



A PROMOÇÃO CONTINUA!

Concorra a 3 PS2

**GOD OF WAR** PS2  
MEGAPÔSTER ANIMAL!

- Guia de combate
- Detonado completo

# NOVA SuperDicas



# PlayStation

**ALUNDRA** PS1  
• Detonado, parte 2

**GRAN TURISMO 4** PS2  
• Manual do drift

**WINNING ELEVEN 8  
LIVEWARE EVOLUTION** PS2  
• Mudanças e novas jogadas

## CAVALEIROS DO ZODÍACO PS2

Detonamos o aguardado game de luta!  
• Tutorial de jogo  
• Traduções de menus

**HARDWARE**  
• Como consertar o seu joystick

**MANUAL DO PSP**  
• Como assistir a filmes, ouvir MP3 e visualizar fotos

**229 DICAS!!!**

### Previews

- Soul Calibur III PS2
- Marvel Nemesis PS2
- Fatal Frame 3 PS2
- Grandia III PS2
- 24 Horas PS2
- E muito mais...

### 27 Reviews + ANÁLISES DE PS1

COM ENTREVISTA!

**NFSU Rivals**  
PSP

COM ENTREVISTA!

**Full Spectrum Warrior**  
PS2

COM ENTREVISTA!

**TimeSplitters: Future Perfect**  
PS2

COM ENTREVISTA!

**THUG2 Remix**  
PSP

**#21** R\$ 4,90

ISSN 1679-5873

9 771679 587000

© 1999 Bird Studio/Shueisha, Toei Animation



# Especializada PlayStation

## www.GameOne.com.br

### LOJA



### CONHEÇA NOSSO SITE



## ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation.

Desbloqueios top de linha originais para PlayStation 2 e PStwo com até dois anos de garantia. Autorizada das marcas: VTEC Thunder, Matrix Infinity e DMS.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).

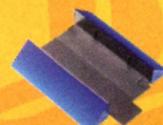
Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira!  
(sujeito a análise de crédito)  
Enviamos para todo o Brasil.

### DICA DO MÊS: DESBLOQUEIOS PARA PSTWO

(mês que vem tem mais!)

Já existem vários desbloqueios para o Pstwo, alguns bons e outros ruins (que são a maior parte). Na hora de desbloquear tenha certeza de que estão instalando o chip correto. Nenhum chip corrige problemas na fonte (problemas que não existem) e nenhum evita a queima da LA (pois o Pstwo não usa LA6508): se estão dizendo isso para você, estão

mentindo!  
Dê preferência aos chips com FPGA Actel e que possibilitem a atualização via software (Matrix Infinity e alguns outros), exija que o instalador instale o sistema de segurança do leitor (PIC Fix, Diodo Fix ou reguladores) e tenha cuidado com os discos utilizados, porque o que pode danificar o leitor não é o desbloqueio, mas a qualidade das mídias.



Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

# 16x!

# (19) 3236 6059

www.gameone.com.br  
sac@gameone.com.br  
Av. Barão de Itapura, 1647  
Campinas/SP - (19) 3236-6059



CONSELHO EXECUTIVO  
André Forastieri  
Cristiane Monti  
Rogério de Campos

## SuperDicas PlayStation

### REDACÃO

Coordenador Editorial Marcelo Barbão  
Editor Fábio Santana  
Editor Assistente Rodrigo Guerra  
Diretor de Arte Mario AV  
Chefe de Arte Ana Franco  
Designer Kelven Frank

### COLABORADORES

André Luiz Varajão, Daniel Nieuwenhuizen, Eduardo Trivella, Gilsomir Livramento, Marcelo Barbão, Pablo Miyazawa, Quem Wlo Moo, Rodrigo Leone, Ronny Marinoto, Théo Azevedo (textos); Michelle Veronese (edição de conteúdo online); Lítian Maruyama (ilustração de capa); Andressia Nozue, Homero Letonai (arte); Camila Dourado (revisão)

### PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti  
Secretário Gráfico William Domingos

### CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador Alexandre Cardoso da Silva  
Escaneamento e Tratamento de Imagens Edilson de Moraes

### PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos  
Coordenadores de Produção Alberto Veiga, André Braga, Leonardo Borgiani

### WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior  
Webmasters Mateus Reis, Fernando Nogueira

### COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

### PUBLICIDADE

Coordenadora Luciana Eschiatipi  
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira  
Contato Comercial Isac Guedes  
Tel.: (11) 3346-6075  
publicidade@conradeditora.com.br

### VENDAS

Executiva de Vendas Diretas Vanessa Serra  
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves  
Gerente de Circulação Aparecido Gonçalves

### MARKETING

Gerente de Marketing / Comunicação Chris Peruch  
Gerente de Marketing / Produto Dirceu Darim  
Gerente de Produto André Faure

### ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite  
Gerente Financeira Solange Reis  
Analista de Recursos Humanos Síleide Fernandes Silva

### TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Supervisor Técnico André Jacon

SuperDicas PlayStation, edição 21, maio de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

### ATENDIMENTO AO LEITOR

Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia  
Número atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc., fone: (11) 3346-6191, fax: (11) 3346-6078, ou e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Simão Dias da Fonseca, 93 Aclimação - São Paulo/ SP CEP: 01539-020  
Fone: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078  
www.conradeditora.com.br

Central de Atendimento ao Assinante  
Fone: (11) 3346-6191  
E-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural  
Distribuição: DINAP

A Conrad Editora do Brasil Ltda. não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados nesta revista.



# EDITORIAL

## Preço e valor

Você já parou pra pensar na diferença entre estas duas palavras aí em cima? Um exemplo meramente ilustrativo: quanto realmente vale o transporte público da sua cidade? Você paga determinada quantia – o preço – para andar de ônibus e, em troca, é levado de um lugar a outro. Como isso acontece – o valor –, pode variar: assentos confortáveis ou não, condutores responsáveis ou não, veículo conservado ou não, e por aí vai... Se não houver qualidade no serviço prestado e você paga alto por ele, o valor está abaixo do preço – e vice-versa. É algo que está intimamente ligado ao fator custo-benefício de que já falamos antes, lá atrás na SDP #10.

Como você avalia os fatores preço/valor numa revista de videogames? Fazendo a si mesmo algumas perguntas: o conteúdo vai de encontro aos seus assuntos de interesse? As informações são confiáveis? Os assuntos são abordados com profundidade? Parece um produto compromissado com o leitor? A revista se

preocupa em melhorar? Avaliando essas questões, confronte suas conclusões com o preço da revista para determinar: ela vale o preço que você paga? Sugiro essa reflexão, porque vejo isso não somente como uma preocupação, mas como um compromisso. A edição passada marcou o início de uma nova fase para a SDP e, neste mês, preparamos outras novidades interessantes. As principais delas são as novas soluções visuais, elaboradas para uma maior dinâmica e beleza na apresentação das matérias. Mesmo com esse clima de renovação, certas coisas não podem mudar. A qualidade de sempre pode ser verificada de ponta a ponta nessa edição e o preço continua sendo o menor do mercado. E então? Você acha que a SDP vale a grana que você desembolsa nela? Escreva pra gente contando.



Fábio Santana

fabio@conradeditora.com.br

## Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 26 de maio

- |   |   |
|---|---|
| <p><b>4</b> <b>PSNEWS</b><br/>Lara Croft está de volta, e promete não fazer feio agora.</p>                             | <p><b>32</b> <b>HARDWARE</b><br/>Aprenda a consertar seus próprios controles.</p>           |
| <p><b>6</b> <b>SPOTLIGHT</b><br/>A Namco revela Soul Calibur III exclusivo para o PS2.</p>                              | <p><b>36</b> <b>ONLINE STATION</b><br/>Um mundo de variedades sobre a jogatina em rede.</p> |
| <p><b>8</b> <b>PREVIEWS</b><br/>Fatal Frame 3, Grandia III, Marvel Nemesis e muito mais.</p>                            | <p><b>38</b> <b>ESPECIAL</b><br/>Um manual para você aproveitar tudo do seu novo PSP.</p>   |
| <p><b>10</b> <b>LANÇAMENTOS</b><br/>Acompanhe todos os próximos games para PS2 e PSP.</p>                               | <p><b>42</b> <b>SDP-MAIL</b><br/>O espaço todo seu: pergunte, sugira, elogie, critique.</p> |
| <p><b>12</b> <b>ESTRATÉGIA: ALUNDRA (PS1)</b><br/>Segunda parte do caminhante dos sonhos no 32-bit.</p>                 | <p><b>45</b> <b>ARENA</b><br/>Prove que você é bom no PS1 e PS2 e fature prêmios.</p>       |
| <p><b>16</b> <b>ESTRATÉGIA: SAINT SEIYA (PS2)</b><br/>Sistema de jogo e traduções do japonês para fazer bonito.</p>     | <p><b>46</b> <b>SUPERDICAS</b><br/>Tá difícil? Uma dicazinha não vai fazer mal algum.</p>   |
| <p><b>20</b> <b>ESTRATÉGIA: GOD OF WAR (PS2)</b><br/>Detonado completasso (e ainda tem um pôster animal!).</p>          | <p><b>52</b> <b>REVIEWS</b><br/>Análises dos lançamentos, com selos supertransados.</p>     |
| <p><b>26</b> <b>ESTRATÉGIA: WEB LIVEWARE EVOLUTION (PS2)</b><br/>Mais um Winning Eleven, e mais um guia imperdível.</p> | <p><b>60</b> <b>RETROVIEWS</b><br/>Games do 32-bit analisados. E viva o PSone!</p>          |
| <p><b>28</b> <b>ESTRATÉGIA: GRAN TURISMO 4 (PS2)</b><br/>Tudo o que você sempre quis saber sobre drift.</p>             | <p><b>62</b> <b>ENTREVISTA</b><br/>Um bate-papo sobre Musashi: Samurai Legend.</p>          |



Burnout Revenge será lançado para PS2 e terá gráficos mais realistas do que Burnout 3.

## Burnout para a próxima geração!

A Criterion Games anda trabalhando duro, pois já está desenvolvendo dois games da série Burnout. O quarto game está sendo criado para tomar vantagem da potência do PS3, e suas impressionantes primeiras imagens foram exibidas na revista Official UK PlayStation Magazine. Pouco se sabe sobre Burnout 4, que ainda não foi confirmado pela própria Electronic Arts.

Aproveitando o embalo, a produtora anunciou oficialmente Burnout Revenge para PlayStation 2. O sucessor do terceiro game, sucesso absoluto de 2004, terá gráficos mais realistas e deixará o estilo arcade de lado. Foram confirmadas pistas em Hong Kong,

Roma, Detroit e Tóquio, e os cenários prometem ser extremamente fiéis aos locais reais.

BR usará cores e luzes bem diferentes de seu antecessor.

Os veículos sofrerão mais explosões e terão mais possibilidades de deformações, gerando as mais impressionantes batidas.

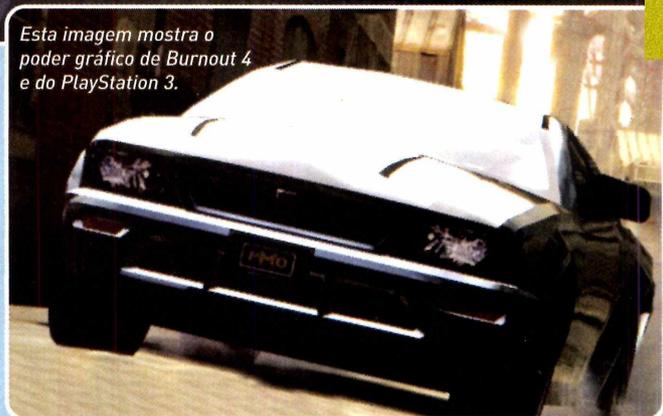
Aliado a isso, o desenho das pistas força o jogador a ser mais agressivo. Certas partes serão estreitas, forçando os veículos a colidirem de lado.

Ainda falando dos gráficos melhorados, os carros estão sendo desenhados por designers conhecidos de montadoras como a Jaguar, Nissan, Peugeot e Ford, e serão divididos em três classes de veículos: Racers, Muscle Cars e Crash Cars.

Novos sons estão sendo trabalhados para as colisões, que vão misturar o barulho de animais com gritos de um filme de terror, ranger de metais e estilhaçar de vidros. Burnout Revenge será lançado em setembro deste ano para queimar as pistas no seu PlayStation 2.

SuperDicas PlayStation

Esta imagem mostra o poder gráfico de Burnout 4 e do PlayStation 3.



EA está recriando o game para arrebentar no PS3



## Coca-Cola + PSP Juntos em edição especial

No Japão, é comum que as empresas de videogames lancem edições especiais dos seus portáteis para campanhas de marketing de outras companhias. Desta vez foi a Sony que se uniu com a Coca-Cola para lançar

uma edição especial do PSP. O interessante é que a companhia não se restringiu em mudar apenas a aparência do console, e aproveitou o esquema para fazer uma versão especial de Hot Shots Golf.

# Lara Croft volta com mais curvas em Tomb Raider?

Depois de um tempo desaparecida dos consoles, Lara volta revigorada em Lara Croft Tomb Raider: Legend. Neste jogo, a protagonista voltará a exibir seus dotes físicos e atléticos numa viagem em que vai contar as primeiras aventuras da garota, algo que aconteceu em Lara Croft Tomb Raider: Chronicles, porém esta aventura mostrará o que aconteceu antes do primeiro jogo da série e, também, o que aconteceu muito depois de Chronicles. O que mais impressiona são os moldes que Lara recebeu. Agora os programadores usaram as melhores técnicas de renderização que existem na atualidade. Essa técnica prioriza movimentos suaves combinados com texturas realísticas. Os detalhes do rosto são minuciosos e, entre eles, destaca-se o movimento dos olhos, que reagem conforme a situação. Uma amostra do que já está pronto, você pode ver na imagem. O jogo está previsto para ser lançado somente no fim deste ano.



## Novos modelos do PSX

Na edição #20 da SuperDicas PlayStation informamos que a Sony cancelou a produção do PSX. Porém, dias depois da revista chegar às bancas, a companhia colocou à venda no Japão dois novos modelos do PSX que são compatíveis com o Memory Stick, sendo assim, compatível também com o PSP. As novidades não param por aí: estes PSX possuem discos rígidos com mais espaço para gravar programas de HDTV. A versão DESR-5700 possui um HD de 160 GB e custa 60.000 ienes (US\$ 576,00), o modelo DESR-7700 possui um disco rígido de 250 GB e custa 80.000 ienes (US\$ 767,00). Ambos os modelos fazem conversão de vídeos para o formato MPEG-4 diretamente para o Memory Stick, além de fazer tudo o que faziam antigamente – gravar programas de TV e DVDs no disco rígido, exibir fotos e é claro, rodar jogos de PS2 e PSone.

## Sony vai patrocinar a FIFA

A Sony Corporation será uma das patrocinadoras oficiais dos eventos e torneios realizados pela FIFA entre os anos de 2007 e 2014. Durante este período, acontecerão duas copas do mundo, que exibirão a marca da empresa – e seus produtos – para milhões de pessoas do mundo inteiro. O negócio foi fechado pela cifra de US\$ 305 milhões. Assim, em todos os jogos que acontecerem neste período, a marca Sony será vista. Isso dá uma grande vantagem para a companhia, já que somente um patrocinador por ramo de atividade é admitido – que ficou com os ramos de entretenimento, tecnologia e eletrônicos. “A FIFA alcança o mundo todo usando a linguagem universal do futebol, e este atributo único nos convenceu a fechar esse acordo global de patrocínio”, foi o que declarou Nobuyuki Idei – presidente da Sony Electronics.

## CURTAS

- A Buena Vista anunciou cinco filmes que produzirá no formato UMD: Tesouro Nacional (com Nicolas Cage), Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra (com Jonny Deep), Reino de Fogo (com Matthew McConaughey), Kill Bill Vol. 1 (de Quentin Tarantino com Uma Thurman) e Herói (com Jet Li). A produtora declarou que mais filmes serão anunciados em breve.
- A tecnologia do modo online do Gran Turismo 4 ficou pronta e totalmente funcional, porém isso ocorreu somente no início de abril, disse Kazunori Yamauchi em uma coletiva de imprensa. Ainda não foi decidido o que fazer com essa tecnologia, se ela será usada em um disco de expansão de GT4 ou se ela será aperfeiçoada até o lançamento de GT5.
- O PSP europeu deverá sofrer um atraso de “alguns meses”, segundo Georges Fornay, chefe da Sony Computer Entertainment of France.
- A Sony declarou que foram vendidas 602 mil unidades do portátil americano na semana do lançamento, mas não atingiu a expectativa da empresa de vender 1 milhão de aparelhos.
- A Konami comprou 54% das ações da Hudson Soft, que possui a propriedade intelectual de Bomberman e Bloody Roar. O jogo mais recente da Hudson Soft foi The Tower of Purgatory, que foi lançado para o PSP.
- A Namco anunciou que a continuação de Katamari Damacy será lançada em 7 de julho, no Japão.
- A Capcom anunciou o desenvolvimento de um novo jogo de Viewtiful Joe: VFX Battle que será lançado para PSP. Este título será um jogo de luta onde Joe, Silvia e outros personagens vão se enfrentar em arenas tridimensionais
- A Square Enix disponibilizou o site oficial de “Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus” ([www.square-enix.co.jp/games/ps2/dcff7](http://www.square-enix.co.jp/games/ps2/dcff7)). A página traz apenas os créditos de produção e uma grande imagem de Vincent Valentine, o protagonista do jogo.
- Sean Connery dublará o agente secreto James Bond no game baseado no filme “Moscou Contra 007”, que está sendo desenvolvido pela Electronic Arts e será lançado no fim do ano. ☒

# Soul Calibur III

## Um novo capítulo para a saga da espada mágica

Por Rodrigo Guerra



### Um novo conto

O melhor jogo de luta com armas brancas está voltando no fim do ano com exclusividade para o PlayStation 2. Soul Calibur é uma saga que tem o poder de prender milhares de pessoas em suas casas – a versão do PS2 SC2 vendeu mais de 700 mil unidades nos EUA – por seu fantástico sistema de combate, técnico, preciso e maleável. Não bastasse isso, os personagens da saga são tão carismáticos quanto alguns protagonistas de jogos de RPG. Talvez seja esta mistura que faça Soul Calibur ser tão bem-sucedido entre os jogos de luta. A cada capítulo, novos desafiantes seguem em lutas mortais na tentativa de possuir a espada sagrada (Soul Calibur) ou a amaldiçoada (Soul Edge). O terceiro capítulo da série promete mais uma vez balançar as estruturas dos castelos. Mais uma vez as lâminas gêmeas vão se enfrentar, caso Soul Edge saia vitoriosa, a humanidade sofrerá terrores nunca vistos antes. Soul Calibur está mais uma vez pronta para impedir os planos de sua irmã. Mas as espadas não fazem nada sozinhas, elas precisam de guerreiros fortes o bastante para que seus poderes sejam elevados à potência máxima.

### Termos técnicos

A Namco não liberou profundos detalhes sobre o sistema de jogo, porém o pouco que chegou à imprensa já é motivo para ficar bem entusiasmado. A empresa focou suas notas falando sobre os três novos personagens que se unirão ao elenco: Zasalamel, Tira e Setsuka. Com eles são 25 guerreiros que estarão dispostos a entregar a vida pelas espadas. Com isso, a variedade de personagens e de



armamentos se eleva ainda mais, já que eles usam armas que ainda não foram usadas na série. Se isso não for suficiente, o jogador poderá criar um personagem único. Usando armas e estilos próprios. A forma como isso será colocado em prática ainda não foi esclarecida, mas é certeza que este elemento será um atrativo a mais para qualquer fã do jogo. Os modos de jogo seguem o mesmo esquema de SC2, Story Mode onde o jogador acompanha a campanha de cada um dos lutares em suas buscas para conseguir pelo menos uma das espadas mágicas. Lost Chronicle Mode, inédito na série, junta elementos que nunca foram unidos até hoje, estratégia com técnicas de luta. Este é o mais peculiar entre todos os tipos de jogo, porque não foi declarado mais nada sobre este modo específico. É claro que os modos padrão estarão presentes, como o VS Mode, Arcade Mode e o Practice, que ainda terão variações de todos os tipos, no entanto, nada foi dito se existirá um modo online ou em LAN, o que reforça que a chance destas tecnologias sejam pequenas ou nulas.

### Gráficos estonteantes

Ao olhar algumas telas que já estão prontas de SC3 é possível ver que o avanço em termos gráficos é surpreendente. Por isso, merece destaque especial entre todos os aspectos técnicos.



#### PLAYSTATION 2

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Final de 2005, no Japão

**T**rascendendo o mundo e a história, um conto sobre almas e espadas que se repete por toda a eternidade. Soul Calibur e Soul Edge, armas gêmeas que são representantes do bem e do mal respectivamente, mas as duas possuem o mesmo poder de sedução que pode corromper até a alma do mais justo dos homens.

Autor desconhecido

## A espada do mal

A história das espadas amaldiçoadas remete ao fim do século XV e início do século XVI com a primeira aparição de Soul Edge na Europa. Cervantes de Leon encontrou Soul Edge num local remoto do mundo, assim que ele a tocou foi dominado pelo espírito maligno e assassinou toda sua tripulação para saciar a sede de sangue da arma.

Os boatos se espalharam e guerreiros do mundo todo foram atraídos pelo seu poder. Enfrentaram Cervantes a fim de obter a arma, a grande maioria tombou diante ao seu poder. Mas uma amazona conseguiu partir a arma em duas partes, seu nome era Sophitia. A batalha quase custou sua vida, mas uma amiga a ajudou e levou-a de volta para sua terra natal com um dos fragmentos da espada maldita. Ficou para trás o corpo de Cervantes com a outra parte.

Mais tarde, um jovem cavaleiro chamado Siegfried encontrou os restos mortais de Cervantes e um dos fragmentos da espada. Quando o jovem se aproximou, o corpo do pirata foi tomado por chamas do espírito de Soul Edge.

Siegfried consegue destruir seu adversário e a espada partida cai em sua frente. Quando o jovem tocou o cabo da arma, foi dominado pela corrupção e tornou-se o segundo escravo de Soul Edge. Deste dia em diante, Siegfried foi conhecido como Nightmare.

Dominado pelo poder de Soul Edge, Nightmare aterroriza toda a Europa e começa a espalhar fragmentos da espada chamados de sementes do mal. Quem é tocado por um destes fragmentos é tomado pela fúria de Soul Edge.

## A espada do bem

Uma destas sementes chega à China e devasta o templo onde o jovem Kilik é treinado. Porém, ele não é afetado pelo fragmento da espada maléfica. O mestre dele diz que para acabar com o mal ele deve destruir a fonte desta desgraça – Soul Edge. Para isso, ele precisará encontrar a espada chamada Soul Calibur.

Kilik segue sua jornada e logo encontra mais dois amigos que têm missões semelhantes, Xianghua e Maxi. Logo o grupo chega para destruir Nightmare, porém Astaroth, um seguidor de Nightmare impede o avanço de Maxi. Para não perder tempo, Xianghua e Kilik partem para o confronto final com Nightmare. Kilik consegue derrotar o cavaleiro da armadura negra. No entanto, a espada toma o corpo de Nightmare da mesma forma que ela tinha feito antes com Cervantes.

Kilik não tem mais forças para lutar e Xianghua parte para o ataque. Durante a luta, a arma da garota se transforma e vira a Soul Calibur. Ao tocar o corpo de Nightmare, a espada é absorvida. Assim, no corpo do cavaleiro ficam presas as espadas Soul Edge e Soul Calibur. Confuso e sem reação o cavaleiro desaparece sem deixar vestígios por longos anos.

As arenas de combate são mais detalhadas que seu antecessor e os personagens têm mais quadros de animação. Em uma cena é possível ver que as armas fazem sombras nos personagens. O tecido e os cabelos também estão recebendo atenção devida, no caso das garotas os vestidos e seus cabelos fluem naturalmente, sem os exageros de movimentos criados pela computação gráfica. Sem contar com os toques minuciosos que exibem e fazem

## Descrição dos personagens

### ZASALAMEL

#### O enigma

Este mago vive eternamente, tem o poder de mergulhar pelas ondas do tempo. Zasalamel é originário da tribo que protegia a espada sagrada. Ele estudou e virou um mestre na arte da reencarnação. Hoje, ele usa este conhecimento na tentativa de resgatar seus costumes milenares.



### SETSUKA

#### A vingadora

Nascida no Japão, ela tem a pele tão branca quando um floco de neve, seus cabelos são negros como o ébano e seus olhos são tão azuis quanto um início de noite. Ela usa como arma um guarda-chuva feito de papel vegetal com uma espada escondida no cabo, sua aparência esconde uma verdadeira guerreira que vive por baixo deste disfarce singelo.



