segundos.

CHAPTER 8 “PICK UP THE STONES” MR. PINK

Depois de cair da escada, dê a volta na máquina e espie pela porta até não ouvir mais ninguém falando. Bem devagar, surpreenda o policial fazendo-o de refém e matando o civil que está saindo daquele estacionamento de trens. Aliás, no estacionamento, sobre umas madeiras, há o primeiro blueprint do capítulo.

Saindo dali, à sua direita, virá um policial. Faça-o ficar quietinho e siga atento ao civil e aos outros

policiais nesse trilho. Num trem, haverá mais um blueprint e você poderá se esconder, se necessário.

Com todo mundo morto ou neutralizado, vá em frente. Depois da cerca, vários policiais irão atacá-lo. É bom que você tenha um refém para neutralizá-los.

Depois de tudo limpo, siga à esquerda, entre na cabana e atravesse-a. Lá fora, vários policiais irão atacá-lo e, na cabana à frente, além de se esconder, você encontra outro blueprint. Tente neutralizá-los ou matá-los, fazendo o mesmo com civil.

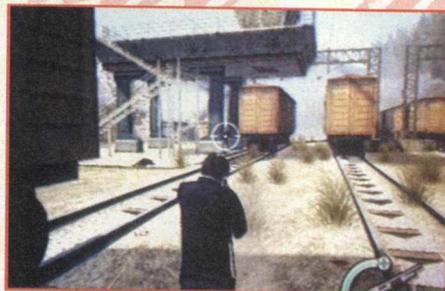
Pegue um refém e vá em frente. Ao chegar a um prédio, neutralize o policial e entre.

Dentro do estacionamento de trens, neutralize os dois civis para evitar o alarme e dê um jeito de segurar o policial. Indo ao outro galpão, tome cuidado com os tiros que vêm de cima e suba as escadas.

Lá em cima, neutralize os policiais. Na porta à direita, além de remédios, você encontra um caminho alternativo, que pode facilitar sua vida. Dê seus pulos e, na sala do meio, você pode desligar o rádio destruindo-o e pegar outro blueprint.

Siga em frente até a única saída possível, desça as escadas e vire à direita. Desça mais escadas e faça o civil de refém para neutralizar os policiais. Nas cabanas do lugar, há remédios e mais um blueprint.

Pegue o quiser e siga com um refém, de preferência.



Indo em direção à torre, tome muito cuidado. Vários SWATs surgirão... É bom que você tenha um Signature Kill guardado para evitar problemas. Com tudo tranquilizado, siga em frente até chegar a vários trens parados. Atravesse o único possível (ele está aberto dos dois lados), entre no escritório, tome um remédio e saia dele pela porta dos fundos.

Ali, vários policiais o atacam e um civil se borrará. Pegue-o de refém e, se der, use um Signature Kill. Se não for possível, desarme um policial, pegue-o de refém, mate o civil e neutralize os outros policiais. É bem provável que você tome alguns tiros, mas nada muito preocupante.

Com todos parados, suba até a guarita e pegue o último blueprint do capítulo. Atravesse-a, desça do outro lado e, à esquerda, pegue seu carro e fuja!

CHAPTER 9 “HOT AND FUCKING PISSED” MR. WHITE

Este é um dos mais legais episódios de direção. Você precisa passar por cinco checkpoints

com um determinado espaço de tempo entre eles, além de policiais e carros civis fazendo de tudo para pará-lo (às vezes conseguindo). É como um jogo de corrida arcade. Se não cumprir o tempo entre os checkpoints, é game over – no caso, chapter over.

CHAPTER 10 "SAM'S HOT CAR LOT"

MR. WHITE



Back in action! Logo depois da van amarela, pegue o civil de refém. Lá em cima, neutralize ou mate o policial e, na caçamba da caminhonete, pegue uma Machine Gun para facilitar sua vida. Na cabana, mais à frente, há um blueprint. Saindo dela, siga.

Neutralize o policial à frente e vire à direita. Mais alguns policiais aparecerão, e você sabe muito bem o que é necessário fazer. Só deixe um refém guardado para quando for entrar pela porta dupla.

Dentro do prédio, neutralize os dois policiais e suba as escadas. Se quiser, tome um remédio e vá. Lá em cima, é bom você ainda ter um refém para neutralizar mais uns cinco policiais e abrir o portão – isso se ninguém tocar o alarme, chamar reforços etc.

Seguindo, num canto, há um blueprint. Pegue-o e desça as escadas. Um vídeo mostrará a situação lá embaixo. Três policiais e um civil.

Desça bem devagar, mas não apareça. Um policial virá até você. Surpreenda-o, faça-o de refém e facilite sua vida com os outros. Cuidado com o agente SWAT, que fará de tudo para ficar atrás de você e matá-lo.

Quando limpar a área, pegue o blueprint no balcão e siga pela porta atrás dele. Respire um pouco e tenha um refém de brinde. Saia pela outra porta e segure-se, já que vários policiais sairão de todos os lados.

Na guarita, no meio do pátio, há outro blueprint. Para pegá-lo, force o guarda a abrir a porta (ou estoure o painel de controle) e suba as escadas.

Descendo, entre pela porta abaixo dessa guarita e atravesse-a. Na outra porta, cuidado com o policial e o civil. O primeiro pode matá-lo e o segundo pode disparar o alarme. Seja rápido.

Se não tiver, pegue algum policial de refém e fique atento a dois snipers da SWAT acima de você. Com tudo tranquilo, dentro da cabana, pegue mais um blueprint. Então, faça do civil de

branco seu novo refém e siga, entrando pela porta, depois da caçamba incendiada.

Atravesse o corredor e, na outra sala, troque de refém. Em cima das caixas, há o último blueprint. Pegue-o e mate o refém antigo. Então, fique atento com o jovem dentro do escritório. Neutralize-o ou mate-o. Policiais podem aparecer. Mas, sem ninguém podendo tocar o alarme, entre pela porta e vá até a outra seguindo os bips. Uma bomba explode e fim de capítulo.

CHAPTER 11 "WE GOT A MAJOR SITUATION HERE" NICE GUY EDDIE



Este capítulo é estranho. Embora longo, dirigir aqui não será tão complicado. Seu trabalho é não deixar que os carros de polícia sigam o do Mr. Pink. Ou melhor, se manter próximo ao carro do Mr. Pink, atirando, destruindo, empurrando etc. os carros de polícia que seguem. Serão no máximo dois e, dependendo da velocidade com que você acaba com eles, seu trabalho será muito mais fácil.

CHAPTER 12 "FIRST THINGS FUCKING LAST" NICE GUY EDDIE

Vá até o beco e pegue o frentista de refém. Com ele, entre na loja de conveniência do posto neutralizando os policiais e civis. Se quiser, troque de refém e suba a escada. Lá em cima, mais policiais, armas e um blueprint ao lado do fogão, na cozinha. Com tudo guardado, desça, pegue um civil de refém e saia da loja. À esquerda, faça o refém abrir a porta digitando o código. Siga com ele pela sala até um vídeo mostrar a situação do outro lado da porta.

Siga por ela e neutralize todos os civis e policiais. No canto esquerdo, sobre uma caixa, há outro blueprint. Pegue-o e vá em frente seguindo pela porta. Tome remédios se precisar e entre na outra porta.

Ao sair, evite escândalos que atraiam mais policiais. Neutralize os que estiverem por lá, vire à direita e siga pela estrada de terra. Provavelmente haverá um civil amedrontado. Pegue-o para refém e siga até a casinha entrando nela.

Ao sair, no estacionamento do trem, dê a volta até uma sala tomando cuidado com os policiais que aparecerão. Lá dentro, tome mais remédios e pegue outro blueprint. Depois, suba a escada à direita. No pátio, dois civis e vários policiais.

Mate um dos civis e pegue o outro de refém para neutralizar os uniformizados. Faça o refém digitar o código e liberar a porta. Suba a escada e abra o portão com uma placa de cachorro para pegar outro blueprint. Desça e vire à esquerda. Mais policiais. Você sabe qual é o seu trabalho.



Com todos tranquilizados, suba a escada para ir ao outro lado da cerca. Force alguém a digitar o código pra abri-la, dê a volta no trem e, com cuidado com os policiais, desça para o portão, no chão.

Avançando, um vídeo mostrará a situação mais à frente: uma policial e dois agentes SWAT. Use seu refém ou sua coragem para neutralizar todos. No final, em uma sala à direita, há um blueprint.

Seguindo a placa de "exit", abra a porta e suba as escadas. Dois civis e três policiais por ali. Faça com que um dos civis digite o código para liberar a cerca atrás do muro neutralizando o resto da galera. Passe por ela, entre pela porta e, à esquerda, siga.

Ao sair, no estacionamento, cuidado com os policiais. Seguindo em frente, numa cabana, há uma porta. Na sala, outro blueprint. Seguindo em frente, outra explosão.

CHAPTER 13 "I DON'T LIKE ALARMS" MR. BLONDE



Faça a mulher de refém e neutralize o policial. Seguindo, no cubículo (ou o que for aquilo) em frente, há um blueprint. Pegue-o e siga.

Uma animação mostrará dois SWATs. Use a sua refém para neutralizá-los e entre na porta. Ameace o civil e faça-o digitar o código. Tome um remédio, neutralize o civil (ou troque de refém) na outra sala, pegue o blueprint e siga.

Mais alguns policiais deverão atacá-lo. Livre-se deles e vire à direita seguindo pelo beco. Suba a escada e neutralize todos.

Siga pela pontezinha, pegue o blueprint no chão e desça. Pelo beco, você encontrará um policial e depois dois SWATs.

Pela direita, há uma porta. Entre e pegue o outro blueprint na mesa da recepção. Seguindo, uma animação mostrará dois SWATs entrando. Faça a mulher de refém, neutralize os dois (com os civis presentes) e a faça abrir a porta de código. Pegue duas Machine Pistols!

Volte, vire à esquerda e vá em frente. Passe pelo batente azul e saia pela porta verde. No estacionamento, siga em frente. Se precisar de remédios e quiser uma arma boa, entre no escritório. Se não, siga com cuidado, já que pelo menos dois policiais o atacarão.

Indo em frente, mais um monte de policiais. Use algum refém para neutralizá-los e entre na garagem, em que está o caminhão azul. Logo à esquerda, há uma guarita com um blueprint. Pegue-o e siga àquela "calçada", entrando na outra guarita e destrancando a porta à direita.

Passe por ela e desça as escadas. Depois da porta verde, ameace os civis e neutralize os policiais. Siga. No estacionamento, mais civis, mais policiais... Ameace, neutralize, mate.

Siga e, na porta 12, pegue o último blueprint do capítulo. Volte, entre pela porta azul e pronto. Mais um episódio no fim.

CHAPTER 14 "YOU JUST GOT BLOOD IN YOUR EYES" MR. BROWN



Você tomou um tiro na cabeça e seus olhos estão sangrando. Mas você é o motorista e tem de levar a galera embora. Então, seja rápido: você tem apenas 6 minutos antes que a hemorragia o mate.

CHAPTER 15 "DEAD AS DILLINGER" MR. BLUE



O último capítulo é o mais punk de todos. Não há estratégias... São mais de 30 policiais prontinhos para atacar, depois que você saiu da joalheria (lembra-se do capítulo 1?).

O caminho é simples: ir até o beco à direita e, depois, descer até o cinema, entrando pela porta à esquerda depois do estacionamento. O problema é a quantidade de tiros que você tomará, e só há uma civil (no estacionamento) para "ajudá-lo".

Há também os três últimos blueprints do jogo neste capítulo: em frente à loja Guns 'n Banjos, na cabaninha cheia de publicidade, em um dos portões do beco e no pátio, depois do beco, numa reentrância.

Dependendo de quão profissional ou psicopata você for, terá um final diferente.





LEGO Star Wars II

Os tijolinhos contra-atacam!

por Felipe Levrá

■ É uma pena que os americanos tenham classificado LEGO Star Wars II como contendo “violência de desenho animado e humor cru”. O jogo ganhou ainda uma classificação voltada para maiores de 10 anos. Em comparação a God of War, por exemplo, LEGO Star Wars II pode ser jogado por crianças menores que essas.

A segunda edição de LSW pode parecer a mesma em comparação à primeira, mas não é: o que era bom ficou ainda melhor. Os personagens podem agora “socar” seus adversários, por exemplo. Infelizmente, essa técnica não é muito precisa, visto que a inteligência artificial deixa a desejar. Explica-se: muitas vezes os personagens em cena são muitos, com muitas habilidades, e o processamento do jogo não dá conta de agrupá-los corretamente. Isso muitas vezes resulta em mortes acidentais, mas que não deixam de ser divertidas. Aí está a fórmula de sucesso de LEGO Star Wars: o jogo traduz os momentos épicos da saga galáctica com uma narrativa e estética de desenho animado. Isso significa humor, muito humor.

Os fãs não precisam ficar decepcionados: todos os grandes eventos dos filmes são retratados com razoável fidelidade. É uma pena saber que talvez a saga dos bonequinhos talvez não tenha mais para onde ir, visto que os seis episódios já foram retratados e George Lucas não planeja ir mais longe.

LEGO Star Wars II compensa o gameplay tradicional com uma infinidade de fases, itens e blocos bônus para entreter o jogador horas a fio, bem mais que o primeiro. Finalmente, o jogador pode esperar um game bastante divertido, recompensador e que renderá boas risadas ao longo da história.

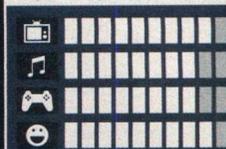
Traveller's Tales
 LucasArts
 PS2, PSP, PC, Xbox, X360, GC
 Aventura
 2
www.lucasarts.com

PRÓS

- Diversão do começo ao fim
- Tradução acurada dos eventos dos filmes
- O espírito de construir de LEGO está mais presente do que nunca

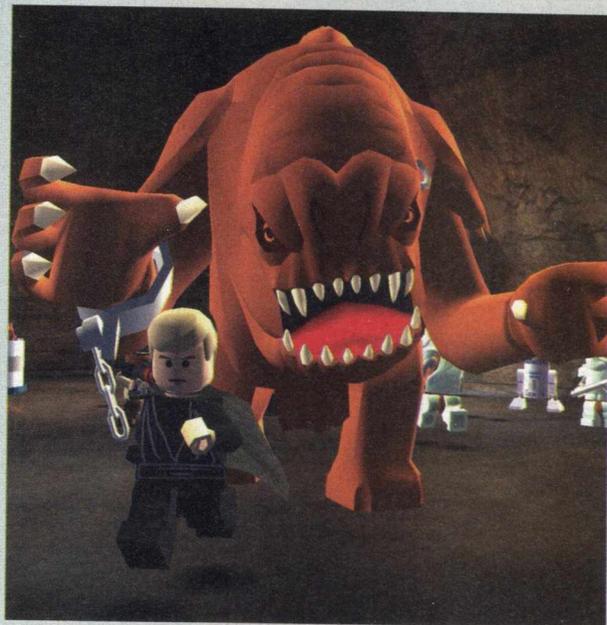
CONTRAS

- IA por vezes confusa
- Pequenos bugs atrapalham o game



NOTA **8,5**

CONTROLES



GAMEPLAY

LEGO Star Wars II é iniciado na cantina de Mos Eisley, local onde Kenobi e Skywalker encontram Han Solo e Chewbacca.

BALCÃO PRINCIPAL

- **Hints** – Dicas de jogo. Você pode comprá-las com suas moedinhas de ouro.
- **Characters** – Assim como o primeiro jogo, este painel oferece personagens diferentes para serem usados à disposição do jogador. Conforme você avança no jogo, mais são destravados. É possível também comprar personagens novos.
- **Extras** – Você pode comprar cheats do jogo.
- **Enter Code** – Coloque um código para abrir cheats.
- **Gold Bricks** – Os tijolinhos de ouro constroem portais localizados na lateral de cada entrada de episódio. Conforme seu progresso na fase, você ganha mais ou menos tijolos de ouro. Se seu progresso não for lá essas coisas, compre tijolos de ouro aqui.
- **Story Clips** – Reveja os melhores vídeos do jogo.

CÂMARA DE ÁGUA

Aqui, você customiza seus personagens de acordo com suas preferências.

MODOS DE JOGO E RECOMPENSAS

Existem dois modos de jogo em Lego Star Wars II – Story e Free Play. O jogo funciona à base de moedas. As prateadas valem 10 unidades, as douradas valem 100 e as azuis valem 1000. O objetivo principal (para abrir segredos e cheats posteriores) é reunir a quantidade máxi-

ma de moedas permitida pela fase. Esse número varia de fase para fase. Você poderá capturar ainda 60 pedaços de nave, 6 tijolos especiais e 27 tijolos de ouro (para cada episódio).

EPISÓDIO IV UMA NOVA ESPERANÇA

CAPÍTULO 1 – SECRET PLANS



O começo de tudo. Princesa Leia está a bordo de sua espaçonave Corelliana e precisa enviar os dróides para o planeta de Tatooine para obter um futuro resgate. Nos primeiros momentos do jogo, será necessário aprender a construir objetos em forma de blocos de LEGO. Dróides não podem construir objetos. Como Princesa Leia, aproxime-se dos blocos e aperte **●** para construir objetos. Efetue o mesmo procedimento para acionar alavancas. Vá à porta principal e acione uma das alavancas ao fundo do corredor enquanto seu companheiro aciona a outra. Você chega ao corredor principal. As tropas de assalto invadem a nave. Repila o ataque e entre pela porta aberta. Repare à esquerda que há uma porta simbolizada com a imagem de C-3PO.



Você terá de voltar aqui mais tarde. Você chega a uma espécie de porão. Acione seu gancho na esfera de coloração vermelha, marcada no chão. Suba de plataforma em plataforma. Monte os dois objetos para acionar uma ponte de metal. Ao passar para o outro lado, você chega a um corredor protegido por nada mais nada menos que Darth Vader. Ele estará protegido por dois seguranças que “nascem” toda vez que você os mata. Não se aproxime de Darth. Ele é mais poderoso que você e irá jogá-lo para trás todas as vezes em que tentar se aproximar. Acione as alavancas laterais. Observe que os botijões ao fundo ganham uma coloração amarelada. É a hora de detoná-los. Faça isso e passe para o próximo cenário. Destrua as paredes para recuperar sua vida. Siga pelo próximo corredor. Mate mais tropas de assalto até chegar ao depósito da nave. Aqui, você aprende a empurrar todas as caixas que possuem faixas amarelas e pretas. Faça isso com as caixas à frente. Empurre-as para os espaços designados. Detone os invasores e encontre C-3PO e R2-D2. Assuma o controle de C-3PO. Aproxime-se dele e aperte **▲**. Vá para a próxima sala. Você encontra outro depósito. Assim que chegar, assumo o controle da máquina vermelha. Use o botão analógico para mover o guindaste e aperte **■** ou **●** para capturar os inimi-

gos que perturbam seu amigo. Observe a sombra para não errar. Jogue os soldados no fosso. Passe para o outro lado. Para chegar à próxima plataforma, é preciso pular. Porém, C-3PO não possui tal habilidade. Volte à máquina e coloque C-3PO na plataforma. Vá até ali e controle o dróide e acione o botão. Entre. Siga pelo corredor e acabe com a enorme quantidade de tropas de assalto. Ao final, use R2-D2 para abrir duas portas. Uma delas contém uma alavanca para desobstruir o painel de C-3PO. Use-o em seguida e abra a passagem. R2-D2 abre a última porta. Vídeo.



CAPÍTULO 2 – THROUGH THE JUNDLAND WASTES



Passe pelo caminho do deserto até encontrar um objeto despedaçado. Arrume-o para poder passar. Ao chegar a um cânion, mate a maior quantidade de homens da areia. Com Obi-Wan Kenobi, aperte ● e use a Força para reconstruir pedaços de objetos com coloração azul piscante. Ao chegar a uma rampa ao final do cânion, arrume os objetos com Kenobi para construir uma rampa e uma antena. Suba. Monte a caixinha para subir nas plataformas adiante. Quando chegar à grande máquina, construa os robôs e a plataforma de lançamento para subir. Com Obi-Wan, arrume os blocos e depois as plataformas para chegar aos andares mais altos. Com Luke, suba pelas plataformas de Obi-Wan e acione as alavancas para liberar a o elevador. Com Kenobi, acione as duas alavancas. Desça ao térreo e entre pelo túnel. Uma vez dentro da máquina, detone as grades vermelhas para que Kenobi possa acionar os comandos usando a Força. Vá para a próxima sala. Acione o comando para que uma caixinha desça pela rampa. Empurre-as perto das grades para que elas explodam. Pegue os itens e

libere R2 da jaula. Use-o para abrir a passagem à frente. Suba nos botões e acione as duas alavancas. Na próxima sala, rode o comando de maneira a centralizar o braço automático. Faça com que R2 acione o comando lateral e liberte C-3PO. Use-o para abrir a próxima porta. Aqui é fácil. Detone as travas da enorme comporta para sair. Não se esqueça de explorar a sala para coletar mais itens. Você chega a mais um cânion. Acione os comandos dos vaporizadores de ar com C-3PO para secar as poças de areia movediça. Ao final, construa uma rampa para que os dróides possam passar. Suba pela próxima plataforma. Faça com que Kenobi construa uma escadinha de maneira com que a turma contorne o penhasco. Pule de plataforma em plataforma tomando cuidado para não cair. Com Kenobi, mova as peças para formar uma passarela. Suba na plataforma mais alta e derrube a caixa. Com C-3PO, acione o comando do vaporizador. Passe pela lama seca até chegar a um bloqueio imposto por uma grande quantidade de água. Pegue o sandspeeder (o veículo flutuante) e circunde o local. Aproveite para pegar alguns itens. Vá à outra margem do rio. Conserte a alavanca para uma ponte subir. Os personagens passam. Suba nos botões. A porta do casebre se abre. Assista ao vídeo.

CAPÍTULO 3 – MOS EISLEY SPACEPORT



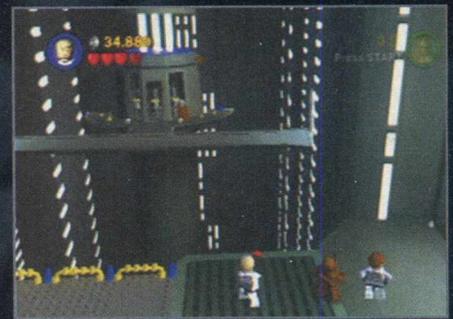
Siga até o final do corredor principal. Explore bem o local para recolher o máximo de itens possível. Quando chegar a um bloqueio, elimine as tropas de assalto. Com Obi-Wan, remova os blocos laterais para formar uma ponte. No andar de cima, utilize C-3PO para acionar o portão inferior. Entre. Você chega a mais um pátio. Use Obi-Wan Kenobi para juntar as peças para formar um AT-AT (blindado de assalto terrestre). Faça com que R2 e 3PO abram as portas para coletar mais peças. Abra a próxima passagem. Detone todos os soldadinhos no térreo. Detone todos os guardas até chegar a um ponto em que você é obrigado a ir à pé. Detone os geradores de raios para que os dróides passem. Feito isso, assista ao vídeo. Agora, você encarna Han Solo e tem como companheiro o fiel Chewbacca. Invada as ruas de Mos Eisley e use seu gancho para subir nas plataformas. Quando avistar uma alavanca, acione-a para empurrar uma caixa. Derrube-a até o piso térreo e coloque-a de frente ao próximo portão. Atire para explodir tudo. Cuidado. A pró-

xima porção do cenário contém muitos inimigos. Detone todos eles. Suba no animal para chegar às plataformas superiores. Continue até chegar à arena de combate. Detone onda após onda de inimigos. Quando matar um número suficiente deles, o espião fica vulnerável. Dê algumas cacetadas em sua cabeça. Depois que a rampa estiver aberta, fuja em segurança... Vídeo.



CAPÍTULO 4 – RESCUE THE PRINCESS

Monte rapidamente o Tie Fighter para sair desta sala. No corredor, vire à direita para operar o guindaste. Jogue as caixas explosivas e mate a maior quantidade de tropas de assalto que puder. Volte ao corredor e acione a alavanca lateral para colocar um capacete de tropa de assalto. Feito isso, vá ao controle ao final do corredor e dê um tchauzinho à câmera. Entre e coloque as peças do painel central no lugar. Use R2 no controle que surgirá. Assista ao vídeo. Vá seguindo com o pessoal pelos corredores até chegar à parte central da Estrela da Morte. Ajude Obi-Wan na luta contra as tropas de assalto. Ele irá desligar o raio trator e, ao mesmo tempo, abrirá uma passagem para sua equipe.



Siga pelos corredores até achar mais uma máquina de capacetes. Coloque um capacete de tropa de assalto ao mesmo tempo que você repele ataques de defensores da Estrela da Morte. Eles invadem as plataformas vindos dos andares inferiores. Detone o gancho para acabar com eles de uma vez por todas. Continue seguindo e acene para a câmera novamente. Feito isso, rode a máquina da sala seguinte de maneira a posicionar a passarela corretamente. Suba pelos ganchos e acione a alavanca dos capacetes mais uma vez. Detone todos os inimigos que usam os computadores da sala seguinte. Acene para a câmera mais uma vez. Ao sair, você chega a mais um cor-

redor. Detone todos os soldados e use o elevador esquerdo (use os outros elevadores para pegar alguns itens). Você chega à prisão onde Leia está "hospedada". Acabe com os guardas, detone as câmeras e reconstrua o painel central. Feito isso, siga pela porta central (há bônus nos elevadores laterais). Acione as alavancas com a ajuda de Chewie e Han. Entre nas celas, recolha os itens e ache Leia. Assista ao vídeo.

CHAPTER 5 – DEATH STAR ESCAPE

Vá seguindo pelos corredores até chegar a uma estação de processamento. Não se esqueça de pegar o capacete. Acione a alavanca lateral. Ela lhe dará a oportunidade de saltar de uma plataforma à outra. Desça ao térreo somente para ser surpreendido com uma grande quantidade de soldados. Detone todos eles. Empurre a caixa até juntá-la ao mecanismo verde e vermelho. Rode a pá até fazer com que a plataforma suba. Volte à primeira plataforma. Acione a alavanca para que o gancho se posicione de frente à plataforma azul. É só usar seu gancho aqui e você cai do outro lado. Acione mais uma alavanca. Uma caixa aparece. Empurre uma delas para o térreo. Uma vez no andar inferior, entre pelo buraco aberto e dirija o carrinho. Passe por cima dos cinco botões vermelhos em seguida e rapidamente. A passarela superior se abre. Dê mais um tchauzinho à câmera e entre. Detone todos os guardas. Acabe com o vidro para pegar um item. No corredor à frente, conserte a bateria para a alavanca funcionar. Na próxima porção do cenário, vá seguindo até encontrar uma enorme torre. Suba nas plataformas e derrube as peças. Conserte-as no térreo para o elevador funcionar. Coloque o capacete na plataforma intermediária para depois usá-lo na plataforma superior. Você chega ao famoso fosso do filme de 1977. Conserte a plataforma do gancho para chegar ao outro lado. Coloque o capacete mais uma vez. Passe para a lateral. Detone todos os guardas com calma. Acene para a câmera e entre pela passagem do fundo. Vá seguindo um guarda pelos corredores até encontrar centenas deles! Fuja!



Volte para o mesmo túnel de onde veio. Detone guarda por guarda. Uma vez dentro da sala fechada, acione as quatro alavancas rapidamente para deter os guardas temporariamente. Use o tempo para montar as peças na lateral do cenário. Detone a passagem para entrar. Você chega ao hangar em que a Millennium Falcon está esta-

cionada. Você terá de acionar alguns controles para fazer com que a nave seja levantada para decolagem. Na lateral direita do cenário, há algumas peças para construção. Empurre a chave para revelar seus amigos. Leve-os para seus controles para que a nave venha cada vez mais até você. Detone a leva de soldados que aparece a cada conquista. Vá ao final do saguão e encontre um mecanismo azul. Empurre-o para revelar algumas peças. Construa um pódio para seu gancho. No andar de cima, realize outras tarefas. No lado esquerdo, detone a grade no solo para liberar um jato de ar. Com C-3PO, vá à plataforma superior e acione mais um comando. Com a nave pronta, a porta traseira se abre. Fuja com seus amigos, não sem antes assistir a mais um vídeo.



CAPÍTULO 6 – REBEL ATTACK



Aqui, você entra na pele de Luke Skywalker mais uma vez. Sua missão: destruir a Estrela da Morte. No primeiro momento da fase, observe os postes de coloração lilás. Eles são fornecedores de torpedos. Utilize-os contra as cavidades (também de coloração lilás), que dão energia às barreiras. Só assim é possível passar de um cenário ao outro. Enquanto isso, use seus lasers para neutralizar os Tie Fighters que rondam. Faça isso com as primeiras portas. Assista à animação. Em seguida, você chega ao corredor da morte. Você será perseguido por Darth Vader e dois comparsas. Fique se movimentando de maneira a evitar que os lasers inimigos o atinjam. Use o controle analógico para dar meia-volta e atacar os inimigos por trás. Não se esqueça de pegar alguns torpedos. Cuidado com as baterias de turbo laser. Feito isso, assista a mais um vídeo. Aproxime-se das caixas de baterias de turbo laser para fazer com que elas surjam a partir do chão. Detone

todos os grupos para fazer com que a proteção central se abra. Detone um torpedo ali dentro e veja o final da primeira parte.

EPISÓDIO V O IMPÉRIO CONTRA-ATACA

CAPÍTULO 1 – HOTH BATTLE



Você controla agora um veículo bem mais manobrável que o X-Wing da última fase: o snowspeeder. Ele é bem rápido e ágil. Use essas qualidades para sua vantagem em campo de batalha. Detone os AT-ATs atirando sem parar. Eles renascem infinitamente. Apertando ●, você solta um arpão. Solte-o em cima da rampa vermelha para coletar uma bola explosiva. Jogue-a contra os AT-ATs. Depois, carregue-a até o bloqueio no final do cenário. Aqui, você encontra os temidos AT-STs, mais fortes e blindados. Não adianta tentar atirar lasers. Jogue seu arpão e circunde-o algumas vezes para fazê-lo cair. Voe até a rampa vermelha e pegue mais uma bola. Jogue-a contra o inimigo ajoelhado. Faça o mesmo nos bloqueios à frente. Você chega a uma arena de combate circular. O primeiro objetivo é destruir todos os dróides pretos voadores que aparecem na tela. Ao fazer isso, alguns AT-ATs aparecem. Logo mais, alguns AT-STs. Finalmente, todos virão para efetuar um ataque conjunto. Use tudo o que aprendeu nos primeiros cenários para se dar bem.

CAPÍTULO 2 – ESCAPE FROM ECHO BASE



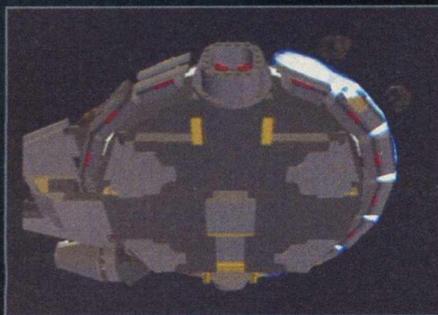
Você está agora na base rebelde Echo, no planeta de Hoth. Han Solo, Leia e o resto da equipe deverão escapar das garras do terrível Império Galáctico. No primeiro corredor, construa o aque-

cedor para poder derreter o gelo. Passe pela porta até chegar ao refeitório. Empurre a caixinha para aquecer a próxima parede. Você encontra uma série de tropas de assalto. Detone o soldado na metralhadora montada. Logo após, reconstrua-a. Atire nos próximos soldados e entre pela porta lateral estourando mais caixinhas. Reconstrua o carrinho de combustível e acione a pá central para desviar o trilho. Observe que o carrinho vai ao corredor e estoura as pedras do caminho. Entre e encontre C-3PO. Atire com a metralhadora no próximo bloqueio. Feito isso, invada o depósito e mate logo de cara os soldados nas metralhadoras. Reconstrua-as para depois neutralizar mais invasores. Coloque as caixas nos locais determinados. Os ventiladores começam a funcionar. Construa o veículo no centro do depósito. Dirija até ficar em cima de um dos ventiladores. Repare que C-3PO anda sozinho e flutua em cima dos ventiladores. Posicione seu veículo e ande bem devagar para que C-3PO mire e caia na garupa do veículo. Traga-o para perto da porta dos fundos. Detone o bloqueio com a metralhadora e faça com que o dróide abra a porta. Pronto. O próximo corredor estará aberto.



Dê a volta no penhasco e role de maneira a atingir os botões. Eles abrem a próxima passagem. Aqui, empurre as caixas e posicione-as em cima de dois botões. Fique em cima dos restantes. Siga pelo corredor até chegar ao hangar da Millennium Falcon. Detone mais soldados aqui. Assuma o controle das duas metralhadoras. Acabe com os geradores de lasers laterais. Conserte um dos turbolasers da Millennium Falcon. Volte ao piso e acione as duas alavancas para liberar a sala das caixinhas. Empurre-as no espaço determinado para liberar os Taun-Tauns. Monte o animal e saia de sua garupa quando estiver bem perto da espaçonave. Pegue as moedinhas e conserte o turbo laser superior. Entre pela passagem inferior aberta. Vídeo.

CAPÍTULO 3 – FALCON FLIGHT



Você está agora no espaço, lutando ferozmente para escapar do Império. Sua primeira missão é detonar os 15 turbolasers que protegem os Destróieres Estelares do Império. Feito isso, assista ao vídeo. Você se encontra em um campo de asteróides. Exploda as rochas estelares azuis para achar alguns torpedos. Ao final do caminho, há um asteróide em forma de cilindro bloqueado por pedras gigantescas. Use os torpedos aqui. Faça o mesmo no caminho à frente. Ao chegar ao que parece uma superfície lunar, entre no buraco inferior para coletar alguns torpedos em uma zona de ganho dobrado. Tudo o que você coletar por aqui será retribuído em dobro. Acabe com a passagem adiante. Feito isso, detone mais alguns asteróides e acabe com a imensa rocha à frente. Vídeo.



CAPÍTULO 4 – DAGOBAH

Ande pela floresta até encontrar algumas peças. Construa algumas pontes. Ande até encontrar o primeiro obstáculo imposto pelo lago. R2 irá acionar o comando para que uma ponte se levante. Destrua os arbustos adiante para passar. Suba nas elevações sob o lago para apertar os botões com a ajuda valiosa de R2. Ao chegar à cabana de Yoda, vídeo. Aperte ▲ para fazer com que Yoda pule em suas costas e lhe ensine os caminhos da Força.



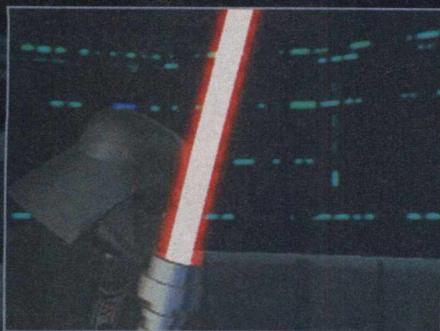
Triture todas as flores dos jardins para liberar as peças. Com a valiosa ajuda da Força, faça com que as peças entrem no rio. Libere Yoda apertando ▲ novamente. Ele irá se transferir à outra margem do rio. Siga pela ponte construída. Suba nas pedras para pegar Yoda mais uma vez. Suba nas elevações, aperte os botões e passe ao outro lado do rio. Uma vez aqui, utilize a Força para fazer com que os cogumelos encolham. Com R2, pule de cogumelo em cogumelo até atingir o

comando. Acione-o para entrar pela passagem aberta. Vídeo. Construa o trator. Suba na pequena plataforma da árvore. Com R2, voe até chegar ao comando. Acione-o. Uma plataforma de metal aparece. Siga. Estoure o bloqueio e assista ao vídeo. Você chega à caverna de Darth Vader. Pule nas plataformas de maneira a abrir pontes para passagem. Ao chegar à porção final, você se depara com Darth Vader. Dê algumas pancadas nele até que ele suba em uma plataforma. Forme uma dupla com Yoda e suba nas duas pequenas caixinhas. Use a Força com o baixinho de maneira a subirem ambas as caixinhas. Enfrente Darth mais uma vez. O safado muda de plataforma, mais alta. Reconstrua a caixa no terreno e, com ajuda da Força, posicione outra para formar uma passagem para cima. Enfrente-o mais uma vez. Desça e acabe com ele! Agora, o portão de madeira está aberto. Saia por ele. Siga pelo caminho. Destrua todos os inimigos. Repare as peças de LEGO jogadas no lago ao lado do portão. Organize-as de maneira a formar uma máquina de lavar. Ao lado de Yoda, suba na plataforma perto dali. Jogue a caixa no terreno. Uma moto se forma. Com a Força, coloque-a na máquina de lavar. Uma explosão! Agora, organize as peças de maneira a formar um comando para R2 operar. Com Yoda, use a Força para tirar o X-Wing do pântano. Vídeo.

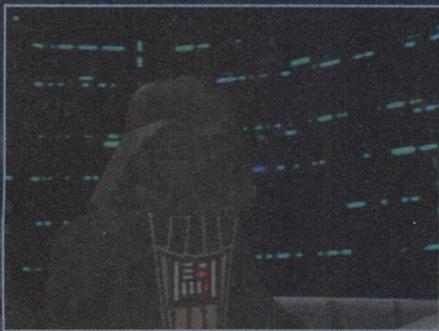
CAPÍTULO 5 – CLOUD CITY TRAP



Repila os lasers dos soldados. Use a Força para levar a asa do X-Wing ao vazio e preencher um espaço. Com R2, vá à plataforma dos soldados e acione o mecanismo. Feito isso, pule e monte mais um painel. Acione-o com R2. Na sala adiante, abra a porta traseira para revelar uma caixa. Empurre-a até o local designado. Feito isso, quebre as caixas laterais para revelar algumas peças. Junte-as para formar uma metralhadora. Com R2, acione o comando da porta. Use a metralhadora para detonar a barreira. Siga pelo corredor até chegar à câmara de congelamento por carbono. Lute com Darth Vader. Quando ele pular de plataforma em plataforma, assumo o controle de R2 e acione o comando lateral. Uma rajada de vento deixará Vader tonto. Dê algumas pancadas em sua cabeça até que ele se retire da luta temporariamente. Pegue o capacete de soldado na máquina próximo dali. Monte a cabine do guindaste e transfira R2 para o outro lado. Acione o comando e pule. Abra a comporta. Agora, monte



os feixes de ar para subir nas plataformas mais altas. Siga Vader e vá pulando de plataforma em plataforma até chegar a mais uma arena de combate. Monte a pá central giratória bem como a engrenagem do elevador. Use a Força e coloque os blocos de forma a montar uma rampa. Quando você bater em Vader, ele subirá para chegar a um platô não atingível. Se ele estiver à esquerda, suba a rampa e acione o comando à esquerda. Se ele estiver à direita, acione a pá e faça com que R2 suba no elevador e mexa no painel. Termine de bater em Vader para continuar e seguir pela passagem adiante.



CAPÍTULO 6 – BETRAYAL OVER BESPIN

Na pele de Lando Calrissian, siga o caçador de recompensas Boba Fett pelos corredores da cidade flutuante de Bespin. Monte o instrumento no meio do corredor. Acione a alavanca por trás dos controles para abrir uma escada. Em seguida, atire contra Boba Fett em uma sala fechada. Continue seguindo o inimigo até chegar a uma sala com mais um equipamento desmontado. Acabe com as tropas de assalto e monte o equipamento. Assista ao vídeo. Com R2-D2, volte ao



corredor e abra a porta do setor de manutenção. Quebre todas as caixas e peças no chão. Coloque a peça no local designado para obter todos os elementos que compõem C-3PO. Monte-o. Volte ao corredor anterior e use o dróide para abrir a próxima porta. Ataque as forças imperiais. Coloque seu capacete de tropa de assalto. Siga pelo corredor até chegar aos elevadores. Use o elevador da direita. Depois de uma luta feroz, monte a plataforma do gancho. Passe para o outro lado e traga os dróides pelo guindaste. Vá ao andar superior e monte a alavanca. O elevador trará o restante da equipe. Pule o feixe de lasers e fique parado no botão para que sua equipe passe em segurança. Use R2 próximo ao penhasco para acionar o painel. Passe. Abra a comporta e siga pelos corredores. Monte o último equipamento para recuperar um item. Ao chegar a uma sala ampla, coberta por gás, use R2 para desativar o equipamento. Suba nos botões e acione as alavancas para liberar a ponte. Volte e entre pela sala lateral. Siga pela ponte aberta e acabe com as tropas de assalto. Entre pela rampa aberta. Vídeo.

EPISÓDIO VI O RETORNO DE JEDI

CAPÍTULO 1 – JABBA'S PALACE



Destrua as câmeras de vigilância do portão do palácio de Jabba. Construa com as peças jogadas aqui. Suba e detone a última câmera. Entre e ande pelos corredores até encontrar os seguranças de Jabba. Somente Chewie é capaz de matá-los. Não atire, prefira o combate corpo a corpo. Feche as comportas para evitar que mais inimigos apareçam. Siga e encontre uma máquina de capacetes de caçadores de recompensas. Ao usar tal ornamento na cabeça, você será capaz de atirar detonadores termais (granadas) em inimigos. Os detonadores termais também destroem portas de metal brilhante. Acione a próxima porta e encontre Luke. Monte os equipamentos nesta sala. Use o capacete mais uma vez. Eleve Chewbacca usando a Força para fazer com que a comporta se abra e revele uma obstrução de metal. Jogue um detonador termal para destruir tudo. Passados os corredores, você chega à sala em que R2 e C-3PO estão aprisionados. Monte o bloco flutuante. Acione as duas alavancas e mon-

te os botões. Pise em cima deles para guiar o bloco até ficarem próximos das jaulas dos dróides. Com Luke, pule e entre na jaula para libertá-los. Acione os dois comandos para a comporta abrir. Na próxima sala, empurre as caixas e use a Força para abrir uma passarela. Use a Força outra vez para a criação de uma ponte. Mate os guardas e feche a comporta. Com R2, voe ao outro lado e abra mais uma ponte. Abra a próxima passagem com C-3PO. Desça algumas escadas e pegue um capacete. Na sala seguinte, acene para a câmera para libertar Han. Vídeo.



Você estará sob os domínios de Rancor, o monstro faminto. Ele é relativamente lento, dá para planejar bem seus ataques. Fuja de seus braços fortes. Fique perto de uma das caixas brancas e estoure-a quando se aproximar. Acione o comando de C-3PO para libertar um guarda. Isso irá entreter o monstro por algum tempo. Dê mais uma acetada em sua cabeça. Finalmente, liberte mais um guarda. Quando Rancor sair da arena e degustar uma boquinha, acione a alavanca da comporta para prender o animal. Vídeo.

CAPÍTULO 2 – THE GREAT PIT OF CARKOON

Esta é uma missão desesperada de fuga! Conserte os objetos da barca flutuante. Eles revelarão alguns lasers. Atinja os inimigos localizados na barca principal. Acione a alavanca para uma ponte surgir. Use a Força e repita os procedimentos. Vá à próxima barca. Agora, dê porradas certeiras em Boba Fett. Vídeo. Siga pelas barcas e construa uma plataforma com Luke. Pegue as moedas pelo caminho e acione mais uma alavanca para liberar a primeira de três plataformas da barca principal. Use a Força, levante uma tampa, sube e empurre a caixinha. Remonte as peças e use seu gancho. Utilize mais um painel ao fim do corredor. Desça e pule nas plataformas com Luke. Você chega à parte traseira da nave. Mate os soldados e recoloque as placas usando a Força. Reconstrua a pá e gire. Quando a maioria das luzes estiverem verdes, use a Força novamente para abrir a comporta. Uma vez dentro, reconstrua as metralhadoras e atire contra a barreira. Mais à frente, construa novamente um gerador para que a energia chegue ao painel de C-3PO. Assim que ele ativar o mecanismo, entre na próxima sala e monte as duas caixas de som. Com Lando, suba e empurre a caixa. Além disso, jogue as peças para montar um equipamento no teto. Acione o mecanismo no térreo e, com C-3PO, ande sobre as

peças designadas para abrir uma pista de dança! Os personagens e os inimigos dão um tempinho para dançar sob a Marcha Imperial. Assista ao vídeo. *Continue até chegar ao topo da barca principal. Mate todos os inimigos. Estoure a grade azul para recuperar uma caixa. Empurre as caixas de maneira a posicioná-las nos consoles certos. Com C-3PO, acione o mecanismo do gerador direito. Monte uma pequena escada para chegar ao nível superior. Observe um pequeno buraco na lateral da barca. Entre por ali e ande até chegar ao perímetro bloqueado. Empurre a caixinha para fora e coloque-a de frente à escada. Suba com todos os seus colegas. Com Luke, quebre as proteções das grades. Quebre as peças no buraco central. Com a ajuda da Força, construa uma rampa. A seguir, use R2 para utilizar o painel. Suba e utilize o turbo laser. Mire nos geradores na parte inferior da nave. Vídeo.*

CAPÍTULO 3 – SPEEDER SHOWDOWN



Com Leia, suba na plataforma móvel. Vá para o outro lado e use seu gancho. Volte e desça o elevador para Luke. Em seguida, com Luke, construa uma ponte para chegar à próxima porção do cenário. Vídeo. Detone os guardas e roube as motos. Siga os soldados pela floresta em alta velocidade. Cuidado com as árvores. Quando matar um número suficiente deles, você irá parar em uma porção da floresta protegida com raios laser. Seu objetivo é destruir o gerador lateral. Aproveite que há um AT-AT lhe atacando. Roube o blindado e ataque o gerador. Feito isso, pegue a moto e parta para mais uma rodada de caçada às motos. Mas uma vez você terá de destruir um gerador. Construa uma escada com a Força. Utilize o comando para derrubar peças de AT-AT no solo. Monte-as e destrua o gerador mais uma vez. Na próxima, você terá apenas de entrar no veículo. Finalmente, no último cenário, vá até a ponte. Destrua o jardim e construa a pá giratória. Acione-a para que o AT-AT seja liberado. Use a Força e monte-o. Construa a passagem de madeira para poder passar. Destrua o último gerador. Entre pela passagem aberta. Suba nos elevadores até atingir a parte mais alta. Em seguida, acione todas as quatro alavancas para retirar os escudos dos geradores mais altos. Vá à borda do prédio para ser lançado ao AT-ST. Atire nos quatro geradores. Volte e utilize os dois mecanismos ao mesmo tempo. Animação.

CAPÍTULO 4 – THE BATTLE OF ENDOR



Você está agora com a turma dos bichinhos peludos da Lua de Endor, os Ewoks. Um deles irá se juntar à sua equipe, Wicket. Ele é bom para entrar em locais apertados e pequenos. Aperte ● para tal tarefa. Destrua as caixas que prendem C-3PO. Monte a pá e utilize-a para mover uma pequena plataforma. Faça com que Wicket se esgueire e entre pela cabana mais à frente. No outro lado, construa a ponte para todos passarem. Quebre as peças da cabana e faça com que C-3PO acione mais um comando. Construa a plataforma do gancho e use a alavanca. Desça e siga pela ponte de madeira. Vá seguindo até achar uma escada circular. Desça e enfrente os soldados. Atire nos ganchos para impedir que mais inimigos subam. Destrua os obstáculos e monte a peça no tabuleiro. Empurre-a até o receptáculo. Com Wicket, entre pela pequena passagem, acione a alavanca e empurre a peça ao receptáculo superior. Vídeo. Siga pela próxima passagem. Ao chegar ao térreo, você se deparará com alguns inimigos. Acabe com eles. Ao chegar a uma área próxima a uma plantação de cenouras, siga para o controle central. Detone a capa protetora. Faça com que C-3PO acione o mecanismo. Siga para os botões. A grade de madeira se abre. Com Wicket, entre pelo pequeno buraco esquerdo e suba na árvore. Derrube a caixa, monte a plataforma. Com C-3PO e R2-D2, vá aos botões da direita. Posicione todos os outros personagens nos botões da esquerda. Pronto. Vá seguindo até encontrar mais um AT-AT no caminho. Tire o piloto da cabine e assumo o comando. Destrua os soldadinhos. Você avistará o gerador principal de escudo da segunda Estrela da Morte. Aproxime-se do gerador e fique à esquerda.



Saia do AT-AT e pule na plataforma da árvore. Efetue alguns pulos e use seu gancho para chegar

ao topo do gerador. Recoloque as peças da plataforma e empurre a caixinha. Vá ao térreo, construa o painel e acione-o com R2. Ao entrar, atire no painel vermelho para abrir as comportas. Faça o mesmo no próximo recinto. Acione a alavanca para destravar um dos lasers de segurança. Na sala à direita, entre e acione o comando de R2. Suba com o elevador. Construa a ponte para que C-3PO passe e acione o comando superior. Pronto. Mais uma barreira desobstruída. Nesse mesmo andar, vá para a esquerda. Pule e voe com R2 para o outro lado do recinto. Construa a pequena passagem para que Wicket possa entrar e desativar mais um laser. Entre na sala da esquerda. Mate todos os soldados e efetue os procedimentos para que C-3PO possa subir e mexer em mais um painel. Use a alavanca e mais um laser estará desativado. Volte à sala central e mexa nas duas alavancas. Entre na sala aberta e construa todos os explosivos. Assista ao vídeo.

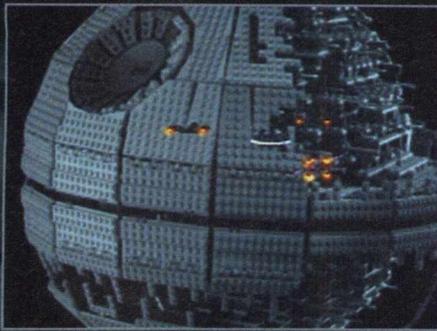
CAPÍTULO 5 – JEDI DESTINY

Você travará um duelo com o Imperador em pessoa. A diferença é que Darth Vader estará ao seu lado. No primeiro momento do confronto, dê umas boas porradas na cabeça do velhinho. Em seguida, ele passará a soltar seus raios poderosos. Troque de lugar com seu parceiro e acerte um bom golpe. Ao tirar alguma energia, o Imperador muda de lugar. Siga-o. Ele está posicionado em cima da plataforma de metal. Como Darth Vader, posicione-se embaixo da passarela, próximo à primeira arena de combate. Use a Força para retirar o tampão de ventilação. Luke fará o mesmo com peças ali perto. Um ventilador se forma. Dê a volta nas armadilhas do Imperador. Repita o procedimento da luta anterior. Desça para encontrar o inimigo. Dê a volta no gerador principal. Derrotar os guardas imperiais é muito fácil: basta encarnar Darth Vader e abusar do lado negro da Força. Construa o elevador e, usando Força conjunta, suba e dê as últimas porradas no velhinho. Vídeo.



CAPÍTULO 6 – INTO THE DEATH STAR

A fase começa com o vôo da Millennium Falcon sob uma chuva de lasers inimigos. Sua missão é identificar os TIE Bombers (são TIEs mais rechonchudos, bombardeiros), que carregam torpedos.



Destrua-os e roube essas armas de grande potência. A seguir, jogue-os contra as torres dos Destróieres Estelares. Faça isso algumas vezes para assistir ao vídeo. Agora, você terá de invadir o centro da segunda Estrela da Morte e destruí-la por dentro. Capture alguns torpedos e jogue-os contra os alvos designados. Quando chegar à sala do reator central, observe várias janelas de aço. Atire seus lasers contra as janelas somente quando abrirem. Não fique muito perto ou você é eletrocutado e imobilizado por alguns segundos. Faça o mesmo procedimento até que todas estejam neutralizadas. A seguir, observe que o reator central oferece algumas janelas para você atirar. Mire na superfície azul. Quando a capa protetora estiver destruída, aplique um bom torpedo no que restou. Animação. É hora de fugir! Atire sem parar para desobstruir seu caminho. Fique longe das chamas. Siga o caminho e você não terá muitos problemas. Quando sair, assista ao vídeo final.