### TIRA

#### A assassina mercenária

Tira nasceu numa guilda de assassinos, com eles, ela desenvolveu suas técnicas e habilidades. Tudo isso foi adquirido quando ela vivia presa e era necessário matar para poder viver. Mesmo tendo assassinado milhares de pessoas, ela não sente culpa, tristeza, ou qualquer coisa parecida. O ato de matar se tornou uma rotina, ou melhor, como se isso fosse necessário na vida dela.



“a” diferença, como anéis, brincos e até traços feitos com lápis delineador! Segundo a Namco, o jogo está em fase de desenvolvimento e que até o fechamento desta edição estava com apenas 30% do trabalho concluído. Até o lançamento do jogo algumas coisas podem ser alteradas e outras inclusas, mas já dá para perceber que a equipe está se esforçando para que este jogo quebre os records de seu antecessor. ⊗



## FATAL FRAME 3: PROJECT ZERO

A prova do crime

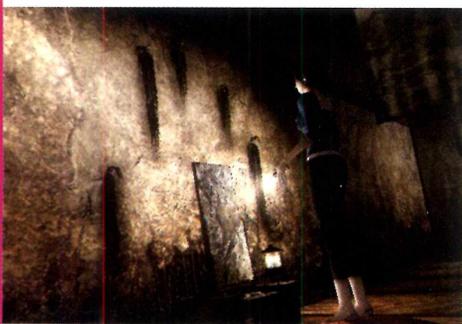


A fotógrafa de 23 anos, Rei Kurosawa, se encontra em uma posição complicada: num trabalho "rotineiro" em que sua tarefa é fotografar uma casa mal-assombrada, uma das fotos revela seu namorado morto. Tomada pela saudade, confusa, desnorreada e um tanto quanto apavorada, ela pede ajuda do escritor e amigo de seu namorado, Kei Amakura (mesmo sobrenome das gêmeas de FF2, hmmm...), e de sua assistente, Miku Hinasaki (a heroína do primeiro game, recuperada do desaparecimento do irmão). O trio resolve tirar o mistério a limpo e parte para explorar a mansão, nem se importando com seres de outra dimensão. Tolinhas! No passar da noite, Rei vê uma tatuagem de uma cobra azul subindo por seu corpo. E o que é pior: alguns dos espíritos que começam a aparecer na mansão têm a mesma tatuagem em seus espectros. Brrr... ai que medo!

A série Fatal Frame adquiriu status de cult com seus dois primeiros jogos e os fãs estão muito felizes em saber que o terceiro chega ainda em 2005. A jogabilidade de Project Zero se encaixa no estilo do mais

recente capítulo da série Silent Hill: haverá um "mundo real" e um "mundo pesadelo", sendo que este último rola durante os períodos em que Rei está dormindo no game. Os três personagens principais – Rei, Miku e Kei – são controláveis, mas até o momento não foi dito se o jogador acompanhará a história pelo ponto de vista de cada um deles, se será possível trocar de personagens no decorrer do jogo ou se acontecerá algo completamente diferente que ninguém desconfia.

Como não poderia deixar de ser, a Câmera Obscura está de volta, ajudando a capturar em filme as criaturas do além. Pelo pouco que foi divulgado até agora, ela parece ser bem semelhante àquela usada em FF2, mas é melhor não fazer suposições precipitadas, pois a Tecmo ainda tem muito a revelar sobre FF3, e quem jogou FF2 em sua totalidade sabe que Mio deixou a câmera cair em um abismo. Até agora, sabemos que a câmera tem uma luz estroboscópica que pode deixar os fantasmas atordoados durante certo tempo e também um flash.



### PLAYSTATION 2

Produção	Tecmo
Desenvolvimento	Tecmo
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	Agosto de 2005, no Japão

## GRANDIA III

O céu é o limite

Quer saber se o próximo grande RPG da Square Enix tem a palavra "fantasy" no título? Tem nada! Grandia III foi revelado no comecinho de abril e já tem gente dando pulos de alegria!

Hidenobu Takahashi, diretor de arte de Grandia II, agora é o diretor geral do game e revela que o novo título terá um sistema de combate similar ao anterior, além de tratar dos mesmos temas no enredo, que mistura aventura com drama e o mundo dos sonhos. A história conta a lenda de um homem chamado Schmidt, que ficou conhecido por ter pilotado os mais rápidos e irados aviões, e embora seus feitos estejam sendo esquecidos com o tempo, alguns jovens buscam inspiração no "rei dos ares".



Naves já fizeram parte dos games Grandia, mas parece que agora o tema será basicamente centrado acima das nuvens. O personagem principal estará quase o tempo todo a bordo de um biplano e Takashi promete mares bem abertos para navegação e um céu que parece se estender por todo o infinito.



### PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Game Arts
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★
Lançamento	Final de 2005, no Japão

# PHANTASY STAR UNIVERSE

Sega leva a série ao PS2



Universe acaba de ser revelado oficialmente e vai deixar o grande séquito de fãs da série babando até o dia do lançamento, que está marcado para o longínquo penúltimo dia deste ano. Chorou? Ainda não? Então pode pegar a lenço, pois até o fechamento desta edição só o lançamento no Japão estava confirmado.

Com modos on e offline previstos, o mundo de PSU não tem nenhuma conexão com outros mundos de jogos anteriores, mas traz uma semelhança: o sistema solar tem três planetas, cada qual com suas raças e cultura próprias. E, como na clássica briga entre vizinhos, um acha que o quintal do outro é depósito de lixo e começa uma verdadeira guerra entre todos eles, que durou até cem anos atrás. O game começa no dia do centenário da paz. O protagonista é Ethan, um guardião, e ele usará naves para se locomover entre os planetas e motos aéreas na superfície. As batalhas são centradas na ação, como em Phantasy Star Online, e o jogo será em grande parte baseado em missões.



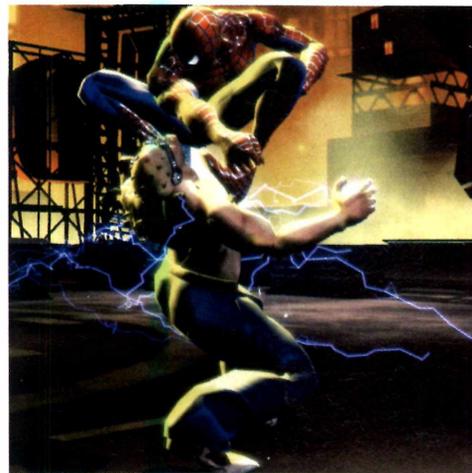
## PLAYSTATION 2

Produção	Sega
Desenvolvimento	Sonic Team
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	Dezembro de 2005, no Japão

# MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Briga de cachorro grande

Há mais ou menos um ano, a Electronic Arts anunciou um novo game que traria os personagens da Marvel. Logo se pensou em um "Marvel X EA" que pudesse trazer combates tipo Capitão América contra Brooke Burke (a gata da embalagem de NFSU2), mas felizmente uma aberração dessas não vai rolar. O novo jogo de luta será totalmente 3D, ao contrário da série Marvel Vs. Capcom, e terá ambientes interativos e destrutíveis. Mesmo tendo "Nemesis" no título do game, a EA não se viu obrigada a focar o grupo de lutadores apenas na série de mesmo nome e qualquer família de heróis da companhia de quadrinhos poderá ser utilizada. Dito isso, não se sabe quais serão os personagens utilizados, tanto da Marvel quanto da EA, que faz questão de manter isso em segredo sabe-se lá até quando. Pelo menos,



eles já disseram que o game terá modos online. Envolvidos na produção de Nemesis estão nomes como o artista Jae Lee – que desenha, entre outros, Spider-Man e X-Men – e o designer Paul Catling, que já trabalhou nos filmes do Homem-Aranha, Alien Vs. Predador e O Justiceiro. Para capitalizar em cima do game, a Marvel começa a lançar nos EUA, agora em maio, a série de quadrinhos The Imperfects.

## PLAYSTATION 2

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Nihilistic / EA Canada
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	Outubro de 2005, nos EUA

# 24: THE GAME

Que TV Globo, que nada!

Se você conhece o popular jogo do bicho, não comece a ter idéias erradas. 24: The Game é a versão em videogame do seriado que está virando verdadeira mania em todo o mundo, e que aqui no Brasil tem o nome de 24 Horas.

O jogo vai além de apenas reproduzir a história que é acompanhada pela TV ou DVD. Situado entre a segunda e a terceira temporadas, o título promete responder a questões que o público está louco para conhecer; por exemplo, como Jack Bauer e Chase Edmunds começaram a trabalhar juntos, ou quem realmente está por trás da tentativa de assassinato do Lula, quer dizer, do presidente fictício dos



Estados Unidos, David Palmer. (O Lula é verdadeiro. Dizem.) Você, que já viu bem mais do que 48 horas de 24 horas, vai ficar alegre em saber que poderá gastar outras tantas jogando na pele de Bauer em um game que leva a assinatura do mesmo roteirista e usa a voz de Kiefer Sutherland e Carlos Bernard. 24: The Game terá o mesmo esquema de mostrar os acontecimentos simultâneos, em vários painéis na tela, em mais de 100 missões com muita bala voando e stealth à vontade. ☒



## PLAYSTATION 2

Produção	SCEE
Desenvolvimento	SCEE
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	Final de 2005, na Europa

# LANÇAMENTOS

## A próxima onda

### Acompanhe seus games mais esperados

A lista definitiva para facilitar a sua vida: todos os games que estão chegando ao mercado (EUA e Japão), nos próximos meses, para PlayStation 2 e PSP. É o seu melhor, mais completo e atualizado guia de referência para consultar o lançamento de seus jogos favoritos. Obs.: as produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.



O tão adiado Killer 7, da Capcom, está marcado para junho, tanto nos EUA quanto no Japão – será que dessa vez sai?

### PlayStation 2

#### Estados Unidos

##### Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Darkwatch: Curse of the West	Sammy Studios	Tiro em 1ª pessoa	03
Enthusia Professional Racing	Konami	Corrida	03
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts	Ação	04
In the Groove	Red Octane	Variadas	09
Cold Winter	Vivendi		
	Universal	Tiro em 1ª pessoa	10
Haunting Ground	Capcom	Ação	10
Wild Arms: Alter Code F	Agatec	RPG	10
Metal Slug 4 & 5	SNK		
	Playmore USA	Ação	15
Motocross Mania 3	2K Games	Corrida	17
Outlaw Tennis	Global Star	Esporte	17
Outlaw Volleyball Remixed	Global Star	Esporte	17
Madagascar	Activision	Ação	23
Spy Vs. Spy	Jack of		
	All Games	Ação	23
Atelier Iris: Eternal Mana	NIS America	RPG	24
Digimon World 4	Bandai	RPG	31

##### Junho

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
187: Ride or Die	Ubisoft	Corrida	01
Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Ação	01
Psychonauts	Majesco	Ação	01
Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Ação	01
S.L.A.I.: Phantom Crash	Konami	Luta	01
Sega Hits: Phantasy Star Trilogy	Conspiracy	RPG	01
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	06
Arc the Lad: End of Darkness	Namco	RPG	07
Call of Cthulhu	Rockstar Games	Tiro em 1ª pessoa	07
Killer 7	Capcom	Ação	07
Samurai Western	Atlas	Ação	07
Batman Begins	Electronic Arts	Ação	13
Cowboy Bebop	Bandai	Ação	14
Delta Force: Black Hawk Down	Novologic	Ação	14
FlatOut	Bugbear	Corrida	14
Romance of the Three Kingdoms X	Koei	Estratégia	14
The Mummy	Xicat	Ação	14
Juiced	THQ	Corrida	15
Commandos Strike Force	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	21
Destroy All Humans	THQ	Ação	21
Gundam Vs. Zeta Gundam	Bandai	Ação	21
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	27
Fantastic Four	Activision	Ação	27

#### Japão

##### Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Constantine	Marvelous		
	Entertainment	Aventura	12
Eien no Aseria:	Nippon Ichi		
Kono Daichi no Hate de	Software	Estratégia	12
Front Mission Online	Square Enix	MMORPG	12
SuperLite 2000 Adventure:			
Remember 11: The Age of Infinity	Success	Aventura	12
for Symphony: with all one's heart	Takuyo	Aventura	19
Vampire: Darkstalkers Collection	Capcom	Luta	19

Ponkotsu Roman			
Daikatsugeki Bumpy Trot	Irem	Ação	19
Yu Yu Hakusho Forever	Banpresto	Luta	19
Angel's Feather: Kuro no Zan'ei	GN Software	RPG	26
Choro Q Works	Atlas	Corrida	26
Dog's Life	Success	Ação	26
Garou: Mark of the Wolves	SNK Playmore	Luta	26
Hametsu no Mars	Idea Factory	Aventura	26
Hanjuku Eiyuu 4:			
7-Jin no Hanjuku Eiyuu	Square Enix	RPG/Estratégia	26
Iris no Atelier: Eternal Mana 2	Gust	RPG	26
Jipang	Bandai	Estratégia	26
Namco X Capcom	Namco	RPG/Estratégia	26
Racing Battle: C1 Grand Prix	Genki	Corrida	26
Red Dead Revolver	Capcom	Ação	26
Slotter Up Mania 6: Oki no Neppuu	Dorart	Tabuleiro	26
Steamboy	Bandai	Ação	26
Tear Ring Saga Series:			
Berwick Saga	Enterbrain	Estratégia	26
Ultraman Nexus	Bandai	Luta	26
Ys IV: Mask of the Sun -			
A New Theory	Taito	RPG	26
Yukikatai: Renewal Version	Takumi	Aventura	26

##### Junho

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Simple 2000 Series 2-in-1 Vol. 1:			
The Tennis & The Snowboard	D3 Publisher	Esporte	02
Standard Daisenryoku:			
Shiwareta Shouri	Sega	Simulador	02
Georama Sensen Ijou Nashi	Marionette	Aventura	09
Kenka Bancho	Spike	Ação	09
Killer 7	Capcom	Ação	09
Metal Saga: Sajin no Kusari	Success	RPG	09
Shoujo Yoshitsuneden 2	Well Made	Ação	09
Soccer Life 2	Banpresto	Simulador	09
... and he said	NEC Interchannel	Simulador	16
Drag On Dragon 2: Fuuin no			
Kurenai, Haitoku no Kuro	Square Enix	RPG	16
EyeToy: Play 2	SCEI	Variadas	16
Inuyasha: Ougi Ranbu	Bandai	Ação	16
Kaitou Sly Cooper 2	SCEI	Ação	16
Slotter Up Core 7	Dorart	Tabuleiro	16
Enjoy Golf!	Nippon Telenet	Esporte	23
Erementar Gerad	Taito	Ação	23
Fushigi Yuugi - Shigiyuugi Kurotake			
Kaiden Gaiden: Kagami no Fujo	Idea Factory	Aventura	23
Futakoi Alternative	Marvelous		
	Entertainment	Aventura	23
	Bandai	Ação	23
Omnyou Taisenki: Hasha no In			
Simple 2000 Series: Love Smash			
5.1: Tennis Robo no Gyakushuu	D3 Publisher	Esporte	23
Simple 2000 Series:			
The Onechan Blue	D3 Publisher	Aventura	23
Simple 2000 Series: The Party			
Quiz: Akko ni Omakase	D3 Publisher	Variadas	23
The King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	Luta	23
Bakumatsu Roman Gekka no			
Kenshi (Last Blade) 1 & 2	SNK Playmore	Luta	30
Chocolat: Maid Cafe Curio	Alchemist	Ação	30
Conflict Delta II:			
Wangan Sensou 1991	Capcom	Ação	30
Genji	SCEI	Ação	30
Hatsuko: Fast Kiss	Princess Soft	Aventura	30

Kagero II: Dark Illusion	Tecmo	Ação	30
Mai-Hime: The Another	Marvelous		
	Entertainment	Aventura	30
	Kid	Aventura	30
My Merry May With Be			
Onihama Bakusou Gurentai:			
Gekitou-Hen	Success	Tabuleiro	30
Oz	Konami	Aventura	30
Puchi Copter 2	Taito	Simulador	30
Sega Ages 2500 Series Vol. 18:			
Dragon Force	Sega	Estratégia	30
Sousei no Aquarion	Bandai	Ação	30
Ururun Quest	D3 Publisher	RPG	30

### PSP

#### Estados Unidos

##### Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Fighting Spirits	SCEA	Ação	01
Formula 1 2004	SCEA	Corrida	01
Hard Corps	SCEA	Corrida	01
Medievit	SCEA	Ação	01
Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEA	Ação	01
Hot Shots Golf: Open Tee	SCEA	Esporte	03
MVP Baseball	Electronic Arts	Esporte	03
Rengoku: The Tower of Purgatory	Konami	Ação	03
Smart Bomb	Eidos	Puzzle	03
Midnight Club 3: DUB Edition	Rockstar Games	Corrida	09
Ghost In The Shell:			
Stand Alone Complex	Bandai	Ação	10
FIFA Soccer	Electronic Arts	Esporte	10
Grand Theft Auto	Rockstar Games	Ação	15

##### Junho

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Frogger	Konami	Ação	01
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	RPG	01
Dead to Rights: Reckoning	Namco	Ação	07
Armored Core: Formula Front	Agatec	Estratégia	21
Coded Arms	Konami	Tiro em 1ª pessoa	28

#### Japão

##### Maio

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Intelligent License	Now Production	Puzzle	26
Space Invader Pocket	Taito	Tiro	26
Yarudora Portable: Double Cast	SCEI	Aventura	26
Yarudora Portable: Kisetsu o			
Dakishimete	SCEI	Aventura	26
Yarudora Portable: Sanpaguita	SCEI	Aventura	26
Yarudora Portable: Yukiwari			
no Hana	SCEI	Aventura	26

##### Junho

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Eiyuu Densetsu Gagharv Trilogy:			
Akai Shizuku	Bandai	RPG	02
Baku-No	Eidos	Puzzle	16
Bombberman: Panic Bomber	Hudson	Puzzle	23
Coded Arms	Konami	Tiro em 1ª pessoa	23
Adventure Player	From Software	Aventura	30
Jissen Pachislot Hisshouhou!			
Hokuto no Ken Portable	Sammy Studios	Tabuleiro	30
Ys: Napishtim no Kou	Konami	RPG	30

# Showww! de jogos e programas

PlayStation 2

Game Boy  
Advanced SP

X-BOX

Nintendo DS

Game Cube



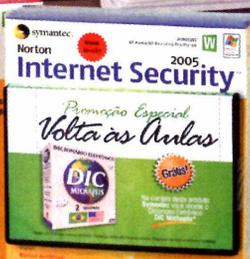
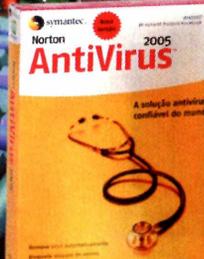
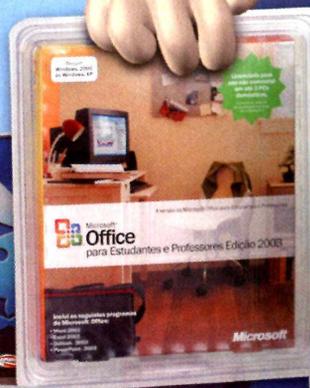
Melhores  
Games



GALERA, AQUI NA **WWW** VOCE ENCONTRA AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS, APLICATIVOS, ACESSÓRIOS E SUPRIMENTOS, ALÉM DE CONSOLES DE GAMES TRADICIONAIS. TUDO ORIGINAL PARA DEIXAR O SEU **PC** IRADO, RODANDO SEM DAR PAU!



**Microsoft**  
Symantec™



**LOJA:**  
Av. Faria Lima, 2232 3º piso – loja 34  
CEP 01489-900 – Shopping Iguatemi  
Telefone: (11) 3815-8490  
[www.lojawwwsp.com.br](http://www.lojawwwsp.com.br)

viapapel.com.br

# Alundra

## Alundra navega em mais sonhos

Por Rodrigo Leone

**N**a segunda parte do game, você acompanha a jornada de Alundra através dos sonhos tentando descobrir um meio de acabar com os objetivos de Melzaque usa a fé dos moradores de Inoa para escravizar a raça humana. Confira!

### Capítulo 9: Lobisomem

Chegando a Inoa, siga para a casa de Septimus e fale com ele. Em seguida, vá para a casa de Myra e fale com todos. Depois disso, você aparece dormindo em sua casa e Kline aparecerá. Mais um diálogo vai acontecer. Assim que voltar a controlar Alundra, saia da casa e Septimus sugere que você procure Kline. Passe nas casas de Wendell, Yustel e Meia. Feito isso, Septimus acha melhor esperar amadurecer para solucionar este problema. Assim que acordar siga para a casa de Septimus e converse com ele. Vá para casa de Kline, lá você encontra Meia lhe aguardando. Fale com todas as pessoas presentes para entrar no subconsciente de Kline. Siga pelas salas e ative os três botões para liberar a passagem através do portão central, passe por ele. Você estará mais uma vez em uma área externa. No extremo sul da área, você

encontra um save point. Vá para a entrada que fica à nordeste. Use a alavanca para destruir as duas rochas que bloqueiam a escada. Suba a escada e pise nos três botões para elevar as colunas e depois caia no buraco que fica à esquerda, isso faz com que a última coluna se erga. Use o parapeito para atravessar a sala, isso o levará para a parte superior, ative o botão. Volte para a área externa e siga para a torre central. Abra o baú para receber uma chave. Volte para fora e entre na torre à direita do save point. Mova as pilastras para que elas ativem os botões. Continue pela escada à esquerda e entre na próxima área. Nesta área, os pilares estarão na seguinte disposição:



Mova as pilastras deste modo:

- 5ª Pilastra    ↑ e ←
- 1ª Pilastra    ↑
- 2ª Pilastra    →
- 4ª Pilastra    ↑, → e ↓
- 3ª Pilastra    ↑



Para solucionar este puzzle, mova as pilastras desta forma:

- 7ª Pilastra    ↑
- 6ª Pilastra    ←
- 1ª Pilastra    ←
- 2ª Pilastra    →
- 2ª Pilastra    ↑
- 7ª Pilastra    ↑
- 7ª Pilastra    ←
- 5ª Pilastra    ↑
- 4ª Pilastra    ↑
- 4ª Pilastra    →
- 8ª Pilastra    ↑
- 8ª Pilastra    ←
- 8ª Pilastra    ↑
- 8ª Pilastra    →

Depois de ativar os cinco botões pise no botão que sobrou, isso faz com que

a porta da escada esquerda se abra. Pule sobre a pedra na plataforma central para revelar um buraco, desça por ele para chegar a uma sala que você já visitou. Pule para a plataforma à direita e coloque uma bomba perto da alavanca e pule para a plataforma esquerda. Assim que a bomba ativar a alavanca, as plataformas mudarão de altura, e permitirão que você alcance o baú com um Life Vessel. Volte para a sala em que você desceu pelo buraco. Siga para a escada esquerda e empurre o pilar de gelo na seguinte ordem: ↓, ←, ↑ e →. Suba na plataforma mais alta. Agora você tem que ativar o botão usando os pilares de gelo. Assim que ativar o botão, uma plataforma aparece no canto inferior direito. Siga para o baú e pegue uma chave. Volte à parte externa e entre na torre inferior esquerda. Siga as indicações no chão para chegar à parte superior da sala. Empurre a pilastra para a esquerda e pise no botão para abrir a porta da escada à esquerda, passe por ela. Empurre o pilar esquerdo até ele encostar no pilar do centro e empurre este último para cima. Feito isso, empurre o pilar que estava ao lado do pilar do centro para a direita novamente e depois para baixo. Por último, empurre a pilastra direita para a direita. Agora você pode atravessar



sar as plataformas para chegar à escada, siga por ela.

Pise nos botões e siga pela escada à direita e, na outra sala, aperte o botão para aparecer uma plataforma no centro. Continue pelo caminho desviando-se das esferas e pule no buraco para cair em uma sala abaixo onde você encontra uma chave no baú. Volte para a sala que você estava antes e saia pela porta do fundo.

Na parte externa, use as chaves nas grades e prossiga. Corra entre os obstáculos para chegar à parte superior da sala, pule na plataforma do centro e entre pela porta. Examine a estátua para o portão abrir e assim você estará livre para enfrentar o chefe deste capítulo.



### Chefe: Soul Leech

Fique entre Kline e o monstro para protegê-lo (caso Kline for atingido, você também será). O monstro lança alguns inimigos, elimine-os e depois fique entre Kline e o monstro. Quando o Soul Leech começar a aspirar jogue bombas. Septimus pedirá para que você saia do sub consciente de Kline. Após isso, Kline se transformará em um lobisomem e todos sairão.