EXTRAS

PERSONAGENS BÔNUS

Entre com os códigos a seguir na Cantina de Mos Eisley cantina para liberar os personagens correspondentes no modo Free Play:

Personagem	Código
Beach Trooper	UCK868
Ben Kenobi's ghost	BEN917
Bespin Guard	VHY832
Bib Fortuna	WTY721
Boba Fett	HLP221
Death Star Trooper	BNC332
Ewok	TTT289
Gamorean Guard	YZF999
Gonk Droid	NFX582
Grand Moff Tarkin	SMG219
Greedo	NAH118
Han Solo with hood	YWM840
IG-88	NXL973
Imperial Guard	MMM111
Imperial Officer	BBV889
Imperial Shuttle Pilot	VAP664
Imperial Spy	CVT125
Jawa	JAW499
Lobot	UUB319
Palace Guard	SGE549
Rebel Pilot	CYG336
Rebel Trooper from Hoth	EKU849

Skiff Guard	GBU888
Sandtrooper	YDV451
Snowtrooper	NYU989
Stromtrooper	PTR345
The Emperor	HHY382
TIE Fighter	HDY739
TIE Fighter Pilot	NNZ316
TIE Interceptor	QYA828
Tusken Raider	PEJ821
Ugnaught	UGN694

ITENS LIBERÁVEIS

Colete as peças douradas e termine o modo Story para liberar alguns bônus com as quantidades correspondentes:

Bônus	Como liberar
Missões Bounty hunter	Adquira Bounty hunters
Peças douradas da Cantina	Complete as 10 missões bounty hunter e modo story.
Bônus Episódio IV	Colete 8 peças douradas
Bônus Episódio V	Colete 16 peças douradas
Bônus Episódio VI	Colete 32 peças douradas
LEGO city Playground	Colete 60 peças douradas
Bônus Minikit	Libere todos os minikits
Item Slave 1	Colete todas as 180 unidades de MiniKits
Item SUPER CHARACTER	Use uma cabeça de bounty hunter com um lightsaber vermelho



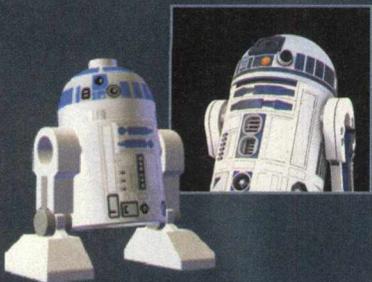
HAN SOLO



LEIA ORGANA



LUKE SKYWALKER



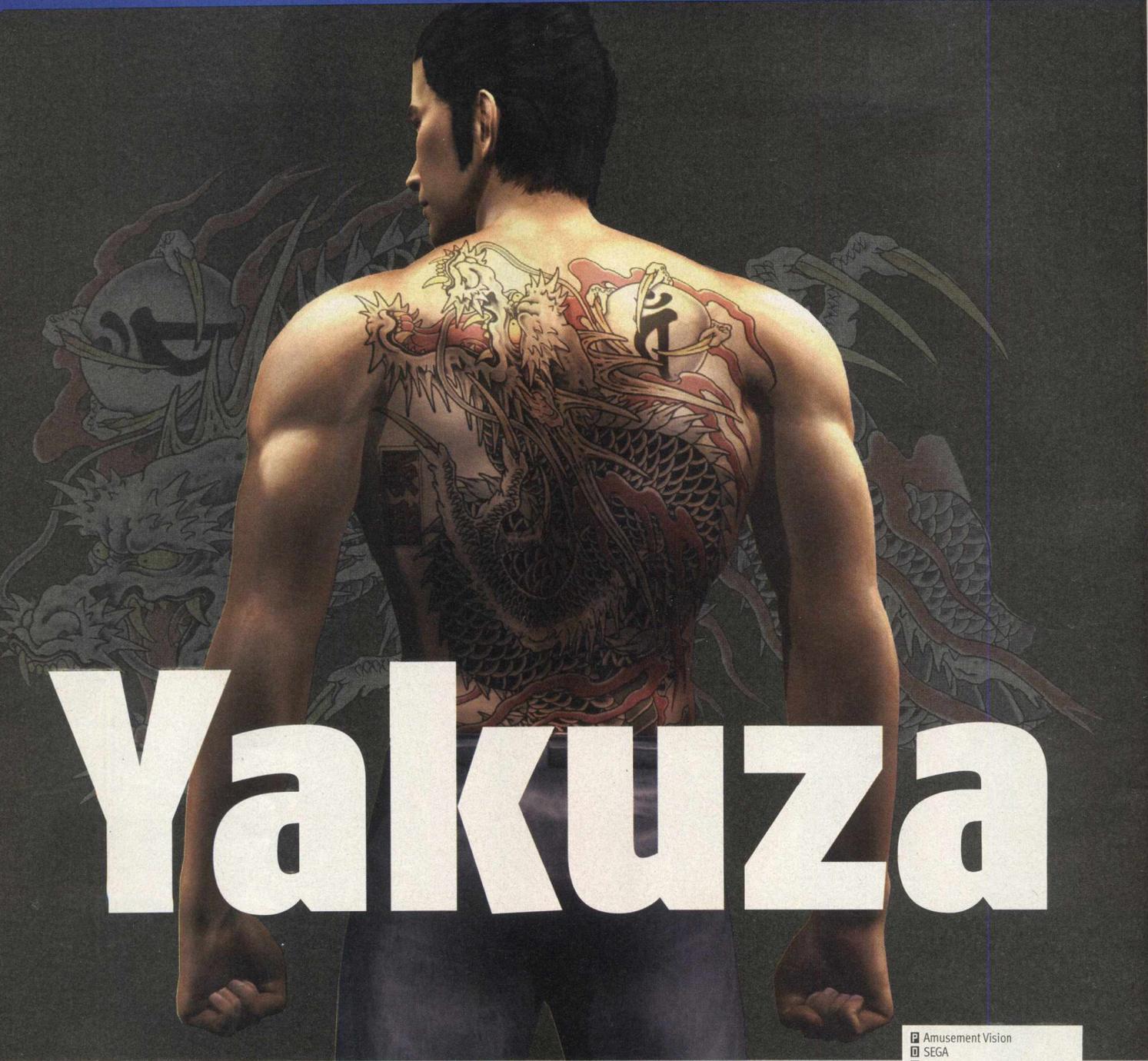
R2-D2



C3-PO



CHEWBACCA



Yakuza

A máfia japonesa

por Rafaela Caetano

■ Tido como um dos sucessores de GTA e misturando vários estilos e jogos, como Onimusha e até Resident Evil, Yakuza é jogo de ação com um enredo bastante elaborado que faz o jogador entrar na história e conhecer as características dos integrantes da famosa máfia japonesa.

O game tem como personagem principal Kazuma, um yakuza que ficou dez anos preso por um crime que não cometeu. Ao sair da cadeia, irá atrás de todos os ex-companheiros que estão envolvidos numa trama para pegar uma menina que tem “o segredo dos 10 bilhões de ienes”, a qual Kazumi protegerá.

Entre os vários pontos positivos que o jogo possui, é possível ressaltar que, diferentemente de GTA, quanto mais inimigos você mata, mais ganha experiência e pode aumentar suas habilidades. Também é possível interagir com alguns personagens e ganhar dinheiro à custa das gangues que o barram nas ruas. O ponto forte do jogo fica por conta das lutas. Constantemente, Kazuma é desafiado por gangues rivais. Apesar de alguns problemas no controle do protagonista, as lutas são interessantes.

O jogo possui gráficos bons, mas é possível que você enjoje um pouco da trilha sonora e das repetitivas lutas às quais você será intimado. Apesar disso, Yakuza é um excelente jogo para quem gosta de misturar um bom enredo com um jogo repleto de ação.

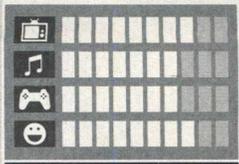
- Amusement Vision
- SEGA
- PS2
- Ação
- 2
- www.sega.com

PRÓS

- Várias missões extras e bônus
- Os combates

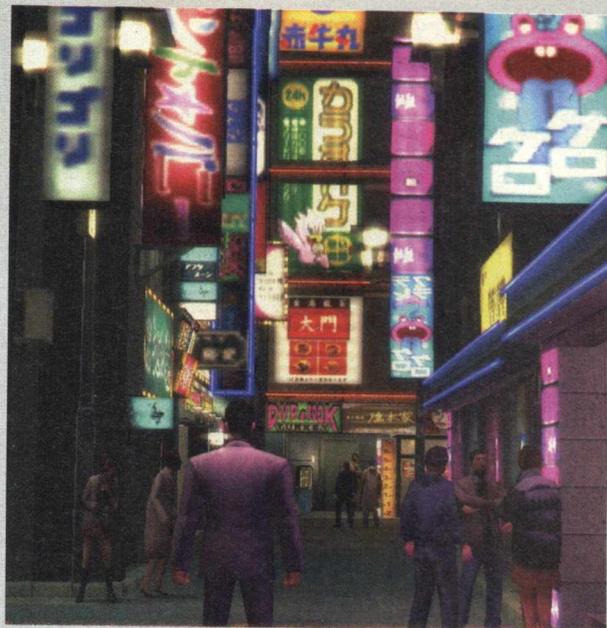
CONTRAS

- Câmera durante as lutas
- Pouca variedade de inimigos



NOTA **8,0**

CONTROLES

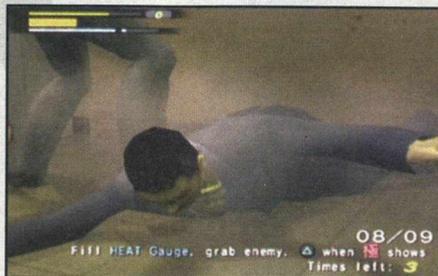


Capítulo 1 Fate of a Traitor



Converse com Shinji e siga-o pelas ruas. Quando ele parar em frente a uma das lojas, converse com ele e entre. Após o vídeo, você terá sua primeira luta, já que o acordo não foi cumprido. Será uma espécie de tutorial. Aperte **■** repetidamente para golpear os inimigos. Depois que usar esse golpe em um deles, use o combo **■ + ▲**. Após usar esse combo, use o golpe **■ + ■ + ▲** e derrote mais alguns inimigos. Será liberado o combo **■ + ■ + ■ + ▲**. Após usar esse golpe, mais inimigos aparecerão. Desta vez você deverá atacar com algum objeto. Você poderá pegar os objetos que tem uma seta verde apontando para eles. Pegue um com o botão **c** e depois acerte-os nos inimigos apertando **■** ou **▲**. Repita esse procedimento até que outro combo apareça na tela. Chegue perto de um inimigo e aperte **●**. Você irá segurá-lo, então aperte três vezes **■** para realizar o combo. Faça isso com outros inimigos até um novo combo aparecer na tela. Chegue perto de um dos inimigos e aperte **●**. Aperte **●** novamente para derrubá-lo no chão. O novo combo que aparecerá requer mais atenção. Você deverá encher a barra azul que aparece no canto superior esquerdo da tela. Para enchê-la, acerte os inimigos com alguns combos que você aprendeu. Quando a barra encher e começar a sair uma energia azul de Kazuma, segure um dos inimigos com o botão **●**, chegue perto de uma das paredes e aperte **▲** para dar um especial. Repita

esse procedimento mais algumas vezes. Agora você pode lutar com os inimigos restantes com os combos que quiser. Após o vídeo e a conversa, você estará de volta às ruas. Siga para o ponto rosa no mapa e veja outro vídeo. Você deverá lutar com Hinoki. Após a luta você verá mais um vídeo. Chegue até o ponto rosa (para chegar suba as escadas à esquerda).



Saia do bar e siga até o ponto rosa no mapa e entre no Fuma Family's Office. Nesse lugar você poderá salvar seu progresso. Siga até o outro lado da sala e entre pela porta. Após a conversa, siga para o ponto rosa. Antes de chegar até ele você enfrentará alguns inimigos. Ao derrotá-los chegue até o ponto rosa e entre no edifício. Após o longo vídeo, você terá de enfrentar vários inimigos e o prisioneiro 1356. Utilize os vários combos que você aprendeu. Ao matar todos (inclusive o prisioneiro), a missão estará completa.

Capítulo 2 10 Years in the Pen

Avance pela rua e você verá pequenos pontos amarelos no mapa (os pontos azuis no mapa representam os lugares onde você pode salvar seu progresso). Vá primeiramente ao ponto à direita e converse com o homem de vermelho. Após algum tempo ele irá perguntar o que você está fazendo. Existem três respostas possíveis. Responda que está procurando por um bar chamado Stardust. Após a conversa você deverá lutar com ele. Será uma luta fácil, portanto você não



precisará usar muitos combos. Converse com ele novamente e siga até a grande marcação rosa no mapa. Ao chegar perto, uma moça acusará Kazuma de ter molestado. Um homem chegará e, após algum tempo, dirá a você que, caso pague 10.000 ienes, tudo ficará resolvido. Responda que Yazuma não pagará.

Você deverá lutar com o homem. Quando conseguir derrotá-lo, ele te dará 20.000 ienes. Chegue até a área com marcação rosa no mapa e converse com um cara de laranja chamado Aoki. Escolha a primeira alternativa de resposta que fala sobre Stardust. Após a conversa, siga a seta rosa no mapa. Caso encontre no meio do caminho o Komaki's Apprentice, escolha a resposta "No, thanks". Ao chegar, entre no Stardust. Você deverá lutar com Yuuya. Para ganhar com mais facilidade, realize o especial da barra de energia.

Após o vídeo, você estará dentro do Stardust. À esquerda você verá um baú. Ele serve para guardar itens que ocupam espaço em seu inventário. Suba as escadas e veja o vídeo. Volte até o térreo e vá até a mar-



cação rosa. Converse com o yakuza Shimano. Após o vídeo, você deverá acabar com a gangue Shimano. São vários inimigos que utilizam objetos para atacar. Defenda-se bastante (botão L1) e utilize muito seus combos. Você contará com a ajuda de alguns companheiros. Após acabar com todos, vá conversar com Shinji. Escolha a segunda resposta. Fim da missão.

Capítulo 3 Chaos at the Funeral



Você estará à porta de um funeral. Você deve entrar lá dentro sem ser percebido, pois se um dos guardas achá-lo o colocará para fora. Ande furtivamente e siga para a direita. Atravesse o pequeno estacionamento onde não há muitas pessoas e vá para a esquerda. Avance até encontrar duas barracas. Vá até a da direita e fale com o recepcionista (cuidado com os convidados à volta, pois eles podem atrair os guardas até você). Ao falar com o recepcionista, escolha a segunda opção como resposta. Fazendo isso você dará um nome falso, então o recepcionista perguntará a que família Yazuma pertence. Escolha a primeira opção. Após a conversa, entre no edifício. Vá para a direita e converse com o homem no balcão. Saia do lugar e vá para a direita. Você verá algo brilhando no chão. Pegue o Mourning Badge. Com isso você terá um passe livre para andar livremente pelo lugar sem precisar se preocupar com os guardas. Siga em direção à marcação rosa.



Após o vídeo, você deverá lutar com Yasuda. Os golpes são fortes e rápidos, porém ele não é muito resistente. Ataque-o principalmente com socos. Após derrotá-lo, siga em frente e entre pela porta.

Siga Shinji e entre pela porta aberta. Continue seguindo-o pela grande casa e, quando ele parar ao lado de uma porta, entre por ela. Salve seu progresso e examine os quadros perto da porta.

Após o vídeo, você deverá enfrentar mais alguns inimigos. Utilize os móveis à sua volta para acertá-los, pois eles tiram bastante energia. Não se esqueça de pegar o suprimento de energia no chão. Ao derrotá-los, você verá mais um vídeo.



Agora você deverá enfrentar vários inimigos espalhados pela área. Utilize as pedras e as grandes lanternas que você encontrar, pois elas serão bem úteis contra eles. Tente economizar energia, pois ao matar todos, mais inimigos virão. Quando finalmente acabar com todos, siga a seta rosa. Ignore os inimigos que aparecerem e siga pela porta aberta. Novamente dentro da casa, acabe com mais oponentes. Ao matar todos, uma animação mostrará mais rivais aparecendo. Desta vez você não precisa destruí-los, apenas vá até a marcação rosa no mapa subindo as escadas. Ao chegar, você deverá matar mais inimigos. Mate todos e chegue até outra marcação rosa.

Agora fora da casa, você deverá enfrentar mais um bando de inimigos. Após derrotar todos, vá até mais uma marcação rosa.

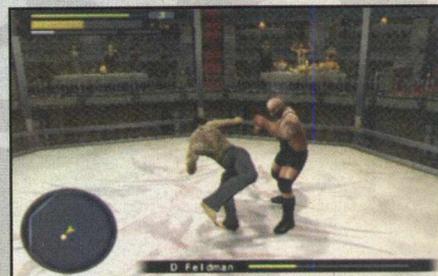
Você enfrentará Shimano. Nesta luta você poderá utilizar os recursos da área, como lanternas, cadeiras etc. Há também um suprimento de energia perto da banca. Ele tem bastante energia e é resistente a combos, portanto o modo mais rápido de ganhar dele é usando esses objetos, principalmente as lanternas, que tiram muita energia. Ao derrotá-lo, a missão está terminada.

Capítulo 4 Encounter



Saia pela porta à direita. Siga a seta rosa (no caminho alguns podem desafiá-lo). Chegue à marcação rosa e entre no corredor que leva ao edifício Serena. Após a conversa, uma sala será liberada. Nela você poderá salvar seu progresso, guardar itens e rever alguns vídeos. Atenda o telefonema e saia do bar. De volta às ruas, siga a seta rosa para chegar ao bar chamado Bacchus. Entre nele e veja um vídeo. Agora você estará na companhia da pequena Haruka. Atenda outro telefonema de Yuya e avance rua abaixo. Um vídeo mostrará uma gangue maltratando um cachorro. Você deverá lutar com essa gangue. Após derrotá-los, Haruka irá querer cuidar do cachorro, e você terá de ajudá-la. Ela quer que o cachorro seja alimentado. Para isso você deverá ir

a uma loja chamada Don Quijote (ao sul do mapa, numa área chamada Nakamichi St. Entrance), que está indicada por uma marcação salmão no mapa. Compre o Dog Food e volte até onde está Haruka. Converse com ela e escolha a primeira opção como resposta. Selecione a opção Dog Food e veja o vídeo. Você deverá levar Haruka para Serena. Siga a seta rosa do mapa e enfrente alguns inimigos que aparecerem. Ao chegar ao edifício do Serena, siga pelo corredor e use o elevador para chegar ao bar.



Após o vídeo, salve seu progresso na sala Hideout e escolha a segunda opção de resposta ao falar com Haruka. Você deverá seguir Haruka pelas ruas. Ela irá parar perto de um policial. Ao falar com ele, escolha a primeira e depois a segunda opção como resposta. Continue seguindo Haruka e entre no edifício. Haruka o guiará a um elevador. Entre nele e veja o vídeo. Siga mais uma vez Haruka e cheque o quadro que ela mostrará.

Você deverá lutar com o clã de Hayashi. Serão vários inimigos numa pequena área. Use as poltronas à sua volta para acabar com os inimigos e utilize também muitos combos. Não se esqueça de dar um upgrade nas suas habilidades (aperte start e vá à opção Power Up). Após derrotá-los, a missão estará completa.

Capítulo 5 Purgatory



Saia do bar e siga a seta rosa até o local indicado. Ao chegar, converse com o garotinho que a seta aponta (ele está faminto, portanto dê comida a ele). Entre no Purgatory. Avance pelo corredor e você encontrará dois homens. Converse com eles e escolha a primeira opção como resposta. Após o vídeo, avance em direção às escadas que levam ao subterrâneo. Siga novamente a seta rosa e entre no grande palácio. Após o vídeo, converse com Kage. Escolha a segunda opção como resposta. Converse com ele novamente e escolha de novo a segunda opção. Você irá lutar em um ringue, numa espécie de luta livre. Seus adversários são rápidos e você não terá objetos para ajudar,

portanto tente aplicar os melhores combos que você aprendeu na primeira fase (a dica é procurar sempre se movimentar, pois eles aplicam especiais quando você fica parado). O primeiro oponente é o mais fácil, apenas use muitos combos. O segundo já é bem mais complicado. A dica é sempre se esquivar dos golpes e logo em seguida aplicar os seus. O terceiro, o mais difícil de todos, requer uma paciência especial. Ataque-o sem parar, porque qualquer parada que você der será motivo para ele massacrá-lo. Serão três oponentes sucessivamente. Após derrotá-los, fale com Kage e veja o vídeo.

Siga a seta rosa para sair desse local. Agora de volta ao Purgatory, siga novamente a seta rosa e veja mais um vídeo. Enfrente a gangue e, ao derrotar todos, siga a seta rosa que leva ao edifício Yoshida Batting para salvar Haruka (inimigos o desafiarão no caminho). Ande pelo local até ver um vídeo. Ao término dele, ande novamente. Você deverá enfrentar a gangue de Majima.

Majima se movimenta com muita rapidez e quando ataca com sua faca tira bastante energia. A dica é se movimentar bastante e dar os golpes depois que Majima aplicar os dele e estiver sem defesa. Após derrotá-lo, a missão estará completa.



Capítulo 6 Father and Child

Fale com Reina e saia do bar. Siga a seta rosa até chegar ao local indicado (proveite e compre suprimentos de energia na Dom Quijote no caminho). Caso você esteja chegando ao local e alguém pedir pedágio para passar, diga que não pagará e siga por outra rua. Entre no Purgatory e chegue até a outra marcação rosa. Desça as escadas que levam ao subterrâneo e avance até chegar ao “palácio” de Kage. Após a conversa com Kage, saia e volte às ruas. Você deverá seguir até o Yoshida Batting novamente. Após o vídeo, você deverá enfrentar Takashi. Tome cuidado com seus golpes com o taco de beisebol. Após derrotá-lo, você deverá enfrentar a gangue B-King. O líder deles é extremamente chato e usa muitas rasteiras. Como não há jeito de se defender delas, o melhor é atacá-lo sempre em movimento. Ao derrotá-los, você deverá ir a um lugar chamado Deborah. Para isso, siga a seta rosa e, ao chegar em frente ao local, desça as escadas até chegar ao bar. Suba as escadas à direita e você verá alguns yakuzas. Chegue até eles para ver um vídeo. Enfrente a gangue. Ao derrotá-la, veja mais um vídeo.

Entre no “palácio” de Kage e converse com ele. Saia e volte às ruas. Você deverá voltar ao Serena seguindo a seta. Ao chegar ao bar, fale com Date (que está sentado em frente ao balcão).



Você deverá salvar a filha de Date. Saia do bar e vá até a marcação rosa para chegar ao Third Park. Após a conversa, siga a seta rosa que leva ao Champion District para chegar ao bar Shellac. Converse com o barman e escolha a primeira e depois a quarta opção como respostas. Saia e siga a seta para chegar ao Stardust. Você deverá lutar com mais uma gangue de rua. Um dos caras da gangue possui um objeto que lança um choque em Kazuma, portanto cuidado. Você contará com a ajuda de Date para acabar com eles. Ao derrotá-los, você verá um vídeo. Saia do Stardust e siga a seta rosa rumo ao Hanagata Building.

Você deverá enfrentar Shouta e seus capangas. Novamente você contará com a ajuda de Date. Como sempre utilize alguns objetos à sua disposição e armas que você mesmo tem guardado em seu inventário. Após derrotá-los, a missão estará terminada.

Capítulo 7 Dragon and Carp

Siga a seta rosa para chegar ao Ryujin Building. Após o vídeo, volte ao bar Serena e converse com Date. Saia do bar na companhia de Date para procurar Haruka, porém desta vez não haverá uma seta para guiá-lo. Você deverá ir para o Square (espécie de praça) em frente ao Theaters. Esse lugar está localizado a oeste do mapa, perto de um savepoint. Ao chegar a essa praça, converse com um cara de blusa laranja que a seta aponta. Após a conversa, vá para o Club Sega, que está à direita na praça. Fale com a garota que está jogando, para a qual a seta está apontando. Saia e finalmente a seta voltará a guiá-lo. Siga-a e ela levará ao estacionamento “Shichifuku”. Converse com o homem para o qual a seta aponta e escolha três vezes a primeira opção. Após a conversa, você verá que apareceram três marcações rosas no mapa, que são os lugares por onde possivelmente Haruka passou. Siga para o Third Park (ele é o que fica ao sul no mapa).



Você deverá enfrentar os agentes da misteriosa organização. Tome bastante cuidado, pois esses inimigos possuem armas de fogo. Após derrotá-los, veja o vídeo. Sua tarefa agora será levar Haruka para se

divertir um pouco, já que ficou muito triste ao saber da morte de sua mãe. Saia do Purgatory (antes de sair fale com o mendigo perto da porta) e siga rumo ao centro. Você deve ir a uma banca chamada Super Lotto Stand (esse lugar não é indicado no mapa, mas fica perto de uma marcação preta com o desenho de uma chave, na rua Taihei Blvd). Ao chegar, fale com a atendente da banca e escolha a primeira opção como resposta (você estará liberando 100 000 ienes para dar continuidade à missão).

Avance e entre pela porta. Converse com o homem no meio do corredor e escolha a primeira opção como resposta. Prossiga e você verá um vídeo.

Você irá jogar um jogo de dados com alguns homens. Ele funciona da seguinte forma: um joga os dados dentro de uma pequena cesta e depois a joga na mesa. A aposta é se os dados deram números iguais ou diferentes. Faz parte da missão que você ganhe todas as primeiras rodadas, pois Haruka dá palpites certos, portanto você pode apostar um alto valor em todas (para isso, quando aparecer na tela a opção Bet Points, mova as setas digitais do controle para cima para aumentar o valor da aposta). Você ganhará até a hora em que o cara que lança os dados sair da sala. Quando ele voltar, Haruka errará a rodada (não se esqueça de apostar pouco). Um vídeo mostrará que o cara que lança os dados estava trapaceando.

Você deverá lutar com os jogadores. Acabe primeiro com os capangas para depois se preocupar apenas com o chefe. Após derrotá-los, atenda o telefonema e siga a seta rosa para voltar ao Purgatory. Chegue até a marcação rosa e veja o vídeo.



Você deverá voltar até o bar Serena. No caminho compre alguns suprimentos de energia. Ao chegar, você verá mais um vídeo. Você deverá lutar com alguns inimigos do clã de Nishiki. Apesar de vários, são fáceis de matar, pois possuem pouca energia. Após derrotá-los, você irá enfrentar mais inimigos, desta vez do clã de Shindo. Ele usa uma katana como arma e seus golpes tiram muita energia. Procure sempre atacá-lo depois que ele executar seus golpes com a katana. Derrote primeiro os capangas de Shindo. Após derrotar todos, a missão estará completa.

Capítulo 8 Scheme

Siga para o Purgatory. Para chegar mais rápido, use o táxi (os lugares onde ficam os táxis são marcados pelo símbolo de um carro rosa no mapa). O táxi mais perto de você é o que fica perto da Don Quijote. Chegue até ele e escolha a opção Park Blvd (o preço do táxi é de 660 ienes). Ao chegar no Purgatory, você verá um vídeo.



Hora de resgatar Haruka! Saia do Purgatory e, um pouco mais à frente, na esquina, você verá uma gangue de homens que vestem azul. Converse com eles e depois os enfrente. O chefe deles é um cara muito chato, que o atacará com um objeto que dá choque. Assim como nos chefes anteriores, procure atacá-lo depois que ele dar os golpes, pois assim estará sem defesa.

Após derrotá-los, siga para o Champion District (área em que há marcações em azul escuro no mapa). Você deverá enfrentar uma gangue de caras que usam branco. Ao chegar a Champion District, siga pela rua que leva à estrada Taihei Blvd. Você verá um membro da gangue branca. Converse com ele para depois enfrentar a gangue.



O chefe da gangue pode parecer difícil, mas quando ele perder o taco ficará mais fácil acertá-lo. Após derrotá-los, você deverá ir para o Deborah e resgatar Haruka. Siga a seta rosa. Ao chegar, suba as escadas do bar e entre pela porta. Fale com o homem de vermelho. Você irá lutar com alguns integrantes da gangue vermelha. Após derrotá-los, saia e desça as escadas. Entre pela porta que fica debaixo da escada e vá até a pista de dança. Você deverá enfrentar agora os principais membros da gangue vermelha. Serão dois chefes nessa luta, portanto muita cautela. Eles não são tão difíceis de acertar. Preocupe-se em derrotar um de cada vez. Depois, veja o vídeo.

Siga a seta rosa para chegar ao Purgatory. Ao chegar, converse com Date. Atenda o telefonema de Kage e volte a falar com ele. Escolha a segunda opção como resposta. Missão completa.

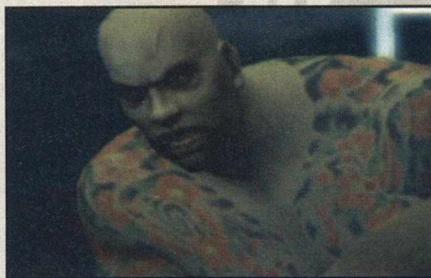
Capítulo 9 The Rescue

Agora em Chinatown, inicie a fase matando os inimigos que têm espadas. Ao derrotá-los, vários aparecerão. Após derrotar todos, siga a seta rosa e entre pela porta aberta. Na cozinha você enfrentará mais inimigos e um chefe. Será muito difícil, pois é um ambiente pequeno com muitos inimigos (utilize os objetos disponíveis para atacá-los). No local há supri-

mentos de energia. Após derrotá-los, siga novamente a seta rosa e entre pela porta.



É hora de enfrentar Lau Ka Lung! Esse chefe iniciará a luta com lanças que tiram muita energia. Esteja bastante atento e economize os suprimentos de energia. Após acertá-lo várias vezes, ele perderá as lanças e ficará algum tempo sem armas. Aproveite esse momento e ataque-o sem parar. Após certo tempo, um capanga jogará duas espadas a ele. Mais uma vez tome bastante cuidado e golpeie-o até que perca essas espadas. Não se esqueça de pegar os suprimentos de energia na sala. Após derrotá-lo, veja o vídeo.



Você estará dentro de um carro e deverá atirar nos inimigos e nos carros que estiverem atrás de você. Use **▲** para atirar, **✕** para recarregar, **R2** ou **L2** para apontar para os lados e para frente (caso o carro dos inimigos ultrapasse o seu) e **R1** para dar zoom. Para direcionar a mira, use o analógico esquerdo. Serão vários carros e motos para atacar. Após destruí-los, o caminhão do chefe virá. Ele se movimenta rapidamente, portanto fique atento com a troca de direções com o **R2** e **L2**. Derrote primeiro os dois capangas dele para depois se preocupar exclusivamente com ele. Carregue as balas sempre que ele começar a atirar, pois desse modo dificilmente às balas acertarão Kazuma. Após derrotá-lo, a missão estará completa.



Capítulo 10 The Meaning of Love

Cheque o papel em cima do balcão. Após o vídeo, saia do bar e atenda o telefonema. Você verá várias

manchas de sangue no chão. É o sangue de Shinji, que serve como uma espécie de guia até onde ele está. Você não precisará seguir essas marcas, pois você deve ir a um edifício que fica a uma rua atrás do Batting Cage. Ele se chama Multipurpose Complex e está com uma marcação branca no mapa. Entre e atenda o telefonema de Shinji. Siga até o fim do corredor e suba a escada.



Você deverá ir até o telhado, porém os inimigos o atrapalharão no caminho. Derrote o primeiro bando deles e suba a escada. No terceiro andar a escada estará bloqueada por caixas. Siga em frente até o fim do corredor e espere os inimigos aparecerem. Derrote todos e volte até o segundo andar. Siga em frente e entre na última sala. Atravesse-a e encontre mais inimigos. Depois que derrotá-los, siga até o fim do corredor e suba a escada. De volta ao terceiro andar, derrote todos os inimigos e suba mais uma vez a escada. No quarto andar, se prepare, pois muitos inimigos virão. Vasculhe toda a área procurando por eles e derrotando-os. Não se esqueça de coletar os suprimentos de energia que estão no andar. Após se certificar de que derrotou todos, suba a escada para chegar ao quinto andar. Avance pelo corredor até encontrar os inimigos. Derrote-os e siga pelas salas até encontrar mais inimigos. Após derrotar todos, volte pelas salas e suba a escada que finalmente levará ao topo do edifício.



Enfrente mais inimigos. Após derrotá-los, você deverá pular para o edifício à frente. Para isso, basta apenas ir até a marcação rosa no mapa (beirada do edifício) e apertar **✕**. Agora no novo edifício, avance para encontrar mais oponentes. Derrote e suba as escadas até o topo do prédio. Enfrente outros inimigos. Ao derrotá-los, vá novamente até a marcação rosa e pule para o prédio seguinte. Mate mais inimigos e suba a escada para chegar ao topo desse prédio. Mais inimigos aparecerão. Após matar todos, pule mais uma vez para outro prédio para finalmente encontrar Shinji e o chefe da fase, que é muito resistente e usa armas de fogo. A todo momento ele atirárá em você, portanto fique sempre em movimento. Quando você o ataca, ele desvia com cambalhotas, então procure sempre atacá-lo quando ele estiver prestes a atirar ou depois disso. Tenha paciência, pois é um chefe extremamente difícil de matar.

Nessa área você encontrará um suprimento de energia. Procure economizar o máximo possível. Não dê descanso a ele e persiga-o sempre usando seus melhores combos. Após derrotá-lo, a fase estará completa.

Capítulo 11 Honor and Humanity

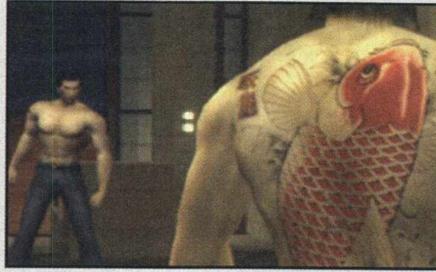


Saia do Purgatory e siga a seta rosa para chegar ao "Shine". Entre e converse com Xin Mei. Após a conversa, saia do local e siga a seta para chegar a um lugar chamado Jewel. Fale com Ayaka e saia do local. Ao sair, você verá alguns homens estranhos. Entre novamente no Jewel e veja o vídeo. Saia e siga a seta rumo ao Third Park. Ao chegar você deverá enfrentar a gangue de Triads. A maioria deles usa espadas, portanto tome cuidado ao atacá-los. Após derrotá-los, converse com as garotas. Antes de sair do Jewel, fale com a garota de preto para ganhar um passaporte falso. Siga a seta para voltar ao Shine. Converse com Xin Mei e dê o passaporte falso a ela. Saia. Você deverá seguir para um lugar chamado MEB, que não está marcado no mapa, portanto você deverá procurá-lo. Fica na rua Shichifuku, perto do lugar chamado Jewel (um quarteirão antes). Ao chegar ao MEB, converse com o homem loiro que a seta aponta. Você terá de comprar o Shangri-la Membership Card dele e cobrará 500.000 ienes por ele. Por ser um valor muito alto, escolha a segunda opção, que será dar 300.000 pelo item (caso não tenha todo esse dinheiro, enfrente as gangues das ruas para acumular). Após comprar o item, siga a seta rosa rumo ao Purgatory e vá conversar com Date.



Saia do Purgatory e siga a seta para chegar ao Shangri-la. Converse com o homem que está na porta do local para que você possa entrar. Suba a escada e siga pelo corredor até encontrar outra escada. Suba novamente para chegar ao terceiro andar. Avance pelo corredor e suba mais uma escada. Agora no quarto andar, avance até chegar ao último quarto do andar. Entre no quarto e veja um vídeo. Saia do quarto e desça as escadas até voltar ao térreo (no caminho você encontrará vários inimigos e deverá matar todos). Ao chegar ao térreo, você deverá enfrentar novamente o

chefe Majima (o que você enfrentou no capítulo 5). Use as dicas que foram dadas na quinta fase procurando sempre atacá-lo após ele executar seus golpes e ficar sem defesa. Após derrotá-lo, converse com Date e escolha a segunda opção como resposta.



Capítulo 12 Resumption

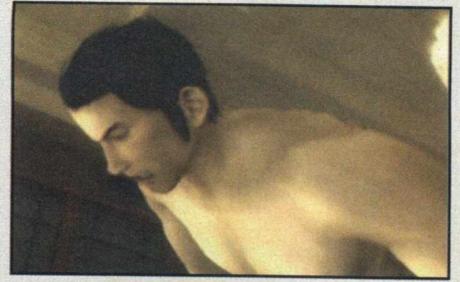
Chegue perto do navio para ver um pequeno vídeo. Suba a escada e vá para direita para encontrar Terada e ver mais um vídeo. Saia do navio.

Você deverá enfrentar a gangue de Shimano, e serão vários inimigos. Use as cadeiras à sua volta para arrancar bastante energia deles. Após derrotá-los, veja mais um vídeo. Agora você deverá lutar com o chefe Shimano e mais alguns de seus capangas. Esse chefe não é difícil de matar, porém é trabalhoso. Os simples golpes não acertam a energia dele, portanto use os combos que tenham o botão ▲ e que utilizem bastante sua energia de combos. Os golpes com voadoras são eficazes contra ele. Tenha paciência, pois é um mestre demorado e poucos golpes o acertam realmente. Além de ele aplicar um poderoso soco, quando ele o agarrar, aperte ■ várias vezes para se soltar. Após finalmente derrotá-lo, a fase estará completa.



Capítulo 13 Finale

Atenda o telefonema de Date e receba 300.000 ienes de Yuya. Quando estiver preparado, vá até a porta do bar e converse com Kazuki. Escolha a segunda opção como resposta para sair. Lá fora você enfrentará uma enorme quantidade de inimigos. Eles virão em pequenos grupos de cada vez. O modo de dificuldade vai aumentando de um grupo para o outro, e haverá chefes entre dois dos grupos. Após derrotá-los, aproveite que está nas ruas para comprar o máximo de suprimentos de energia que puder. Quando estiver pronto, siga até chegar à marcação rosa no mapa e entrar no Millennium tower. Avance e desça as escadas em direção ao térreo.



Após o vídeo, você deverá enfrentar os MBIs. Mate o primeiro grupo deles e suba às escadas rolantes para encontrar e matar o segundo grupo (a dica é matar primeiro os que atiram para depois se preocupar com os outros). Desça as escadas para encontrar o terceiro grupo de MBIs. Você deve matar todos os inimigos para dar prosseguimento à fase. Após matá-los, siga com Haruka a seta e pegue o elevador. Após o longo vídeo, enfrente um clã de inimigos. Após derrotá-los, veja mais um vídeo.



Você deverá enfrentar os capangas de Jingu. Eles atirarão contra você. Derrote os inimigos de azul e siga para a esquerda. Passe pela passarela para encontrar mais capangas de Jingu. Mate-os para depois enfrentar Jingu. A dica é se aproximar bastante dele para poder golpeá-lo, pois ele se esconde a todo momento. Empurre-o contra a parede para poder acertá-lo muitas vezes. Quando a energia de Jingu chegar à metade, ele irá subir num helicóptero. Enfrente mais inimigos e veja o vídeo de Jingu reaparecendo. Dê a volta no cenário e vá para esquerda. Suba as escadas para chegar até onde está Jingu e seus capangas. Você deverá enfrentá-lo novamente. Concentre seus ataques em Jingu, pois é perda de tempo enfrentar seus capangas, já que eles ressurgem quando você os mata. Repita o mesmo esquema da primeira luta com ele e golpeie-o sem parar até derrotá-lo.

Após o vídeo, você finalmente lutará com Nishiki. Ele não tem golpes muito fortes, porém utiliza os objetos do cenário para atacá-lo e o faz perder bastante energia. Utilize bastante seus especiais e se movimente para esquivar-se dos ataques de Nishiki e atacá-lo logo em seguida. Após derrotá-lo, veja o vídeo.



Rule of Rose



Maldições infantis

por Henrique Moreira

■ Ambientado em um orfanato inglês nos anos 30, no melhor estilo Charles Dickens (um escritor da Era Vitoriana, século XIX, que fazia críticas sociais em suas obras), o game conta a triste história de Jennifer, a mais nova e trágica adição dessa casa de horrores e uma orgulhosa formada na “Universidade de Heroínas de Videogames Que Não Páram de Lamuriar e Suspirar”. Jennifer imediatamente entra em atrito com o Clube dos Aristocratas, a rodinha que domina o orfanato, e é enxotada para uma aeronave bizarra, com formato de peixe, na qual ela deve sobreviver aos tortuosos caprichos das funestas crianças.

Os controles e o sistema de combates são deficientes e resultam e inúmeras mortes inconvenientes, seguidas de longas caminhadas desde o último (e distante) savepoint para você encontrar outra frustrante batalha. O game só começa a posicionar os savepoints com mais inteligência quando se aproxima do final.

Seu fiel cachorro o ajuda na maior parte do game e utiliza seu apurado olfato para encontrar pistas. Na maioria das vezes, isso é bom, porque o mantém seguindo a linha do game. Se você quiser explorar todas as áreas do game em busca de itens secretos, deverá ignorá-lo algumas vezes.

Punchline
 Atlus Software
 PS2
 Survival horror
 1
 www.atlus.com

PRÓS ▲

- O estilo vitoriano é interessante
- Alguns vídeos são bem feitos

CONTRAS ▼

- A jogabilidade é truncada e sem inteligência nenhuma
- O jogo simplesmente não cumpre o que promete

NOTA **6,0**

CONTROLES



Antes de jogar

■ Brown

- Sempre que quiser que seu cão fareje algum objeto, entre no menu e escolha a opção Find. Quando retornar ao game, aperte **▲** para Brown começar a busca.

- Ele pode ajudá-lo em algumas batalhas contra inimigos comuns e mestres.

- Se ele for nocauteado e não se levantar, não se preocupe: ele volta ao normal depois do próximo loading.

■ Carregando itens

Sempre que precisar de espaço, descarte algum item que você usou na fase anterior. Armas também podem ser estrategicamente descartadas. Leve apenas uma ou duas com você. Não se preocupe, pois, quando descartados, os itens vão para o latão e você pode pegá-los posteriormente.

■ Explorando as fases

Além do caminho que você encontra no detonado, você pode explorar qualquer área do game em busca de itens, como energia ou objetos e armas secretas. Veja uma lista com alguns deles no final.



March, 1930 The Little Princess

Siga em frente e entre na bifurcação também à direita. Pegue o Boarding Pass e a Dog Collar. Salve o game se quiser. Volte pelo caminho e, quando vir o garoto, siga pelo lado da esquerda, desta vez. Depois de ver as duas crianças no quintal, vá para a esquerda do portão até chegar à porta dos fundos.



Na fenda ao lado da porta, use o Boarding Pass. Entre e vá para perto do portão frontal e entre pela porta principal da mansão. Depois de ver o garoto subir a escada, entre pela primeira porta da direita e salve seu progresso. Saia e entre na segunda porta, também à direita. Lá dentro, passe pela outra porta para chegar a Headmaster's Room. Explore o Closet, se quiser. Você deve passar pela porta que leva a um corredor. Em frente, no final dele, há uma porta que o leva a um outro corredor. Siga até as escadas e suba para o próximo andar. Entre na porta à direita, que é a única possível de abrir. Siga até a porta ao final do corredor e, na próxima área, entre na porta em frente. Chegando a Filth Room, examine a Creepy Doll, pegue a foto e salve seu progresso. Volte e, depois de ver o garoto, siga-o. Quando chegar ao altar, use o Storybook/Diary. Volte para a área

anterior e pegue o mapa sobre a mesa. Voltando, desça toda a escada e entre na porta ao lado da janela para chegar ao jardim. Examine a cova e assista ao vídeo.



April, 1930 The Unlucky Clover Field

Movimente a alavanca analógica esquerda durante algum tempo para que um diálogo comece. Responda apenas Yes quando for questionado.



Depois de se livrar das amarras, vasculhe a fenda na parede. Há um recipiente em um dos cantos da sala. Ele serve para você armazenar itens. Funciona como o baú de Resident Evil. Examine o balde para que ele fique sobre a vassoura. Quando for sair, você poderá salvar seu progresso. Você está no Sector 8 Cargo Bay. Entre pela porta ao lado esquerdo do saguão, chegando a Sector 8 Stairway. Suba as escadas e chegue a First Class Guest Sector. Siga pelo caminho da direita e examine a grande janela automaticamente. Volte e siga pelo corredor da frente, e o game indicará a porta. Depois de examiná-la, siga pelo corredor de que as crianças correram. Examine a primeira porta à esquerda e

entre pela porta da direita. Lá dentro, fale com a garota e o velho. Tente examinar a gaveta e siga pela porta seguinte. Na Sick Room, examine os quadros e passe pela próxima porta. Siga para o corredor em frente e passe pela primeira porta à direita.

Na Dressing Room, salve seu progresso e volte para o corredor. Volte, desça as escadas e, no Sector 8 Cargo Bay, siga a criança e passe pela porta para chegar à sala da turbina. Indo reto pelo corredor, entre na porta em frente para chegar à Sector 10 Crew Cabin. Em frente, entre na sala da direita, onde está a garotinha ruiva, e siga pelo caminho em que a criança correu. Passe pela porta para chegar ao Sector 11 Maintenance Passage. Vá para a segunda porta à esquerda e entre. Fale com o garoto e examine o jornal. Passe pela próxima porta e fale com a velha. Entre na primeira porta à esquerda, ao lado da escada. Olhe pelo espelho e saia. Entre pela porta e fale com o garoto algumas vezes. Olhe no espelho deste local também e saia. Desta vez, suba as escadas e fale com a garota chorona. Pegue o Dessert Fork, a Green Butterfly e a Copper Leaf. Seu objetivo agora é voltar para o Sector 8 Cargo Bay e enfrentar o primeiro inimigo. Equipe-se com o garfo antes de chegar.

Lá, aviste o inimigo, segure R1 para se preparar para o ataque e aperte **✕** constantemente para acertá-lo. Suba as escadas pela Sector 8 Stairway e siga para a porta no corredor em frente. Examine-a e escolha a quarta opção para colocar a borboleta que você pegou na caixa. Depois de ver as garotas correndo, volte e pegue a chave no tapete. Volte para a escada e encontre o homem de roupa marrom, que lhe entregará o Clover Field. Desça e volte para o Sector 8 Cargo Bay e siga o garoto que está no corredor. Encontre o interruptor e aperte o botão. Isso fará com que a tesoura que cortou suas amarras no co-

meço da fase desça. Pegue-a. Você pode guardar alguns objetos no latão, como a foto e a Little Princess. Salve seu progresso e retorne para a Sector 9 Turbine Área, onde você libertará o cachorro usando a tesoura. Coloque a coleira nele. Use ■ para mantê-lo parado, ● para que ele o acompanhe e ▲ para que ele fareje.

Vá para o 3rd Passenger Corridor, depois do Sector 10 Crew Cabin e veja o vídeo. Pegue o chapéu de Martha e use a One-Leaf Key na porta com o trevo de uma folha só, no andar de cima. No 2nd Passenger Corridor ajuste o Copper Leaf para Find e aperte ▲ próximo do garoto para que o cão lhe indique a chave no chão. Está atrás do moleque. Pegue a Two-Leaf Key. Volte para a sala anterior e use a chave na porta com o trevo de duas folhas. Agora, no 1st Passenger Corridor, entre na Cafeteria, logo em frente. Pegue a Paring Knife e salve seu progresso também. Saia e entre no Room 9, no final do corredor. Selecione o chapéu da velha na opção Find e aperte ▲ para Brown farejar. Ele lhe indicará a Dirty Rag. Pegue-a e saia da sala. Volte, desça as escadas e siga até chegar a Sector 11 Maintenance Passage.



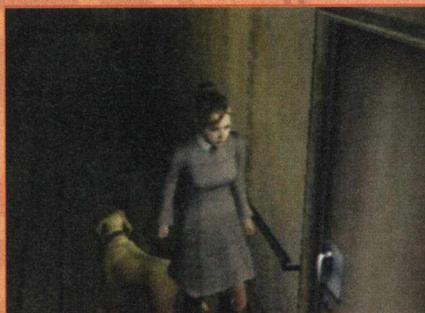
Lá, use o Dirty Rag para que o cão fareje a Three-Leaf Key. Pegue-a e use na porta com três trevos, na Guest Room Hall. Passando por ela, vire à direita e entre pela porta com luz vazando pelas frestas. Fale com a garota e saia. Depois que a garotinha sair, entre novamente no quarto e pegue a Butterfly Case. Se precisar se livrar de algum item, opte pela tesoura. Saia e peça para Brown farejar usando a Butterfly Case. Depois de encontrar as borboletas, siga-as.

Depois do vídeo, tome cuidado com os inimigos. Desvie deles, pegue a Blue Butterfly ao lado da escada e desça rapidamente as escadas. Siga para a First Class Guest Sector. O caminho está repleto de inimigos, portanto tome cuidado e continue desviando. Eles são infinitos. Quando chegar, assista a outro vídeo e, na porta, escolha a quarta opção e coloque a Blue Butterfly na caixa para entrar.

May, 1930 Sir Peter

Pegue a carta no chão e use o latão para armazenar alguns itens. Você pode guardar o garfo, a faca, as três chaves de trevos, o Clover Field, o chapéu da velha e o Dirty Rag. Saia, dobre o corredor à esquerda e entre na primeira porta à direita. Pegue o Steel Pipe e saia. Peça para Brown farejar

usando a carta que você acabou de pegar. Siga-o até chegar a uma área com um elevador. Depois que a garotinha subir, use-o para subir, escolhendo a opção Upper. Saindo do elevador, use a escada que está ao lado. Depois do vídeo, desça pelo elevador escolhendo a opção Middle se quiser salvar seu progresso. Volte para o andar mais baixo e siga novamente para o Sector 8 Cargo Bay. Entre pelo portão de metal e fale com a garota. Pegue o



pirulito (Lollipop).

Ele recarrega sua energia. Saia pelo portão e pegue o item que o atingiu. Siga para o corredor ao lado, aviste um coelho, siga-o e entre na sala do começo da fase. Pegue a Peter's Droppings e a Sir Peter Note. Saia e continue seguindo o coelho. Tome cuidado com o inimigo. Se perder o coelho de vista, deixe o cão farejar usando a Peter's Droppings. No caminho, pegue o mapa sobre a mesa na Backup Parts Room. Daqui para a frente, use-o para se orientar quando precisar seguir para alguma área citada no detonado pelo nome. Siga para o Sector 10 Crew Cabin. Pegue a Kitchen Knife sobre a mesa e prepare-se para ficar cercado de inimigos. Fuja deles indo para o Sector 11 Maintenance Passage. Pegue os biscoitos no chão. Eles também recarregam sua energia. Vá em frente e entre na Smoking Room. Destrua os inimigos até que a porta se destranque. Passe para o corredor seguinte e derrote o inimigo com a faca. Pegue-a e entre no Men's Lavatory. Abra a segunda porta da esquerda para a direita e siga o coelho até a Middle Class Luggage. Examine a mala que se move e veja que o coelho sair á correndo. Siga-o até o Sector 7 Cargo Bay. Prepare-se para enfrentar o primeiro mestre.

Mestre The Teacher

Circule em volta da lousa e ataque mesmo quando ela estiver entre vocês dois. Tente surpreendê-lo pelas costas. Não ataque desesperadamente. Seja paciente. Depois de algumas pancadas, ele estará morto.

Pegue a Warm Bag e siga para o First Class Guest Sector. Entregue a Warm Bag para a garota ajoelhada e siga-a. Você terá de escolher entre um dos três livros no altar. Cada um deles é referente às próximas três fases do detonado. Sinta-se livre para escolher qualquer um deles.

July, 1930 – Bird Of Happiness

Saia do quarto e ouça a conversa das garotas. Depois de pegar a pena, peça para Brown farejar usando-a e siga-o. Quando chegar ao corredor repleto de penas, suba as escadas e entre pela porta com o trevo de uma folha. Siga o caminho das penas até entrar no banheiro feminino. Examine a terceira porta da esquerda para a direita e veja uma animação. Saia e converse com as meninas. Siga pelo corredor, dobre à esquerda no cruzamento e à esquerda de novo, próximo das janelas. Entre no quarto número 26.



Pegue o Land Sketch e examine a caixa do centro. Digite o código 834 e pegue o Torn Diet Chart. Use-o para Brown farejar e levá-lo até a outra metade do papel. Você conseguiu o Diet Chart. Volte para o quarto 26, examine a caixa central novamente e digite 124. Pegue o Sketch Piece. Peça para Brown farejar usando-o. Ele o levará ao Room 15. Peça Brown farejar o Torn Sketch e siga-o até o Family Sketch. Pegue os três Scones. Retorne para o quarto 26 e examine a caixa central novamente. Digite 112 para pegar o News Article. Deixe Brown farejar o News Article para chegar ao Room 9. Fale com a criança amarrada e volte para o quarto 26. Examine novamente a caixa central e digite 275. Examine a caixa novamente e veja o vídeo final desta fase. Depois dele, pegue o papel no sofá.