Agora você deve enfrentar Kline. Desvie dos ataques e golpeie com a espada. Depois de alguns golpes, Kline irá sucumbir e todos ao redor lamentarão a perda de mais um amigo querido.

## Capítulo 10: O Rei Lagarto

Depois de acordar, fale com Jess para receber o Hunter's Bow. Feito isso, rume para o pântano à direita de Inoa.



Atire no pedestal da plataforma central, isso faz com que a caverna seja aberta, entre nela. Siga para a parte de águas claras e suba na plataforma de madeira. Vá para esquerda usando as plataformas móveis e ative a alavanca. Desça a escada no fundo da sala e quando chegar à sala de baixo mate os inimigos e continue pela sala ao norte. Desvie da armadilha e pule na plataforma esquerda para pegar a pedra, deixe a pedra perto da extremidade da plataforma e ative a alavanca. Retorne à sala anterior e suba a escada à direita. Elimine os homens-lagarto e ative mais uma alavanca, desça pela escada ao fundo. Use o Iron Flail para atingir as plataformas mais altas. Use Hunter's Bow para destruir as estátuas e depois elimine os monstros remanescentes. Siga pela passagem à direita.



Suba pela escada que fica no fundo do corredor. Elimine os inimigos e destrua as três estátuas, em seguida, use as plataformas para abrir o baú com uma chave. Volte para a primeira sala da caverna e continue pela porta à direita, use a chave no portão e atravesse o corredor. Use o Iron Flail para destruir as pilstras, pule na plataforma, quebre as estátuas e mate os inimigos para abrir a escada, desça por ela. Acabe com as estátuas que pulsam, para que mais uma escada apareça. Salve o jogo e siga para a porta ao norte da sala. Continue pelos corredores até chegar a uma ponte de madeira. Ative a alavanca do canto inferior direito. Passe pela porta ao norte da sala, feito

isso, ative os dois botões e continue pela porta da direita. Quebre as rochas e pise no botão para eliminar os oito homens-lagarto, volte para a sala anterior e siga pela porta ao fundo.

Prossiga pelo corredor e elimine todos os monstros, desça a escada. Destrua as estátuas e suba na plataforma, depois, desça a escada à direita. Continue pelos corredores até encontrar uma sala coberta por espinhos. Lá existe uma alavanca no canto inferior esquerdo. Use o Iron Flail para ativá-la e use a plataforma para chegar embaixo da sala, saia pela porta esquerda. Siga para cima e use as plataformas para ativar o botão e suba pela escada ao norte.

Quebre a estátua ao fundo e volte à sala com a ponte de madeira. Vá para direita, elimine as estátuas para prosseguir até a sala à direita. Jogue bombas na parede ao norte e acabe com todos os monstros que aparecerem. Após a batalha, verifique o baú para encontrar uma chave.

Retorne à sala com duas pontes de madeira e utilize a chave na porta do lado da escada para encontrar o chefe deste episódio.



### Chefe: Rei Lagarto

Não fique parado. Evite perder tempo matando os ajudantes do chefe, pois eles param de aparecer. O Rei Lagarto é seu foco, ele recupera energia sempre que tem chance, para evitar isso, ataque constantemente, assim o monstro não terá chance de se salvar e logo sucumbirá. Após o diálogo, abra os baús à esquerda para receber mais uma jóia, siga para o warp plate e depois para Inoa.

## Capítulo 11: Sonho de Giles

Chegando à vila, vá para a casa de Giles, fale com todos para entrar em um novo sonho. Siga pela porta ao norte e entre na sala



à frente. Desvie da armadilha e acabe com todos os inimigos para um botão aparecer, ative-o e volte para a primeira sala. Desça a escada à direita e mate o monstro, corra para a direita, pule sobre o vaso e depois para a plataforma e ative o botão. Volte à sala anterior e passe pela entrada à direita. Use as pedras para atravessar as plataformas e passar pela porta. Salve o game e caia no buraco da esquerda e depois no da direita, isso vai ativar uma alavanca. Para retornar para a sala de cima basta usar o warp plate. Ative as duas alavancas e continue pela passagem que abriu. Depois de passar pela porta, ela se trancará, acabe com os inimigos para prosseguir. Ative os pedestais na mesma ordem em que eles se acenderem, isso faz com que um warp plate apareça, use-o para chegar à próxima sala. Passe pela porta ao norte e siga para a saída.

Ative os pedestais para aparecer um vaso, rapidamente pule sobre esta peça e pegue o cristal, corra para a esquerda. Coloque o cristal na plataforma para abrir um buraco. Pule no buraco segurando o direcional para a esquerda e pule para direita, abra o baú. Pegue o cristal e use o baú para passar para o lado direito. Passe por trás da estátua para ela não bloquear o caminho. Use o cristal para abrir um buraco. Desça por ele e elimine os inimigos, assim mais um cristal aparecerá. Desça pelo buraco segurando o direcional para cima, mate o monstro e volte para a sala que você veio. Pule para esquerda e entre na sala à esquerda. Corra pelo labirinto para abrir o baú, feito isso, retorne para a



▶ sala anterior e passe pela porta à direita. Pise nos botões usando o diagrama abaixo:



Continue para norte e passe pela porta à esquerda. Pule para as plataformas e ative os botões, siga para a direita. Caia no segundo buraco contado da esquerda para a direita e use o cristal na sala abaixo para abrir um buraco no centro desta área, desça por ele. Mate os inimigos para abrir uma porta ao norte. Mate os inimigos para abrir as portas desta sala. Na próxima área, você encontra Giles caído. Septimus pede para você eliminar o monstro sem machucar Giles. Você enfrentará Soul Leech novamente, basta seguir a mesma estratégia de antes. Depois de acabar com ele, os moradores de Inoa vão agradecer por ter salvo Giles.



## Capítulo 12: Descarrega

Depois do diálogo, siga para o norte da vila para assistir a mais uma cena. Assim que ela terminar use o Iron Flail



para abrir uma passagem entre as velas do fundo. Continue para norte e use uma das tochas para liberar passagem entre os espinhos.

Salve o jogo e suba na plataforma móvel, jogue uma bomba na alavanca e depois use a tocha no espinho ao sul para continuar. Use a plataforma para continuar para direita. Quando estiver na metade da escada segure o direcional para a direita, suba na plataforma e vá para a próxima sala. Use os barris para pegar a tocha, use-a nos espinhos à direita e depois disso, coloque os barris na plataforma onde estava a tocha, suba na plataforma e desça para a plataforma com os barris.



Coloque os barris na plataforma acima e ative o botão para abrir o baú com uma chave.

Volte para a sala com o save point, use a chave na porta direita e passe por ela. Ative a alavanca à direita e use as plataformas para chegar à parte superior da sala. Coloque Alundra em cima da alavanca e jogue uma bomba para ativá-la, pule para a próxima plataforma e entre na sala à direita. Suba na plataforma e pegue o barril. Volte para o centro da sala, use o barril para chegar até o botão e ative-o, use uma



tocha e libere o caminho à direita. Use as tochas para limpar as plataformas, abra o baú e ganhe um Life Vessel. Volte para a sala anterior e siga para a porta ao sul. Queime os espinhos à esquerda evitando as goteiras. No fim do caminho, abra o baú e pegue uma chave, continue em direção sul e passe pela porta à direita. Ative o botão



e corra para a direita para alcançar a plataforma. Mate todos os inimigos e suba nas plataformas para alcançar a porta ao norte, onde você usa a chave. Use as tartarugas para elas queimarem os espinhos, ative o botão, elimine os inimigos e use o vaso para ir à sala de cima. Use a tocha na passagem do meio e siga para o warp plate. Passe pelos obstáculos e abra o baú do canto inferior esquerdo, volte pelo warp plate e retorne para a sala onde está a chave. Passe pela plataforma central e depois para a da esquerda, use a chave na porta, continue até a sala com goteiras. Queime os espinhos e siga para sul. Siga o caminho até chegar a uma sala com o chão coberto por espinhos. Use bombas para destruir as rochas e desça pelo buraco, lá você encontra um warp plate, use-o. Ative o botão e passe pela porta que acabou de abrir. Siga pela passagem à esquerda e use o warp plate, acenda os pedestais. Volte para a sala com os diversos warp plates e use o que fica no canto superior esquerdo. Use as tochas para alcançar a alavanca à esquerda e ilumine os pedestais. Volte para a área dos warps plates. Entre no que fica no canto superior direito. Use as tochas para acender os pedestais. Volte à sala anterior e entre no último warp plate. Acenda todos os pedestais desviando dos inimigos e retorne à sala com as quatro alavancas. Ative-as da forma mostrada abaixo:



Assim que ativar todas as alavancas, suba pela plataforma, entre pela porta que está no topo da próxima sala, assim que chegar na nova área, desça rapidamente para a plataforma que se move e jogue primeiramente o barril para plataforma abaixo, em seguida segure a tocha e queime os espinhos ao norte da sala. Use o barril para passar pela porta.



Siga os corredores até chegar ao norte, use a tocha para queimar os espinhos e abra o baú com uma chave. Volte para a sala anterior acenda as tochas para liberar o caminho e use a chave na porta à direita. Elimine os inimigos e use uma das tochas para chegar à próxima sala, onde o chefe o aguarda.



## Chefe: Corps Worm

O adversário possui dois ataques. No primeiro deles, ele lança casulos criando inimigos e o segundo ataque o Corps Worm dispara esferas que circulam a plataforma.

Para acabar com ele, primeiro destrua

os casulos assim que eles aparecerem e esquive-se das esferas e, depois, ataque a cabeça. Repita este padrão até que ele morra.

Após a batalha e o diálogo, você voltará para Inoa, salve o jogo e siga para seu próximo destino.

## Capítulo 13: Os planos de Roran



Sybill mostrará visões do futuro.

Quando voltar do sonho, siga para a casa de Fein e desça pela chaminé para encontrar um baú com o item Secret Pass. Ative o botão e saia da casa. Vá para Riverside bar e fale com o bartender para entrar nas salas de jogos. Cada sala possui um tipo de jogo diferente, se vencer todas as disputas fale com o bartender. Ele vai fazer uma pergunta. Responda "Yes" e siga para o Medallion Shop. O atendente lhe fará uma pergunta, responda "Yes". Merrick perguntará quantos Guilded Falcon você conseguiu, dependendo do número, ele entregará diferentes itens para você:

Guilded Falcons	Item
15	Life Vessel
20	Olga's Ring
25	Life Vessel
30	Silver Armlet
35	Life Vessel
40	Recovery Ring
45	Life Vessel
50	Spirit Wand

Depois de receber os itens, volte para a vila e fale com Meia. Vá para o san-



tuário ao norte de Inoa e encontre Septimus. Ele dirá que não possui a chave do santuário. Siga para trás do santuário e pule na plataforma estreita para chegar à janela, lance uma bomba e entre por ela.

Vá para o mezanino à direita e passe pela porta ao fundo. Use o Hunter's Bow para ativar a alavanca, passe pela porta de baixo, examine a estante e depois volte para o salão onde Septimus se encontra. Responda "Yes" para a pergunta que ele fará e depois passe pela porta da esquerda. Use o Hunter's Bow para ativar as alavancas, volte para Septimus e fale com ele. Após o diálogo, volte para o mezanino e passe pela porta à esquerda. Em baixo você encontra um buraco, desça por ele e ative o botão para abrir a porta de cima. Tente pegar o livro e volte para falar com Septimus.



Volte para a sala onde está o livro. Siga o livro e Septimus vai segurá-lo, vá para a estante de cima do mezanino e coloque o livro na estante. Com isso, a segunda parte da biblioteca abre, examine a estante, volte para falar com Septimus.



Ative mais um mecanismo e volte para a sala à direita e empurre os bancos para cima das marcas, isso faz uma alavanca aparecer na parte de cima da sala, ative-a e vá para a parte de baixo da sala. Mova os bancos para cima das marcas, feito isso, pegue o livro e retorne para a entrada principal. Use-o na segunda parte da biblioteca e ative o botão à direita.

Vá para cima, pule nas cadeiras e na



mesa para alcançar a alavanca sem pisar no tapete. Isso fará um baú aparecer, abra-o para receber uma chave. Volte para falar com Septimus. Agora você poderá acessar a parte de baixo do santuário. Chegando ao subsolo, você encontra Roran em frente ao altar de Melza's, após o diálogo, você acorda em Inoa para mais uma jornada.

## Capítulo 14: Sonho de Meia



Jess entrega a Power Gloves para você. Saia e vá para o cemitério, fale com todos, quando voltar a ter controle do personagem retorne para a casa de Myra e converse com Septimus. Quando Myra's sair da porta, entre e fale com Meia para entrar em seu sonho. Você encontra mais jovem, ela o chama para brincar de pega-pega. Corra atrás dela e toda vez que a encontrar, uma das portas do fundo se abrirá. Golpeie as estátuas para revelar uma lembrança de Meia. Na primeira sala, use o Iron Flail e golpeie a alavanca, corra para a

plataforma pequena à direita e ative a segunda alavanca, feito isso, destrua a estátua e siga para a próxima sala. Use a tocha para queimar os espinhos e contorne a plataforma para encontrar a estátua, continue passando pela porta. Observe a seqüência que os cubos se movem. Você deve ativar a alavanca fazendo com que cubos formem uma escada. Suba e ative os botões e passe para a quarta sala.

Atravesse a primeira plataforma e ative o botão, repita isso até encontrar a estátua, quebre-a e vá para a próxima sala. Use o barril para subir na plataforma, cuidado com as plataformas que estão na frente da estátua, elas se destroem. Use a tocha para queimar os espinhos. Após ativar a última estátua, você encontra Meia no centro da sala anterior. Fale com ela. Quando ela falar "I spy a cutie guy", use uma das saliências à direita para se esconder. Alcance-a sem deixar que ela o veja. Para isso, mova seu personagem para o canto perto do primeiro degrau e dali corra em direção à garota. Depois do diálogo, você retorna para Inoa. Após o sonho, fale com Meia para a entrada do moinho ser aberta. ☒

**Na próxima edição, você confere a terceira e última parte de Alundra. Muitos segredos ainda o aguardam. Você não pode perder!**

# Saint Seiya: Chapter Sanctuary

## Eleve seu cosmo e chegue ao sétimo sentido neste game de luta zodiacal

Por Fabio Santana

Desde que o anime Cavaleiros do Zodíaco estreou no Brasil, esperamos mais de dez anos por um game baseado nos heróis de Atena. Chapter Sanctuary vem atender ao apelo insistente dos fãs e, apesar de não atender totalmente às expectativas, rendeu um jogo interessante. Como o título até agora chegou apenas em versão japonesa, desvendamos todos os seus segredos para você fazer bonito. Acompanhe.

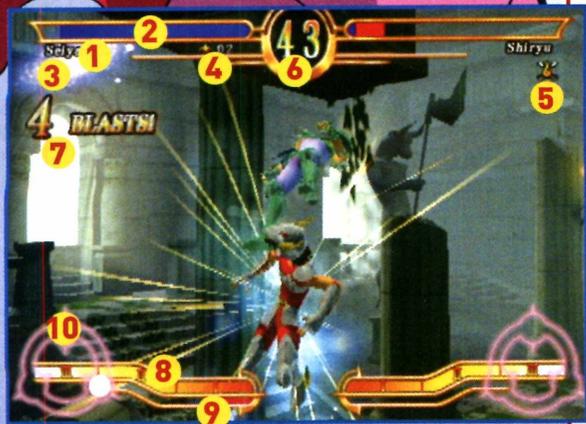
## Sistema de jogo

### Comandos básicos

Comando	Movimento	Função
Direcional ou alavanca analógica esquerda	—	Movimentar o personagem
■	L (Light)	Golpe fraco
✖	H (Heavy)	Golpe forte
●	S (Special)	Golpe especial
▲	D (Dash)	Corrida
R1	G (Guard)	Defesa
L1	Focus	Mirar (apenas no bônus)

### Indicações na tela

1. Nome do personagem
2. Medidor de energia
3. Galáxia
4. Indicador de vitórias consecutivas
5. Indicadores de recuperação
6. Tempo
7. Contador de combos
8. Barra de cosmo
9. Barra de Big Bang
10. Medidor de Big Bang



## Arremesso

G + L ou G + H: fazendo esse comando, o personagem faz uma tentativa de agarrão. Se o inimigo estiver no alcance, o lutador então consegue realizar o arremesso com sucesso (mesmo que o oponente esteja defendendo).

Para você fugir de uma tentativa de arremesso, é possível desferir um ataque fraco muito bem calculado no início da animação, ou então fugir do alcance se distanciando, ou ainda se esquivando para baixo ou para cima.

## Esquiva

Com um toque no botão D, você faz um salto rápido para frente. Segurando essa tecla, você corre.

Também é possível realizar movimentos evasivos: apertando ← + D, você faz um recuo, com ↓ + D, você faz uma esquiva em direção ao plano frontal, e com ↑ + D, a esquiva é para o plano traseiro.

O recuo é útil para ganhar distância do inimigo ou para evitar um golpes curtos. Já as esquivas conseguem livrá-lo de golpes frontais, tirando seu lutador da linha de ataque.

## Saint Guard

Com a defesa comum, você evita os ataques básicos do inimigo. Contudo, há um tipo de defesa especial: a Saint Guard. Para realizar este bloqueio, você deve apertar G no instante do impacto do golpe adversário. Para realizar Saint Guards efetivamente, é necessário antecipar as ações inimigas e conhecer o timing dos golpes. Um efeito de distorção na tela confirma o sucesso dessa defesa.

A primeira grande vantagem da Saint Guard é que você ganha muito mais energia para a barra de cosmo. A outra, é que você não recebe o dano de impacto dos golpes especiais. Porém, o maior benefício é que ela tem recuperação instantânea, então você pode aplicar um contra-ataque rápido imediatamente após a Saint Guard.

## Cair de pé

Há uma maneira de evitar a queda de seu personagem: basta apertar o botão D no momento em que ele tocar o chão (é possível apertar D repetidamente para conseguir isso). Dessa maneira, ele se recupera da queda com um pequeno salto para trás (não é possível controlar a direção).

## Golpes especiais

Com o botão S, você pode fazer ataques especiais que consomem a barra de cosmo. Existem alguns golpes diferentes, como S durante a corrida, G + S ou até S

repetidamente.

Se a sua barra de cosmo estiver abaixo do nível 1, os golpes especiais ainda serão desferidos, mas não terão propriedade mágica e, portanto, causarão menor dano. Todo ataque especial consome uma certa quantidade da barra de cosmo, mas também causa uma pequena quantidade de dano na defesa inimiga (mesmo que você não tenha energia na barra de cosmo).

## Combos

Além dos ataques básicos com L e H, você pode apertar estes botões repetidas vezes para realizar combos pré-definidos, como LLLLL, ou HHHHH, ou ainda LLHHH. Cada personagem tem uma determinada lista de combos, que você pode conferir através do menu de pausa.

Algumas combinações possuem um certo atraso entre os golpes, que o adversário pode aproveitar para defender ou aplicar um contra-ataque. Fique atento a isso e também aproveite quando surgir a oportunidade.

## Combos avançados

Com um timing correto e criatividade, é possível mesclar combinações e outros ataques para aumentar consideravelmente o dano.

Pegando como exemplo Seiya de Pégaso, você pode fazer seu Combo B (LLHHH), então correr com D, aplicar um Combo A (LLLLL) antes de o inimigo cair e finalizar com um Pegasus Sonic Knuckle (S durante a corrida).



## Recuperação

Quando sua energia chega ao final, seu personagem perde os sentidos e entra numa tela especial, onde ele é chamado pela deusa Atena ou pelo mestre Ares. Neste momento, você deve girar o direcional (digital ou alavanca analógica esquerda, não faz diferença) ao mesmo tempo em que aperta ■, ▲, ✕ e ● repetidamente. Se fizer corretamente, seu lutador se levantará aos poucos e voltará ao combate; se demorar demais, você perde a luta.

Quando o lutador recobra os sentidos dessa maneira, ele retorna à luta realizando uma explosão de cosmo (que acerta o adversário, mas não causa dano). Um lutador pode ser enviado à tela de apelo final e voltar à luta até três vezes, mas cada vez se torna mais difícil recobrar os sentidos, e ele retorna ao combate com menos energia: primeiro com 66%, depois com 55% e por fim com apenas 45%. Se um personagem perder os sentidos pela quarta vez, não é possí-



vel se recuperar.

Contudo, há a possibilidade de aniquilar o adversário sem possibilidade de retorno: com um Big Bang Attack. Se um lutador perder seu resto de energia sofrendo um Big Bang Attack, ele não irá para a tela de apelo final, independente de qualquer fator.

## Barra de cosmo

Na parte inferior da tela, você tem a barra de cosmo de seu lutador. Para preenchê-la, você pode desferir ataques (enche pouco, acertando ou defendendo; ataques sem contato não enchem nada), defender golpes (enche bastante) e receber golpes (enche mais do que defender). Outra maneira é concentrar o cosmo segurando L ou H, o que vai preenchendo a barra de cosmo lentamente, mas você fica totalmente vulnerável.

A barra de cosmo é dividida em três níveis: no primeiro (I), não há nenhum bônus, no segundo (II), seu personagem já consegue desferir golpes especiais com propriedades mágicas e no terceiro (III) surge o indicador de Big Bang.

## Barra de Big Bang

Quando a barra de cosmo chega ao nível 3, surge nela um medidor circular chamado indicador de Big Bang. Neste momento, você pode segurar o botão S para começar a encher a barra de Big Bang, logo abaixo da barra de cosmo.

Quando você preenche uma vez a barra de Big Bang segurando S, um círculo se acende no medidor de Big Bang, e então a barra começa novamente, mas o preenchimento do segundo nível é mais lento. Quando dois círculos se acendem no medidor, se inicia a terceira carga, ainda mais lenta. Ao final, o medidor de Big Bang chega ao nível 3 (certos lutadores têm somente dois ou até um nível de Big Bang).

Enquanto você carrega a barra de Big Bang com o botão S, seu personagem fica envolvido por raios de luz e continua livre para fazer qualquer ação: correr, se esquivar, defender, desferir combos... Porém, se ele for derrubado, a carga do Big Bang será cancelada. Quando você solta o botão S, o personagem desferiu o seu Big Bang Attack (BBA). O primeiro golpe é uma investida frontal de alcance limitado que pode ser defendida, esquivada ou até mesmo acertada por um golpe muito bem calculado. Um bom momento para desferir o BBA é enquanto o inimigo está caindo de um ataque que o lança para o ar. Se a investida acertar, o lutador realiza o BBA correspondente à quantidade de círculos preenchidos no medidor de Big Bang (BBA de nível 1, 2 ou 3).

## Big Bang Counter

Durante um BBA, o jogo corta para uma animação especial. Neste momento, perceba um ícone de botão ● no canto superior direito da tela, que aparece por um breve momento: esta é a oportunidade para você contra-atacar o BBA do oponente! Para ativar o Big Bang Counter (BBC), você deve apertar o ● no momento EXATO. Cada BBA tem um tempo diferente para ativar o BBC.

Caso aperte o botão no tempo certo, os dois lutadores travarão um duelo, e você deve girar o direcional ao mesmo tempo em que aperta ■, ▲, ✕ e ● repetidamente.

Se o atacante vencer o duelo, ele realizará o BBA do nível que carregou. Se o defensor sair vitorioso da disputa, ele contra-atacará com seu BBA de nível 1.

## Explodir o cosmo

Quando você tem a barra de cosmo com pelo menos um nível, pode realizar o movimento chamado explosão de cosmo com L+H, que consome toda a barra. Com isso, o lutador expande sua aura, causando dano e derrubando o inimigo próximo (pode ser defendido).

A explosão de cosmo pode parecer inútil pelo pequeno dano causado, mas é um recurso que pode salvá-lo em momentos difíceis. Este movimento pode ser usado a qualquer momento, seja enquanto você está caindo (para evitar um juggle combo), quando está no chão ou enquanto você recebe um combo ou qualquer outro golpe.

## Sétimo sentido

Quando você acerta o oponente com um golpe (defendido ou não), uma galáxia aparece em torno do nome de seu lutador. Se você continuar atacando em seqüência, essa galáxia vai crescendo progressivamente, até atingir um tamanho máximo.

Se você interromper a cadeia de ataques, a galáxia vai se desfazer.

Cada galáxia completa dá ao personagem um sentido extra, sendo que ele começa já com o primeiro. No segundo sentido (uma galáxia completa), uma leve aura o envolve e seu poder de ataque e defesa se elevam. Conforme ele vai ganhando mais sentidos (com galáxias preenchidas), a aura vai ficando mais densa e o personagem vai ficando mais forte. Chegando ao quinto sentido, você ganha uma vantagem extra: sua barra de cosmo vai se preenchendo sozinha. Se você continuar atacando e preenchendo galáxias, vai chegar ao sétimo sentido. Neste momento, não só a aura do lutador se intensifica ao máximo, mas ele também fica brilhante, seu ataque e sua defesa chegam ao poder total e sua barra de cosmo se torna infinita. A progressão de sentidos fica em efeito durante toda a luta, e não há nenhuma indicação visual a não ser a aura do personagem.