August, 1930 Mermaid Princess



Pegue o Shortbread e saia. No corredor, visualize a garota em frente à porta e as luzes siga para a escada. Depois de ver as garotas conversando, fale com elas e espere-as ir embora. Pegue o Fish Scale e use-o para Brown farejar. Depois de segui-lo, pegue a Candy na Sector 8 Maintenance Passage. Continue seguindo Brown até encontrar a Fish Head e o Meat Cleaver. Agora, faça-o farejar

usando a Head Fish e siga-o novamente. Há um pirulito no caminho. Depois de encontrar a Doll Legs, faça o mesmo processo de farejamento com ela. Passe pelos inimigos e continue seguindo-o até chegar a Mermaid's Room.



Mestre Mermaid

Fique de olho no cachorro. Ele sempre olhará para o lado de que ela cairá. Quando descer, ataque-a por trás. Acerte apenas uma vez e fuja, senão você pode ser atingido. Tanto o vômito quanto as porradas tiram bastante sangue. Fique de olho na sua energia. Seja paciente, pois ele demora muito para morrer. O Steel Pipe é a melhor opção de arma. Depois do vídeo, examine o aquário para pegar o item.



September, 1930 The Goat Sister

Pegue o Meg's Pencil sobre a cadeira e o pirulito nos fundos. Suba as escadas e pegue mais um pirulito. Peça para Brown farejar usando o Meg's Pencil. Siga-o até o The Red Aristocrat Page.



Na seqüência, ele o levará ao Stray Dog List, ao Ice Pick e a Love Letter; os dois últimos itens na Freezing Compartment. Depois de matar o inimigo, saia e peça para Brown farejar a Love Letter. No Sector 14 Storage, escute as garotas conversando e pegue o Meg's Notebook. Fale com as garotas para ganhar o Torn Letter. Peça para Brown farejá-lo. Ele o levará ao final da fase. Cuidado com os inimigos no caminho. Quando chegar a seu objetivo, dois inimigos o atacarão. Tome cuidado, pois eles tiram muita energia. Ataque-os sem piedade. Depois de derrotá-los, pegue o papel no chão e assista ao vídeo.



June, 1930 The Gingerbread House

Saia do local para chegar a um jardim. Vascule o local até encontrar um homem, que você deve seguir até a casa. Há um save point na entrada do portão. No quintal, siga pela trilha que leva aos fundos para pegar a Shovel. Atrás da casinha está o mapa do local. Entre na casa e verifique a porta logo em frente.



Depois da ilusão, ande pelo corredor e procure pela porta que o leva ao Basement. Você está trancado no local. Examine o guarda-roupas várias vezes até que o ursinho caia no chão. Examine o papel no revestimento que está no canto da sala. Depois de ver a garota, espere alguns instantes até que ela abra a porta para você. Suba as escadas e procure pela garotinha. Ele pode estar em qualquer lugar da fase, que não é grande. Comece pelo Study. Saia da casa e siga a garota até lhe entregar o ursinho de pelúcia.



October, 1930 Rag Princess Sews

Desça as escadas para chegar ao Sector 8 Cargo Bay. Pegue o Rag Princess e entre pelo portão de metal. Fale com a garota que está costurando e saia do local. Siga para a sala onde há um save point, a Filth Room. Há um pirulito no chão. Pegue-o, depois o Airship Map no latão e saia. Volte para o First Class Guest Sector e dobre à direita no cruzamento para entrar na segunda porta do lado direito. É a Sickroom. Fale com a garota e volte para o local em que estava a menina costureira. Outra garota está costurando em seu lugar. Fale com ela e abra a caixa ao lado.



Pegue o Bear's Tail e vá para o Sector 7 Cargo Bay. Encontre o Glass Case Key e volte para o local em que a garota costura. Abra o Glass Case e verifique o diário de Amanda. Vá para o Sector 6 Lift. Circule pelo local até haver uma queda de energia. Vá para o Sector 9 Turbine Área, onde você encontrará um novo inimigo, o porcão. Derrote-o ou fuja para o Sector 11 Maintenance Passage. Entre na primeira porta à esquerda, no Generator Room. Passe pela porta seguinte, pegue o Half Biscuit e salve seu progresso se quiser. Você terá de chegar até a Kitchen, mas será preciso dar a volta pelo outro lado. É uma parte complicada, portanto,

use o mapa para se orientar e chegar com tranquilidade. O caminho é este: saia da Generator Room, entre na Smoking Room (próxima porta à esquerda), passe pela porta seguinte e entre na terceira porta à direita no corredor, a Sector 12 Maintenance. Entre pela primeira porta à direita da garota. No Pantry, pegue o Generator Lever e siga para a Kitchen pelo Sector 12 Maintenance. Passe pela porta seguinte e entre na segunda porta à direita, a Generator Room. Use a Generator Lever na máquina.



Siga para o elevador em que você estava quando as luzes se apagaram. É o Sector 6 Lift, no mapa. Salve seu progresso no caminho se quiser, entrando na Filth Room, próxima ao setor 8. No elevador, escolha a opção Upper e suba a escada em seguida para assistir a mais um vídeo. Depois, escolha a opção Middle, no elevador. Siga a garota e prepare-se para liquidar três inimigos. Prossiga pelo caminho à esquerda do que você veio. Vire à esquerda novamente e, depois, na terceira à esquerda. Você irá enfrentar mais quatro inimigos. Siga em frente no caminho que você fazia. Prossiga pelo único caminho possível. O restante é sem saída. O mapa ajuda bastante. Quando avistar o menino, é porque está no caminho certo. Enfrente mais uma batalha. Tente eliminar o porco antes dos outros, pois ele é o que dá mais trabalho. Pegue a Kitchen Knife. Siga para o Sector 13 Lift. Basta olhar no mapa. É bem perto de onde você está. No elevador, escolha a opção Lower. Você deve ir para o First Class Guest Sector. Peça para Brown farejar usando o Bear's Tail. Ele o levará para lá. Chegando ao local, pegue o ursinho no chão e coloque-o na caixa da porta escolhendo a quarta opção.



November, 1930 The Funeral

Comece chamando Brown algumas vezes para se soltar das cordas. Pegue o Red Crayon e peça para o cão farejar usando-o. Ele o levará até o andar de baixo, no qual você verá uma animação. Continue seguindo Brown até chegar ao porão. Quando chegar ao Cell of Repentance, pegue a Pledge. Ainda no andar, procure pela Cell of Remorse. É uma porta de madeira quase em frente à escada. Lá dentro, pegue o Lumberjack Axe e volte para o andar de cima. Passe ao lado da escada, dobre à esquerda e entre pela porta em frente. Siga o corredor até a porta em frente, a He-

admasters Room. Fale com o Headmaster pegue um pirulito na sala seguinte.



Volte para a escada, que você deve subir agora. Entre na primeira porta, a Play Area. Pegue a Drumstick, o Lollipop e a Minced Pie. Converse com o garoto e saia. Depois de ler o papel que jogarem em você, procure por algumas garotas que estão espalhadas pelo casarão. Logo na porta em frente há um corredor que leva a Library. Fale com duas. Uma está na varanda, outra está na Sewing Room, outra está no dormitório. Na Sick Bay há mais uma. Depois que abandonar o local em que as garotas estão, um papel sempre o atingirá. Leia e continue a busca pelas outras. Todas elas estão no mesmo andar. Depois de encontrá-las, você deve ir para o Hall central, no andar de baixo. Cheque o papel e veja um vídeo.

Você está cercado de inimigos. Equipe-se com o machado ou a pá e parta para a panca-daria. Você deve circular pela mansão e eliminar sete animais. No andar em que você está, siga até a Kitchen para eliminar um rato. Procure também por um bicho de pescoço comprido na Classroom. Depois de verificar a porta com as cordas, volte para o Hall e derrote um porco e um coelho. No andar de cima, derrote o rato na Library, o porco na Sewing Room e outro rato no Dormitory. Quando aniquilar todos, a porta perderá todas as cordas e você poderá passar.

Já no quintal, pegue o The Funeral, sobre o caixão. Pegue também o Animal's Bone. Vá para o último andar do casarão e entre na sala do altar.



December, 1930

Stray Dog And The Lying Princess

Pegue o papel sobre a cama e o pirulito na pra-teleira. Saia e, no Hall, fale com as garotas. Siga as instruções da gordinha. Você será empurrado para dentro da sala de aula. Pegue o pirulito e fale com as meninas para assistir a mais um vídeo. Volte para o Hall e siga em direção a porta de entrada da casa.



Mestre

Crawling Men

Ataque-o sempre pelas costas. Ele não é mui-to rápido. Você pode vencê-lo sem dificuldades. Depois de abater seu inimigo, saia para o jardim e você ganhará uma nova arma, a Gregory's Gun. Agora é o momento da decisão:



Final triste:

Se você matá-lo, o jogo tem seu final aqui. É o final ruim do game. Assista à animação.

Final feliz:

Espere que ele se aproxime e peça desculpas: "I'm sorry...". Quando fizer isso, pare na sua frente e lhe entregue a arma. Não é para atirar. Basta escolher a opção Use.



January, 1930

One Once Upon A Time



Depois de acordar, pegue o One Once Upon A Time e leia os papéis que estão na estante. Saia para o jardim e fale com a garota. Você pode visitar Brown, em sua versão filhotinho, no barraco próximo ao começo do game. Salve o game no boneco e veja o final.



EXTRAS

Four-Leaf Key

Se fizer o final feliz, você é contemplado com a One-Leaf Key, que usará na porta com um trevo de quatro folhas, próxima as outras três portas com trevos desfolhados.

Film Cans

Durante o game você encontra alguns Filmes espalhados pelas fases. Eles servem para ver cenas do jogo, a que você já assistiu. O primeiro que você deve encontrar está na segunda fase. É

o Film 8/14. Você pode vê-los na última fase do game, na qual há um projetor localizado no porão. Veja a lista:

Film Can	Fase
1/14	The Goat Sister
2/14	The Goat Sister
3/14	Mermaid Princess
5/14	The Unlucky Clover Field
4/14	The Unlucky Clover Field
6/14	Mermaid Princess
7/14	The Funeral
9/14	The Unlucky Clover Field
10/14	The Unlucky Clover Field
11/14	The Funeral
12/14	The Funeral
13/14	Mermaid Princess
14/14	Rag Princess Sews



Records

O sistema de gravações sonoras também pode ser feito de maneira semelhante ao dos Filmes. Na última fase, você pode ouvir os sons na Metting Room, no piso térreo do casarão. A primeira a ser coletada é a Áries, como Scone, na fase Sir Peter. Confira a localização das gravações:

Record	Fase
Pisces	Rag Princess Sews
Taurus	The Goat Sister
Leo	Rag Princess Sews
Aquarius	Rag Princess Sews
Cancer	Rag Princess Sews
Virgo	Rag Princess Sews
Scopion	Rag Princess Sews
Sunday	The Funeral
Capricorn	Rag Princess Sews
Sagittarius	Rag Princess Sews
Gemini	Rag Princess Sews
Libra	Rag Princess Sews
Monday	The Funeral
Tuesday	The Funeral
Wednesday	The Funeral
Thursday	The Funeral
Friday	The Funeral
Saturday	The Funeral



Lista de armas

■ **Dessert Fork**
Fase: The Unlucky Clover Field
Localização: Passenger Hall

■ **Fruit Knife**
Fase: The Unlucky Clover Field
Localização: Cafeteria

■ **Kitchen Knife**
Fase: Sir Peter (ou na Rag Princess Sews)
Localização: Sector 10 Crew Cabin

■ Iron Pipe

Fase: Sir Peter

Localização: Sector 8 Maintenance.Passage

■ Prisoner Ice Pick

Fase: The Goat Sister

Localização: Freezing Room

■ Meat Knife

Fase: Mermaid Princess (ou na The Funeral)

Localização: Bottom of Sector 2 Maintenance Passage

■ Scoop

Fase: The Gingerbread House

Localização: Quintal de trás da casa

■ Justice Club

Fase: Rag Princess Seus

Localização: Aristocrats Society. Troque-a pela Coin King e Coin Queen na caixa da porta do altar

■ Bronze Sword

Fase: Rag Princess Seus

Localização: Aristocrats Society. Troque-a pela Knife Baron, Knife Duke, Knife Marquis, Knife Ur e Knife Viscount na caixa da porta do altar

■ Knight Sword

Fase: Rag Princess Seus

Localização: Troque-a pela Bronze Sword na caixa da porta do altar.

■ Gun/Magnum

Fase: Rag Princess Sews

Localização: Aristocrats Society. Troque-a pelos quatro perfumes na caixa da porta do altar

■ Lumberjack Axe

Fase: The Funeral

Localização: Cell of Remorse

■ Gregory's Gun

Fase: Stray Dog And The Lying Princess

Localização: Hall central. Você o ganha depois de derrotar o inimigo conhecido como Crowling Men.

■ Insta-Kill Frozen Tuna

Fase: The Unlucky Clover Field

Localização: Four Clovers Room, que você só tem acesso se usar o save que você termina o game. Use a Four-Leaf Key para entrar no local. Troque pela Octopus Custume.

■ Insta-Kill Needle

Fase: The Unlucky Clover Field

Localização: Four Clovers Room, que você só tem acesso se usar o save que você termina o game. Use a Four-Leaf Key para entrar no local. Troque pela Nurse Custume para receber o Insta-Kill Needle.

■ Insta-Kill Racket

Fase: Second round, The Unlucky Clover Field

Localização: Four Clovers Room, que você só tem acesso se usar o save que você termina o game. Use a Four-Leaf Key para entrar no local. Troque pela Tennis Shirt Custume.

■ Insta-Kill Umbrella

Fase: Second round, The Unlucky Clover Field

Localização: Four Clovers Room, que você só tem acesso se usar o save com que termina o game. Use a Four-Leaf Key para entrar no local. Troque pela Gothic Lolita Custume.



Itens raros

Item	Como conseguir	Fase
Coin King	Encontre Candy	Rag Princess Seus
Coin Queen	Encontre Coin King	Rag Princess Seus
Knife Baron	Derrote o inimigo com a Golden Knife	Sir Peter
Knife Duke	Derrote o inimigo com a Golden Knife	Rag Princess Sews
Knife Marquis	Derrote o inimigo com a Golden Knife	Mermaid Princess
Knife Ur	Derrote o inimigo com a Golden Knife	The Goat Sister
Knife Viscount	Derrote o inimigo com a Golden Knife	Bird Of Happiness
Perfume (Autumn)	Encontre Perfume (Summer)	Sir Peter
Perfume (Spring)	Encontre Candy	Sir Peter
Perfume (Summer)	Encontre Perfume (Spring)	Sir Peter
Perfume (Winter)	Encontre Perfume (Autumn)	Rag Princess Seus

Xenosaga III



Assim falou Zaratustra: Deus não existe por Fabiano Silva

Definitivamente, Xenosaga tem seu lugar no hall da fama dos RPGs. O primeiro jogo, lançado em 2003, apresentou uma história envolvente e misteriosa misturando naves espaciais, robôs, religião e misticismo. O sucesso só aumentou quando o segundo jogo saiu, em 2005. Mas os mistérios também só aumentaram. Xenosaga criou uma mitologia própria, muito complexa. Agora é a hora das respostas. O último jogo da trilogia, Xenosaga III: Also Sprach Zarathustra, chega para responder todas as perguntas da série e, no processo, deliciar o jogador com horas de um ótimo RPG.

Há 2000 mil anos, a humanidade foi obrigada a fugir de sua terra natal, Lost Jerusalem, para o espaço. Os humanos se espalharam pelo cosmos, formando uma grande federação de planetas. Mas, quando o passado volta, o futuro é ameaçado. Um estranho fenômeno começa a surgir em diversos planetas da Federação, a Gnosis, seres monstruosos que atacam e matam os humanos. Para tentar desvendar os segredos da Gnosis e derrotá-los, Shion, uma cientista da empresa Vector, constrói KOS-MOS, um robô projetado por seu falecido namorado. O que Shion não sabe, é que a ameaça não é apenas contra a humanidade, mas sim a todo universo. KOS-MOS é a chave para a salvação. Ou a destruição... Xenosaga III começa onde o segundo jogo terminou, com Shion saindo da Vector para tentar descobrir a verdade sobre Gnosis, KOS-MOS e seu passado.

Se existe uma crítica a Xenosaga III é sua complexa, longa e cheia de personagens história. O jogo traz um vídeo explicando todos os acontecimentos dos episódios anteriores. Mesmo que você tenha jogado Xenosaga I e II, veja-o, porque algumas coisas não são o que parecem. É quase como se Xenosaga fosse um anime, com alguns combates entre as cenas. Agora a edição dos vídeos para o mercado ocidental, tirando o sangue, deixa algumas cenas estranhas... Quando você assistir, irá entender. No mais, aproveite e descubra a verdade por trás de Testaments, Vector, U-DO e Lost Jerusalem. Quem venham mais Xenosagas!

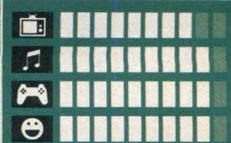
Monolith Software (JP)
 Namco
 PS2
 RPG
 1
www.monolithsoft.co.jp

PRÓS

- Ótimo sistema de combate
- História cativante

CONTRAS

- História muito complexa
- Falta de sangue em algumas cenas
- Último jogo da série



NOTA **9,0**

CONTROLES



DICAS GERAIS

■ **Xenosaga Shinobido** – Heróis não precisam ser vulneráveis. Os inimigos estão sempre se movimentando. Espere que o oponente fique de costas para você e cargue nele! Atacar por trás aumenta a chance de crítico e você tem uma rodada adicional de ataque. Sempre tente atacar por trás.



Não saia da nave sem seu D-Kill-R e D-Kill-C – Os combates são táticos. O grande segredo é descobrir qual o dano médio do inimigo e não deixar que seus personagens fiquem com menos HPs que esse dano. Por isso, Revenge (quando o inimigo dá um contra-ataque após um golpe seu) e Counter (quando o inimigo se esquiva e contra-ataca) são perigosos. Um Revenge ou Counter pode deixar seu personagem à mercê do próximo ataque inimigo. Equipe seus personagens, principalmente os ES, com itens que anulam Revenge e Counter. Todos os inimigos, a partir da metade do jogo, têm os dois golpes.

■ **Analise seus inimigos** – A maioria dos inimigos tem vulnerabilidades. Antes de atacar, analise seu oponente para descobrir suas fraquezas e suas virtudes. Todo ataque é de um tipo: Beam, Físico, Fogo, Gelo ou Eletricidade. Equipe seus ES com sensor ou use o item analyse ball. Um "X" no tipo de ataque significa que o inimigo é invulnerável, um triângulo significa que ele resiste a parte do dano e uma bola que ele é vulnerável. Você pode desperdiçar um Special Attack, se ele

for de um tipo que o inimigo tem proteção, ou pior: ele pode absorver o dano.

■ **Finish Strike** – Não tenha piedade dos inimigos. Eles são feios e maus! Quando você elimina um oponente com Special Attack, recebe dinheiro e pontos de Skill adicionais. Eles são fundamentais para tornar seus personagens invencíveis. Além disso, os Special Attack evoluem de nível. Quando mais forem usados, mais poderosos são.

■ **Hospital Save** – Lembre que quando você passa pelo save todos os seus personagens e ES são curados e recuperam EP. Não gaste itens ou Ether à toa.

KOS-MOS, eu escolho você – Todos os personagens ganham pontos de experiência e skill após o combate, mas aqueles que terminam a luta no time principal ganham um pouco mais. A diferença de níveis será baixa, mas de skill não. Escolha três personagens e lute o máximo que puder com eles para conseguir o maior número de skills points, completando assim sua Skill Line para receber o Master Skill.

PERSONAGENS



Xenosaga possui sete personagens principais. Eles são seus combatentes, seus heróis. Cada personagem tem vantagens e desvantagens. O melhor é montar um grupo com um personagem de suporte e dois de combate, que tenham bastante HP, para

agüentar os piores inimigos. Durante o jogo, você poderá usar outros três personagens, Allen, Canaan e Miyuki, mas só em momentos específicos do jogo.

SHION

Personagem principal da série Xenosaga, Shion é uma cientista que tenta apagar os danos causados por seu pai e ao mesmo tempo entender seu lugar no universo. Os principais ataques de Shion não são poderosos, mas causam Break no inimigo (quando o oponente fica paralisado e suscetível a críticos). Por isso, ela funciona em parceria com Ziggy. Shion tem vários tipos de Ether que ajudam o grupo. É o personagem de suporte com mais HPs.

JR. RUBEDO

O URTV renegado tem corpo de criança e golpes de criança. Jr. foi criado para destruir U-DO, mas rebelou-se contra seus irmãos e é considerado um traidor por eles. Ainda bem, porque com esses golpes ele não venceria nem o Allen... Jr. é uma mistura de suporte e combate, com poderes de ajuda e ataques medianos.

MOMO

O andróide-robô-menina-bonitinha-com-consciência foi criado pelo cientista Mizhari à imagem de sua filha para conter os segredos da Y-data. MOMO é o grande personagem de suporte. Além de poderes de cura e suporte, seus ataques Ether são muito fortes, mas ela tem poucos HPs. Alguém precisa estar sempre pronto para protegê-la. Heat é uma boa maneira de defendê-la.

JIN

Irmão de Shion, Jin é um antigo soldado da federação que ainda sofre pela perda de seu lar, Miltia. Jin usa uma Katana que causa cortes muito fortes. Ele tem golpes bem variados contra vários tipos de inimigos, mas menos HPs que outros personagens.

CHAOS

chaos é um projeto secreto da federação para ajudar na defesa contra o fenômeno gnosis – pelo menos

é o que a propaganda diz. Simplesmente é o personagem mais fraco. Seus golpes de caratê robótico são fracos e não diversificados e ele nem tem muito HP. Chaos parece estar guardando seu poder.

ZIGGY

Andróide vovô do grupo, Ziggy serve a Jr., mas mantém seu passado bem guardado. Ziggy e Shion formam uma dupla invencível. Ziggy tem ataques fortíssimos de Break. Quando os dois atacam juntos, podem deixar um chefe de fase Break em poucas rodadas. Ele ainda é o personagem com mais HPs e quando pega Double fica ainda mais bacana.

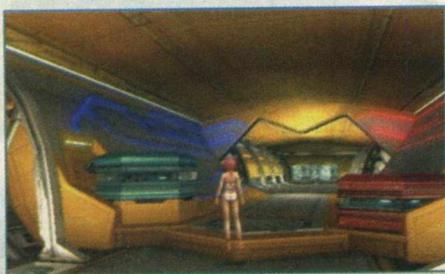
KOS-MOS

KOS-MOS não ficou para o fim à toa. A grande arma da federação para derrotar a gnosis, KOS-MOS foi projetado pelo amor de Shion, Kevin. KOS-MOS começa como um personagem comum, com bons golpes e bom nível de HP, mas quando evolui, vira a "carta do faraó egípcio". Nemesis, um de seus ataques, custa pouco EP e causa dano maciço. E quando ela usa Nemesis em conjunto com outros poderes pode fazer 20000 de dano em um ataque! Além de ser a robô mais bonita da galáxia. KOS-MOS é a personagem que não pode sair do seu grupo.

PRÓLOGO

SECTOR 5

Primeiro Andar – Destrua a barreira e depois ataque os pilares para abrir o caminho. Basta seguir em frente destruindo os objetos. Ao chegar ao primeiro terminal, destrua o objeto do meio primeiro, depois o de cima e, por fim, o inferior. Continue em frente até encontrar uma entrada à direita.



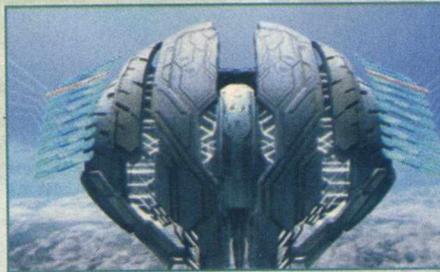
Desça destruindo os objetos para abrir caminho. Você atravessará todo o complexo para sair no mesmo lugar em que começou a descida. Entre pela porta à frente. Para desativar o sistema, acerte os controles na mesma ordem que eles piscaram.

Segundo Andar – Siga pela esquerda e ignore o inimigo para encontrar um item. Volte e ataque o guardião. Continue pela direita para destruir mais plataformas e encontrar mais itens. Volte e continue até o próximo inimigo. Siga pela esquerda para chegar ao próximo teleporte.

Terceiro Andar – Aqui você precisa acionar os switches para criar as passagens. O primeiro levará você até o Update File #1 e ao próximo switch. O segundo abre o caminho sul, que leva você até um item e ao terceiro switch. Volte e pegue o caminho à esquerda, continue até que o caminho se divida, pegue a esquerda subindo até o quarto switch. Depois volte e siga pela direita até a saída.

Quarto Andar – Siga em frente até encontrar os obstáculos. Pancada neles para descobrir uma trilha de minas. Depois de derrotar o inimigo, a porta se abrirá novamente. À frente, você verá a saída, um tesouro e um caminho circular. Primeiro, siga em frente até mais um inimigo, depois de vencê-lo pegue o tesouro no baú. Volte e siga pela trilha circular até a porta no final da sala.

Quinto Andar – Antes de ativar o console central, você precisa desativar os secundários. Siga até os teletransportes à esquerda e à direita e acesso os terminais. Depois, desative o console mais ao norte e acesse o terminal central para ser levado ao mainframe, em que você enfrentará sua primeira grande batalha.



SIGDRIFA

O inimigo é fraco. Ataque até que ele fique Break. Ele tentará usar a mesma tática em um dos seus personagens. Fique atento ao HP de seus personagens e você vencerá facilmente a luta.

PRAIA PEDEA

Siga o caminho até a praia. Bata nos coqueiros e nos coconuts que caem para receber itens. Atravesse o mar e suba a montanha para encontrar uma pedra que pode ser destruída. Dentro da água, suba na segunda rocha e acerte o pilar para receber o Decoder #8.



Volte até a praia e pegue o caminho à esquerda até a cabana para receber uma mensagem.

CAPÍTULO 1

Pegue a pipoca. Você lutará pela primeira vez com seus ES, também conhecidos como armaduras de combate, mechs ou robôs gigantes com armas destruidoras. Mas o capítulo tem apenas duas batalhas.



ES LEVI

A batalha contra o Coronel é um tutorial de combate com ES. Use seus ataques mais poderosos sem se importar em economizar Animas. Se você perder, tente novamente, mas preste atenção às instruções. A luta termina rapidamente. Três Animas terminam com o combate.