## Modos de jogo

Confira agora o guia para os diversos modos de jogo de Saint Seiya: Chapter Sanctuary.

### 1. 黄金十二宮: Doze casas do zodíaco

Este é o modo de história do game, onde você avança com os Cavaleiros de Bronze para salvar Atena em doze horas, passando pelas doze casas do zodíaco, onde enfrentarão os Cavaleiros de Ouro.

#### •Menu inicial

はじめから : Iniciar  
つづきから : Continuar

#### •Escolha do tutorial

A primeira batalha é de Seiya de Pégaso contra Mu de Áries, e serve como um tutorial de batalha. Você tem as opções:

チュートリアルを見る : ver o tutorial  
チュートリアルを見ない : pular o tutorial

#### •Menu de pausa

Durante a batalha contra Mu, você pode pausar com o botão Start e visualizar o menu de pausa com as seguintes opções:

ゲームを続ける : continuar o jogo  
コマンドリストを見る : ver a lista de comandos  
チュートリアルの目的を見る : ver a explicação do tutorial atual  
次のチュートリアルへ進む : passar para o próximo tutorial  
チュートリアルをやめる : sair do tutorial  
メインメニューに戻る : voltar ao menu principal  
Este menu é o mesmo durante todo o game, apenas excluindo as opções específicas do tutorial.

#### •As tarefas de Mu

São sete tutoriais para completar o estágio de Mu: 1) Faça um combo simples, 2) Defenda todo o combo de Mu, 3) Encha toda a barra de cosmo, 4) Acerte Mu com um golpe especial, 5) Desfira um BBA em Mu, 6) Faça um Big Bang Counter, e 7) Recupere os sentidos de Seiya.

#### •Tela de resultados

Depois do tutorial de Mu, o jogo prossegue normalmente, com lutas pré-definidas (Seiya contra Aldebaran de Touro, Shun contra armadura de Gêmeos, etc.). Após cada luta, uma tela é mostrada com o seu desempenho, atribuindo notas para diferentes categorias:

タイム : tempo  
倒した雑兵 : número de soldados abatidos (apenas para o minigame)  
攻撃 : ataque  
防御 : defesa  
勇気 : coragem  
階級 : rank

#### •Minigame

Caso você obtenha boas notas e, conseqüentemente, um rank elevado, terá direito a jogar o minigame de ação em terceira pessoa contra vários soldados. Aqui você deve matar o maior número de inimigos. Faça isso usando sabiamente o botão de mira (L1).

#### •Menu de save

Depois da tela com a sua classificação, a próxima escolha é para você salvar ou não a sua partida:

セーブする : salvar  
はい : sim  
いいえ : não  
セーブしない : não salvar

Logo em seguida vem outro menu, para você prosseguir ou voltar ao menu inicial:

次のストーリーへ : próxima história (segue o enredo)  
メインメニューに戻る : voltar ao menu principal

### 2. 千日戦争: Guerra de 1000 dias

Este é o modo versus do game, onde você pode escolher batalhas entre dois jogadores ou com o computador. Cada um escolhe o seu personagem e juntos partem para a batalha. Ao final de cada luta aparece o seguinte menu:

再戦する : repetir a luta  
キャラクターを変える : trocar de personagens  
メインメニューに戻る : voltar ao menu principal

### 3. 星矢の休日 : 0 feriado de Seiya

Este modo é onde ficam guardados os extras que você habilita ao longo dos demais modos de jogo. Sempre que você entra aqui, é informado sobre novos itens adquiridos. Um contador no topo da tela mostra a porcentagem de itens obtidos. Há diferentes categorias, conforme segue:



コレクション : Collection

キャラクター図鑑 : livro ilustrado de personagens

おもちゃ図鑑 : livro ilustrado de bonecos

カードダス図鑑 : livro ilustrado de cartas

ストーリー : história (reprise os capítulos já vistos no modo de história)

サウンド : som

BGM: músicas

ボイス : vozes

## 4. 幻龍魔皇拳 : Genma Ken

Este é o modo secreto onde você joga com os doze Cavaleiros de Ouro, sob o comando do mestre Ares, para impedir que os Cavaleiros de Bronze de Atena consigam chegar até o topo do Monte Olimpo.

Este é o modo mais difícil do game, pois envolve ganho de experiência para subir níveis, e os cinco Cavaleiros de Bronze lutam com o máximo da apelação. É necessário evoluir e usar sabiamente as vantagens dos signos do zodíaco.

### •Menu inicial

はじめから : Iniciar

つづきから : Continuar

### •Indicações na tela

- 1) Nome do personagem
- 2) Barra de energia
- 3) Efeitos de guardião
- 4) Rosto do personagem
- 5) LV: indica o nível atual dos seus Cavaleiro de Ouro (não pense que você conseguirá terminar com apenas alguns)
- 6) XP: sua experiência atual
- 7) NEXT: experiência necessária para o próximo nível
- 8) GOD POWER



### •Menu entre as batalhas

**ゴッドパワー** : God Power. Com esta opção, você seleciona um dos poderes divinos que resultam em efeitos especiais antes da batalha. Os Cavaleiros de Bronze têm a ajuda de Atena, recuperando a energia antes de cada luta. Você pode escolher os seus poderes, para, por exemplo, tirar a energia do inimigo, cancelar o efeito divino do oponente ou até recuperar a sua energia. Mas a ativação desses efeitos depende da quantidade de God Power disponível. **G エフェクト** : Guardian Effect. Lista os efeitos especiais que o seu lutador terá durante a luta como

cura, preenchimento da barra de cosmo, autodefesa etc. Esses efeitos dependem bastante do alinhamento do lutador com a casa do zodíaco, então escolha seus personagens de acordo com o signo da casa em que acontecerá a luta.

**マップ** : Mapa. Visualiza as casas zodiacais futuras, e as lutas já ocorridas nas anteriores.

**バトル開始** : Iniciar a luta. Depois de fazer suas escolhas, venha nesta opção. Há uma confirmação:

はい : Sim

いいえ : Não

### •Menu Start

Quando você aperta Start no menu entre as batalhas, aparece um outro menu com as seguintes opções:

**ゲームを続ける** : continuar o jogo

**セーブ** : salvar

**白羊宮からやりなおす** : começar novamente da Casa de Peixes (reinicia com toda a experiência já ganha)

**メインメニューに戻る** : voltar ao menu principal

### •Tela de resultados

Quando você ganha ou perde de um Cavaleiro de Bronze, aparece uma tela de resultados, similar à do modo de história, mas com três categorias adicionais:

XP: a quantidade de experiência obtida na luta.

NEXT: a quantidade atual de experiência e o total para alcançar o próximo nível.

**レベル** : Level. Mostra o seu nível atual.

## 4. オプション : Opções

Aqui é o menu de opções do game. Confira as categorias:

**ゲームオプション** : Opções de jogo

**難易度** : Nível de dificuldade

やさしい : Fácil / **時間** : Normal

(padrão) / 難しい : Difícil /

非常に難しい : Muito difícil

**時間** : Tempo (em segundos)

戻る : Sair

**セーブ・ロード** : Save / Load

**セーブ** : Save

**ロード** : Load

戻る : Sair

**コントローラ設定** : Configurar controle

Aqui é possível redefinir os botões e, inclusive, atribuir funções extras (L + H, G + L, G + S, etc.) aos inutilizados L2 e R2, além de ligar / desligar a vibração ou voltar aos padrões.

**コントローラ1** : Controle 1

**コントローラ2** : Controle 2

戻る : Sair

**サウンド設定** : Configurar som

**スピーカー** : Saída

ステレオ : Estéreo (padrão)

モノラル : Mono

BGM: Volume das músicas

SE: Volume dos efeitos sonoros

ボイス : Volume das vozes

戻る : Sair

戻る : Sair

## Segredos Personagens extras

**Mu de Áries**: termine a primeira batalha do modo história passando pelo tutorial.

**Adebaran de Touro**: vença-o no modo história.

**Armadura de Gêmeos**: vença-o no modo história.

**Máscara da Morte de Câncer**: vença-o no modo história.

**Aiolia de Leão**: vença-o no modo história.

**Shaka de Virgem**: vença-o no modo história.

**Mito de Escorpião**: vença-o no modo história.

**Shura de Capricórnio**: vença-o no modo história.

**Camus de Aquário**: vença-o no modo história.

**Afrodite de Peixes**: vença-o no modo história.

**Saga de Gêmeos**: vença-o no modo história.

**Dohko de Libra**: vença-o com Shiryu de Dragão no caminho de baixo, na continuação do modo história, após a casa de Libra.

**Seiya de Sagitário**: vença-o no caminho de baixo, na continuação do modo história, após a casa de Escorpião.

**Marin de Águia**: vença Máscara da Morte com Mu de Áries no caminho de baixo, na continuação do modo história, após a casa de Áries.

**Shina de Cobra**: vença Aiolia de Leão no caminho de baixo, na continuação do modo história, após a casa de Leão.

**Misty de Lagarto**: vença Ikki de Fênix com Seiya de Pégaso no caminho de baixo, na continuação do modo história, após a casa de Câncer.

**Shô da Armadura do Céu**: termine o modo história sem nunca perder.

**Daichi da Armadura da Terra**: termine o modo secreto Genma Ken (contra os Cavaleiros de Bronze).

**Ushô da Armadura da Água**: vença dez lutas seguidas no modo Guerra de 1000 Dias (Vs., jogando 1P VS COM).

## Cavaleiros de Bronze com roupas comuns

Escolha-os segurando Start para lutar com a versão sem armadura.

**Seiya**: complete mais de 10% da coleção em O Feriado de Seiya.

**Shiryu**: complete mais de 25% da coleção em O Feriado de Seiya.

**Hyoga**: complete mais de 50% da coleção em O Feriado de Seiya.

**Shun**: complete mais de 75% da coleção em O Feriado de Seiya.

**Ikki**: complete mais de 90% da coleção em O Feriado de Seiya.

## Modo de jogo Genma Ken

Termine o modo história uma vez e siga pelos caminhos alternativos (de baixo) quando iniciar a história pela segunda vez. ☒



# God of War

Detonado completo  
para essa aventura  
mitológica

Por Gilsomar Livramento

**K**ratos é um humano abençoado pelos deuses, mas fez um pacto com o Deus da Guerra, o que custou a vida de sua família e dez anos de sofrimento e pesadelos. O espartano descobriu da pior maneira que nem sempre se pode confiar num deus grego. Para ajudar você a livrar Kratos de sua vida de perturbação, nós preparamos um guia caprichado com todas as técnicas de combate no pôster e a estratégia com os segredos desse clássico na revista. Que os deuses do Olimpo o protejam!

## Aegean Sea

Mate os inimigos para acessar um alçapão e destrua o que encontrar no caminho, além de abrir as arcas pressionando R2.

## Subchefe 1: Hydra Spawn

Ataque usando o **■** e recue. Fazendo alguns ataques, um comando de ação aparecerá sobre a cabeça do monstro. Aproxime-se e aperte os botões indicados. Após a batalha, equilibre-se pelas vigas até o outro lado e destrua as criaturas.

## Subchefe 2: Hydra Spawn

Atenção aos movimentos antes de cada ataque da Hydra. Ataque com Plume of Prometheus + manobra evasiva. Levante as duas portas à direita e abra as arcas. Desça pelo buraco e nade para o outro extremo. Ao subir, destrua as criaturas e use o mastro tombado para chegar ao outro lado (há uma arca à direita, na metade do caminho). No outro navio, desça no convés e empurre a caixa menor (use **R2 + ✕**), até o outro lado para chegar aos inimigos. Suba pela escada e depois pelas redes no mastro do navio. Há uma arca



equilibrando-se pelo caminho à esquerda, independente disso, pendure-se na corda ao lado. Destrua as barricadas para encontrar arcas e adiante você ganhará a Poseidon's Rage.

### Chefe: Hydra + Hydra Spawn x2

Fique nos cantos da tela, contra-ataque com Plume of Prometheus. Assim que derrubar uma das cabeças, suba pelas caixas ao lado e pule sobre a âncora. Repita o processo com a segunda cabeça e suba pelo mastro, encontrando a cabeça principal da Hydra. Evite as dentadas e fique junto à rede para não ser derrubado. Ataque-a até os comandos de ação aparecerem, então basta repetir o processo mais algumas vezes.

Entre pela boca do bicho para pegar a chave, saia e suba pelas caixas à direita para chegar a uma plataforma com duas arcas e uma corda. Desça por ela e repita o caminho para abrir a porta trancada.



### The Gates of Athens

Pule na cama e veja o que acontece, depois siga para o convés. Descendo do navio, mate os inimigos e entre pelo buraco no muro. Suba na plataforma ao lado e o corredor conduzirá até uma arca. Adiante, você voltará às docas. Siga em direção à parede quebrada e acione a alavanca para alcançar a plataforma acima. Use Plume of Prometheus para enfraquecer os minotauros até aparecer o comando de ação e eliminá-los. Suba por outro elevador adiante e enfrente criaturas com bolas de ferro. Combos rápidos são suficientes para enfraquecê-los e matá-los com os comandos de ação. Ao fundo se encontra uma arca, depois entre pela porta ao lado e destrua as caixas de cores diferentes para avistar a saída. Suba pela pilha mais baixa e use as demais para chegar lá, mas antes explore as pilhas de caixas do lado oposto. Na área seguinte fale com Aphrodite.

### Subchefe: Medusa

Dê dois ataques com o Quadrado e defenda. Quando ela usar o olhar petrificante, esquive-se. Ao enfraquecê-la, use os comandos de ação para arrancar sua cabeça e ganhar a Medusa's Gaze.

Suba pela escada no corredor adiante e use o pulo duplo para vir em direção à tela (junto do homem morto) para encontrar duas arcas – tem outra na parede ao lado. Suba pela escada e posicione-se atrás do Crossbow para atirar (segure R2 + L3 para trás) e quebrar uma parede. Mexa na alavanca para girar o Crossbow e atire na porta do corredor adiante. Vire a

Crossbow mais uma vez e destrua a parede à esquerda. Adiante, desça pela escada à esquerda e abra a arca. Aproveite e levante a grade ao lado, volte ao andar superior e suba pela escada na parede oposta. Do lado de fora, mate os inimigos e suba pela escada quebrada para usar a parede. Siga para o telhado vermelho à esquerda e pule até as arcas do outro lado. Depois suba pela grade erguida e volte para o telhado. Escale a parede e siga à direita. Chegando do outro lado, você descerá num ponto onde empurrará uma estátua. Use a cabeça da estátua para chegar na plataforma superior e livre-se dos inimigos. No andar acima, quebre as colunas à esquerda para chegar até outro Crossbow, use a arma e pendure-se pela corda até o outro lado. Abra a porta no corredor para reencontrar o Crossbow. Vire-o para o corredor, atire na porta e nos minotauros, então suba pela escada adiante.

### The Road to Athens



Vá pelo caminho à esquerda e entre na caverna, use Gorgon Torrent para petrificar os minotauros sobre o botão que levanta o portão. A seguir, você passará ao longo de casas que podem ser vasculhadas. O caminho termina em uma barricada: quebre-a e pule para se pendurar na corda. Balance (mantenha ● pressionado), pule e agarre-se na corda adiante - suba para avistar uma arca ao lado. Use a corda para continuar pela rua.

### Athens Town Square

Destrua estátuas, vasos e portas de madeira que encontrar no caminho. Subindo pelas escadas, você enfrentará uma batalha contra criaturas gigantes.

### Subchefe: Cyclops

Seus ataques são indefensáveis, ataque com ■ use desvie.



Após causar bons danos, use o comando de ação para livrar-se dos gigantes.

Explore a praça e entre pela passagem no fundo à esquerda, chegando a uma sala com desenhos nas paredes – as que estiverem trincadas podem ser destruídas. Siga para o lado esquerdo, depois pule até o corpo da mulher e pegue a chave, então suba novamente até a sacada – quando encontrar inimigos com escudos, use o Plume of Prometheus. Siga para a direita e use a chave para abrir o alçapão. Desça por ele e levante o portão ao lado, antes de avançar pelo túnel.

### Rooftops of Athens



Suba pela parede com vegetação escalável e derrote os inimigos usando Cyclone of Chaos ou agarre-os. Siga pela porta adiante e desça pela escada próxima. Do lado esquerdo há uma outra arca e do lado direito há uma ponte quebrada com colunas e vegetação no caminho. Evite os arqueiros e agarre-se na vegetação da coluna. Desça por ela e siga para o lado esquerdo, ficando de costas para a plataforma e tendo acesso à arca e aos inimigos. Volte à coluna e dê a volta, seguindo pelas demais colunas até a outra ponta, onde encontrará mais uma arca. Ignore a entrada e cruze a ponte à esquerda, encontrando um Crossbow móvel. Empurre-o para a esquerda. A primeira porta do lado esquerdo tem uma alavanca que gira um mecanismo no chão.

Posicione o Crossbow sobre ela e mexa na alavanca para girar a arma 45°. Tire a arma, puxe a alavanca e depois coloque a arma sobre o mecanismo para completar um giro de 90° e arrebentar a porta adiante, onde ganhará a Zeus' Fury. Elimine os arqueiros com esse poder para abrir uma passagem. Quebre a parede trincada para encontrar três arcas.

Volte pela ponte e entre na construção ao lado, subindo para o telhado. Suba pela escada ao fundo, depois desça e pule para o telhado vizinho. Siga para a esquerda e use as cordas para chegar em algumas arcas. Independente disso, acompanhe a beirada à esquerda do telhado ao lado e desça onde tem uma tocha. Depois suba e escale a parede ao fundo, chegando a um ponto com um soldado. Use Zeus' Fury para matá-lo.

No corredor adiante, você encontrará um elevador que o levará para a Athens Town Square. Equilibre-se pela viga adiante e, do outro lado, note arcas isoladas. Pendure-se na beirada da plataforma e vá até as arcas. Independente disso, suba o lance de escadas adiante, elimine os inimigos e quebre a parede trincada.

## ► Temple of The Oracle



Vença a batalha contra as criaturas aladas e gorgons. Explore as laterais antes de entrar no templo. Do lado de dentro, puxe as estátuas do fundo e use-as para lacrar os buracos nas paredes laterais. Elimine as criaturas e abra o portão ao lado e use as vigas firmes para seguir para o lado a sua direita, se quiser encontrar arcas. Depois, siga pelas vigas do telhado até o outro lado da sala. O corredor adjacente o levará para o lado de fora.

Puxe uma estátua até a plataforma. Pegue a outra estátua e posicione-a sobre a primeira. Leve-as até a base da fonte do outro lado das cachoeiras. Abra a arca sobre a porta e use a cobertura ao lado para subir nas estátuas e se agarrar nas ramificações. Encontrando as rodas d'água, você terá 70 segundos para salvar o Oráculo. Mova-se rapidamente nas ramificações e use o salto duplo para se pendurar na corda. Chegando nas vigas onde deverá se equilibrar, tem uma arca à direita. Continue o trajeto até chegar na plataforma da estátua e aproxime-se da mulher para salvá-la. Puxe as estátuas empilhadas para o lado oposto e use-as para chegar até as arcas no alto – tem mais nas paredes trincadas à direita. Siga pela passagem adjacente e suba o lance de escada à esquerda. Volte e siga em direção à estátua de Athena, descendo mais um lance de escada.

## The Sewers of Athens



Elimine os inimigos no caminho e, no final, suba pela escada e acione a alavanca que abrirá a saída. Você voltará a Road to Athens. Siga o caminho à direita do save point, depois saia pela grande porta adjacente para chegar ao deserto.

## Desert of Lost Souls

Siga em linha reta e procure arcas. No outro extremo do deserto, se encontrar o templo, onde estará a primeira das

três Sirens a serem destruídas. As outras duas estão nas laterais das limitações do deserto: basta seguir as cantórias. Vencendo-as, as portas do templo serão abertas.

Desça pelo lance de escadas dentro do templo até chegar a uma esteira. Levante a porta para puxar um bloco de pedra, leve-o até o lado esquerdo da esteira e use-o como plataforma para subir no alto da parede, cuidado com os inimigos. Subindo no alto da parede, levante a porta e toque a trombeta. Suba o lance de escada adjacente e derrote mais Sirens para tocar outra trombeta.



## Pandora's Temple



Cruze a ponte e siga pela ladeira à esquerda, chegando a um paredão de blocos. Puxe-os e suba rapidamente. Após a cena, desça e enfrente os Cyclops. Vencendo-os, suba o lance de escada adjacente e gire a alavanca em 360° para abrir a porta. Derrote os inimigos na câmara seguinte e examine o olho de pedra ao fundo.

## The Rings of Pandora

Siga em sentido horário pelo corredor para encontrar um corredor com armadilhas. Preste atenção no ritmo



delas para passar e, na sala diante, destrua os inimigos. Acione a alavanca ao fundo para baixar outra alavanca no corredor anterior. Volte e gire a alavanca em sentido horário para girar a sala e encontrar outras entradas, numa delas você ganhará a Blade of Artemis. Obtendo esta, você terá acesso ao corredor adjacente.

## The Challenge of Atlas



No final do corredor, destrua os inimigos e suba pela escada quebrada. Elimine os demais inimigos e use o Zeus' Fury para derrotar os arqueiros. Equilibre-se pelas vigas até o outro lado e abra uma arca na parede à direita. Puxe a alavanca para descer um bloco e pendure-se na corda para chegar à área inferior. Use a corda horizontal para chegar ao outro lado e pegue o Shield of Hades. Uma parede se projetará contra você, derrote os inimigos usando Poseidon's Rage ou Rage of the Gods para anular a armadilha.

Pule para a plataforma seguinte e suba pela corda novamente. Siga pelo corredor ao fundo, puxe a caixa de pedras e empurre-a para a sala adjacente. Derrote os inimigos e preste atenção ao botão no chão. Leve a caixa de pedras até a direção da parede ao fundo e fique de costas para a mesma, concentre o chute na caixa de pedras ao máximo para empurrá-la em direção ao botão. Em seguida, use a esquiava para trás, aproveitando o giro da parede para chegar à sala secreta. Elimine os inimigos e abra a arca ao fundo. Suba pela escada e equilibre-se até o outro lado da viga em frente, para pegar o Shield of Zeus. Não caia: equilibre-se de volta e siga pelas vigas à direita para encontrar mais duas arcas. Desça na sala do botão e use os Shields na parede ao lado. O corredor seguinte o levará até uma sala com engrenagens. Ignore as alavancas e entre pela passagem ao fundo, derrube a parede trincada para chegar ao outro corredor com esteira e inimigos. Passe pelas armadilhas no caminho e, na ponte do lado de fora, pule para a parede quebrada ao fundo da tela onde encontrará duas arcas escondidas. Volte para a ponte e siga para o outro lado, chegando a paredes escaláveis. O caminho é linear, mas ao chegar à parte mais alta, pule para a parede do meio e desça para encontrar uma plataforma e uma arca. Continue para a esquerda e desça até o fim da parede no caminho ao lado, encontrando outra arca. Suba até a passagem à esquerda e acione a alavanca para baixar uma corrente, então siga para o corredor ao fundo. Você chegará a uma sala armadilha, onde o chão se abrirá em pouco tempo. Derrote os inimigos rapidamente e, feito isso, pegue a Handle of Atlas. Saia e desça pela corrente, voltando à sala das engrenagens. Acione as duas alavancas rapida-

mente e passe pela passagem que ficará aberta poucos segundos. Do outro lado, encoste-se na parede à direita e siga para a porta seguinte, levantando-a. Examine alavanca junto a estátua para encaixar a manivela e gire-a para a estátua levantar a bola de pedra. Suba pelo lance de escadas à direita e, no andar superior, abra a arca ao seu lado. Puxe a alavanca no centro da plataforma. A estátua lançará a bola e abrirá uma passagem.

Abra a arca atrás da estátua para encontrar a primeira Muse Key. Siga para a nova passagem e abra mais uma arca. Na plataforma adiante, puxe a tampa do túmulo e arranque a cabeça do cadáver (The Architect's Son's Head). O túmulo revelará uma passagem secreta que o leva a um corredor. Abra a porta no final do caminho para voltar para The Rings of Pandora. Derrote os inimigos e examine a cabeça de caveira adiante para chegar ao corredor seguinte, que tem um cilindro gigante de pedra. Encoste-se no vão da parede ao lado e depois suba pela escada na parede central. Suba no cilindro para ter acesso a uma escada do outro lado. No alto dessa escada, você encontrará arcas e outro corredor.

## The Challenge of Poseidon



Você enfrentará alguns Cerberus e filhotes. Use Rage of the Gods ou Poseidon's Rage para acertar os Cerberus adultos, e acabe com os filhotes usando agarrões. Enfraquecendo os adultos, os comandos de ação aparecerão sobre suas cabeças. vencendo, elimine dois Cyclops e os demais inimigos. Na câmara seguinte, acione a alavanca central para girar a sala. Conforme a sala girar, você encontrará uma arca, abra-a rapidamente e recue. Elimine os inimigos adiante e suba pela parede. No ponto mais alto, siga para o lado direito para encontrar uma arca contendo a segunda Muse Key. Siga para o lado contrário e no corredor adiante há uma Handle. Use-a na alavanca no meio do caminho para baixar uma gaiola com um guerreiro preso. Empurre a gaiola até a sala no

final do caminho, eliminando os inimigos e apoiando a gaiola nas pedras para que ela não escorregue na ladeira.

Na sala, posicione a gaiola no quadrado marcado com "X" e acione a alavanca para sacrificar o homem. Do outro lado da ponte adiante, está o Poseidon's Trident, pegue-o. Mergulhe na água à esquerda da tela e suba pela escada, depois mergulhe do outro lado e entre pelo buraco no fundo da piscina. Destrua as paredes trincadas (mantenha R1 pressionado para ganhar impulso), para chegar a uma caverna com inimigos e uma arca. Levante a porta ao fundo e acione a alavanca para revelar uma plataforma. Volte à sala anterior e suba pela plataforma para ter acesso a um caminho submerso. Preste atenção em todas as paredes: onde estiver trincado, use o impulso para quebrá-la. Adiante, você encontrará uma das quatro Nyads (filhas de Poseidon). Aproxime-se dela e use ● para beijá-la e ganhar algo. Entre pela passagem abaixo da primeira Nyad, siga pelo corredor adiante e destrua a parede trincada onde se encontra outra Nyad. Siga para o corredor à esquerda, chegando a uma área com inimigos e parede trincada. Volte para a água e siga para o corredor à direita. Use impulsão constantemente para passar pela câmara armadilha.

Derrote os inimigos e acione a alavanca para revelar um caminho submerso. Volte pela câmara armadilha e, chegando até a última Nyad encontrada, volte pelo corredor central e siga pela nova passagem à esquerda. Quebre a parede à esquerda do Save Point para encontrar outra Nyad e examine o teto. Continuando pelo corredor, haverá uma grande estátua de Poseidon adiante e uma parede quebrável ao lado de seu braço esquerdo, onde estará a última Nyad.

Desça pela passagem diante da estátua e observe uma parede passar no corredor abaixo. Espere ela passar uma vez e nade rente ao chão, usando a impulsão para chegar a uma erosão. Existe uma outra erosão adiante, mas você precisará se impulsionar mais vezes antes de ser atingido. A erosão seguinte é uma passagem para uma área com uma alavanca. Acione-a para erguer plataformas até o altar, então abra as arcas. Depois volte e acione a alavanca mais uma vez, mergulhe e nade até a base da plataforma ao fundo para encontrar uma passagem que conduz até The Rings of Pandora.

Saia pelo corredor das armadilhas e acione a alavanca que faz a sala girar. Faça isso até encontrar uma entrada onde você usará as duas Muse Keys na porta para pegar alguns extras. Depois, vá até o grande piscinão ao centro e nade para dentro do buraco, chegando a uma grande câmara, então siga pelo corredor do outro lado.



## The Challenge of Hades

O corredor o levará a um altar com uma piscina de sangue. Suba pela plataforma à esquerda e examine a porta. Centauros aparecerão, mate-os dentro dos dois círculos que aparecerem - um na frente da escada e outro atrás da piscina de sangue. Completando as quatro labaredas de ambos os círculos, a porta à esquerda será aberta. Siga por ela e explore a parte de cima, antes de levantar a porta à esquerda e passar por um corredor de armadilhas.

Do outro lado, você estará num pequeno labirinto fácil de se orientar. Siga todo o caminho à direita, derrote os inimigos e abra a arca. Explore o lugar e volte um pouco no corredor para encontrar uma passagem à esquerda. Gire a alavanca para subir a plataforma. No início do corredor acima, empurre o bloco que parece uma porta para encontrar um corredor armadilha. Adiante, empurre outro bloco para encontrar mais uma câmara, explore-a e volte um pouco. Siga para a esquerda, chegando até um corredor com um grande bloco móvel. Preste atenção ao ritmo do movimento e, quando ele se afastar, entre no corredor e suba no bloco. Mate mais inimigos e note que, a cada três movimentos do grande bloco, ele dá acesso a uma entrada mais ao fundo. Ali se encontram os últimos inimigos que dão acesso à porta.

Volte para cima do bloco e siga pelo caminho, chegando ao topo da sala do altar. Pise no chão marcado para erguer a estátua, depois mergulhe na piscina de sangue e acione uma alavanca. Suba até o topo da estátua e gire a cabeça para iluminar um corredor. Desvie das pedras no caminho e levante apenas a segunda porta do lado esquerdo para encontrar a passagem - no final do corredor das pedras, você encontrará uma câmara com arcas.



Ⓛ O final do corredor seguinte o leva até uma caverna. Mate os inimigos e suba pelo lance de escadas à direita, depois volte e siga pelo outro caminho, onde você usará uma corda para chegar ao outro lado. Elimine mais inimigos na arena e continue pelo corredor com duas bifurcações. Vasculhe-as antes de chegar ao topo de uma câmara. Você terá que se equilibrar pelas vigas e evitar as armadilhas com lâminas no caminho (faça um salto duplo parado). Vasculhe o lado direito desta área para encontrar uma arca. Continue mais ao lado até chegar a uma bifurcação. Desvie das lâminas, abra outra arca, e continue pela viga. O caminho o levará até outra arca e uma armadilha ao lado tem uma estaca no lugar das lâminas. Siga até a ponta da viga e pule na estaca quando ela passar. No alto, equilibre-se pela viga e siga para a direita, chegando a outra arca. Equilibre-se de volta até a metade do caminho e acerte a tábua junto à corda. Pendure-se nela para chegar ao outro extremo. A escada conduz a um corredor onde será acionada uma roda que destranca as portas gigantes. Desça o lance de escadas e siga para o lado esquerdo do save point, então, no salão, vá até as portas gigantes.



## Chefe: Armored Minotaur

Suba na plataforma ao fundo do salão e fique junto à alavanca. Quando o monstro se aproximar, cuidado com suas investidas. Quando ele der socos embaixo da plataforma, use o salto duplo. Fique do lado esquerdo da tela e espere ele atacar para você desviar e contra-atacar. Logo que causar um dano considerável, os comandos de ação estarão disponíveis. Executando-os corretamente, o Minotaur ficará atordoado por um tempo. Volte até a plataforma e acione a alavanca para trincar sua armadura. Repita o processo até ele ficar sem a proteção e finalmente sofrer danos que o atordoarão, restando acionar a alavanca que o matará. Siga pela passagem na grande porta até encontrar outro túmulo. Abra-o e arranque a Architect's Son's Head. Volte para o salão anterior e examine a passagem à esquerda para obter a última magia. Mate os inimigos e volte até o piscinão do The Rings of Pandora. Examine a cabeça de caveira submersa e, com a água drenada, rotacione a estátua. Lembre-se de que as demais câmaras possuem um mecanismo de rotação. A idéia é alinhar as câmaras para que você possa ir para a primeira sala do corredor armadilha e movimente uma das estátuas que seguram um pedaço de cristal para formar a luz que erguerá a estátua central.

Feito isso, siga para a estátua central e acione a alavanca. Derrote os guardiões usando o Gorgon Torrent ou agarrões constantes. Do outro lado da ponte, quebre a parede do lado direito antes de seguir montanha acima.

## The Cliffs of Madness



Elimine os inimigos no caminho, siga para a direita e use a corda para chegar do outro lado do precipício. Suba pela plataforma móvel e pule as pedras à direita para chegar a uma câmara. Derrote os inimigos e saia pela passagem ao lado, subindo pela próxima plataforma. Você chegará a uma caverna com um save point. Na caverna há uma passagem ao fundo com uma plataforma alta. Acione a alavanca na área mais aberta, e seja rápido para pegar o bloco atrás das grades e empurrá-lo até abaixo da plataforma para você subir. Você terá menos de 1 minuto para fazer isso ou morrerá (use a tática de chutar o bloco e posicione-o rente à parede abaixo da plataforma). Feito isso, pule nas ramificações adiante para pegar o Necklace of Aphrodite. Saia da caverna e desça pelo bloco pendurado para acessar uma nova caverna. Derrote os inimigos e pule na plataforma central, girando a manivela para rotacionar a ponte de acesso que estará quebrada. Pule para outra ponte em movimento mais adiante e use o Necklace of Aphrodite. Continue seguindo para a direita para encontrar um caminho submerso que o levará a mais arcas escondidas nas paredes. Independente disso, volte e desça pela escada na margem da plataforma, use a corda adiante para chegar à outra montanha.



Derrote os inimigos na caverna e siga para o puzzle na sala ao lado. Pegue a coluna de altura média e arraste-a para o lado esquerdo da sala, para encontrar as arcas. Preste atenção à grade ao fundo e nas pedras soltas. O objetivo é encaixar as pedras, e para rotacioná-las use a engrenagem

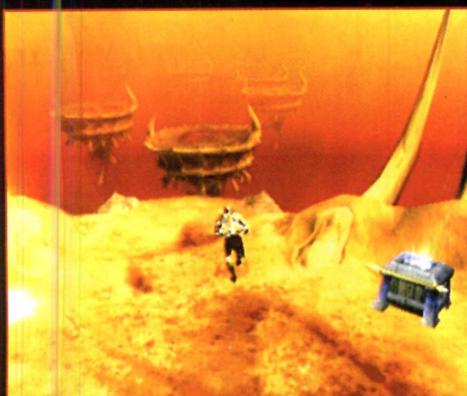
no chão. Solução: tire o menor bloco móvel de junto da grade, pegue a coluna de pedra, alta e reta, e encaixe-a no canto direito da grade. Depois, pegue a formação similar a um "7" e gire-a ao contrário para encaixá-la do lado esquerdo da grade. Pegue a formação que parece uma "?" e gire-a de forma a encaixar do lado direito; pegue a formação "T" e gire-a de forma que encaixe no meio da grade. Por fim, encaixe a coluna mediana no espaço restante para pegar o Necklace of Hera. Volte e suba pela escada acessível. Escalando o paredão, o caminho será linear, mas exige atenção. Subindo e indo para a esquerda, você encontrará uma arca. Indo pela parede acima, você encontrará duas arcas e uma terceira indo para a direita. Volte até a arca de MP e siga para a direita, voltando para a outra montanha. Suba pela escada próxima e use o Necklace of Hera para ativar as plataformas retráteis. Ao se agarrar, suba rapidamente e use as cordas para chegar do outro lado da montanha e subir pela plataforma.

## The Architect's Tomb



Passando por engrenagens e plataformas, pegue a estátua adiante e leve-a para o chão quebrado à direita. Levante o portão ao fundo e elimine os inimigos. Suba pela escada à sua direita e quebre um portão para encontrar arcas. Suba pela escada adiante e movimente o guindaste para posicionar a pedra sobre o chão quebrado. Vá até o final do braço do guindaste e acione a alavanca para quebrar o chão, depois, controle o guindaste e posicione a pedra sobre o botão do lado direito da estrutura abaixo. Vá ao braço do guindaste e baixe a pedra sobre o botão. Desça até o buraco no chão e leve a estátua sobre o outro botão. Volte para o outro lado das plataformas e engrenagens, e acione o botão para abrir a porta da estrutura central. Você terá menos de um minuto para entrar pela porta aberta. Feito isso, arranque a cabeça do cadáver para abrir uma nova porta ao fundo. Do outro lado, abra as arcas na parte baixa à direita e entre na estrutura adiante. No final da escada há um salão-armadilha. Derrote os inimigos e avance até a sala seguinte. Puxe a alavanca da esfera, encontrando a Caixa de Pandora; empurre-a para fora do templo.

## The Path to Hades



Pule para as plataformas adiante até encontrar uma arca – há outra à direita. Siga pelas plataformas à esquerda e passe pelas estacas giratórias com lâminas. O esquema é passar com cuidado e usar pulo duplo para avançar rápido. Sempre que avançar, vasculhe as plataformas laterais e ao chegar à plataforma do outro lado da primeira estaca giratória, siga pelo lado direito. Depois volte e siga pelo lado esquerdo. Mais adiante haverá três estacas paralelas. Siga até o final da estaca do meio, depois volte e siga para o lado direito.

Chegando ao save point, pule pelas plataformas e use o Army of Hades para destruir os arqueiros. Mate os inimigos e escale a estaca rotatória com lâminas. Fique atento às lâminas e avance ou recue quando possível. No alto, mate inimigos antes de fazer outra escalada. Chegando ao outro save point, o caminho continuará por mais plataformas. Siga para a direita, depois para o lado oposto, chegando a uma área onde terá que matar inimigos até formar um caminho de ossos. Ao final, suba pela corda.

## Temple of The Oracle

O caminho é linear, basta vencer os inimigos até encontrar o Oráculo e as últimas arcas do game.



### Chefe: Ares (1º confronto)

Use Rage of Gods ou Army of Hades, além de combos. Lembre-se de defender ou esquivar. Ataques fortes e contínuos ajudam bastante, mas você pode sofrer um contra-ataque.



### Subchefe: Krato's Nightmare

Kratos deve proteger sua esposa e filha de suas cópias sanguinárias. Use Lance of the Furies, Retribution e Ascension of Artemis, além de agarrões e ataques convencionais. Fique atento ao HP de sua família: quando tiver menos da metade, aperte ● próximo a eles para Kratos doar seu HP. Use Poseidon's Rage sempre que puder.



### Chefe: Ares (2º confronto)

Kratos usará apenas a Blade of the Gods com ataques fraco, médio e forte, usando ■, ▲ e ● respectivamente. Quase todos os ataques de Ares são defensáveis, menos o soco explosivo. Quando Ares pegar fogo, fique no centro do campo de batalha e desvie das pedras. Se ele lançar bolas de fogo, defenda-se. Use ataques contínuos e quando a cena ficar em câmera lenta, aperte ▲ para medir forças com Ares e então aperte o botão indicado na tela. Repita o processo para vencer. Ao entrar no palácio, destrua as estátuas do Armored Mintoaur e de Ares, depois sente no trono! ⊗



# Winning Eleven 8: Liveware Evolution

## Guia para você entender as principais mudanças do jogo

Por Daniel Nieuwenhuizen

Você já deve estar cansado da enxurrada de Winning Elevens que saíram nos últimos meses, mas, desta vez, Liveware Evolution é o definitivo. O último upgrade da oitava versão traz diversas novidades e melhorias, exigindo toda uma readaptação para você dominar as técnicas e fazer bonito em campo. Para facilitar o seu serviço, preparamos um guia com tudo o que você precisa saber. Confira.

### Mãos à obra

Agora vamos entender direitinho as principais mudanças de LE em relação a seus antecessores:

- O menu foi revigorado para ficar mais fácil de entender e acalantar a nova opção, conhecida como Network, que, infelizmente, está disponível apenas no Japão. Só para firmar: ela serve para disputar partidas contra outros jogadores via internet, mediante pagamento de uma mensalidade própria.
- De resto, todas as modalidades que conhecemos estão aqui: as ligas, a Master League, as copas, amistosos e treinos. Logo falaremos mais a respeito.
- Ainda existem opções, como não poderíamos faltar, e o famoso modo de edição que recebeu uma boa atenção desde o último jogo. Agora você conta com mais opções para personalização de jogadores, uniformes e times, além de estádios. São diversos detalhes para ficar perdido por algumas horas.

- Na parte prática, o treino continua o mesmo a que estamos acostumados, incluindo suas opções de treinos livres, específicos, desafios ou para iniciantes. Não se percebe nenhuma alteração significativa.
- As ligas e copas ainda seguem com esquemas de personalização, mas também não mudaram muito e são basicamente a mesma coisa que já vimos antes.
- A Master League é o modo que mais recebe atenção a cada ano, e nesta versão não poderia ser diferente. Ela continua usando o esquema que foi adicionado na versão inicial do WE8 (confira a tradução dos menus na SDP #12 e muitas dicas na #19). Ou seja, esquemas de contratação, evolução, rotação de jogadores e diversos outros fatores estão ainda mais precisos e fáceis de manejar. Não é um mundo novo a ser descoberto, mas são pequenos detalhes que fazem diferença para quem



se aprofundou no anterior.

- De resto, alguns times estão atualizados e mais jogadores licenciados, além de alguns estádios reais estarem disponíveis para o jogador.

### Batendo bola

Esquecendo as pequenas mudanças, vamos à parte que mais interessa: quando a bola começa a rolar.

### Dinâmica de jogo

As partidas correm de uma maneira totalmente diferente, privilegiando a inteligência das jogadas em vez da técnica. O que, dependendo dos jogadores, pode acelerar ou diminuir o ritmo da disputa. Para ter uma idéia, um bom toque de bola e lançamentos certos são muito mais fundamentais do que dribles bonitos ou precisão em cada adiantada de bola. Isso diminui a frequência de sucessos em conclusões de série de dribles, encobertas no goleiro e cruzamentos rápidos laterais. Junto dessa nova idéia, veio uma outra adição à jogabilidade...

## Descomplicando a série

Com a chegada deste game, ficamos com quatro versões de WE8 lançadas oficialmente:

GAME	ORIGEM	LANÇAMENTO
Winning Eleven 8	Japão	05/08/2004
Pro Evolution Soccer 4	Europa	15/10/2004
Winning Eleven 8 International	EUA	01/02/2005
Winning Eleven 8: Liveware Evolution	Japão	24/03/2005

O original japonês era o sucessor direto do WE7I nipônico. Meses depois veio o PES4 europeu, uma versão refinada e um pouco atualizada. O próximo foi a versão americana com as mesmas alterações que o PES4 tinha recebido. O mais recente, exclusividade dos japoneses, traz mais atualizações e upgrades do que ambas as versões vistas no ocidente – em miúdos, é o modelo definitivo de WE8.



## ...Domínio de bola

Os domínios afobados, viradas de corpo e dribles diretos foram bem diminuídos e trocados por jogadas corporais e adiantamentos matadores. Apesar de parecerem uma desvantagem na jogabilidade à primeira vista, esses movimentos se tornam essenciais com pouco tempo de jogo.

Funciona dessa maneira: sempre que uma bola chega ao jogador, ele está em seu centro de apoio e olhando para frente. Quando a pelota está chegando, é necessário concluir para que lado precisa ir e como vai ser feito.

Caso tente ir para trás com a bola ainda não dominada, o jogador vai protegê-la e jogar o corpo, o que pode resultar em um ótimo lance caso a zaga não esteja marcando forte. Se jogar para trás depois de dominá-la, a virada será comum e lenta.

Estas viradas podem ser alteradas com **R1**, que serve para adiantar a bola e jogá-la bastante para frente, o que é uma ótima oportunidade para lances bonitos quando não existem zagueiros na cobertura. Estes mesmos elementos de domínio servem para jogadas nas laterais. Um detalhe que é preciso manter na cabeça: correr com a bola não é mais tão bom como na versão inicial, já que o jogador que está com o domínio perde velocidade em relação a seu marcador.



## Driblando

A terceira alteração mais notável é o esquema de dribles, que não funcionam mais como antigamente. Agora, além de habilidades com o controle é preciso saber o que fazer com a bola e qual é o resultado do movimento. Um exemplo clássico são os cortes apertando diagonal inferior e, logo em seguida, diagonal superior. Além de mais lentas, agora as bolas ficam bem mais adiantadas e, se você estiver segurando o botão para correr, é bem provável que a marcação chegue antes de seu jogador. Sendo assim, boas jogadas foram eliminadas e agora dependem muito mais de como o zagueiro está pressionando do que da realização do lance.

Desta maneira, o **R2** volta a vigorar como o melhor amigo do centroavante. Pressionando ele, seu jogador usa dribles mais precisos e, se estiver com a bola no pé, pode cortar lateralmente para cima ou para baixo. Com a maior utilização do botão para driblar, um lance novo foi adicionado: o elástico, que se tornou famoso pelos pés do Ronaldinho Gaúcho.

## Novo movimento: elástico



Para realizar a nova jogada, você precisa estar correndo em direção reta com a bola e apertar três vezes o botão **R2** quando a bola se aproximar do seu pé. Se fizer corretamente, o elástico será realizado. De forma errada, a bola costuma escapar e, se errar o tempo, o jogador só passa a perna em cima da bola. Como este é um lance que exige muita técnica, somente alguns jogadores conseguem realizá-lo de forma perfeita. Entre eles, Ronaldo e Ronaldinho Gaúcho.



## Cruzamentos, lançamentos e toques

Os últimos fundamentos alterados estão todos na parte do passe de bola. Os cruzamentos, que eram armas perigosíssimas em WE8, estão muito enfraquecidos nesta versão. Jogadas rápidas são concluídas com facilidade, mas acertar uma bola na área, estando ela cheia de defensores, se tornou uma tarefa quase impossível. O esquema é jogar sempre na direção contrária a que os defensores estejam correndo, visando algum jogador que esteja invadindo a área. Para compensar esse enfraquecimento nos cruzamentos, os toques de bola foram bem melhorados e quase sempre vão para onde você aponta com o direcional. Além disso, as enfiadas de bola com triângulo estão bem mais inteligentes e costumam pegar a zaga desatenta. Outro lance que merece uma atenção é o lançamento na frente, com **L1 + ▲**, que agora funciona a maiores distâncias e serve para criar ótimos lances em laterais, meio de campo ou até, com menos frequência, enfiadas de bola na área. Os lançamentos com **●** também estão bem mais precisos, e servem tanto para inverter a bola de lado como para colocar na frente ou em transversal, na frente da área ou em cruzamentos. Apesar de ser a técnica mais difícil de ser dominada, é também a mais gratificante e costuma gerar lances que fazem a zaga adversária ficar batendo cabeça.



## A prática leva à perfeição

Essas são as técnicas mais básicas de Liveware Evolution. Conforme você se adapta, novas jogadas e lances começarão a fluir. Afinal, assim como no futebol, a técnica precisa ser aliada à criatividade. Bom jogo!

## Imperdível!

Você que é viciado em Winning Eleven não pode perder a surpresa especial que preparamos: um pôster gigantesco do game



para você pendurar na parede e que, de quebra, contém um guia de edição para você personalizar seu game. Corra até a banca mais próxima e garanta o seu!

# Gran Turismo 4

## Manual definitivo de direção profissional: Técnicas avançadas

Por Rodrigo Guerra

**N**a edição passada da SDP, você conferiu técnicas para se tornar um grande piloto de corridas. Mas ainda existem coisas que você precisa saber para aproveitar tudo o que este game oferece. Agora que você já sabe fazer curvas e tangência, chegou a hora de aprender a desenvolver a técnica de fazer drift (uma forma diferente de fazer curvas, que em vez de utilizar tangência, o carro derrapa) e para isso você terá que aprender como utilizar as peças do carro. Veja nas próximas páginas como se tornar um mestre nestas artes.

## Conceitos

Com a física de Gran Turismo 4, é possível preparar o seu carro para fazer curvas em drift. O conceito básico é: fazer uma curva com o carro derrapando e sem ser arremessado para fora da pista.

Fazer curvas assim é muito difícil, principalmente para quem ainda não conhece os fundamentos de direção de GT4.

Nas curvas feitas com tangência normal, o peso é jogado para frente do carro quando o freio é acionado. Com o de drift, tudo muda, isso, porque a transferência de peso do carro é feita para as rodas laterais do lado oposto da curva. Por exemplo, se você vira para esquerda, as rodas direitas recebem o peso do carro, se for para a direita, o lado que recebe o peso é o esquerdo.

Esta modificação faz com que o carro reaja de forma totalmente realista numa situação como esta. Por isso, vale a pena lembrar que este tipo de direção não é recomendado para iniciantes, pois até mesmo os mais experientes têm dificuldade para aprender a controlar um carro derrapando.

Vale a pena lembrar que, antes de arriscar com este tipo de comportamento, é melhor que você treine curvas de forma convencional. Decore todos os detalhes da pista. Feito isso, parta para as provas de Rally (SDP #20), pois a reação dos carros nestas pistas é bem

parecida com o que queremos com o drift. Um bom piloto desta categoria precisa treinar por, no mínimo, duas horas por dia, durante meses.

E mesmo assim nem todas as pessoas conseguem dominar esta arte. Este estilo de direção foi feito para quem é persistente!