CAPÍTULO 2

FIFTH JERUSALEM

Chegando à plataforma orbital, siga para a esquerda e desça até o planeta. Vá para a direita para sair do elevador orbital. No mapa da cidade, desça até encontrar o Primeiro Distrito. Entre no Café à esquerda e destrua todos os balcões para pegar os itens. Saia do café e siga em frente. Ao chegar à próxima rua, vire à direita e suba as escadas. Pegue os itens da área e volte até a entrada do Hotel. Destrua as malas para receber o Segment file. Entre no Hotel e suba as escadas.

Depois de conversar com Allen, pegue os objetos do lobby e fale com Hermi. Antes de subir vá até o parque para conversar com Paola. Volte ao hotel e suba até o quarto 701. Depois do vídeo, atenda a chamada e siga até o café. Após mais uma cena, desça ao lobby e saia do distrito. Siga pelo leste até a área de teste. Entre no transporte e ande até a porta a esquerda para começar a demonstração.

Quando a demonstração acabar, saia da sala e entre pela porta antes bloqueada pelos guardas. Atravesse a sala até a saída esquerda. Pegue o transporte até o setor 7 e siga para a direita até chegar ao laboratório Vector. No caminho, você encontra uma escada escondida que leva a uma switch. Aperte. Não acontecerá nada, por enquanto. Desça o elevador e entre na primeira porta à esquerda. Depois da cena, volte até o primeiro distrito. Se quiser uma boa armadura de graça, ande até o parque e converse com Isakios para descobrir o password do café. Vá até o café e diga o password. Depois, destrua o prato de comida de Kesar e saia do café. Entre novamente no café e converse com ele. Pegue a armadura e volte ao hotel.



Após a noite com Allen, sem contato físico, ande até o elevador espacial e volte ao space-port. Siga à direita até a nave. No hotel, não saia junto com Allen. Depois de mais cenas, você estará na entrada da fábrica. Quando estiver pronto, entre no carro. Pegue o caminho à esquerda e depois a norte. Desça até encontrar uma plataforma à sua direita. Atire para que ela se mova.

Depois, siga para o sul descendo as escadas. Continue pelo caminho até encontrar outra plataforma e atire nela. Volte até a entrada e pegue o caminho que se abriu à direita. Siga em frente até encontrar as escadas ao norte.

Ao entrar na sala do transporte, vá para o norte para pegar o baú. Depois entre no transporte. Continue em frente até a sala de Juli e pegue o Decoder #4. Siga para a sala de observação mais à esquerda, onde você assistiu à KOS-MOS apanhar, e pegue o tesouro. Volte e entre na sala protegida por um robô. Atravesse para a direita, até o próximo terminal de transporte, e pegue o número 5.

Aproveite para salvar o jogo antes de embarcar. No setor 5, entre no elevador a oeste e depois pegue a porta à esquerda. Siga pela plataforma até chegar ao corredor. Continue em frente até encontrar uma porta ao norte e um elevador. Primeiro, entre pela porta e acione o sistema, depois volte e tome o elevador.

Desça as escadas e fique na frente dos pilares. Você precisa posicioná-los para que eles formem uma passagem. Quando você acerta um, todos os pilares ligados a ele também giram. Primeiro acerte o terceiro pilar, depois o segundo, em seguida o primeiro e por último o quarto.

Siga para a direita e entre pela porta ao norte para apertar mais um switch. Volte e entre na plataforma. Atravesse para a esquerda e suba no elevador. Siga até encontrar o elevador que antes estava desativado. Desça por ele para pegar um tesouro, depois suba novamente e continue à direita. Ao norte estará a porta Segment Address #4, abra para pegar uma arma poderosa. Continue para a direita e entre na primeira passagem norte para encontrar a área onde você apertou o switch após a demonstração. Aperte o switch na esquerda para pegar um tesouro.

Continue subindo a escada. No alto do laboratório, antes de seguir para a direita, pegue o baú na parte superior do laboratório Vector, à esquerda. Desça as escadas, no leste, e aperte o switch para abrir a porta. Salve o jogo e pegue o elevador.

Siga o menino a leste, pela ponte. Ao chegar à área de carga, destrua os objetos para andar até a saída ao norte da sala. Após a cena, destrua mais objetos para seguir à saída. Acione o elevador e suba. Salve o jogo e saia da sala. Você será perseguido por vários ES, corra loucamente sem parar ou terá de enfrentá-los. No final de sua fuga, prepare-se para seu primeiro combate real.



ALUDRA CALF

Seu primeiro Gnosis do jogo e talvez o mais feio de Xenosaga III. Aludra tem muitos pontos de vida, mas seus ataques não causam danos elevados. Nunca deixe um personagem com menos de 200 pontos de vida para não ser surpreendido. Quando o Boost de Aludra estiver completo, ele revidará qualquer ataque com um contra-golpe muito forte. Ele é vulnerável a ataques de beam



CAPÍTULO 3

Você está pela primeira vez no Elsa. Finalmente uma chance de descansar. Aqui, você pode comprar itens na placa giratória azul, salvar na amarela e entrar no EVS pela verde. No EVS, você pode revisitar qualquer área em que já tenha estado no jogo procurando tesouros que tenha perdido ou enfrentando inimigos novamente. Você pode ir até Pedeia Island para pegar o swinsuit de Shion em sua cabana e depois seguir até a ilha que fica do outro lado do mar.



Suba o caminho à direita, até encontrar uma rocha que pode ser destruída. Entre e fale com o macacorro-coco. Siga para a direita e encoste na cadeira reclinável para descer. À direita você encontra o Update File #2 e à esquerda o Segment Address #3. Mas, antes de fazer qualquer coisa, converse com o coelho Duracell para receber um item.

Depois, explore a nave. No quarto masculino você encontrará um item, mas só poderá entrar no quarto com um líder masculino (mude o líder do grupo na opção Formation, do menu). No primeiro andar da nave, você encontra o Segment #9. Converse com o Professor e desça até o hangar para descobrir o Segment #14. Se tiver algum Decoder, aproveite para explorá-lo pelo circuito verde. O capítulo começa com os ES, por isso gaste seu dinheiro primeiro comprando itens para eles. Quando estiver pronto, vá para o hangar. Pegue o elevador no andar principal da nave para sair da Elsa.

CONTINENTE FLUTUANTE (FLOATING LANDMASS)

O caminho fora da nave é linear. Os besouros gigantes não têm muitos HPs e são destruídos com 1.000 pontos de dano. Siga em frente enfrentando os inimigos e destruindo os obstáculos no caminho. Quando encontrar o primeiro Geocrystal, vire à esquerda e suba, até chegar ao segundo Geocrystal. Empurre a geleca rosa para descobrir como destruí-los.

Continue subindo até o save. O caminho à esquerda estará bloqueado. Entre na caverna ao norte. Vire à esquerda e só pare na última entrada. Suba até o final para achar um tesouro. Desça e entre pelo outro caminho. Suba novamente até o topo para empurrar

um Geocrystal. Volte até a base e pegue o caminho do meio. Siga sempre em frente, descendo e depois subindo até encontrar uma entrada à esquerda. Você acha outro Geocrystal, mas ele não cairá no local certo. Continue seguindo o caminho até, finalmente, achar o último Geocrystal. Empurre o crystal para destruir a pedra rosa que bloqueava o seu caminho. Agora, é só voltar todo o caminho... Após voltar ao save, vá pelo novo caminho aberto até a caverna.

ES NEPTALI

Os ataques de Nephtali causam entre 1000 a 3000 de dano em um ou todos os ES. Além disso, o medidor de Anima pode aumentar ou diminuir em cada rodada. Comece o combate com o medidor no máximo para tirar metade dos HPs de Nephtali na primeira rodada. O Anima de Nephtali causa 10000 de dano. Fique com seus HPs sempre no máximo.

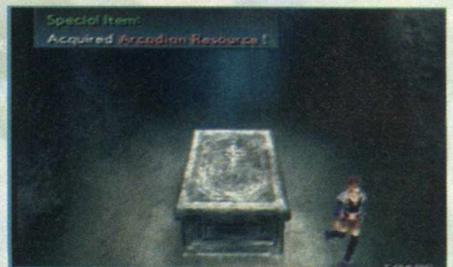
TEMPLE OF THE ANCIENTS

Entre no Templo dos Ancients e entre na primeira plataforma. Os Goblins são os principais inimigos no templo. Eles causam bastante estrago e tem muitos HPs. Os outros inimigos podem petrificá-lo ou causar dano de veneno. No segundo andar, destrua os objetos no canto e suba na plataforma no final da sala. No terceiro andar, siga para a esquerda e aperte o switch para mover as passagens. Destrua o cristal azul à esquerda e continue até o segundo switch. Ande até a última passagem e siga para oeste até o tesouro. Depois, volte para apertar o terceiro switch. Destrua o cristal na direita e desça até a plataforma.

Aperte o switch e siga o caminho à esquerda até Update File #14. Volte e acione o switch novamente. Destrua o cristal à direita e continue até o segundo switch. Vá para a esquerda até o cristal e o novo switch.

Volte até o meio da sala onde está o quarto switch e acione-o para habilitar a passagem à direita. Destrua o cristal no canto leste da sala e acione o switch no noroeste. Não se esqueça de pegar o Decoder #1 (ele fica no 2º andar, mas só pode ser recolhido depois de acionar o switch). Os últimos dois andares são lineares. Suba até chegar ao save. Depois, continue pelo buraco na parede.

Ao sair da caverna, destrua o túmulo noroeste e entre na passagem para descobrir um tesouro. Volte para fora da caverna e siga até o norte. Entre no caminho bloqueado pelas pedras. Destrua o túmulo no final e desça as escadas. Siga em frente até encontrar o túmulo. Abra a passagem pela parede e continue em frente. Pegue o item sobre o túmulo e comece a voltar para a caverna.



T-ELoS

T-elos usa ataques poderosos, que causam mais de 300 de dano em todos os personagens. Ataque sem parar e tente colocá-la em Break. Quando ela esti-

ver com poucos HPs, aumentará a velocidade de carga do seu boost. Não deixe que ela carregue o boost para usar seu ataque.



CAPÍTULO 4 FLORESTA

Na floresta, o grupo encontra inimigos simples, com poucos HPs. Ao norte do local em que Shion acordou, as plantas podem ser destruídas para mais itens. Desça para o oeste até chegar ao save. Aproveite para salvar e comprar novos itens. Na esquerda do mapa, existe um caminho escondido por plantas que leva para um tesouro. Depois, siga o caminho montanha acima destruindo as pedras para encontrar mais itens. Ao chegar ao segundo inimigo, destrua a rocha no canto inferior para abrir uma passagem até mais um tesouro.

Volte para o caminho principal e continue em frente. Ao subir a montanha, fique atento às pedras à esquerda, que podem ser destruídas. Chegando ao topo, abra caminho pelas rochas, à esquerda, para chegar do outro lado da montanha.

Seguindo em frente, você chegará a um tronco ligando dois penhascos. Só destrua os obstáculos no caminho ou você poderá perder um tesouro no meio do tronco. Você verá um tesouro, mas não poderá alcançá-lo. Desça pelo tronco paralelo a ele e destrua os dois galhos na frente do tesouro, mas não o galho abaixo dele. Volte e pegue o tesouro. Chegando ao save, desça e passe embaixo da cachoeira para pegar outro tesouro.



Volte ao save e siga para direita. Após a cena, continue em frente até mais um tesouro, Update File #06. À esquerda do baú, destrua as plantas até ficar sobre um ninho. Ataque-o e pegue os ovos. Continue descendo pelo caminho à direita até a igreja.

Após a cena na igreja, siga o caminho à esquerda para entrar no mapa do planeta. Pegue a estrada para o sul até a mina. Na mina, entre na casa à esquerda e destrua o baú para pegar um item. Use os controles do gancho na direita, pressionando o botão quando ele estiver totalmente esticado para destruir os caixotes e pegar mais um item. Depois, entre na mina.

DABRYE MINE

Os inimigos da mina gostam de atacar até deixar um personagem em Break. Primeiro, desça pelo caminho à esquerda para achar um tesouro, depois siga pela direita. Antes de entrar na próxima área, destrua o pilar no canto esquerdo. Ataque-o até que ele vire um cristal azul. Desça até sua base e ataque para destruí-lo. Na próxima área, destrua todos os pilares azuis e desça até chegar ao save. Use a corda para chegar à saída da mina.

MAY E LEUPOLD

Os ataques mais poderosos são de Leupold. May tem Techs e Ethers de suporte, usados quando eles estão com poucos HPs. Quando Leupold fica desabilitado, May usa ataques que causam mais de 400 de dano e deixam o personagem em Break automático. Depois do combate, continue em frente e pegue o Update File #07, antes de entrar na Elsa.



CAPÍTULO 5

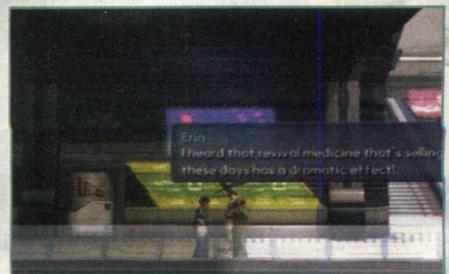
Depois de acordar, desça para B1 para assistir a uma cena. Antes de seguir para Miltia, aproveite para fazer compras e pegar todos os itens dentro da Elsa. Quando terminar, saia do Elsa e passe pela caverna. Pegue o caminho ao oeste para Miltia. Antes de entrar na cidade (seta vermelha), procure os dois baús a direita. Um deles estará protegido pela password 5150.

MILTIA

No canto direito está o Challenge Cupom. Escolha os números 68, 37 e 12 para receber um prêmio nos próximos capítulos. Atrás da carrocinha de sorvete, existem três pilares vermelhos. Suba neles e destrua os objetos. No pilar do meio, bata no voyeur. Continue até chegar à entrada do prédio à direita. Suba as escadas até o baú, com Update File #08, e continue até a cobertura. Use uma armadilha para prender o gato e pegar o balão. Depois, siga para a esquerda.

Destrua os objetos no caminho e converse com os civis. Procure nas latas de lixo o Federal Report #2. Continue à esquerda até chegar à rua. Desça as escadas até encontrar uma porta no norte. Destrua e siga dentro do prédio até outra porta. Destrua o console para descobrir outro Federal Report #1. Volte e suba as escadas e entre no portão ao norte, protegido por dois guardas pensadores. Desça as escadas à direita e destrua os objetos, para achar o Federal Report #6.

Aqui existe a única aventura opcional que você não pode fazer depois, Seven Moons. Primeiro se aproxime de Andy, o rapaz sentado no banco, e converse com ele. Depois, desça e fale com Erin e Julia, as duas fofoqueiras que ficam na parte inferior da estrada.



Suba, passe pelo portão, desça as escadas e fale com Lodge, ao lado do local em que você encontrou o Federal Report #6. Volte e fale com Andy mais uma vez e corra para Lodge. Volte para Andy e para terminar fale com Lodge. Você receberá a Prescribed Copy. A vantagem é que você poderá comprar Seven Moons até o final do jogo, senão só até o 7º capítulo. Mas não é só isso! Com a autorização você terá itens adicionais para comprar no capítulo 9. Em seguida, siga para oeste até chegar novamente no mapa da cidade, então siga para o hospital.

ACUTE NEUROSIS TREATMENT FACILITY

Dentro do hospital, destrua os objetos, entre eles a luminária para pegar itens. Em seguida entre pela porta à esquerda, que leva até o elevador. Siga até o 4º andar, entre na primeira porta ao norte e use o console. Depois, entre na segunda sala ao norte. Após a cena, saia da sala para mais uma cena e volte para o laboratório de Mizhari. Pegue o elevador até o 5º andar. Entre na segunda sala, pegue o Update File #09 e acesse o terminal. Saia e siga para a última sala do andar. Depois da cena, saia do hospital e siga para Miltia.

CAPÍTULO 6

Antes de relaxar no fliperama, aproveite para visitar May na entrada da mina e receber o Decoder #15. Você também pode usar o gancho para pegar quatro itens. Para destruir as caixas azuis, estique ao máximo o gancho. Para destruir os caixotes amarelos, estique até o meio, e para as vermelhas estique muito pouco. Depois volte para a nave e coloque suas fichas no fliper, HaKox. Finalize o 1º nível para receber o Decoder #2 e prêmios. Ao terminar uma nova luta começa.

VOYAGER

Voyager ataca para 400, 500 pontos de dano o personagem com menos pontos de vida. Use ataques de fogo para causar danos extras. Voyager tem muitos HPs e quando estiver perdendo levantará uma barreira contra ataques físicos. Mude para personagens que tenham ataques Ether. Voyager pode causar até 1.000 de dano com seus ataques mais fortes e deixar todos com poison.



LABYRINTHOS

Depois, saia da nave e siga para o hospital. Ao voltar para a cidade, pegue os dois baús na direita do mapa (se ainda não os pegou no capítulo anterior). Agora você já sabe o password 5150. Entre no hospital e siga para Labyrinthos (entrada do meio). Os inimigos aqui gostam de atacar o personagem mais fraco para deixá-lo em Break ainda na primeira rodada. Tente atacá-los por trás. Ao terminar sua conversa civilizada com os guardas, vire à esquerda e destrua os objetos no canto do corredor. Volte e pegue o caminho da direita. Faça a volta completa até chegar à grade. Destrua o objeto à esquerda para descobrir o Segment #15 (O Decoder está com May). Agora entre na porta do meio.



Ande até a barreira e destrua os objetos à esquerda. Siga à direita e derrube a parede. Entre no duto e siga para a direita. Após a cena, continue pela porta norte até chegar ao save. Você não poderá usar o elevador. Abra a porta à esquerda e siga o corredor até a porta com guarda. Entre e pegue os dois tesouros, saia e continue até o elevador. Desça e entre na primeira sala do andar. Pegue os tesouros e saia pela saída oeste. Volte e entre na sala à esquerda, o guarda estará ocupado para notá-lo. Destrua os objetos na sala e pegue os itens, Update File #10, mas quando destruir o maior contêiner o guarda acordará. Saia e siga o caminho ao norte até o final do corredor. Do lado de fora, siga para o sul até o tesouro e depois até a porta ao norte.

Primeiro, destrua mais objetos na primeira entrada. Depois siga até os contêineres explosivos. Seu objetivo é empurrar um contêiner até o quadrado verde, na frente da porta bloqueada no oeste. Quando você acerta um contêiner, os outros próximos se movem. Primeiro destrua o contêiner mais ao norte. Ele se moverá para o sul. Em seguida, destrua o contêiner que se mexeu quando você acertou o primeiro. Três contêineres ficam lado a lado no canto esquerdo. Destrua o mais ao sul, depois o do meio para empurrar o último até a área verde e finalmente destrua-o para pegar o baú. Volte ao terminar e comece novamente o processo. Destrua o contêiner mais ao norte mais uma vez. Depois ataque o contêiner mais à esquerda da terceira fileira para empurrar o contêiner que você mexeu primeiro para o canto direito. Acerte o contêiner mais ao sul da fileira do canto direito e, para finalizar, destrua



o contêiner na área verde. Siga pela direita para mais uma cena.

Continue pela direita, destruindo os boxes no caminho até outra cena. Quando a cena terminar, pegue o cartão sobre o console e siga para oeste até chegar novamente ao save. Use o elevador para descer. No andar subterrâneo, continue ao norte até chegar ao transporte. Antes de descer, pegue a plataforma à esquerda e ataque os boxes. Depois, entre no transporte.

Ao chegar, destrua as caixas no canto direito e entre pela porta ao sul. A sala a seguir tem quatro inimigos, dois de cada lado, mas os itens estão escondidos apenas nos objetos à esquerda. Desça pelo elevador no final da sala. Depois entre à direita e siga até chegar aos andaimes sobre o laboratório. Ande neles até uma porta. Aperte o switch e suba. Continue até mais uma cena e depois siga para a direita.



Após recuperar seus ES, entre no elevador à esquerda. Siga para o norte e depois vire à esquerda. Atravesse os hangares destruindo os objetos até chegar ao save. Compre novos equipamentos para os ES (não esqueça de comprar um D-KILL-R para cada ES) e depois suba a rampa. Primeiro siga pela direita até o item. Volte e pegue o caminho do meio. Depois vire na primeira esquerda para um novo item. Volte e siga pelo meio.

OMEGA UNIVERSITAS

Omega usa Revenge para contra-atacar seus golpes, por isso compre D-Kill-R antes do combate. Seus golpes ficam mais poderosos à medida que seu HP diminui. Seu golpe Martial II pode causar até 12000 de dano, por isso fique sempre com seus HP bem alto.

CAPÍTULO 7

Explore o EVS para abrir mais Segments com Decoders. Quando estiver pronto, vá para Miltia. Logo na entrada destrua as plantas à esquerda para achar uma passagem subterrânea. Entre e use o console para mudar entre os três tipos de chafariz para que um item pule do alto das águas. Depois, confirme o resultado da loteria. Se você apostou certo, receberá 80000. Continue até a entrada do hospital.

LABYRINTHOS

No hospital, desça até Labyrinthos. Entre pela passagem ao norte, que antes estava fechada, para pegar um tesouro. Pegue o caminho à esquerda até encontrar outra porta ao norte. Entre e vire à esquerda pela passarela para entrar no duto. Passe por ele e depois vá ao norte para chegar na porta 13.



Entre na porta 13 e siga para o sul, até chegar a uma sala com escadas para baixo e uma porta à esquerda. Destrua os objetos para descobrir o Segment #5. Siga para o oeste até o save. Volte e desça as escadas, no final do corredor à esquerda, destrua os objetos para descobrir uma porta que leva a um baú. Continue pelo corredor ao sul até uma nova sala. Entre em todos os corredores para pegar os itens, entre eles o Decoder #13 e depois suba a escada à direita. Siga pela porta sul para começar uma cena. Continue até chegar do outro lado do save. Entre nos corredores à direita e destrua os objetos para pegar a Staff Key. Volte para a porta bloqueada e acione o console. Entre na sala Staff e pegue o item. Volte para a sala do console e entre na porta a direita.

PELEGGRI

Ex-namorada... Perigo à vista. Ataque os soldados primeiro. Pellegri começa com ataques fracos. Use Break contra ela. Quando ela perder metade dos HPs atacará com seu Boost que causa 1.000 de dano. Depois que ela perder mais HP, dará quatro ataques consecutivos e seu boost ficará mais poderoso. Aca-be com ela antes que possa eliminar um personagem com apenas um boost.



MILTIA

Ainda fora do hospital, destrua os objetos para achar o Federal Report #4. Depois, siga em direção a cidade (se quiser, volte para o hospital e salve o jogo). Ao final da cena, atravesse o portão ao norte até a rua. Desça pela esquerda e destrua os novos objetos, suba e entre na rua que antes estava fechada. Ataque os carros em cada lado da estrada para mais itens. Depois, continue para a direita. Antes de seguir para o transporte, suba a plataforma e destrua o objeto no meio. Continue e ataque os soldados. Destrua o transporte para receber Federal Report #3 e continue para a direita.

A rua principal está destruída, você precisa andar entre os destroços. Entre os primeiros destroços, à direita, está um soldado escondido. Fale com ele para receber Federal Report #5. Vá até a outra entrada para encontrar um tesouro. Aproveite para salvar o jogo e comprar equipamentos novos na loja de Miltia. Depois, siga pela saída à esquerda até a igreja. Você lutará com alguns Reilians antes da luta de verdade.

VIRGIL – BLUE TESTAMENT

Esta talvez seja a batalha mais fácil até agora. Seus ataques causam pouco dano, 400-500. Quando Virgil estiver com metade dos HPs, ele vai aumentar seu poder de ataque, use seus Ether para desabilitá-los. Cuidado com o Boost dele. O ataque tira 70% ou mais dos seus HPs e deixa seus personagens em Break. Virgil também usa ataques que impedem seu personagem de usar Tech. Basta usar seus Ether (Refresh) para voltar ao normal. Virgil toma dano extra de fogo.



TUNNEL

Siga em frente destruindo os objetos no caminho. No primeiro túnel, aperte o switch à esquerda para acionar a máquina e espere o box chegar até você para destruí-lo. No segundo túnel, aperte o primeiro switch na direita. Quando o contêiner chegar ao segundo switch, aperte-o e espere a caixa chegar ao final do corredor para destruí-la. Continue em frente até sair do túnel.

Vire à direita e suba a rampa. Em seguida, desça a rampa a oeste até encontrar o Federal Report #7. Volte e continue à direita. Quando chegar ao ponto em que a grade está destruída e você pode entrar novamente na rua, não siga para o sul, vire à esquerda. Destrua os carros até chegar ao tesouro à esquerda. Exatamente à direita dele está o Federal Report #8. Volte e siga para o sul.

ACUTE NEUROSIS TREATMENT FACILITY

Primeiro vá para a esquerda. Destrua o automóvel bloqueando o estacionamento e entre. Destrua o transporte e pegue o item. Volte e entre no hospital. Aproveite para salvar e vá até o elevador. Volte até a escada, no canto esquerdo do salão principal. Suba as escadas até chegar ao incêndio, que pode ser apagado destruindo o sistema de água acima dele. Entre no 2º andar.

Destrua a luminária para descobrir um baú. Siga pelo corredor e entre na primeira porta. Se você tiver os 8 Federal Reports, você recebe o Decoder #7 de Lória. Ao sair da sala, destrua o objeto na parede para descobrir o Segment Address #7. Destrua a barreira e os inimigos ficam paralisados. Entre na segunda sala para salvar o cientista. Veja o vídeo no console (os modelos berserkers são DS2000895, DS1001907, DZ20000430, DZ1006458). Pegue o caminho sul e suba para o 4º andar.

Atravesse o corredor e entre na porta ao norte. Os tubos de Reilians podem ter Berserkers ou normais. Os normais dão um prêmio por serem libertados. O terceiro Realian da primeira fileira é o único bom. No lado esquerdo da sala o Realian do meio é o normal e no centro o segundo, mas destrua os dois tubos no meio para pegar o tesouro. Saia pela porta oeste da sala e atravesse para a sala ao sul. Salve o cientista

e pegue o Decoder #5 no baú (se demorar o cientista morre e você perde o item). Volte até o corredor central e siga até o oeste (as salas têm apenas inimigos). Aperte o switch perto do elevador e desça as escadas para mais um baú.



Depois, suba até o 5º andar. Acione o console para abrir a porta e você será atacado por Gnosis. Entre na primeira porta para destruir o computador e finalmente pegar o baú. Mais dois Gnosis entram na sala. Para enfrentar seu inimigo da fase, siga o corredor.

27-SERIES ATHRA

Se Virgil foi fácil, os Athras são mais fáceis ainda. Use seus Boosts e ataques mais poderosos eliminando um por vez para terminar o combate em poucas rodadas. Eles gostam de atacar quem estiver com Break alto para paralisar um personagem. Depois do combate, vem uma cena emblemática... Agora você entenderá por que tanta reclamação com a falta de sangue.

CAPÍTULO 8

O final está próximo. Explore o EVS e abra os Segment Address que você já tenha o decoder. Além disso, vá até o console no B1 e leia todos os 8 Federal Report para receber Update File #3. Também é uma boa hora para visitar o Floating Landmass. O Decoder #1 é muito fácil de perder, ele está no segundo andar do Templo of Ancients, no canto esquerdo, mas só fica disponível depois de acionar o switch no 4º andar.



Depois de pegá-lo, volte até a entrada do templo e tente descer no pedestal. Com a Arcadian Resource você consegue. Se quiser saber como enfrentar essa "Quest Opcional", veja a seção especial: Templo Subterrâneo. Quando já tiver feito tudo o que quiser, fale com o capitão para começar o ataque a Merkabah.

MERKABAH

Quando chegar dentro da nave, entre pela porta ao norte. Na sala a seguir você verá um ES. Não seja machão: vire à esquerda e destrua o objeto para dar a volta. Pegue o tesouro no baú e ataque as sentinelas nos dois cantos da sala. Depois, ataque a sentinela central por trás. Siga pela porta ao norte. Na sala do reator, entre pela porta à esquerda. Suba para a pri-

meira plataforma, atravesse-a e suba para pegar um baú. Volte e suba para a segunda plataforma, destrua o objeto e suba mais uma plataforma. Suba mais uma plataforma e siga pelo caminho à esquerda. Continue até voltar à sala central. Acione o switch e desça pela porta à esquerda. Continue até voltar ao primeiro andar do reator e entre na porta central.



Fora do ES, continue até a plataforma para subir. Aqui você pode escolher entre seguir para o sul ou norte. Primeiro, vamos para o sul. Na segunda entrada à direita, converse com um guarda que perdeu a coragem. Continue ao sul e destrua as quatro travas. Agora, volte para o centro e siga para o norte. Na segunda entrada à esquerda está o Decoder #10. Destrua as travas do norte e desça. Suba no ES e pegue novamente a porta esquerda. Suba até o alto do reator (seguindo o caminho pela terceira plataforma da porta esquerda) e tente usar o switch.

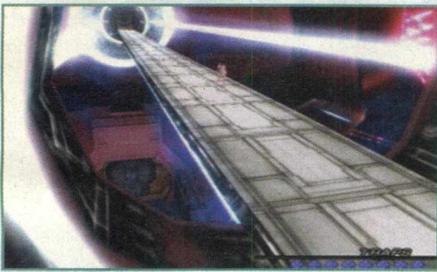
Use a plataforma à esquerda para descer até o 1º andar e entrar novamente no reator. Suba e siga ao norte até a porta aberta. Continue em frente até o console para começar a maratona de Shion. Acione o console para desbloquear as passagens do 5º andar. Volte ao seu ES e suba ao 5º andar. Pegue a entrada à esquerda, que antes estava bloqueada. No caminho, lembre de destruir todas as caixas. Pegue o elevador para o 2º andar e volte à sala central do reator. Siga até a porta ao norte e destrua todos os circuitos.

Existe uma porta ao norte, mas você não pode entrar nela por enquanto. Volte e pegue a porta à direita para usar o elevador e subir até o 3º andar. Continue e pegue novamente o elevador para o 4º e depois para o 5º andar. Agora volte ao 1º andar e entre, mais uma vez, no reator com Shion.

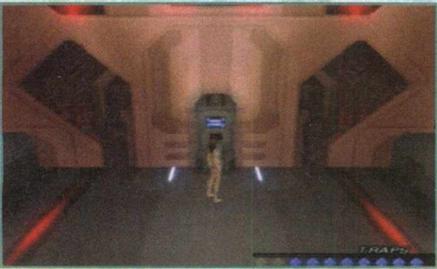
Suba o reator e entre no caminho ao norte até a sala do console. Agora, você deve destruir todos os circuitos das salas à frente. Primeiro, entre nas portas direita e esquerda. Volte à sala central e pegue a porta noroeste. Continue seguindo até achar uma sala com duas portas, norte e sul. A porta ao sul leva ao Decoder #12.



Por fim, volte à sala central e pegue a entrada nordeste. Seguindo para a direita, você encontra o Segment Address #11. Quando estiverem destruídos todos os circuitos, ainda na porta nordeste, ande para a esquerda até chegar à saída. Continue em frente até o core.



Você estará de volta ao Elsa. Aproveite para abrir o Segment Address #12 no Floating Landmass e Segment Address #10 no CAT Testing Ground. Também, tente vencer os novos níveis do fliperama para ganhar itens. Além disso, lembra-se da porta fechada no Merkabah? É o tesouro de que o soldado covarde falou. Agora você pode abri-la. Entre na EVS, siga até o reator com seu ES, entre nele com seus personagens e suba até o core. Ande até o final da sala e acione o switch. Volte para os ES.



Suba até o quinto andar e pegue a porta à esquerda para descer até o 2°. Entre pela porta ao norte e continue até a entrada secreta. Você encontrará o Update File #11. Depois, volte para o Elsa e fale com o capitão para continuar sua aventura.

DURANDAL

Ao chegar, você pode usar o transporte para ir a qualquer área da nave. Primeiro, visite o Park para descobrir o Segment Address #6. Depois vá para a área residencial. Hora de bancar o Thief. As portas dos quartos estão travadas. Você precisa acionar o sistema central para abri-las. Vire para o norte na primeira oportunidade e depois à direita. Suba as escadas e siga até o final para encontrar o terminal. Desative as travas.



Todos os quartos têm uma configuração igual, com uma mesa, dois armários e duas plantas que podem ser destruídas, mas só existe tesouro no segundo quarto no canto noroeste e no quarto mais sudoeste da seção. Porém existem itens escondidos nas luminárias dos corredores. Desça até a entrada principal (onde está escrito Durandal no chão) e siga para o sul. Vire à direita e entre na sala para encontrar Mary. Saia e siga pelo oeste até encontrar as escadas. Desça para mais uma cena. Agora, vá para Bridge e pegue o Update File #12. Depois siga para Isolation.

CITRINE

Os inimigos vão ficando mais fracos à medida que o jogo avança. Os primeiros ataques de Citrine causam apenas 500 de dano, pouco para esta fase do jogo. Cuidado com o Revenge dela. Quando Citrine estiver ferida, começará a usar Boost e ataques que deixam os personagens Break, mas o dano ainda será baixo. Depois que Citrine estiver com menos da metade do seu HP, ela usará seu poder Seal of 666 deixando seus personagens com 666 HPs. Não ataque, cure os personagens na primeira oportunidade, pois o próximo ataque de Citrine causa 666 de dano. Use ataques de Break para deixá-la paralisada. Continue até terminar o combate.



Depois do combate, você estará de volta ao Elsa com a Key of Weapon of Development. Para enfrentar um inimigo adicional, veja a seção Omega Universitas, mas você ainda não tem poder para vencê-lo. Compre os novos itens e, quando estiver preparado, fale com o capitão.

ABEL'S ARK

A região é dividida em várias ilhas. Para se mover, ataque os cristais. Seu ES será teletransportado para outro cristal. Os inimigos mais perigosos são os dragões (Ashmed Bapus), que bloqueiam grande parte do dano. Ao sair da Elsa, siga o caminho até o primeiro cristal. Na próxima ilha, o caminho é reto, continue até o cristal.

Agora você encontra a primeira divisão. Vire à esquerda para um tesouro. Volte e acerte o cristal à direita. Siga o caminho até o cristal, não vire ainda, para outro tesouro. Agora sim, volte e siga pelo outro cristal. Continue pela direita para mais um baú. Depois, volte e siga pelo caminho à esquerda.

Chegando à próxima ilha, continue até o próximo cristal. O caminho agora é linear até o save. Você está no core da nave. Para continuar você precisa desativar as quatro esferas. Cada esfera leva a uma dimensão diferente, com um inimigo poderoso no final do caminho, mas cada chefe deixa cair um item primordial para os ES. Você pode escolher a ordem, mas cuidado com os inimigos, que estão muito mais fortes. Para entrar em uma esfera basta se aproximar dela.

ESFERA VERDE

A Verde leva a um grande pilar laranja. Para sair, você deve ativar o cristal de teletransporte, mas ele está abaixo da água. Você deve andar até o grande cristal no meio do pilar e bater nele. Cada vez que você bate, o pilar sobe. Faça o pilar subir ao máximo e depois desça correndo para ativar o cristal, antes que ele afunde novamente.

Você será teletransportado para outra sala, agora com dois pilares. O pilar da direita leva ao

Segment Address #2. Vá até ele primeiro. Repita a operação, atacando o cristal do meio para levantar o pilar e acessar o cristal. Depois de visitar o pilar da direita, faça o mesmo no pilar da esquerda.



NATUS GLACIUS

Glacius é do gelo. Seus ataques de gelo não causam dano nele. Ele faz poucos ataques, mas seus ataques podem causar 12000 de dano quando ele está com muitos pontos de vida e 20000 quando está com menos da metade. Guarde seus Animas para o final do combate. Ao vencer a luta, você será teletransportado para o core novamente.

ESFERA AMARELA

Atravesse com seu ES, destruindo os pilares para pegar itens. O único baú fica no canto esquerdo. Continue até o final e vire à direita para descer e encontrar o cristal.



Agora o labirinto fica mais complicado. O caminho está bloqueado por objetos amarelos e roxos. Os amarelos só podem ser destruídos por ES e os roxos por personagens. Use os cristais para mudar entre ES e personagem. Existem dois baús, mas eles só aparecem se você estiver na forma correta. O baú para ES está na terceira entrada para esquerda e o baú dos personagens está no canto superior direito. Para sair use o cristal no noroeste.

NATUS TELLUS

Tellus é um ES do trovão. Não use golpes de eletricidade. Os ataques de Tellus são patéticos para esta fase do jogo. Eles fazem 5000 ou mais de dano em todos os personagens e podem diminuir suas habilidades. Quando Tellus estiver ferido ele usará sua proteção para diminuir os danos físicos. Basta atacar com beam e outros ataques. Mais uma vez, quando terminar saia e entre em outra esfera.

ESFERA AZUL

O chão ficará girando empurrando seu personagem para um lado e para o outro. Se cair, você volta para o começo. Na segunda abertura à esquerda está o Decoder #14. Pegue o baú à esquerda do cristal antes de continuar. Agora o caminho está escondido, você precisa entrar no quadrado para que ele apareça.



A primeira sala é quase linear, siga até o cristal.

O caminho da segunda sala é mais complicado, com muitas voltas. A saída está no cristal ao norte, mas não esqueça o baú no noroeste e do cristal a leste, que leva você até o Segment Address #13. Quando estiver pronto siga para o cristal ao norte.

NATUS LUMEN

Lumen é o ES da energia (Beam). Seus ataques de energia quase não causam dano nele. Os golpes de Lumen não são fortes, até que ele entre no modo Sniper, quando eles quase dobram de valor. Não deixe que seus ES fiquem com menos da metade dos HPs quando ele estiver em Sniper.

ESFERA VERMELHA

A última esfera. Atravesse a primeira ilha para chegar ao cristal branco. Agora você tem quatro cristais coloridos. Primeiro use o branco para encontrar Update File #13. Em seguida, use o verde para chegar a outro item. Chegou a vez do roxo. Caminhe até o objeto amarelo a sua esquerda.

Ataque para que ele se mova. Volte, e entre no cristal amarelo. Ande até o final e acerte outro objeto amarelo. Volte, mais uma vez e siga pelo caminho roxo, até o cristal branco. Mais quatro cristais coloridos. Para atravessar, você precisa montar a ponte. Entre no cristal verde e empurre o objeto amarelo. Depois, faça o mesmo no amarelo e por último no branco. Use no cristal roxo e siga até o cristal branco.



NATUS FLAMMA

Flamma é o ES de fogo. Seus ataques de fogo não são eficientes contra ele. Flamma usa dois tipos de ataque. Os concentrados em um ES causam muito dano, mas o outro é o mais perigoso. Além do dano, ele envolve seus ES com mínas. Se você não desativá-las em três rodadas, elas explodem. Use Dwon Repair para eliminá-las. Depois de vencê-lo, volte ao Core, salve o jogo e se aproxime da estrutura central. Acerte ela até que uma luz preencha a tela.

YURIEV

Yuriev é apenas um aperitivo para o verdadeiro inimigo. Ele passa metade da luta usando Ethers que causam efeitos negativos (status) nos seus personagens.

Tenha alguém sempre com Refresh pronto. Use ataques de Break para deixá-lo paralisado. Quando o boost de Yuriev enche, Omega ataca. Tenha cuidado. Use seus ataques mais poderosos até derrotá-lo. Yuriev só aumenta seus poderes no final da luta. Guarde um Special Attack para esse momento.



OMEGA METEMPSYCHOSIS

O verdadeiro grande inimigo. Omega é muito poderoso, mas agora você tem seus Special Attack Level 3. Primeiro, Omega marcará cada ES com Seal para depois atacar todos com seu golpe poderoso. Quando estiver com metade dos HPs, ele começará a revidar seus ataques. Para evitar, use dois Special Attack em seqüência. Deixe o HP de seus ESs, sempre acima de 40000. Próximo ao final da luta, o poder de Omega aumenta e seus golpes podem causar 30000 em um ES.



CAPÍTULO 9

Último capítulo, hora de terminar todas as sidequests (aventuras extras) antes de continuar a aventura. No Elsa, aproveite para pegar o item do Segment Address #14, que fica no hangar. Chegou a hora de enfrentar os dois inimigos opcionais. O primeiro é Omega Universitas, no CAT Testing Ground. Verifique a seção Omega do detonado para dicas de como derrotá-lo. Ao vencê-lo, você recebe o Decoder #6.

Para enfrentar o segundo inimigo, você precisa do item no Decoder #6, além dos outros dois Erde Kaiser. Só siga se todos os personagens tiverem os três ataques Erde. Veja a seção Inimigos Opcionais - Erde Kaiser para dicas de como vencer o mais difícil inimigo do jogo, porém é melhor só enfrentá-lo quando estiver com todas as armas especiais. Assim que você derrotar Erde Kaiser receberá o Decoder #3. Pegue o item no Segment Address e abra o menu. Parabéns, Segment Files completos!

Após derrotar Erde Kaiser, Vá até o hangar e converse com os três operários. Você receberá KOS-MOS Swimsuit por ter completado os Segment Files, o item mais aguardado pelos jogadores homens. Ainda no hangar, converse com Valencia, o robô, para que ele transforme Heaven's Door em um item usável.

ULTIMATE WEAPONS

Hora de encontrar todas as armas especiais dos personagens. Passe pelo monitor ao lado do save para ser contactado por Miyuki. Ele pedirá um GeoCrystal para entregar a arma especial de Shion. O GeoCrystal fica no Floating Landmass. Ao derrubar os GeoCrystals, um deles se transforma em item e cai dentro da primeira caverna, onde está o Segment Address #12. Quando estiver com o GeoCrystal, passe novamente na frente do monitor. Depois, fale com o coelho gigante no quarto feminino e volte para o monitor.

Agora, você terá de encontrar o bichinho de Jr. Converse com o robô no quarto feminino da Elsa. Ele explicará que Alby ficou em Durandal. Visite a nave através do EVS. Siga até Dock para achá-lo, mas o bichinho vai fugir. Pegue o transporte para o Park para encontrá-lo, mas o safado foge de novo (se ainda não foi, aproveite para abrir o Segment Address #6). Procure no Park até achá-lo (ele está no canto direito), depois volte e fale com o robô novamente para receber Moon Bridge.



A arma de KOS-MOS está escondida no shop. Você precisa gastar 300000 para comprá-la. Difícil... A arma de Jr. pode ser a mais complicada ou divertida de conseguir. Basta vencer o nível Extreme de HoKok. Quem gostou do jogo se divertirá, quem não gostou deixará passar. Você ainda recebe a swimsuit de Ziggy ao vencer o nível Hard.

A próxima é a Legendary Sword de Jin. Compre VB-Down, mas não o equipe e verifique se você tem o item Prayer Beads. Se não tiver, ele está em Miltia, atrás do portão protegido pelo código 5150. Quando tiver os ingredientes, vá ao banheiro masculino e converse com Panache. Só não pergunte o que um robô que procura a espada lendária está fazendo no banheiro masculino... Panache, o robô estranho, fabricará a espada para você.



A arma de chaos é a que dá mais trabalho. Não é difícil, apenas demorado. Durante todo o jogo Adonis, o barman do Elsa, falou excessivamente, como todo barman, sobre sua pedra especial. Agora ele, finalmente, entrega a pedra. Vá para Abel's Ark e entre nas quatro esferas coloridas novamente. Continue até o final das esferas, onde você enfrentou os Natus, e observe a luz branca. Depois de visitar as quatro esferas, siga até o core e pegue God Breath.

A última arma é a de Ziggy. Você precisa de 99 Sephirothic Cane, mas esses itens só são encontrados em monstros na cidade de Miktam, dentro do core nas Underground Ruins, então você precisa esperar um pouco pela arma. Para tê-la, você precisa lutar até conseguir 99 Sephirothic Cane (somente dois tipos de monstros deixam cair uma) e voltar todo o caminho até o Elsa.



Quando terminar toda a diversão e estiver pronto para o último capítulo, desça para o hangar e entre em seu ES.

MIKTAM

Miktam é uma grande ruína, com apenas um caminho. Siga em frente até encontrar seus inimigos.

ES GAD E ES JOSEPH

Apenas um aquecimento. Os ataques normais dos dois são fracos, causando menos de 5000 de dano. Concentre seus ataques em um ES até derrotá-lo. Só tome cuidado com o ataque quando eles entram em Anima: seus golpes podem destruir um ES com um tiro. Gad é vulnerável a eletricidade e Joseph a fogo.



Continue até mais uma cena. Preste atenção aos objetos negros no chão, que podem ser destruídos para mostrar itens. Destrua o objeto que bloqueia a passagem para o prédio de Ziggy para pegar um tesouro, escondido em uma caixa. Volte e continue em frente até um cruzamento. Desça e desbloqueie a entrada do viaduto.

Desembarque dos ES e siga até outra caixa para mais um baú. Volte aos ES e suba para o norte entrando nas duas plataformas à esquerda para mais itens. Destrua o portão 4 para achar um baú e abra o portão 3 para continuar. Ande até o save e continue para a segunda luta.



ES ISSACHAR

Mulheres são vingativas. Mulheres abandonadas, então... Issachar só atacará o ES de Jin se ele estiver no grupo. Nunca o deixe com menos de 30000 HPs. É bom ficar sempre em charge para diminuir o dano. Os ataques normais de Issachar causam danos medianos, Merciless Lance 15000 em Jin e Fallen Rose 15000 em todos os ES. Quando chegar ao nível 3 de Anima use, porque Issachar pode limpar seu medidor de Anima com seu ataque especial. O Ataque Anima de Issachar, Mal'ach Laser, é poderoso, causando cerca de 40000 de dano em cada ES. Quando ela entrar em Anima fique em Charge.



Ao vencer, siga em frente para entrar na próxima área, Archon Cathedral.

ARCHON CATHEDRAL

Siga para esquerda até a estatua. Destrua suas três partes para encontrar Update File #4. Continue pela esquerda, destruindo os objetos para abrir caminho até mais tesouros. Volte e entre pelo arco ao norte. No pátio da Cathedral, ataque os dois pilares para que eles afundem. Depois, entre pela porta lateral, à direita, da Cathedral. Siga para o oeste e saia para pegar mais um tesouro. Volte e suba no altar.



ES DAN

ES Dan usa o mesmo tipo de proteção que Omega ID. Suas vulnerabilidades e invulnerabilidades mudam a cada rodada. Preste atenção para não perder um Special Attack. Seus ataques básicos são poderosos: Wicked Laser faz 30000 de dano em um ES e Devil Shell 10000 em cada um. Quando ele estiver com menos da metade dos HPs, o dano aumenta e ele usa Malicious Charge junto de outros ataques. Seu Anima, Disrupten, tem o poder de 30000 ou 50000



em cada ES. Ao ver a palavra Anima Awakening, entre em charge.

Ao final da luta, entre na sala no canto superior direito e saia do seu ES para pegar um baú. Agora, siga para a sala no canto esquerdo, saia mais uma vez do ES, acione o switch e desça.

ISOLATED RESEARCH FACILITY

Existem cinco elevadores. O primeiro leva a um item, o segundo a um inimigo, o terceiro a um beco sem saída, o quarto à saída e o quinto a um switch. Pegue o item no primeiro e vá para o quinto. Destrua o objeto para desembarcar de seu ES e subir as escadas. Atravesse a ponte e aperte o switch. Volte, siga para o quarto elevador e entre na porta ao sul.

Desça até chegar a uma plataforma à esquerda. Desembarque do ES e pegue o caminho sul. Vire à direita e siga até chegar a uma esteira que só se move para um lado. Ande mais um jogo de esteiras para a direita e depois pegue a esteira de volta. No meio do caminho você encontrará um terminal. Ataque-o para que a esteira quebrada fique certa.

Volte para a esteira que só se movia para um lado e ande nela. Acione o switch para abrir mais uma porta. Agora volte e continue nas esteiras até o final do caminho, sempre seguindo para a direita. Você encontrará um item. Volte tudo até seu ES e siga para o sul. Vire à direita e passe pela primeira entrada para achar mais um baú. Volte e continue à direita até chegar à segunda entrada. Desça do ES na plataforma da direita.

Pegue a esteira para o norte e depois para a esquerda para acionar o terminal.

Volte para o ES e siga em frente. Saia mais uma vez do ES e entre na porta à frente. Acione todos os monitores em cada terminal e depois suba até a porta no final da sala. Ative o console para receber o Update File #5 e #10. Volte para o seu ES e entre pela porta à esquerda, ao lado do save. Siga o caminho até o final da sala e vire à esquerda. Quando a câmera mudar de ângulo, acerte a plataforma para que ela mude de posição. Vá até a plataforma à direita e saia do ES. Siga para o sul e vire na primeira à esquerda. Atravesse mais uma esteira à esquerda e vire para o sul. Em seguida vire à direita e suba para pegar o item. Volte para o seu ES e siga para a porta no norte da sala.

Para destravar a tranca, você precisa acertar os quadrados da cor certa conforme o Zohar no fundo da sala, isto é, se o Zohar no fundo da estiver com o primeiro quadrado à direita verde, você precisa acertar o primeiro quadrado à direita do Zohar verde. Quando conseguir, entre na sala.



ES LEVI

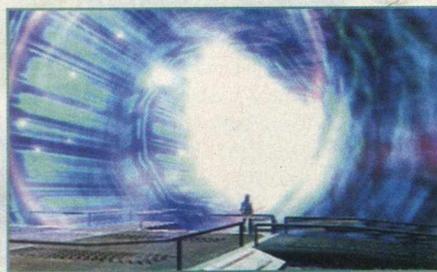
Levi pode ser quase tão perigoso quanto Omega. Ele concentra seus ataques em Jin (Jin deve ser a pessoa mais odiada da galáxia), mas também ataca

outros ES. Seus ataques básicos são Acala Moan e Ba-dhisatta Mon, que causam 25000 de dano em um ES. Indra Moan pode causar até 20000 em todos os ES. Depois de receber cerca de 20% de dano, Levi levantará Vajra Armor. Ele fica resistente a todos os tipos de ataques. Mas há uma maneira de derrubá-lo. Quando você ataca com um Special Attack, uma das resistências se transforma em vulnerabilidade, mas ao usar três Special Attacks ele cria novamente a proteção. O Anima de Levi causa 60000 em um ES. Não seja valente: viu Anima na tela, entre em charge.

Ao terminar a luta pegue o item brilhante no chão, a espada de Margulis. Saia pela porta à direita e desça do ES na plataforma. A porta à direita estará aberta. Desça pelo elevador. Agora é sério, os inimigos são muito poderosos. Não tenha pena de usar seus Tech e Ether. Siga o caminho para a direita, suba as escadas e entre na sala à esquerda. Acione o switch para abrir o portão.



Desça as escadas e pegue a entrada norte. Atravesse até o laboratório subterrâneo. Na primeira passagem, vire à esquerda até a porta. Entre e assista à cena. Volte e pegue o caminho à direita. Desça até o fim e pegue o item. Volte e entre pela porta à esquerda até chegar ao save. Entre no carro para descer. Ande pela plataforma até chegar à luz e ser carregado por ela.



UNDERGROUND RUINS

O caminho está bloqueado por barreiras de cristal. Somente um lado fica aberto por vez, mas quando você pisa no círculo no caminho que está bloqueado se abre e o aberto se fecha. Se você se perder, lembre-se que seu objetivo está no final do corredor, uma saída ao norte. Entre no primeiro círculo e siga à esquerda até chegar a um baú. Volte para a direita até encontrar um círculo. Entre nele e siga para a esquerda para mais um baú. Volte todo o caminho, até o primeiro círculo à esquerda, e pise nele para que a passagem à direita fique fechada. Volte ao círculo inicial e pise nele. Siga pela direita até o próximo círculo e vire à esquerda. Pise no círculo a seguir e siga em frente até chegar à saída ao norte. As imagens indicam como devem ficar as três últimas barreiras, começando pela mais ao norte (saída), depois pela no noroeste e a central.



Continuando em frente, você encontrará um tesouro no canto direito e o save à esquerda. Depois da cena, Shion voltará para Floating Landmass. Lembra do caminho até o túmulo, pelas pedras? Basta destruí-las ao norte até o túmulo. Destrua-o e desça.

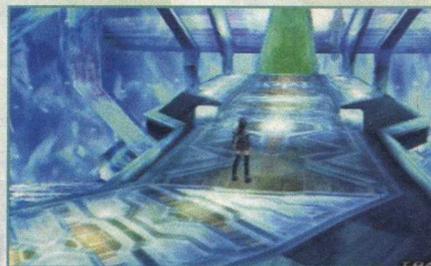


T-ELOS

Depois de Margulis, T-elos é moleza. Primeiro use Ethers para aumentar seu poder de ataque e defesa. Use seus ataques Break para paralisá-la. Quando ela estiver Break, use os Special Attacks. KOS-MOS com Blood Dancer pode causar até 20000 de dano tirando mais da metade dos HPs de T-elos. Ela pode curar o Break, por isso não perca tempo. O Special Attack de T-elos derruba apenas um personagem. Não se preocupe em defender, reviva quando for possível.