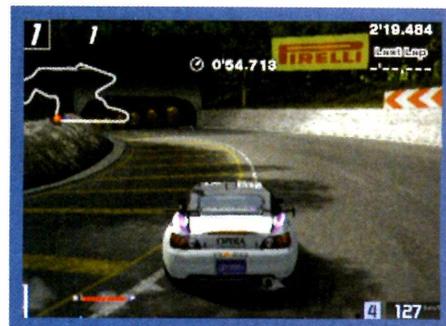
## Alterando os bólidos

Antes de pegar o volante, é preciso saber algumas coisas. O primeiro ponto, é que não é qualquer tipo de carro que pode ser modificado para fazer curvas derrapando. Somente os carros RR, FR e 4WD são compatíveis com este tipo de direção. Os carros FF ficam de fora, pois para fazer drift, é necessário que as rodas de trás do carro tenham tração. Agora que você sabe qual tipo de carro comprar, você está pronto para aprender a modificar as peças e deixar ele pronto para fritar nas pistas.

## Conhecendo as peças

Cada carro possui um número de peças que podem ser compradas nos Tuning Shops ou na loja do fabricante. O resultado na potência final do seu carro será o mesmo.

A mágica de Gran Turismo sempre foi a possibilidade de poder configurar as peças do carro. Porém, você



precisa conhecer o funcionamento de cada peça antes de fazer qualquer modificação. Basta uma mudança errada na suspensão para perder o controle do carro. Para isso não acontecer, veja o que é e para que serve cada uma das peças encontradas nas lojas do jogo.

## Suspensão

**Peças para compra: Full Customize**

A suspensão é responsável pela distribuição do peso do carro, do centro de gravidade, do impacto que o carro recebe e pelo ângulo das rodas. Isso influencia como o carro responderá nas curvas. Caso as peças não sejam bem ajustadas, seu carro não responderá de forma adequada. Nesta parte do veículo, você pode alterar diversas peças que afetam o seu bólido.

## Spring Rate

Valor médio para as peças:

Rear: 1 a 8:

Front: igual ou maior ao valor Rear

Estas são as molas dos amortecedores do carro peças que controlam a distribuição do peso do carro. O lado com o valor maior receberá mais peso. Por isso deixe a frente do carro (Front) com peso igual ou maior ao valor de traz (Rear), isso fará com que o efeito pêndulo seja feito com a traseira do seu carro.

## Ride Height

Valor médio para as peças: entre 90mm e 100mm

Aqui você pode mudar a altura do carro, alterando, assim, suas propriedades aerodinâmicas. Os valores baixos ajudam a manter a aderência e melhoram o centro de gravidade do veículo.

O valor reduzido fará com que a resposta de esterção seja menor, o que ajuda a recuperar o controle do carro depois de uma curva feita de lado.

## Shocks Bounds/Rebounds

Valor médio para as peças:

Front: 7 a 10

Rear: até 4

Estes são os absorvedores de impacto, estas peças atuam em conjunto com as molas dos amortecedores. Se não fossem estas peças, o carro ficaria balançando sem parar quando passasse num piso desnivelado. Para o nosso caso, o melhor é deixar as rodas da frente com mais estabilidade para conseguirmos prendê-las nas curvas. As rodas de traz ficam mais soltas para empurrar a frente do carro ajudando a fazer a curva de lado.

## Camber

Valor médio para as peças:

Front: entre 0 e 3

Rear: entre 0 e 2,5

Este dispositivo muda o ângulo que os pneus tocam o piso, aumentando ou diminuindo a aderência.

## Toe

Este é parecido com o Camber, só que trata do ângulo das rodas. Estes valores não interferem no comportamento do carro e sim na queima dos pneus. Para quem não quer usar a técnica de Drift, lembre-se de deixar ângulos negativos para as rodas de traz e nas frontais use ângulos positivos.

## Stabilizers

Esta é outra peça para ajudar a distribuição do peso do carro. Use valores parecidos com o Spring Rates para reforçar a distribuição do peso.

## Transmission (transmissão)

Peças para compra: Transmission Full Customize, Triple Clutch, Racing Flywheel, Carbon Driveshaft, AYC LSD ou Variable LSD.

As peças de transmissão servem para aumentar a aceleração e o torque do



carro. Por isso, você deve comprar as que foram listadas, pois, ao sair de uma curva, o seu carro terá que retomar a velocidade de forma rápida e eficaz.

## Transmission

Valor médio: automático entre 9 e 13

Esta parte não tem segredo, pois já vem com ajuste automático. Algumas pistas possuem mais curvas do que retas, nestas, quanto mais aceleração melhor, já nas pistas que possuem muitas retas, a velocidade final é o que conta.

## LSD

Esta peça aumenta a resposta do torque do seu carro. O melhor é nem tocar nesta peça, pois ela pode fazer com que você perca completamente o controle do carro.

## Tires (pneus)

Peças para compra: Pneus N1, N2 e N3

Estes são os principais componentes para quem quer participar de disputas de Drift. Os pneus são os responsáveis diretos pela aderência do seu automóvel. Por isso mesmo que eles não devem prender o carro no chão. Na teoria, os pneus normais são os que melhor se enquadram com a derrapagem, caso seu carro esteja deslizando demais use os pneus N3 que são pneus desta categoria que mais grudam o carro no chão.

## Driving Aids

Peças para compra: nenhuma

Não é possível tentar fazer um carro derrapar com os assistentes de controle ligados, esqueça que eles existem e desligue todos os controladores ASM e TCS. Os controles ASM servem para ajudar a fazer curvas, enquanto o TCS é o controlador de tração. Se estes assistentes estiverem ligados, o seu carro perderá velocidade e não vai derrapar quando for fazer uma curva. Eles podem ser úteis nas primeiras tentativas de drift. Por isso, use valores abaixo de 5 até conseguir pegar o esquema e vá diminuindo conforme você for evoluindo e perdendo o medo de sair da pista.

## Brakes (freios)

Peças para compra: Sports Brakes e Brake Balance Controller

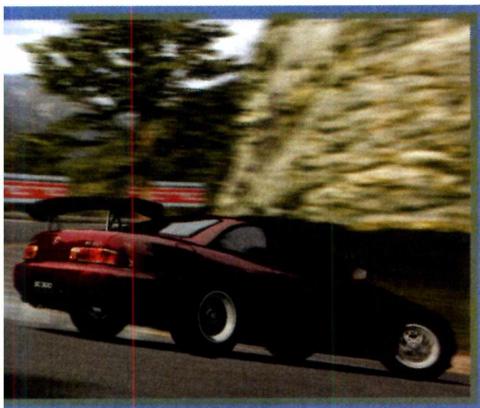
Valor médio para as peças:

Front: entre 1 e 9

Rear: entre 18 e 25

Os freios não precisam de muitas explicações. Quanto maior o valor, mais forte e mais rápido será a frenagem. As rodas da frente não precisam de muita pressão e as de traz fazem a força de frenagem, já que estas são as rodas que são as responsáveis pela tração do carro.

Fazer curvas em drift é muito mais difícil do que você pode imaginar. É preciso muito esforço e dedicação para para pilotar desta maneira.



## Variable Center Differential

Valor médio para as peças: entre 20 e 25

Esta parte é exclusiva dos carros com tração nas quatro rodas. Esta peça controla a quantidade de tração que as rodas frontais possuem. A tração nas rodas dianteiras diminuem a duração do drift, o que pode ser bom para algumas pistas.

## Weight Reduction

Esta é uma parada obrigatória para quem quer fazer drift, pois com o carro mais pesado, maior a inércia. Por isso reduza o peso do carro nos três níveis, assim você conseguirá controlar melhor a duração da sua derrapada.

## Carros mexidos

Agora que você tem uma idéia de como fazer para alterar o seu carro, aqui vai alguns exemplos de carros mexidos para drift. Lembre-se de que no início será muito difícil sair derrapando nas curvas.

### Mazda RX7 Spirit R Type A '02

Este carro é indicado para quem ainda não teve contato com carros deste tipo. Compre todas as peças para aumentar a potência do carro para 630 HP, reduza o peso do carro em três níveis.

#### Especificações

##### Spring Rate:

Front: 10.0kgf/mm

Rear: 13.0kgf/mm

Ride Height: 95mm/100mm

##### Damper Bound:

Front: 7

Rear: 8

##### Damper Rebound:

Front: 10

Rear: 4

##### Camber:

Front: 3.5

Rear: 4.0

##### Toe:

Front: 0

Rear: 0

##### Stabilizer:

Front: 7

Rear: 5

##### Transmission:

AUTO: 13

##### Brake Controller:

Front: 3

Rear: 3

##### Tire:

Front: S1

Rear: S1

##### LSD Initial: 0/25

LSD Acceleration: 0/55

LSD Deceleration: 0/45

ASM Oversteer: 0

ASM Understeer: 15

TCS: 0

### Opera Performance S2000 '04

Neste caso não é necessário reduzir o peso do carro. Compre as peças do carro para que ele fique com 467 HP.

#### Especificações

##### Spring Rate:

Front: 9.0kgf/mm

Rear: 10.5kgf/mm

Ride Height: Front: 80mm

Rear: 108mm

##### Damper Bound:

Front: 7

Rear: 8

##### Damper Rebound:

Front: 9

Rear: 5

##### Camber:

Front: 2.0

Rear: 2.5

##### Toe:

Front: 0

Rear: -1

##### Stabilizer:

Front: 7

Rear: 2



##### Transmission:

AUTO: 12

##### Brake Controller:

Front: 10

Rear: 14

##### Tire:

Front: S3

Rear: S3

##### LSD Initial: 0/8

LSD Acceleration: 0/48

LSD Deceleration: 0/42

ASM Oversteer: 0

ASM Understeer: 21

TCS: 0

### Mitsubishi LANCER Evolution VIII RS '03

Este carro é para você que já tem alguma noção de como fazer drift. Compre todas as peças para aumentar a potência do carro para 550 HP.

#### Especificações

##### Spring Rate:

Front: 12.0kgf/mm

Rear: 10.0kgf/mm

##### Ride Height:

Front: 115mm

Rear: 140mm

##### Damper Bound:

Front: 8

Rear: 7

##### Damper Rebound:

Front: 10

Rear: 4

##### Camber:

Front: 3.0



## Derrapando bonito

Agora é a hora de transformar a teoria em prática. Você já deve ter alguma ideia de como funciona o drift, mas existem alguns macetes que podem ser de grande valia para quem nunca pensou em usar um carro de GT4 nestas condições. Para isso, separamos algumas situações comuns no drift nas quais você poderá usar nestes treinos.



Nestes tipos de curvas, você deve preparar o carro como se fosse fazer a tangência, mas deve adiantar o momento em que for fazer a curva (a). Assim que a roda da frente tocar a zebra da primeira curva (b), dê leves toques em direção à continuação da curva.



Este tipo de curva é o mais comum e está presente em todas as pistas do jogo. Se for virar para a direita, aproxime-se pelo lado esquerdo da pista (a) e, antes de chegar na curva, esterce tudo para a direita (b) até que o carro fique de frente para a próxima reta.



Estes tipos de curvas são os mais difíceis de se fazer. A técnica básica é entrar na curva com a frente do carro próxima à zebra da curva e dar leves toques para o lado de dentro da curva para evitar que o carro saia da pista. ☒

Rear: 5.5

Toe:

Front: 0

Rear: -3

Stabilizer:

Front: 6

Rear: 1

Transmission:

Auto: 11

Brake Controller:

Front: 5

Rear: 1

Tire: N3/N1

LSD Initial: 15/25

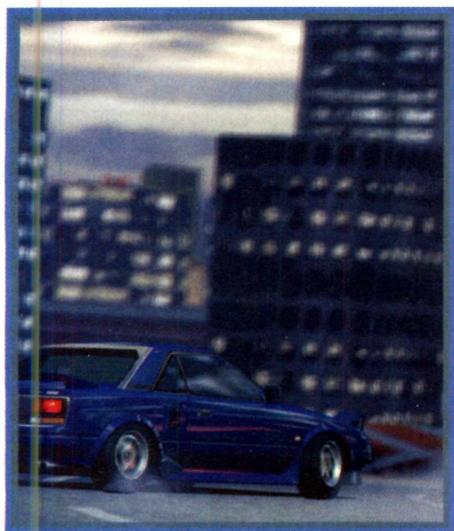
LSD Acceleration: 35/45

LSD Deceleration: 10/35

ASM Acceleration: 0

ASM Deceleration: 0

TCS: 0



# Manutenção de controle

## Um guia completo para você não sofrer com botões e outros comandos quebrados

Quase todas as nossas matérias sobre manutenção e conservação do PlayStation 2 foram voltadas para o próprio console. Mas não há nada que sofra mais em nossas mãos do que o bom e velho controle. Então, o que fazer quando seu DualShock 2 apresentar problemas? Vale a pena consertar? Como testá-lo para avaliar a extensão do problema? Como não ser enganado por qualquer picareta? Ou melhor, o que fazer para conservá-lo? Desvendaremos todos esses mistérios a seguir.

O objetivo desta matéria não é torná-lo um mestre da eletrônica, mas se no final você for capaz de resolver leves avarias e identificar outros problemas, me darei por satisfeito. E, como um bom diagnóstico depende de uma instrumentação mínima – que não costuma ser encontrada facilmente ou por um preço acessível –, vamos confeccionar uma ferramenta simples, barata e que pode quebrar muitos galhos.

Porém, antes de tudo, um aviso: a manutenção do controle é por sua conta e risco. Não nos responsabilizamos por eventuais danos causados por manipulação incorreta durante a desmontagem, limpeza e testes.



### A limpeza do DualShock 2

Neste tópico vamos realizar os três primeiros dos passos citados anteriormente. A desmontagem do controle é simples, desde que você vá com calma e preste atenção nas peças que vai tirando (dica: anote os passos para não sobrar nenhuma peça quando você for montá-lo). É bom frisar que os componentes internos podem variar de controle para controle, portanto as fotos tiradas neste tutorial devem ser tomadas apenas como exemplo, e não como referência na desmontagem e montagem do controle (a não ser que seu controle seja do mesmo modelo e, portanto, tenha os mesmos módulos internos). Agora, mãos à obra.

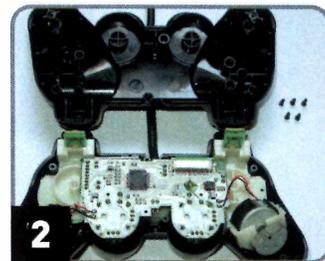
### Desmontando o controle

Antes de tudo, não se esqueça de desconectar o controle do console para evitar maiores problemas. Com uma pequena chave philips em mãos, vamos prosseguir com os seguintes passos:

**1.** Retire os seis parafusos que se encontram na parte inferior do controle – se você tiver uma chave imantada, fica mais fácil de “pescar” os parafusos.

**2.** Levante a parte de baixo com cuidado para não acabar puxando alguma peça sem querer. Sem a tampa inferior você poderá visualizar a placa lógica do controle e os dois motores de vibração – não se preocupe se a sua placa for um pouco diferente. Apenas anote a disposição de todas as peças, ou vá tirando fotos para documentar a desmontagem, assim, o processo inverso será bem mais fácil.

Por Quem Woo Moo





Na parte de cima da placa está o cabo flat ligado a um conector branco. Muito cuidado na desconexão e conexão.

**3.** Com cuidado, desencaixe os motores e levante a placa lógica. Ela deve sair com as duas alavancas analógicas, como na foto. Aqui, muitíssimo cuidado com dois detalhes: cuidado para não romper nenhuma fiação dos motores e, também, com uma membrana flat que deve ser desconectada com MUITO cuidado para não romper o plástico ou ferir alguma pintura condutiva – se algo de errado acontecer com a placa ou com essa membrana, adeus controle.

**4.** Pronto, agora você tem um controle aberto e preparado para a limpeza.

### Limpeando os contatos

Vamos tomar nota dos elementos? Há três conjuntos de borrachas (mais dois conjuntos que ficaram presos juntos ao módulo da membrana), cada um desses conjuntos possui uma outra borracha preta para cada botão.

**5.** Além dos conjuntos de borracha, note um suporte em forma de “X” bem onde fica o direcional. Fique atento para não perder essa peça, senão vai ser difícil achar onde ela se encaixa.

**6.** Agora um close do outro lado, onde ficam os botões de comando:



✖, ■, ▲ e ●. Anote a posição de cada um para não montar errado depois.

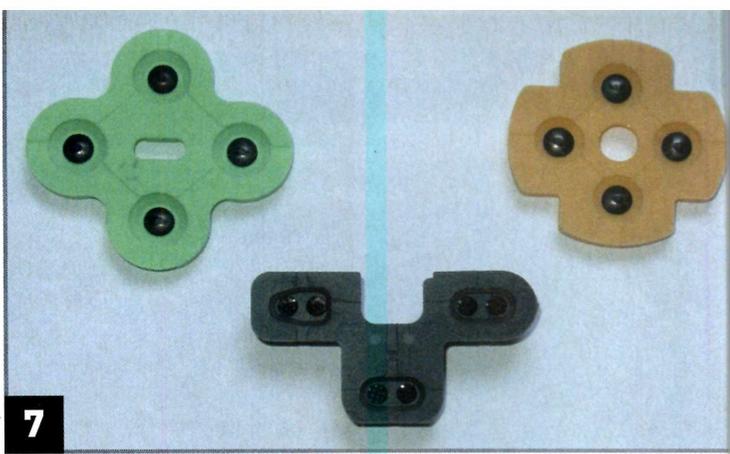
**7.** Não utilize álcool para a limpeza das borrachas, pois ele é abrasivo e pode desgastar o material condutivo. Use somente um pano umedecido com água e sabão neutro.

**8.** Não esqueça das borrachas que ficam na parte superior do controle (botões L1, L2, R1 e R2). Elas devem ser destacadas da armação de plástico e limpas com água e sabão neutro.

**9.** Limpe a membrana usando um pano com água e sabão neutro também.

### Oxidação

É hora de verificar se os conectores internos não estão oxidados – neste tutorial, só há um ponto passível de oxidação, já que a parte de cima da membrana tem uma pintura protetora. No ponto em que a membrana é conectada à placa lógica, a conexão



é feita de um cabo flat a um conector de pressão localizado na placa (onde estão as alavancas analógicas). Veja como diferenciar a oxidação nas fotos.

**10.** Na ponta do flat, os contatos escuros indicam oxidação. Neste estado, é comum ocorrer mal-contato e falha no funcionamento de alguns botões. Limpe os contatos com um pano umedecido com água e sabão neutro, ou então passe uma borracha, de apagar lápis mesmo.

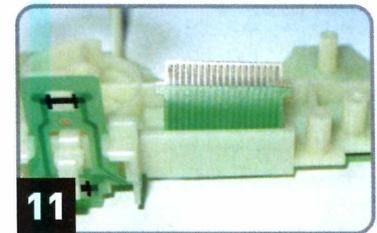
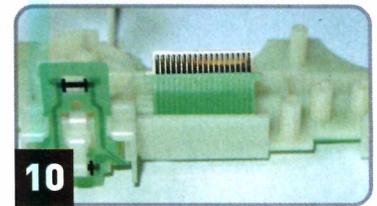
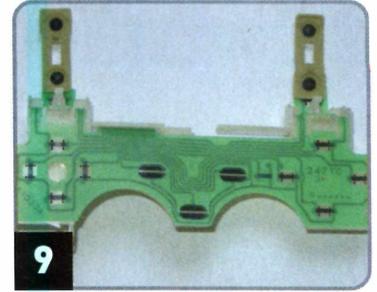
**11.** Depois do trato, olhe a diferença: contatos limpos, menor possibilidade de mau funcionamento.

### Teste de continuidade

Com o interior do controle limpo, é hora de testar o cabo, verificando se não há nenhum fio rompido em sua extensão que inutilize o controle. Conforme dito antes, para fazer este teste, é necessário uma instrumentação mínima para diagnósticos em eletrônica. Um multímetro seria o ideal para isso, pois com ele é possível saber se o cabo não está com alguma ponta rompida ou mesmo esmagada. Como não vamos encontrar essa ferramenta na maioria das casas, vamos montar um pequeno dispositivo que vai nos ajudar nesta etapa.

**Morra de inveja, McGyver**  
Para montar o pequeno aparato, vamos precisar dos seguintes itens:

- 1 LED (de preferência de alta luminosidade);



- 2 pilhas comuns (tipo AA);
- 1 suporte para 2 pilhas (é opcional, mas ajuda um bocadinho);
- Fios.

Todos os itens são baratos e podem ser encontrados em qualquer loja de eletrônica. Se não tiver um LED (diodo emissor de luz) de alta luminosidade, pode ser um normal mesmo, e pode ser de qualquer cor. De posse dos itens, faça o seguinte:

**12.** Se você comprou o suporte para as pilhas, ignore esta parte – é só conectar as pilhas nele e então conectar os fios em uma das pontas do LED, como veremos a seguir. Quem não achou ou não quis pegar um suporte de pilhas, faça como na foto: junte as duas pilhas com os pólos alternados e,

### A utilidade dos contatos

Aquelas borrachinhas que ficam nas membranas são feitas de um material diferente do resto das borrachas. Elas têm uma propriedade condutiva que é vital para o funcionamento do controle, uma vez que, ao tocarmos os contatos na placa lógica, elas conduzem energia e geram uma capacitância no circuito, e isso faz o console entender que você apertou um botão. As alavancas analógicas funcionam de maneira similar, mas, em vez de capacitância, há uma alteração de resistência nessa parte do circuito. Tô falando grego, né? O que importa é que tanto as borrachas como os contatos da membrana devem estar em perfeita ordem e limpos.



12

em uma das extremidades, interligue os pólos com um pedaço de papel alumínio (fixe-o com uma fita). Desse modo, ligamos as pilhas em série, alcançando 3V na saída – mais que suficiente pra acender qualquer LED. Resumindo: pilhas juntas, uma extremidade livre com um pólo positivo (+) e uma negativo (-), e outra extremidade com os pólos interligados.



13

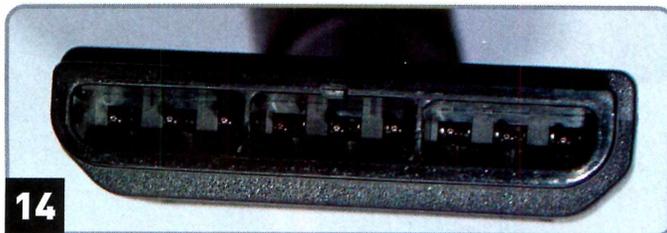
13. O LED é essa pecinha da foto, parecendo uma lâmpada pequena. Note que ele tem uma “perna” maior que a outra, pois você tem que alimentar o LED com a polaridade correta. Com um fio, ligue a perna maior no pólo positivo (+) das pilhas montadas, ou no fio vermelho do suporte de pilhas. Agora restaram a perna menor do LED e o pólo negativo (-) das pilhas, mas não as ligue diretamente ainda. Em cada uma, você deve conectar um fio que vai servir como as pontas de teste. Caso esteja usando o suporte de pilhas, uma ponta de teste será o fio preto do suporte e a outra ponta de teste continua sendo a perna menor do LED. Depois de tudo ligado, encoste as duas pontas de teste e, se tudo correr bem, o LED vai acender. Com isso podemos começar a testar nosso controle.

### Realizando o teste

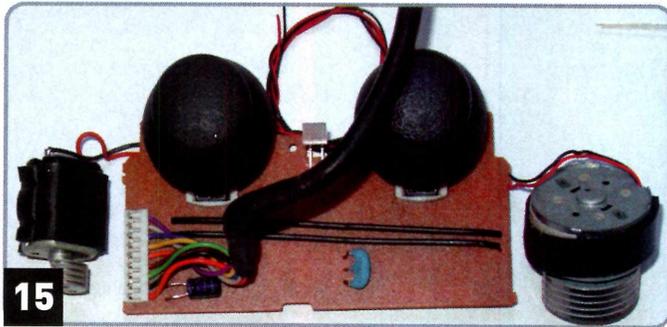
O conceito é o seguinte: de posse do



Esta coisa horrenda vai nos ajudar a fazer um teste de continuidade no cabo do controle.



14



15

nosso pequeno brinquedo, conectamos uma de suas pontas de teste na extremidade onde o controle é conectado ao PS2 e a outra ponta de teste na extremidade do cabo que é ligada à placa lógica do controle. Se o LED acender forte, o fio está bom; se acender fraco, o fio pode estar esmagado; se não acender, o fio está rompido. Vamos à prática?