Entre na grande abertura ao norte. Se já estava difícil, ficará muito mais. Os inimigos agora estão ainda mais fortes! Caminhe reto, subindo até o save. Continue em frente até a primeira divisão. Siga para a esquerda para encontrar um baú no cristal azul. Volte e siga para o norte até o cristal vermelho. Primeiro siga pela esquerda, pelo caminho que desce, para pegar o tesouro. Volte e destrua todos os cristais azuis para encontrar mais itens. Quando estiver pronto use o cristal vermelho.



KEVIN

A luta é dividida em duas partes. A primeira é apenas parte da história. Não gaste seus Techs e Ethers, você precisará deles depois. Kevin e Shion tem poucos HPs e seus ataques são fracos.

Após derrotá-los, assista ao vídeo para começar a luta real. Pelo menos devia ser... Kevin absorve ataques de fogo e pode usar ataques de todos os tipos: fogo, gelo, eletricidade, físico e beam. Mas é vulnerável a Break. Use ataques de Break e quando ele estiver paralisado dê porrada com seus Special Attacks mais fortes. Se tiver Erde Kaiser Sigma, não use, a luta fica muito fácil... Seu Special Attack derruba um personagem, mas se você for cauteloso ele não chegará a usá-lo.



Ao terminar, volte e salve o jogo. Só existe mais um obstáculo entre você é a salvação do universo. E ele está alguns passos à sua frente...

ZARATHUSTRA

Zarathustra tem um arsenal de ataques. Ele usa todo tipo de golpe, além de poderes que limitam as habilidades de seus personagens. Você precisa ficar o tempo todo usando Refresh. Zarathustra começa com resistência a todos os elementos menos ataques físicos, mas no decorrer da luta ele os mudará. Use Analise para descobrir quais suas novas vulnerabilidades. Ele também usará ataques que enchem a barra de Break dos personagens. Ataque e defenda até que ele esteja com poucos HPs, mas deixe pelo menos um Special Attack. Quando Zarathustra começar a contagem, ataque com tudo, sem parar, ou você poderá perder a batalha. Se você estiver com os três Erde Kaiser, a batalha final será moleza. Na verdade, você pode derrotar Zarathustra em duas rodadas com Erde Kaiser Sigma.



Agora pegue a pipoca e o guaraná, e fique confortável na cadeira, porque você assistirá a quase 20 minutos de vídeos, que contam o final desta sensacional série de RPG.

Ao completar o jogo, você poderá salvar e depois retornar ao Elsa no início do capítulo 9. Mas agora você tem o traje de banho de Allen e a roupa Yeusha de chaos. Além disso, você poderá assistir apenas aos vídeos. Pressionando s, os personagens vestem seus trajes de banho. O modelo dos personagens também fica disponível no menu.



EXTRAS

SEGMENT FILES

Os Segment Files, são portas douradas com itens especiais. Para abri-las, você precisa de um Decoder. Você não precisa do Decoder a primeira vez que encontrar o Segment Address. Volte depois pelo EVS.

■ Segment Files #1

Segment: Dabrye Mine

Decoder: Floating Landmass, Ancient Temple, 2º andar.

Tesouro: Witch's Eye

■ Segment Files #2

Segment: Abel's Ark, Core, Esfera Verde

Decoder: Terminar o 1º mundo do fliperama.

Tesouro: G-Ignis III

■ Segment Files #3

Segment: Pedeia Island, Laboratório do Dark Professor

Decoder: Pedeia Island, recebe ao derrotar

Erde Kaiser

Tesouro: EK Sigma Device

■ Segment Files #4

Segment: CAT Testing Ground, Sector 5

Decoder: CAT Testing Ground, sala de testes.



Tesouro: KWP-XI (Arma de KOS-MOS)

■ Segment Files #5

Segment Address: Labyrinthos sala 13

Decoder: Acute Neurosis Treatment Facility, 3º andar.



Tesouro: EK Fury Device

■ Segment Files #6

Decoder: CAT Testing Ground, recebe ao vencer o Omega Universitas.

Tesouro: EK Dark Device

■ Segment Files #7

Segment Address: Acute Neurosis Treatment Facility, 2º andar

Decoder: Acute Neurosis Treatment Facility, 2º andar com Loria durante a invasão se tiver os 8 Federal

Tesouro: Coerciving Ring

■ Segment Files #8

Segment: Vector S-Division

Decoder: Pedeia Island, dentro no mar, suba na rocha ao sul e ataque o pilar.

Tesouro: Tears River



■ Segment Files #9

Segment: Elsa, B1

Decoder: Vencendo Aludra, inimigo do capítulo 2.

Tesouro: EK Device.



■ Segment Files #10

Segment: CAT Testing Ground.

Decoder: Merkabah, dentro do reator.

Tesouro: KAP-NAR

■ Segment Files #11

Segment: Merkabah, dentro do reator, sala dos lasers, caminho noroeste.

Decoder: Vencendo May e Leupold, no final de Dabrye Mine.

Tesouro: Sweet Pain

■ Segment Files #12

Segment: Floating Landmass, primeira caverna.

Decoder: Merkabah, dentro do reator, sala dos lasers, caminho nordeste.

Tesouro: Guardian (Arma de Shion)

■ Segment Files #13

Segment Address: Abel's Ark, Core, Esfera Azul.

Decoder: Labyrinthos através da sala 13.

Tesouro: Dragon's Eye

■ Segment Files #14

Segment: Elsa, Hangar

Decoder: Abel's Ark, Core, Esfera Azul.

Tesouro: Iron Maiden

■ Segment File #15

Segment Address: Labyrinthos, logo na entrada, a esquerda.

Decoder: Com May, você recebe apos descobrir o destino do pai de May.

Tesouro: Hinoka Kagura, arma de Jin.

FEDERAL REPORTS

Os Federal Reports contam a história da invasão de Miltia há quinze anos, narradas por Jin, quando ele era um agente da Federação. Quando conseguir todos os Reports, leia os files no computador do Elsa (no B1, primeira entrada à esquerda) para receber um prêmio.

■ Federal Report #1

Miltia, antes da invasão. Embaixo da rua, escondido na máquina quebrada.

■ Federal Report #2

Miltia, antes da invasão. Revire a lata do lixo ao lado dos binóculos.

■ Federal Report #3

Miltia durante a invasão. Escondido no carro dos soldados da Federação na rua principal.

■ Federal Report #4

Miltia durante a invasão. Na entrada do hospital em um objeto.

■ Federal Report #5

Miltia durante a invasão. Escondido com McDowell na entrada da cidade.

■ Federal Report #6 (CONFIRMAR)

Miltia antes da invasão. Depois do portão com dois guardas, desça a escada à direita. O Report está escondido em um objeto do lado norte da estrada.

■ Federal Report #7

Miltia durante a invasão. Após resgatar Shion criança, na saída do túnel à esquerda.

■ Federal Report #8

Miltia, durante a invasão. Após sair do túnel, antes de seguir para Labyrinthos, entre os destroços.

UPDATE FILE

Os Updates Files estão espalhados por todo jogo. Se você perdeu um, não se desespere, volte ao local via EVS e recupere o arquivo. Eles trazem novas informações para sua database sobre os personagens e acontecimentos do jogo. São uma fonte fundamental de informação sobre o que está realmente acontecendo ou aconteceu em Xenosaga.

■ Update File #1

Vector S-Division, 3º andar.

■ Update File #2

Pedeia, Island, Laboratório do Dark Professor subterrâneo.

■ Update File #3

Esla, em B1. Recebe se ler todos os Federal Reports no console.

■ Update File #4

Miktam, Archon Cathedral, escondido dentro da estátua na entrada da Cathedral.



■ Update File #5

Miktam, Isolated Research Facility, sala dos monitores.

■ Update File #6

Miltia, na Floresta antes da igreja.

■ Update File #7

Miltia, Dabrye Mine, na caverna onde está o Elsa.



■ Update File #8

Miltia, segundo andar do prédio na rua principal, onde está o garoto e seu balão.

■ Update File #9

Miltia, Acute Neurosis Treatment Facility, 5º andar, 2ª sala.

■ Update File #10

Miltia, Labyrinthos, 1º andar, sala protegida pelo guarda que faz muita hora extra e está com sono.

■ Update File #11

Merkabah, sala secreta, só pode ser aberta pelo EVS, depois de sua primeira visita à nave.



■ Update File #12

Durandal, na Bridge.



■ Update File #13

Able's Ark, na esfera vermelha, pelo primeiro cristal branco.

■ Update File #14

Floating Landmass, Temple of the Ancients, 3º andar.

TRAJES DE BANHO

Todos os personagens têm seus respectivos trajes de banho. Afinal, todo herói precisa de minutos de descanso sob o sol para recuperar as energias e EPs. Os trajes são "armaduras" especiais que só podem ser usados pelo personagem. E são os itens especiais para os jogadores tarados, sem vergonha, que querem jogar com MOMO e KOSMOS de biquíni.

■ Shion

Pedea Island, na cabana de Shion, mas só pode ser pego quando você voltar à ilha pelo EVS.

■ Jr.

Miltia, em um baú no mapa, próximo à entrada da cidade.

■ MOMO

Miltia, Dabrye Mine, no contêiner vermelho que é destruído pelo gancho.

■ Jin

Miltia, Labyrinthos, 1º andar.

■ Chaos

Floating Landmass, Temple of the Ancients, na parte subterrânea, no final do templo.

■ Ziggy

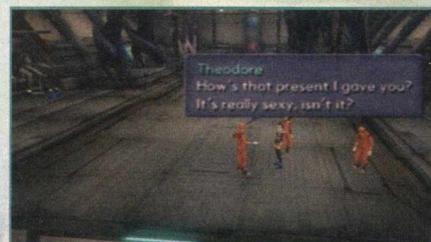
No Elsa, recebe ao vencer o nível Hard do fliperama.

■ KOS-MOS

Recebe dos operários no hangar do Elsa, após completar todos os Segment Files.

■ Allen

Recebe ao completar o jogo.



TEMPLO SUBTERRÂNEO (Dungeon Opicional)



O grupo será dividido em dois. Você pode usar os cristais vermelhos para mudar de grupo. A parte inferior do templo é um grande puzzle, você precisa ficar movendo um grupo para abrir as passagens do outro. Você começa com Shion. Suba na plataforma e ande até o cristal para mudar de grupo.

Com Jr., vire à esquerda, aperte o switch e volte para Shion. Aperte os três switches e volte para Jr. Pegue o tesouro no canto superior esquerdo e aperte os outros dois switches. Volte para Shion. O caminho para a plataforma está livre, suba. Quando voltar para Jr., basta seguir até a escada.

No segundo andar os personagens podem andar pelas correntes azuis. Você só pode ativar uma corrente azul se a seta estiver apontada para o vazio. Os dois pilares laranjas paralelos amplificam a luz, mas só se estiverem paralelos. Se não estiverem, você precisa bater nelas para que funcionem. Primeiro, ande com Shion para cima e desligue o raio de luz.



Agora, com Jr., acione a luz à sua esquerda, atravesse até os pilares e bata nele. Volte e desligue a luz.

Agora é a vez de Shion novamente. Ligue a luz azul para voltar ao caminho central e acione o caminho à esquerda. Ande sobre ele e bata no pilar laranja. Ainda no mesmo local, acione o pedestal mais ao sul e volte para Jr.

Acione o pedestal ao sul e caminhe sobre a luz criada por Shion para a esquerda. Ao chegar à nova plataforma, acione o pedestal ao norte e o outro ao sul e bata no pilar laranja ao sul, volte e desligue o caminho sul. Desligue a plataforma norte, ao lado da saída.

Volte para Shion e desligue o pedestal por onde Jr. passou ao atravessar da direita para a esquerda. Volte até o início com Shion e acione o pedestal mais à direita. De à volta, passando pelo sul, até chegar a um novo elevador que sobe. Acione a plataforma mais à direita, atravesse e acione outra plataforma à direita. Volte até o elevador e desligue a plataforma à direita.



Ainda com Shion, ligue a plataforma no meio, que leva até um switch. Aperte e desligue a plataforma.

Depois siga com Jr. para a direita, pelo norte, até o elevador, desça e pegue o tesouro. Volte e entre na saída ao noroeste.

Agora siga com Shion ao elevador no sudoeste.

Cada vez que você aciona uma parede, todas as de uma mesma cor se movem. Se estiverem abertas, se fecham; se estão fechadas, abrem. Se você ficar cercado por quatro paredes, perde o tesouro. Mas se você seguir as instruções consegue o tesouro rápido. Primeiro acione a parede vermelha à esquerda de Jr. Desça e acione a parede azul. Desça até a plataforma mais ao sudoeste e acione a parede azul à direita. Siga para o norte e mude para Shion. Escolha a parede vermelha à frente e entre na plataforma. Depois é a vez da parede vermelha à esquerda. Ande até a plataforma com a parede branca (e a saída ao fundo). Acione a parede amarela no sul, aperte o switch e mude para Jr. Agora basta acionar a parede branca. Destrua os dois objetos no andar e use a plataforma para descer e pegar mais dois itens. Abra o baú e suba. Pegue seus três merecidos tesouros e saia do EVS.

INIMIGOS OPCIONAIS

OMEGA UNIVERSITAS

Depois de derrotar Citrine em Durandal, você terá a chave para enfrentar Omega. Siga para CAT Testing Ground. Entre no laboratório e pegue o transporte. Entre na porta nordeste e atravesse a sala. Desça as escadas até encontrar os três transportes. Pegue o transporte 6. Mas só faça isso no último capítulo, você não terá condições de vencer Omega sem as armas mais poderosas do jogo. Equipe seus ES com as armas que causam mais danos, mas se possível deixe cada ES com dois tipos de armas (Beam, fogo, eletricidade, gelo e físico) e escolha três ES com ataques diferentes. Se Omega ficar invulnerável a Beam e você usar dois ES só com armas Beam, eles não fazem nada no turno.

Prepare-se para um longo combate. A primeira parte é apenas um teste, não use seus Animas ou itens. Ataque até derrotar Omega Universitas. Se você tiver problemas para derrotá-lo ou demorar mais de 5



rodadas para vencê-lo, desista. Você ainda não está pronto para enfrentar Omega ID.

Quando Universitas é derrotado, ele se transforma em Omega ID. Omega ID tem dois ataques básicos: Dark Mist causa 20000 de dano em um ES e Wave causa em média 15000 de dano em cada ES. ID tem muito HP e bota muito HP nisso... 999999 HP, para ser exato. O mais importante é equipar seus ES com Display e pelo menos dois tipos de arma para cada um. ID fica vulnerável a um elemento por rodada, mas fica invulnerável a outro. A cada rodada o elemento muda. Use seus Special Attacks quando tiver certeza de que ele está vulnerável a ele. O melhor é deixar um ES como enfermeiro, apenas para curar, porque quando ID perde cerca de 30% de seus HPs, se três dos seus ES estiverem com Anima acima de 1, ele rouba a Anima e cura 150000 pontos de dano.



Importante: quando ele entrar em modo Berserker, pare tudo! Deixe todos os seus ES em Charge, porque o próximo ataque de ID causa mais de 5000 de dano se você não estiver em Guard. ID também é muito rápido, suas armas com low accuracy vão errar metade dos ataques, mesmo assim é melhor usar as armas mais poderosas contra ele. Continue lutando, sempre curando seus ES, nunca deixando o HP ficar em menos de 30000. Após horas de combate, você conseguirá derrotá-lo. Seu prêmio é o Decoder #6 e Emperor Bracelet.



ERDE KAISER

Erde Kaiser é a criação do cientista maluco de Pedeia Island, o arquiinimigo do Professor, o Dark Professor. Visite Pedeia Island via EVS, atravesse o mar até ilha e suba a montanha pelo sudeste até encontrar uma parede que pode ser destruída. Converse com o mascote do professor e aceite lutar com Erde. Mas só aceite se estiver preparado. Você precisa dos três ataques Erde Kaiser. O primeiro está no Segment Address #9, o segundo no Segment Address #5 e o último no Segment Address #6.

No começo, Erde Kaiser apenas observa você. Gaste as primeiras rodadas apenas para bombar seu grupo com poderes Ether e diminuir as resistências de Kaiser. Equipe seu grupo com itens contra Revenge e Fogo, os principais ataques de Kaiser.



Quando estiver pronto, comece a atacar Kaiser. Ele ficará parado até levantar seus escudos. Aí está o segredo para vencê-lo. Quando ele usar Shield I, ataque com Erde Kaiser para desabilitar o escudo. Quando levantar Shield II, use Erde Kaiser Fury e quando for Shield III, Dark Erde Kaiser. Depois que os três escudos forem desabilitados, a verdadeira luta começa.



Erde Kaiser começará a atacar com golpes de fogo e físicos, quando forem em apenas um personagem podem causar 5000 de dano e contra o grupo 3000. Kaiser é vulnerável a ataques de Beam e pode ficar Break com ataques seguidos. O Ataque Nemesis de KOS-MOS, em conjunto com Blood Dancer, é muito eficiente. Quando ele estiver muito danificado, usará seu Boost, que pode eliminar todo o seu grupo com um golpe. Deixe o HP sempre no máximo.



A luta não é tão longa como a batalha com Omega, mas você pode perdê-la com um descuido. Não deixe que ele use o Boost várias vezes. Ao vencê-lo, você recebe o Decoder #3. Parabéns, você venceu o inimigo mais forte de Xenosaga III. Uma dica: você terá um novo poder Erde Kaiser Sigma. Só o use como último recurso, porque os combates ficam muito fáceis com ele... Sigma causa de 10000 a 30000 de dano por ataque.

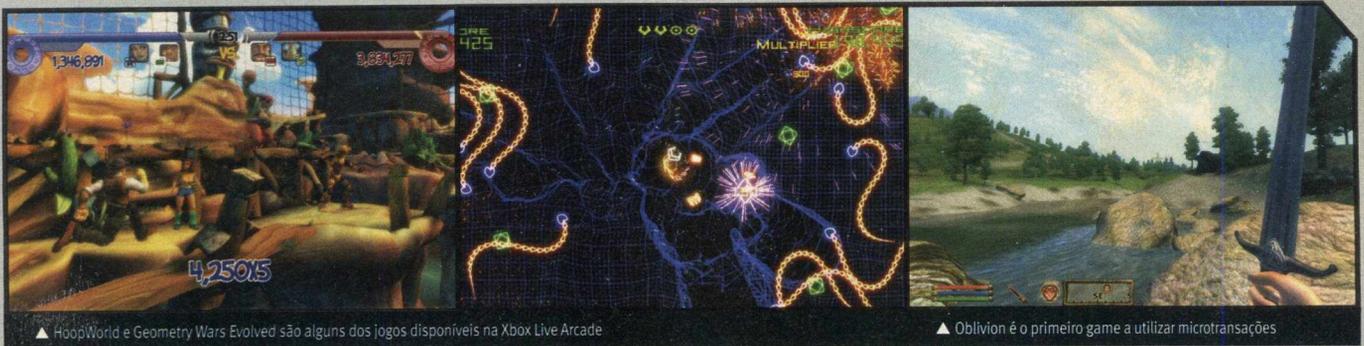




Fernando Wiek pretende comprar todos os consoles da próxima geração, mas não se renderá à exploração das grandes empresas.

A temível era das microtransações

É certo pagar a mais para ter uma experiência completa com seu jogo favorito?



▲ HoopWorld e Geometry Wars Evolved são alguns dos jogos disponíveis na Xbox Live Arcade

▲ Oblivion é o primeiro game a utilizar microtransações

■ Há algum tempo, os rumos do entretenimento eletrônico apontam para uma maior interação entre os usuários, a famosa jogatina multiplayer. No PC, os jogos que se baseiam exclusivamente em partidas online, nas quais dezenas de jogadores podem desenvolver laços de amizade ou inimizade, são sucesso absoluto.

Nos videogames, talvez pela estrutura centralizada apenas em jogos, os títulos multiplayer não vieram com a força que alcançaram nos computadores. Apenas com o primeiro Xbox da Microsoft (que sabe muito bem o peso que os jogos online têm para o futuro), é que os títulos para videogame esboçaram um interesse por esse grande nicho de mercado.

Então, foi criada a Live, um modelo de portal muito elogiado por todos. Com ele, você paga uma taxa (na versão Gold) e tem todos os jogos e opções online em um único lugar dispensando a cansativa procura por servidores ou a mensalidade para cada jogo, de forma separada.

Após esse estouro da Live, mas uma vez a Microsoft saiu na frente lançando um modelo de negócios muito lucrativo, mas também bem perigoso: as microtransações.

Nelas, o jogador tem a possibilidade de comprar alguns itens que o sistema oferece. O maior exemplo disso é a XBLA (Xbox Live Arcade), local que comercializa jogos simples, feitos para serem jogados online.

Cada um deles tem um preço contado em pontos, e é necessário comprá-los (com cartão de crédito internacional) para adquirir os games. Até aí, tudo bem; compra quem quiser.

Mas o que mais preocupa é outra forma de microtransação, mais agressiva, que está ameaçando a experiência completa com os jogos: a venda de upgrades.

Veja o exemplo do jogo The Elder Scrolls: Oblivion IV, grande RPG do Xbox 360. Os desenvolvedores resolveram criar uma loja virtual em que são

vendidos novos itens e modificações para o jogo ao preço de 150 pontos (ou US\$ 1,89).

Imagine você está jogando online e todos têm uma poderosa arma que custa US\$ 10,00. Todo o dinheiro que você tinha foi gasto com a compra do jogo, mas sem esse novo item você se torna fraco perante os outros jogadores. Você comprará ou continuará se sentindo prejudicado, excluído? Essa política de negócios se torna muito cruel e seletiva.

Por enquanto, a mania de pequenas transações está apenas começando, mas muitos jogadores já estão reclamando dessas atitudes das produtoras. E a Live Gold é paga, o que aumenta ainda mais a sensação de estar sendo roubado.

O QUE MAIS PREOCUPA É OUTRA FORMA DE MICROTRANSAÇÃO, MAIS AGRESSIVA (...): A VENDA DE UPGRADES

Nas redes do PS3 e do Wii, que serão gratuitas, as microtransações podem ser ainda maiores. Tanto a Sony quanto a Nintendo terão de tirar dinheiro de algum lugar para manter seus servidores funcionando. Nada melhor do que faturar com o jogador mais impulsivo, que compra tudo

o que diz respeito a seu jogo do coração. Imagine se o Zelda do Wii ganhar novas missões que desvendam um pouco mais do enredo do jogo. Você, fã, não irá comprar?

É uma estratégia muito inteligente, mas ao mesmo tempo escravizadora. Não é justo apelar para a emoção dos jogadores para ganhar dinheiro. Para isso existem os gibis, os filmes, os brinquedos. Os jogos devem proporcionar o melhor para nós, e os extras, se existirem em forma de código ou de download, deverão ser feitos gratuitamente.

É quase impossível lutar contra essas imposições do mercado, mas enquanto tivermos um pouco do nosso direito de escolha como consumidor vamos tentar não banir, mas podar essa atitude capitalista das grandes empresas do meio gamístico.

ANIMES EM DVD

DESENHOS
CLÁSSICOS

TOYS E
GARAGE KIT

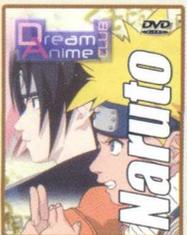
TOKUSATSUS
(JASPION, CHANGEMAN, ETC..)

ANIME MUSIC

COSPLAY
(FANTASIAS E
ACESSÓRIOS)



LOJA ESPECIALIZADA EM
DESENHO JAPONES



LANÇAMENTOS EM DVD

DREAM ANIME CLUB

DREAMANIMECLUB.COM.BR

SOGO PLAZA SHOPPING - TEL: (11) 3399-5612
AV. LIBERDADE - 363 - 1º ANDAR - LOJA 119

EXTRA CENTER ACHIETA - TEL (011) 4365-2114
RUA GARCIA LORCA - 301 - SÃO BERNARDO DO CAMPO



Tilty's[®] Games

13 ANOS

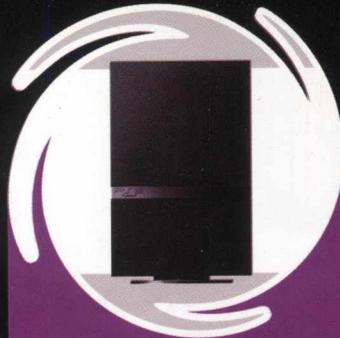
WWW.TILTYSGAMES.COM.BR EM BREVE - LOJA VIRTUAL

PSP

PS TWO

Controle PS2

Memory Card 8 MB



A PARTIR DE: R\$

900

A PARTIR DE: 3X R\$

200

*Aparelho Original

No cartão VISA ou MASTERCARD

A PARTIR DE: R\$

40

A PARTIR R\$

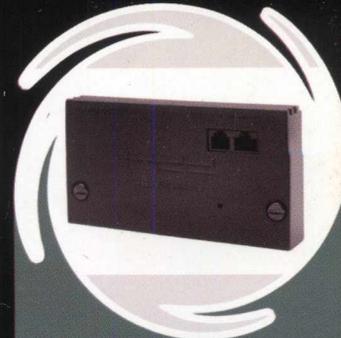
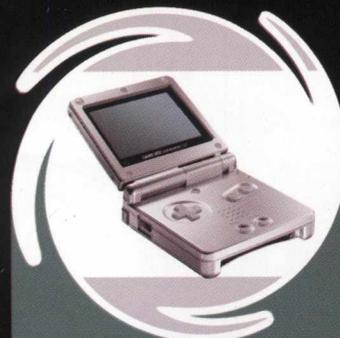
75

Nintendo DS

Game Boy Advanced SP

Multitap

Modem para PS2



A PARTIR R\$

500

A PARTIR R\$

400

A PARTIR R\$

45

A PARTIR R\$

80

LOJA - TATUAPÉ

Rua Serra de Bragança, 476 - Tatuapé - São Paulo
Tel: 6191-3000 / 6193-7163

AGORA FINANCIAMOS EM

15x NO CHEQUE OU 8x NO CARNÊ

Venda de Consoles de todas as marcas e modelos ..

Accessórios em geral ..

Facilitamos o pagamento no CARTÃO ..

Tudo com garantia e segurança ..

Trabalhamos com todos os cartões de crédito ..

SEDEX para todo o Brasil ..