14. Conte os pinos da esquerda para a direita, de 1 a 9, com o lado reto do conector para cima.

15. A outra extremidade do cabo chega aqui, na placa lógica, onde você pode identificar os fios coloridos. Teste os fios do conector até a placa, lembrando que o LED deve acender para confirmar se o fio está OK. No controle deste tutorial, levantamos a seguinte configuração:

Pino	Cor
1	Marrom
2	Laranja
3	Roxo
4	Cinza
5	Vermelho
6	Amarelo
7	Azul
8	Não conectado
9	Verde

Lembre-se de que essa configuração não é uma regra, podendo ser diferente de acordo com a placa, o conector e o cabo utilizados na fabricação. O mais importante é verificar que pelo menos oito fios

devem estar inteiros para o controle funcionar bem.

Depois da limpeza e do teste de continuidade, estando tudo OK, é hora de montar o controle. Utilize o tutorial de desmontagem ao inverso, tomando um cuidado especial com os botões frontais – eles são doidos para escapar. Veja se está tudo funcionando perfeitamente. Em caso positivo, parabéns! Se o controle ainda estiver com problemas, mesmo que tudo esteja montado corretamente, o possível defeito deve ser na placa lógica ou outra peça que precisa de uma atenção maior e ferramentas apropriadas. Daqui em diante é aconselhável uma intervenção especializada.

## Como funciona o analógico?

Caso você seja um cara antenado, sabe que os comandos analógicos respondem a vários níveis de pressão, ao contrário dos digitais, que apenas reconhecem os estados “apertado” e “não apertado”. Mas como funciona esse sistema internamente?



Observe as borrachas condutivas na foto. Repare que há uma parte mais alta (pontuda) e o restante progressivamente mais abaixo.

Quando você aperta o botão levemente, somente a ponta toca a membrana, gerando uma determinada capacitância para o circuito, que o PS2 entende como pressão leve. Conforme você aplica mais força no botão (tanto nos botões de comando como nos direcionais), a área de contato da borracha condutiva aumenta, alterando sua capacitância, o que o console interpreta como um aumento de pressão.

## Considerações finais

Se você conseguiu fazer tudo isso sem que sobre nenhuma peça, você está apto a entrar no mundo da eletrônica e pode até ser que nosso aparato de reengenharia o ajude a testar outras coisas como cabos de telefone ou de rede. Boa sorte, e nos encontramos no Correio Técnico. ☒

## Como reconhecer um controle pirata?

Hoje em dia essa tarefa é muito difícil, pois há umas imitações realmente muito parecidas. Mas fique atento na qualidade do material e no acabamento: o controle original possui um acabamento mais refinado e o plástico parece ter umas purpurinas injetadas.

## Conservação

Já parou pra pensar qual a maneira correta de enrolar o cabo do controle para transportá-lo ou simplesmente guardá-lo? Pois passe a prestar mais atenção. Enrolar o cabo em volta do controle não é aconselhável, uma vez que a torção do cabo perto do controle é muito acentuada.



Errado: a saída do cabo é flexionada demais e a probabilidade de rompimentos na fiação é bem maior.



Certo: enrolando o cabo e colocando embaixo do joystick, sem flexionar demais.

# APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

**COMPRA  
VENDA  
TROCA  
FINANCIA**

**ACEITAMOS TODOS OS  
CARTÕES DE CRÉDITO**

**PAGAMENTOS  
EM CHEQUE EM  
ATÉ 13 VEZES**

**SEDEX PARA  
TODO BRASIL**

**ATACADO E VAREJO**

**ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA**  
CONSERTO • DESTRAVAMNETO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Fita  
+ Memory Card  
+ Rumble Pack



**R\$ 139,00**

Controle PS2 Original



**R\$ 65,00**

Matrix - Destramento



**R\$ 199,00**

PlayStation Slim



**R\$ 650,00**



Consulte

1 Super Nintendo c/2  
Controles e 1 Fita



**R\$ 99,00**

Memory Card Original



**R\$ 65,00**



Consulte



(11) **6954.4332** (11) **6631.9979**

Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

# Diversão em rede

## Sua dose mensal de variedades sobre games online

Por André Luiz Varajão

A cada lançamento fica visível a preocupação das produtoras e desenvolvedoras em disponibilizar e estender a jogabilidade de seus games com modos multiplayer online. 25 to Life e TimeSplitters: Future Perfect são dois games que dão a exata proporção de como os jogos têm crescido no modo multiplayer. Os dois possuem suporte para 16 jogadores online, envio de mapas, uso de diversos tipos de veículos, chats via headset, ou seja, fatores que tornam esse modo mais atrativo não só pela diversidade, como também pela possibilidade de enfrentar um oponente "real", que pode ser tão bom quanto você ou cometer as mesmas falhas...

## Está rolando

Saiba quais games estão bombando nas partidas online e como a jogabilidade em rede que eles oferecem pode ampliar a sua diversão.

### Project: Snowblind

A disputa este mês foi dura, pois ter TimeSplitters: Future Perfect como concorrente foi ótimo para demonstrar que Project: Snowblind é um jogo muito bom. Com um mix de

#### PLAYSTATION 2

Produção	Eidos
Desenvolvimento	Crystal Dynamics
Gênero	Tiro em primeira pessoa
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	até 16 (LAN ou online)

características de outros games (Halo, Goldeneye, Deus EX), Snowblind, com os seus gráficos espetaculares, controle de veículos e um arsenal de dar inveja, desponta como um dos melhores

jogos de tiro em primeira pessoa para PlayStation 2. Além do seu modo online, o game também suporta partidas em LAN, o que já originou uma arena no Xlink Kai para a batalha com outros jogadores.



### TimeSplitters: Future Perfect

Colocando à prova uma fórmula de sucesso, TimeSplitters FP é uma versão, antes de mais nada, focada para o modo online. Não que a versão single player esteja ruim, mas está claro que tudo foi pensado em cima da versão multiplayer. Com gráficos excelentes e ótima movimentação, esta é uma

grande pedida para as disputas online que podem ter até 16 jogadores simultâneos e diversos modos de jogo. Pensando no futuro, pode-se desenvolver, enviar mapas e fazer downloads, o que garante à este título um posto à parte dos demais e uma longevidade garantida.

#### PLAYSTATION 2

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Free Radical
Gênero	Tiro em primeira pessoa
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	até 16 (LAN ou online)



# Em breve na rede

Conheça alguns dos games com suporte online mais aguardados do momento e como a jogabilidade em rede desses títulos vai arruinar sua vida social.

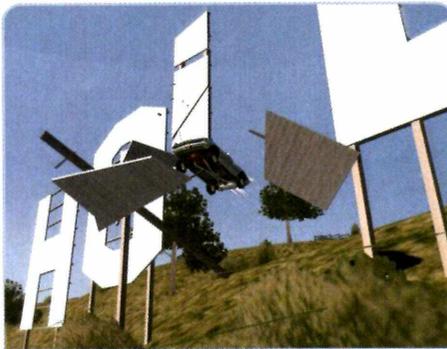


## 25 to Life

Descrever um jogo que mistura as características de SOCOM, GTA e Max Payne é quase impossível. O melhor é jogá-lo. Se você procurava algo ao estilo das famosas brincadeiras de polícia e ladrão da sua infância, achou. 25 to Life permite, no modo online, o confronto de dois times de oito jogadores, bandidos contra mocinhos. O bullet time, bairros de periferia, mansões do chefe do tráfico, personalização dos jogadores e uma trilha sonora impecável são algumas das características que estão presentes neste jogo que promete.

### PLAYSTATION 2

Produção	Eidos
Desenvolvimento	Avalanche/Highway 1
Gênero	Ação
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	até 16
Expectativa	★★★★
Lançamento	1º de agosto de 2005, nos EUA



## L.A. Rush

O game traz para o PlayStation 2 uma versão de dar inveja à série que o precedeu. Combinando elementos de Driver, NFS: Hot Pursuit, True Crime, GTA, Burnout, Lowrider e, claro, dos outros jogos da série Rush, e também com vários carros licenciados e destrutíveis, muita velocidade e saltos – marca registrada da série –, quase 600 km2 de área para explorar e destruir, uma trilha sonora com faixas exclusivas e o esperado modo online, L.A. Rush será um jogo que certamente agradará aos fãs dos jogos de corrida.

### PLAYSTATION 2

Produção	Midway
Desenvolvimento	Midway
Gênero	Corrida
Conexão	Corrida
Acessórios	—
Nº de jogadores	—
Expectativa	★★★★
Lançamento	31 de maio de 2005, nos EUA

## DROPS

● PSP desbanca o PlayStation 2 no Xlink Kai. Antes eram

só os consoles japoneses, mas, com a chegada dos consoles norte-americanos, o número de jogadores que procuram adversários para um desafio online na rede Xlink Kai com o PSP é quase o dobro do console irmão. São várias arenas e diversos títulos disponíveis, inclusive para os futuros lançamentos. Os jogos mais procurados foram: Ridge Racer, Untold Legends, Wipeout Pure, Hot Shots Golf e Lumines.

● ColdWinter, já em fase de acabamento pela Swordfish Studios – que tem trabalhado neste jogo por três anos – terá o modo online com oito jogadores e suporte a headset. Com os clássicos modos DeathMatch, King of The Hill, Capture the Flag, Last Man Standing e Domination, o jogo tem tudo para agradar aos fãs do estilo.

● Depois da conversão pobre de Rainbow Six 3 para o PS2, a Ubisoft promete se redimir com o quarto game da série, previsto para o início de junho. Rainbow Six Lockdown terá suporte para até 16 jogadores online ou em LAN, possibilidade de incluir dois jogadores com tela dividida em um mesmo PS2 na rede, três modos competitivos e dois cooperativos (dessa vez online também).

● Recentemente, a EA lançou a versão “sem regras” para o seu mais famoso título de futebol, o FIFA Street, que surpreendeu pela liberdade de dribles, jogadas, quadras, tudo sem as regras do futebol de campo, dando grande ação para o game, mas ficou a sensação de está faltando algo. Apesar de fazer parte de uma linhagem de jogos “Street” (como NBA Street Vol. 3 e NFL Street 2), FIFA Street não recebeu o mesmo tratamento e acabou sem um modo online. Que decepção!

## Lançamentos online de maio

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	CONEXÃO	JOGADORES	DIA
Darkwatch: Curse of the West	Sammy Studio	Tiro em 1ª pessoa	Banda larga	Até 16	03
Juried	THQ	Corrida	Banda larga	Até 6	10
Cold Winter	Vivendi Universal	Tiro em 1ª pessoa	Banda larga	Até 8	10
Outlaw Volleyball Remixed	Global Star	Esporte	Banda larga	Até 4	17
Outlaw Tennis	Global Star	Esporte	Banda larga	Até 4	17

## Literatura obrigatória

Para entrar de vez no mundo online, existe a barreira imposta pela complicação que é configurar devidamente o console. Mas com a SDP não há segredos. Veja o que já publicamos para você não ficar offline:

- **SDP #08:** tutorial de conexão discada e banda larga, detalhando o processo de instalação física, configuração da rede, compartilhamento com PC (ou não) e outros detalhes.
- **SDP #10:** tudo sobre o DNAS, o sistema de autenticação online da Sony. Lista de erros e soluções.
- **SDP #13:** como montar uma rede local, as famosas LANs, com diagramas de várias disposições possíveis, guia de configuração, conexão via Xlink e muito mais.
- **Site SDP:** lista completa de games do PS2 com suporte online e LAN. ☒



Por Rodrigo Guerra

## Tudo o que você pode fazer com o portátil além de jogar

Desde que o PSP chegou aqui na redação, no começo do ano, o pequeno prodígio não teve um minuto de sossego. Agora que o portátil chegou em território americano, as importadoras brasileiras começam a trazê-lo para cá em profusão, e a preços muito mais convidativos que os abusivamente praticados na escassez do lançamento japonês. Com essa proliferação do PSP, nada melhor

do que fazer um guia definitivo para que todos possam desfrutar das maravilhas que esse dispositivo multimídia é capaz de fazer. Com este manual da SDP, você poderá ver as fotos da família (e outras imagens que você guarda escondidas no seu PC, espertão), assistir a vídeos diversos (inclusive os que você também mantém naquela pasta secreta) e ouvir suas músicas favoritas... Além de jogar, é claro!

### Tipos de Memory Stick

O PSP usa cartões de memória chamados Memory Sticks para guardar dados dos jogos, músicas, fotos e vídeos. Estes cartões são usados em máquinas fotográficas digitais. Atualmente são encontrados aqui no Brasil os modelos fabricados pela Sony e pela SanDisk.



O pacote do PSP inclui um cartão de 32MB, mas se você for usar as funções multimídia do console, logo não terá espaço e, portanto, recomendamos a compra de um cartão maior. Mas fique atento: o PSP aceita apenas os chamados Memory Stick Duo e Memory Stick PRO Duo que têm modelos com capacidades de 32MB até 2GB de armazenamento; no entanto, os maiores podem acabar saindo tão caro quanto um PSP. Vale a pena lembrar que, se você pesquisar, poderá fazer uma economia considerável. Confira a diferença substancial em algumas cotações que fizemos:

	Memory Stick Duo (128MB)	Memory Stick PRO Duo (256MB)
<b>Capovilla</b>	R\$ 220,00 Fone: (11) 3038-0000 • Site: <a href="http://www.capovilla.com.br">www.capovilla.com.br</a>	—
<b>Compra Express</b>	—	R\$ 255,00 Fone: não divulgado • Site: <a href="http://www.compraexpress.net">www.compraexpress.net</a>
<b>Ed Filmadoras</b>	R\$ 292,00 Fone: não divulgado • Site: <a href="http://www.edfilmadoras.com.br">www.edfilmadoras.com.br</a>	R\$ 370,00
<b>Metrópole Games</b>	—	R\$ 220,00 Fone: (11) 3328-6823 • Site: <a href="http://www.metropolegames.com.br">www.metropolegames.com.br</a>
<b>Submarino</b>	R\$ 399,00 Fone: (11) 2199-8888 / 0300 789 4000 • Site: <a href="http://www.submarino.com.br">www.submarino.com.br</a>	—

## Ouvindo músicas em MP3



O PSP é a máquina ideal para ouvir músicas em MP3. Com o Memory Stick Duo que acompanha o aparelho americano, é possível colocar algumas músicas no formato MP3 e usá-lo como MP3 Player portátil, porém, seu espaço é limitado – apenas 32MB de memória – o que impossibilita uma lista extensa de músicas. O ideal é ter um Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo com 256MB ou mais.

Antes de mover os arquivos MP3 para o PSP, talvez você queira que eles exibam os nomes das faixas, artistas, álbuns e as capas dos discos; essas informações estão contidas nas chamadas ID3 Tags. Para alterar estas informações, você precisará de um programa de edição de ID3 Tags. Os melhores softwares para fazer isso são o TagScanner, ID3 Intelligent Tagger e o Media Tagger. Eles são encontrados gratuitamente na internet, são de fácil manuseio e funcionam de maneira similar. Alguns tocadores de MP3 para computador também editam as ID3 Tags, como o WinAmp e o Windows Media Player. Com as informações das trilhas ajustadas, você pode colocar as músicas no cartão. Para isso, siga esses passos:

### Material necessário

- PSP
- Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo
- Computador contendo músicas no format MP3
- Um dos seguintes itens:
  - Um cabo USB do tipo Mini-B
  - Um leitor/gravador de Memory Stick Duo
  - Um slot de Memory Stick Duo no computador

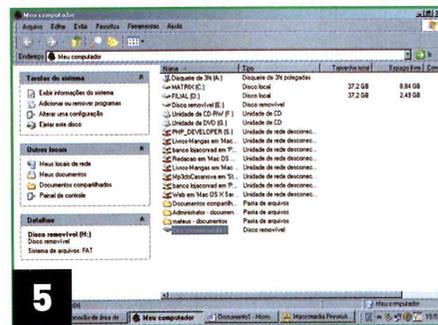
1. Conecte o PSP ao computador usando o cabo USB.
2. Entre na categoria Settings (Definições) do PSP e

escolha a opção USB Connection (Ligação USB).

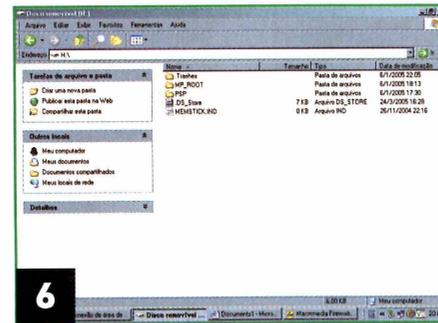
3. No Windows aparece um balão de Ícones com o texto “Novo Dispositivo Encontrado”. Depois de alguns instantes, outro balão aparece com a mensagem “PSP Device”. O computador reconhecerá o Memory Stick Duo como um novo drive de disco removível (se você usar um gravador de Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, ignore os passos 1, 2 e 3, pois o sistema reconhecerá automaticamente o conteúdo do Memory Stick Duo num drive removível).

4. Localize os arquivos MP3 que você quer transferir para o PSP e copie-os (Ctrl+C).

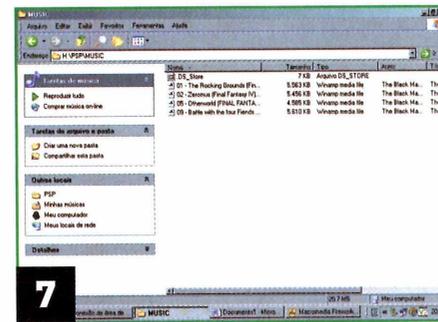
5. Clique duas vezes em “Meu computador” e localize o disco removível correspondente ao Memory Stick Duo; dê um clique duplo nesta unidade para acessar o cartão.



6. Você deve encontrar nele três pastas: “.Trashes”, “MP\_ROOT” e “PSP”. Além destas pastas, há mais dois arquivos, o “.DS\_Store” e o “MEMSTICK.IND”. Estes arquivos são importantes e você não deve apagá-los. Entre na pasta “PSP” (se não existir, crie-a).

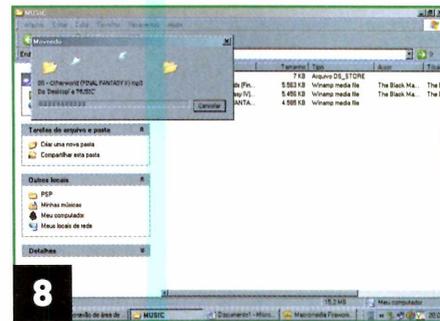


7. Dessa vez, quatro pastas devem aparecer: “GAME”, “MUSIC”, “PHOTO” e “SAVEDATA”.



Duplo clique na pasta “MUSIC” (se não existir, crie-a).

8. Cole (Ctrl+V) as músicas que você copiou anteriormente nesta pasta e aguarde a transferência dos arquivos. Se você quiser, para maior organização, pode criar diversas pastas dentro de “MUSIC”, uma para cada álbum, por exemplo, mas não é possível criar pastas dentro de pastas aqui, pois o PSP não reconhece.



9. Desligue a conexão com o computador usando o botão X do PSP (se você usar um gravador de Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, apenas retire o Memory Stick Pro Duo, insira-o no PSP e ligue o aparelho).

10. Para ouvir as músicas, basta seguir para a categoria Music (Música) no menu XMB do seu PSP e apertar ●.



### Comandos

O MP3 Player do PSP possui diversas funções acionadas pelas controles do console:

L/R	Pular faixa
●	Reproduzir
✕	Parar reprodução
▲	Acesso aos controles de reprodução
Start	Reproduzir / pausar
←	Retrocesso rápido
→	Avanço rápido

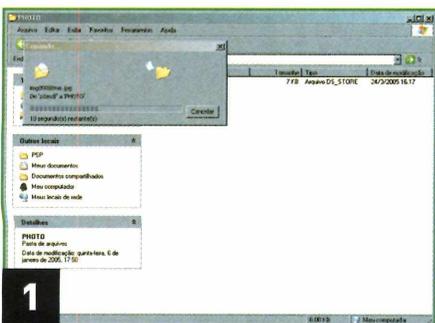
### Visualizando fotos

Uma das coisas mais legais é poder ver no PSP fotos que você tirou com sua câmera digital ou imagens que você baixou na internet – muito melhor do que vê-las no pequeno visor de cristal líquido da sua câmera digital! O processo é simples e parecido com o de transportar arquivos de música.

## Material necessário

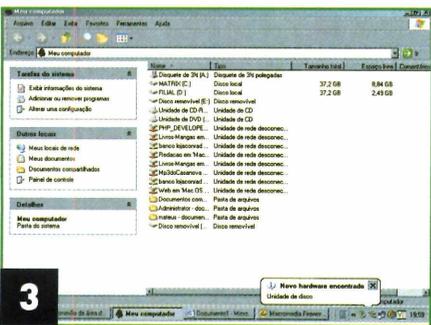
- PSP
- Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo
- Computador contendo imagens no format JPG
- Um dos seguintes itens:
  - Um cabo USB do tipo Mini-USB
  - Um leitor/gravador de Memory Stick Duo
  - Um slot de Memory Stick Duo no computador.

1. Conecte o PSP ao computador usando o cabo USB.



2. Entre na categoria Settings (Definições) do PSP e escolha a opção USB Connection (Ligação USB);

3. No Windows aparece um balão na Bandeja de ícones com o texto "Novo Dispositivo Encontrado". Depois de alguns instantes, outro balão aparece com a mensagem "PSP Device". O computador reconhecerá o Memory Stick Duo como um novo drive de disco removível (se você usar um gravador de Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, ignore os passos 1, 2 e 3, pois o sistema reconhecerá automaticamente o conteúdo do Memory Stick Duo num drive removível).



4. Localize as imagens em JPG que você quer transferir para o PSP e copie-as (Ctrl+C).

5. Clique duas vezes em "Meu computador" e localize o disco removível correspondente ao Memory Stick Duo; dê um clique duplo nesta unidade para acessar o cartão.

6. Entre na pasta "PSP" (se não existir, crie-a) e então na pasta "PHOTO" (idem).

7. Cole (Ctrl+V) as fotos que você copiou anteriormente nesta pasta e aguarde a transferência dos arquivos. Se você quiser, é possível criar pastas aqui para separar as fotos por categoria, por exemplo, mas não é possível criar pastas dentro de pastas.

8. Desligue a conexão com o computador usando o

botão **X** do PSP (se você usar um gravador de Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, apenas retire o Memory Stick Pro Duo, insira-o no PSP e ligue o aparelho).

9. Para visualizar as fotos, basta seguir para a categoria Photo (Fotografia) no menu XMB do seu PSP e apertar **○**.

## Comandos

O PSP é o álbum de fotografias mais hi-tech que existe, graças à facilidade de controle de exibição de fotografias. Veja a seguir os comandos:

<b>L</b>	Imagem anterior
<b>R</b>	Imagem seguinte
<b>X</b>	Voltar ou parar a apresentação
<b>▲</b>	Acesso aos controles de exibição
<b>Start</b>	Iniciar apresentação em sequência
<b>Disco analógico</b>	Navegar pela imagem
<b>■</b>	Opções de apresentação
<b>■ + disco analógico</b>	Zoom maior ou menor
<b>■ + L</b>	Girar imagem para a esquerda
<b>■ + R</b>	Girar imagem para a direita

## Assistindo a filmes

Outra função bem interessante do PSP é poder assistir a filmes direto do Memory Stick Duo. A qualidade do filme dependerá da quantidade de espaço livre no cartão e da duração do vídeo. No entanto, o aparelho só aceita um tipo de arquivo específico: o MP4 com o codec H.264, que pode ter definição comparável a um filme em DVD. Como é difícil encontrar um filme já nesse formato, você mesmo deve converter seus arquivos de vídeo com o codec correto.



A Sony oferece um software capaz de converter qualquer tipo de arquivo de vídeo para o formato MP4, o Image Converter 2 ([www.memorystick.com/en/lifestyle/psp/en\\_us/manual/000001/00.html](http://www.memorystick.com/en/lifestyle/psp/en_us/manual/000001/00.html)).

No entanto, este software é pago. Atualmente estão disponíveis alguns programas gratuitos (freeware) na internet que fazem a conversão dos vídeos para o formato do PSP. Dois dos mais populares são o 3GP Converter (em japonês, entre na página [www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/](http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/) e baixe a versão mais recente) e o PSP Video 9 ([www.pspvideo9.com](http://www.pspvideo9.com)). Este último, além de converter os

arquivos, faz a transferência automaticamente dos arquivos convertidos para o portátil, portanto, vamos utilizá-lo como exemplo. O processo é simples:

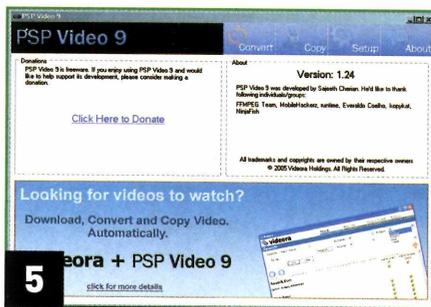
## Material necessário

- PSP
- Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo
- Computador contendo arquivos de filme (WMV, AVI, MOV etc.)
- Um dos seguintes itens:
  - Um cabo USB do tipo Mini-USB
  - Um leitor/gravador de Memory Stick Duo
  - Um slot de Memory Stick Duo no computador

1. Conecte o PSP ao computador usando o cabo USB.

2. Entre na categoria Settings (Definições) do PSP e escolha a opção USB Connection (Ligação USB).

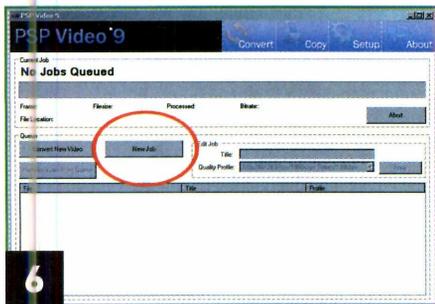
3. No Windows aparece um balão na Bandeja de ícones com o texto "Novo Dispositivo Encontrado". Depois de alguns instantes, outro balão aparece com a mensagem "PSP Device". O computador reconhecerá o Memory Stick Duo como um novo drive de disco removível (se você usar um gravador de Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, ignore os passos 1, 2 e 3, pois o sistema



## Complementando o

Nós testamos o PSP logo no lançamento japonês, na matéria que foi publicada na SDP #18. Tudo foi testado exaustivamente: design do console, disposição dos botões e suas funções, desempenho ao lidar com fotos, vídeos e músicas, instruções para as operações básicas, opções do sistema, comparações, vida útil da bateria e até mesmo os defeitos da primeira remessa japonesa (alguns dos quais a nossa unidade não escapou, mas que parecem ter sido corrigidos na leva americana). Portanto, para complementar essa matéria e saber realmente tudo sobre o PSP, não deixe de conferir a SDP #18 e bom divertimento.





reconhecerá automaticamente o conteúdo do Memory Stick Duo num drive removível).

4. Baixe da internet o programa PSP Video 9 e instale-o no seu computador.

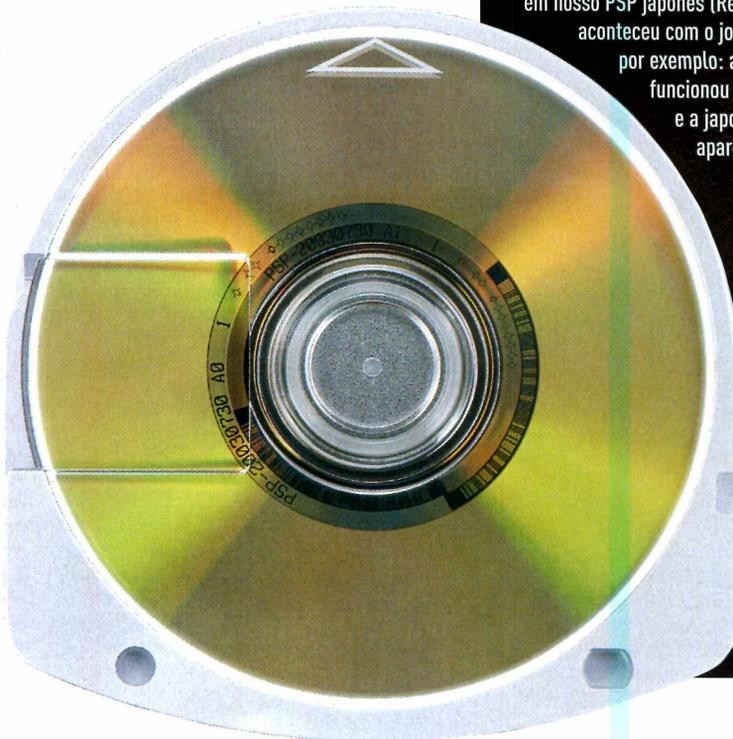
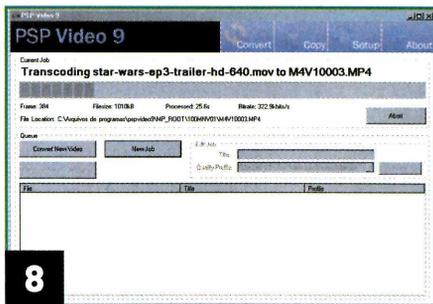
5. Inicie o programa PSP Video 9 e clique em "Convert".

6. Clique no botão "New Job" e escolha o arquivo de filme para converter.

7. À direita você encontra o espaço "Edit Job", onde você altera o nome do arquivo e define a qualidade em que ele será exibido no PSP. Para conversões em alta qualidade, o tamanho médio do arquivo resultante é de 4,15 MB por minuto. Em conversões de média qualidade, o tamanho resulta em 4,15 MB por minuto, e as conversões de qualidade inferior ficam com 1,88 MB por minuto. Decidida a qualidade da conversão, clique em "Apply".

8. O vídeo começará a ser convertido. O processo pode durar de alguns segundos a horas, dependendo do tamanho do arquivo, da duração do vídeo e da qualidade escolhida.

9. Com o arquivo convertido, clique em "Copy". O programa mostrará à esquerda os vídeos convertidos e à direita os vídeos existentes no seu PSP.



## Código de região

Como nos DVDs comuns, o PSP trabalha com um sistema de travas de região, mas de uma maneira diferente. O PSP americano é Região 1 e o japonês é Região 2, porém, as restrições aplicam-se apenas aos UMDs de filme, enquanto os jogos ficam livres de travas. Para ilustrar o fato, o filme Spider-Man 2 que acompanha o PSP americano de lançamento (Região 1) não funcionou em nosso PSP japonês (Região 2). O mesmo não aconteceu com o jogo Metal Gear Acid, por exemplo: a versão americana funcionou no console japonês e a japonesa rodou no aparelho americano.

*Os discos UMD para jogos não possuem códigos de região. Você pode comprar jogos do Japão no seu PSP americano.*

manual...

VEST MOON  
K TO NATURE

Guia de jogo:  
Parte 1

Station

ESTAMOS O PSP

A SuperDicas PlayStation analisou cada detalhe do PSP.

ENTREVISTAS COM OS PRODUTORES

#18 25 LIPS

Abaixo é mostrado um gráfico exibindo o espaço livre do Memory Stick Duo. Se o cartão possuir espaço livre suficiente, clique em "Copy Video to PSP". Com isso você não terá que se preocupar em mover o arquivo do seu computador para o portátil.

10. Desligue a conexão com o computador usando o botão  $\times$  do PSP (se você usar um gravador de Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, apenas retire o

Memory Stick Pro Duo, insira-o no PSP e ligue o aparelho).

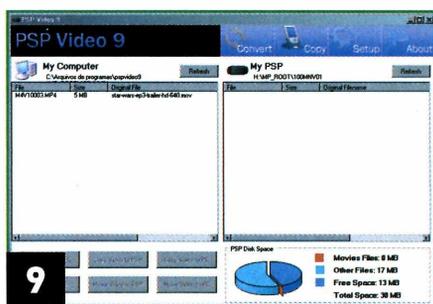
11. Para visualizar os vídeos, basta seguir para a categoria Video (Vídeo) no menu XMB do seu PSP e apertar  $\bullet$ .

### Comandos

O recurso de filmes do PSP funciona de maneira semelhante ao seu MP3 Player.

Veja abaixo a lista de comandos:

L/R	Pular faixa
$\bullet$	Reproduzir
$\times$	Parar reprodução
$\blacktriangle$	Acesso aos controles de reprodução
Start	Reproduzir / pausar
$\leftarrow$	Retorno rápido
$\rightarrow$	Avanço rápido



Como dá para perceber, o PSP pode substituir todos os seus aparelhos, menos a câmera fotográfica!  $\otimes$

## CARTA DO MÊS

## A MAIOR COINCIDÊNCIA DO MUNDO DOS GAMES

Em primeiro, venho agradecer pelo espaço cedido por vocês na revista. Gostei muito das críticas e sugestões.

Pô, mas... pentear coquinho?!? Até que eu tentei, mas é difícil.

E seguindo a dica de vocês, estou conhecendo várias pessoas que gostam de games e/ou trabalham na área. Me adicionei em comunidades no Orkut, e estou sempre participando do fórum do Gameworld.

Hoje, por intermédio da revista conheci um xará meu que, lendo o SDPmail da edição passada onde minha carta foi publicada, ligou para a Conrad questionando como um texto saiu com o nome dele sendo que ele não havia escrito nada. A Conrad, muito prestativa, deu meus dados a ele, que entrou em contato comigo e nós começamos a trocar e-mails e opiniões sobre jogos. Obrigado mais uma vez, agora escreverei bastante! E como diz o ilustre Zagalo: "Vocês vão ter que me engolir".

**Valter Ruiz Junior**  
Via E-mail

O que começou com uma confusão acabou virando uma nova amizade.

Na última SDP (com o Dante na capa), eu tive uma surpresa ao ler uma carta de um tal de Valter Ruiz Junior. Esse é o meu nome, mas a carta não era minha. Primeiro, pensei que pudesse ser um erro de edição, que os nomes das cartas pudessem estar trocados. Mas aí me lembrei que não havia mandado nenhuma carta para a SDP. Poderia ser alguém usando meu nome indevidamente?

No dia seguinte, quando cheguei ao trabalho, meu chefe, que também lê a SDP, queria me matar achando que eu só fico pensando em games durante o expediente (sei lá como ele tirou isso da carta). Então, entrei em contato com a Conrad e, muito atenciosamente, a Regina do Atendimento ao Leitor (beijos, Regina!) verificou o ocorrido.

Para minha surpresa, eu descobri que fui clonado! Bem, pelo menos o nome. Mandeí um e-mail para ele e acabamos ficando amigos. Na verdade, enquanto estou escrevendo esse e-mail, estou falando com ele no MSN. Obrigado por ajudarem a nos encontrarmos!

**Valter Ruiz Junior** (o original, já que sou mais velho)  
Via E-mail

Mas que história mais louca! Perguntamos pro matemático Oswald de Souza quais as probabilidades de algo igual acontecer novamente e ele falou que são de uma em um bilhão.

Pra dizer a verdade, não perguntamos nada, mas é mais fácil o The Punisher virar padre do que isso rolar de novo. Se o nome de vocês fosse "José da Silva", vá lá. Mas dois Valter Ruiz Junior?!? Caramba! Pra facilitar, e já que um de vocês sugeriu, eu vou tratá-los por "Falso" e "Original", beleza? (Quem estiver lendo isso aqui e ficar curioso sobre como a história começou, é só dar uma conferida no SDPmail da edição 20. Pode ler que vale a pena!)

Quando o Falso escreveu para cá pela primeira vez, aconselhamos a ele que fizesse amizade com quem tivesse interesses mútuos. Ele não só fez isso como acabou conhecendo o Original. Mas nesse meio-tempo, muita confusão rolou: o Original ligou para o nosso Atendimento ao Leitor, bravo, e até exigiu uma retratação por parte da Conrad por termos publicado o nome dele sem que ele tivesse escrito para cá. A Regina veio até a redação e nós fornecemos o e-mail do Falso para ela, que repassou ao Original.

Com tudo esclarecido, só nos resta dar muita risada e guardar o episódio para sempre em nossa memória. Se um dia lançarmos "SDP - O Game" pode crer que isso vai virar uma fase.

## POLÍCIA OU LADRÃO?

Quando anunciei meu PS2 no jornal para vender, ligou uma pessoa interessada. Pensei: "Beleza, agora posso juntar mais um pouco e comprar o meu tão sonhado PSP". Então o canalha veio ver o meu finado PS2, e eu, na ânsia do PSP, aceitei um cheque desse indivíduo que se dizia policial civil, com identificação e tudo mais. Confiei e ele passou o endereço de um condomínio perto da minha casa mesmo. Enfim, botei uma fé... Tremendo engano! Nada constava no endereço e telefone, e para piorar as coisas, o cheque estava com uma assinatura diferente. Finalizando, fiquei sem meu PS2 e o sonho de ter um PSP vai continuar sendo um sonho! Publiquem na revista para ninguém mais se ferrar como eu!

**Fernando Fernandes**  
São Paulo / SP

O que podemos falar sobre isso? É uma triste verdade, mas não se pode mais confiar em muita gente hoje em dia. Portanto, cuidado redobrado ao fazer algo parecido. Ao anunciar em um jornal, você não conhece as pessoas que responderão ao seu anúncio, então, tome as devidas providências de segurança e faça as devidas



confirmações na presença do próprio comprador. E se ainda estiver desconfiado, não venda. Ou aceite apenas dinheiro. Infelizmente, o mundo está cheio de pilantras e se você não tomar cuidado, pode ser o próximo lesado.

## BONITÃO

Olá, pessoal da SDP! Parabéns pela nova revista. Parabênzinhos especialmente dois caras (não desmerecendo os outros). Em primeiro, o Trivella: admirei muito o seu trabalho e dou mais atenção às suas matérias, reviews e outras mais, tanto na SDP, EGM e no site. Acho que nós temos os mesmos gostos e somos meio parecidos (digo isso em estilo gamístico, pois sou bem mais bonito). Em segundo, o Santana, que além de ser editor dessa ótima revista, ainda tem tempo de dar umas palhinhas na EGM, e tem muitas ideias legais que conferimos todo o mês na primeira página da SDP. Não quero desmerecer ninguém na Conrad, mas acho que todo mundo tem um ídolo, e escrevi para expressar minha opinião. Sei que vocês devem receber todos os dias vários e-mails iguais a esse, mas gostaria que soubessem que aqui em Curitiba mora um grande fã de vocês e espero que algum dia possamos nos conhecer pessoalmente. Quem sabe na próxima EGS... pode ser por aqui... ou eu me torno uma celebridade dos games ou coisa assim, né?

**Elton Samuel Grein dos Santos (Camarão)**  
Curitiba / PR

Não é todo dia que recebemos e-mails assim, não. Mas sempre que recebemos, ficamos muito orgulhosos. A redação inteira agradece em nome dos dois "ídolos" (será que algum deles imaginou que um dia ia ser chamado de ídolo? Difícilmente...), e eles humildemente declaram que o trabalho individual só é reconhecido, pois existe uma grande equipe trabalhando em conjunto. Parece aquele papo de jogador de futebol, mas é verdade.

Já que você pediu para divulgarmos seu e-mail para que outros leitores entrem em contato contigo, aí vai: camaraojd@yahoo.com.br. O encontro na EGS deste ano já está marcado, não vai dar furo, hein! E cá entre nós: não precisa muita coisa pra ser mais bonito que o Trivella.

## O INCRÍVEL EXÉRCITO DE BRANCALEONE

Antes de tudo, gostaria de parabenizá-los pela inovação crescente, sempre visível, no conteúdo da revista, indo desde a apresentação da capa (tão importante, por ser a "embalagem" da revista), a qualidade do papel, a boa redação dos textos, tornando a leitura mui agradável sobre os softs e hardts do PS2, mudança de nome (batismo de fogo?), o aumento do volume, a pesquisa de opinião dos leitores, tão vital para a sobrevivência de uma organização, conquistar novos cliente e



fidelizar os conquistados... nisso tudo vocês estão em primeiro lugar!

Admito que, no começo (a primeira que comprei foi a nº 04), achei a revista razoável, porém fraca em alguns aspectos, pois os textos pareciam estar resumidos e a matéria sobre GTA e RE3 foram frustrantes. Mas acreditei no potencial, vendo edições posteriores e observei uma rápida evolução, parecendo que tinha realmente alguém gritando: "Em frente, marchem!". E de um pequeno pelotão, de talvez meia dúzia de soldados estropiados, agora estão claramente almejan-do a conquista de novos reinos! Gosto da ousadia de vocês e quero parabenizar toda a equipe, desde o editor-chefe até o pessoal do Photoshop, na montagem dos desenhos internos. Agora sim, sou fiel a esse exército de conquistadores. Mas por favor, mantenham-me fiéis a vocês!

Em tempo: participei da promoção da SDP Especial 2 e ainda não vi o nome do ganhador na SDP 20. Vocês podem me informar a página em que isso se encontra?

**Ricardo Leite Fernandes**  
Rio de Janeiro / RJ

Opa! Obrigado pelos elogios! Ficamos muito contentes mesmo e vamos fazer de tudo para que você continue fiel a nós. Para isso, pedimos que você continue sendo sincero: se estivermos indo pelo caminho certo, avise; se estivermos pisando na bola, puxe nossa orelha. O leitor tem participação importantíssima na produção da revista, afinal é ele que lê tudo o que a gente escreve. Mas perai... você não tem lido a sua SDP muito atentamente, né? Nem viu que a ganhadora da promoção foi publicada na página 43 da SDP 20... Tudo bem, dessa vez passa. Grande abraço!

## 1, 2, 3, TESTANDO

Como de costume, lá ia eu na banca de revistas ver o que tinha de novo quando me deparei com uma revista com um nome peculiar: SuperDicas Playstation, edição #1. Pensei comigo mesmo: "Fala sério! Mais uma dessas revistas de games? Essa aí não dura muito!". Comprei outra revista e fui embora. Voltei no mês seguinte e vi a SDP #2. É coisa de doido, mas falei sozinho: "É... continua insistindo". Não comprei nada e fui para casa. Em meados do mês seguinte, estava de passagem pela banca quando resolvi entrar, e quem estava lá? SDP #3! Dessa vez eu só fiquei meio assim: "!!!?". Retornei à minha "toca" de mãos vazias. Mais um mês se passou e vi estampado na capa da SDP #4 as personagens de Final Fantasy X-2. Foi quando resolvi: "Vou levar só

# FALE COM A SDP!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!



## REDAÇÃO

SUPERDICAS PLAYSTATION – SDP-MAIL  
Rua Simão Dias da Fonseca, 93  
Aclimação – São Paulo / SP  
CEP: 01539-020  
E-mail: cartas.sdp@gameworld.com.br

As cartas podem ser editadas por motivo de espaço. Lembre-se de incluir seu nome completo, cidade e estado nos e-mails. Capriche na letra nas mensagens por carta. Não respondemos através de carta ou e-mail, apenas pela revista. Nem todas as mensagens são publicadas, mas todas são lidas.

## PARA ANUNCIAR

Para anunciar na SDP, entre em contato com publicidade@conradeditora.com.br, ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Isac Guedes. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

## PROJETOS ESPECIAIS

A SDP é o canal direto de comunicação com os fãs do PlayStation no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais.

Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br, ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

## SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@conradeditora.com.br, ou envie um fax para (11) 3346-6078.

## NÚMEROS ANTERIORES

Solicite ao jornalista ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

## ASSINATURAS

Assine a SDP e desfrute da tranquilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: assinaturas@conradeditora.com.br.

## OUTROS PRODUTOS

Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse [www.lojaconrad.com.br](http://www.lojaconrad.com.br).

## ACESSE O SITE DA SDP

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

## HELP

Não consegue avançar? Dificuldades para obter um item ou fazer uma dica? A gente ajuda. Mande uma carta para o endereço ao lado, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation - Help", ou mande um e-mail para [help.sdp@gameworld.com.br](mailto:help.sdp@gameworld.com.br)

## FANTASMAS E CLONES

Em *Echo Night: Beyond*, cheguei em Regolith Mine e encontrei o fantasma de Nancy Spinel no cemitério e não sei o que fazer! Também estou preso em *Cy Girls*, com Ica cheguei onde tenho que parar a produção de clones, digito as dosagens nos terminais, as dosagens que indicam nos meus arquivos não batem e não acontece nada! Por favor me ajudem!

Depois que você falar com Nancy siga para a montanha e use um dos elevadores para chegar até a nave espacial, repare que as plataformas que estavam bloqueadas podem ser usadas agora, pegue o Tie Pin e depois volte para falar com Nancy.

Já sua dúvida em *Cy Girls*, você deve ter deixado de ter os arquivos extras que ajudavam na conclusão do quebra-cabeça. Aqui vai a resposta:

Terminal A	16
Terminal B	25
Terminal C	48
Terminal D	-22
Terminal E	3

## CARROS CONCEITUAIS

Em qual competição posso correr com os carros Toyota RSC CONCEPT e NIKE ONE?



Estes bólidos a que você se refere, são carros conceitos que não podem ser usados em nenhum tipo de competição, a não ser no modo Time Attack e Photo Travel. No caso do carro Nike One, o fato é explicado por este veículo usar a quantidade de polígonos de seis carros, sozinho!

## O MONSTRO PERDIDO

Está faltando um monstro – nº 61, Mudman – para eu fazer 100% no jogo *Castlevania Symphony of the Night*. Será que vocês podem dizer em qual área posso encontrar este monstro?



Como faço para encontrar a Cave of Trial de *Star Ocean: Till the End of Time* depois que termino o jogo? Qual o nome da fase, onde ela se encontra e como faço pra chegar lá?

Cristina, você deve estar falando da torre chamada Sphere 211. Para chegar lá, você deve falar com a pessoa que fica ao sul de Gemity, ele fica perto do transportador e do save point. Ele a levará para o andar que você quiser da torre.

Cido  
Via e-mail



Marcelo dos Santos  
Via e-mail

Thiago Lima  
Via e-mail

Talvez eu tenha uma má notícia para você, Thiago. Mudman só pode ser encontrado durante a batalha com Lesser Demon, o chefe que evoca monstros no primeiro castelo. Você terá que começar outra partida, e quando for lutar contra Lesser Demon, não o mate logo de cara e aguarde até ter certeza de que conseguiu matar este monstro.

## DEPOIS DO FIM

Cristina Lima  
Via e-mail



pra ver como é". Deu-se a surpresa! Não parei mais de comprar e tenho as edições do número 4 ao 20, incluindo as duas especiais PSone. Me arrependi amargamente de não ter comprado as primeiras edições. Portanto (lá vem o golpe), gostaria de pedir que vocês aí da SDP encadernassem as edições 1, 2 e 3, assim como fizeram com as revistas 6, 7 e 8, visto que muitos assim como eu, que não conheciam o potencial dessa ótima revista, perderam o nascimento da SDP.

Társis Cotrim  
Via E-mail

Em formato encadernado, é pouco provável que você veja as primeiras edições, Társis. Mas há uma saída, já que você está tão interessado nelas: ligue para o Atendimento ao Leitor no telefone (11) 3346-6191 e faça um pedido a nossas solistas atendedoras. Ainda temos um estoque das primeiras edições e você pode completar sua coleção. Mas faça isso logo, pois elas não vão durar para sempre.

## CLÁSSICO É CLÁSSICO

Eu gostaria de parabenizar a SDP por ter se superado novamente, desta vez, se tornando definitivamente a maior revista de games do Brasil! Um de seus maiores problemas, a escassez de páginas, foi corrigido sem aumentar sequer um centavo no preço. A maior parte dos detonados está na revista, e estão maiores e mais detalhados. Agora há mais reviews, e a seção Retroviews satisfaz a todos os leitores. E os textos ainda têm um senso de humor agradável, típico da equipe EGM-Nintendo World. Mesmo com todas essas qualidades, nem tudo são flores (ainda). Por exemplo, vocês ainda estão devendo uma edição especial com os detonados do PS2, há poucos previews, e as matérias técnicas ocupam quase metade da revista. Porém, nenhum destes detalhes irrelevantes consegue ofuscar a qualidade da revista, que está em constante estado de melhoramento. Uma última pergunta: o que aconteceu com a seção Classic Gaming?

"Enpo"  
Via E-mail

Classic Gaming deu uma sumida, porque, como todo velho clássico, sentiu o peso dos anos nas costas e resolveu dar uma descansada. Mas avisa que pode voltar a qualquer momento. É só ficar ligado. E continuar criticando a sua revista: com sua ajuda, e de todos os outros leitores, nós só temos a melhorar!

## CORREIO TÉCNICO

Por Quem Woo Moo

Seu console pifou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correio Técnico. O endereço está no início da seção. Não se esqueça de escrever "SuperDicas PlayStation - Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

## DÚVIDAS RECORRENTES

É comum leitores enviarem dúvidas sobre assuntos que já abordamos em edições passadas. Antes de perguntar, confira as matérias já publicadas e, se for o caso, entre em contato com nosso Serviço de Atendimento ao Leitor para adquirir números atrasados.

SDP #05 - Identifique o modelo do seu PS2.

SDP #06 - Descubra qual é seu mod-chip.

SDP #07 - Guia de mídias.

SDP #08 - Como conectar seu PS2 à internet.

SDP #09 - Review do HDD da Sony.

SDP #10 - DNAS: os segredos da proteção online da Sony.

SDP #11 - Conheça o HDLoader.

SDP #12 - Tutorial de limpeza do PS2.

SDP #13 - Como montar uma LAN de PS2.

SDP #14 - Alinhamento de canhão do PS2.

SDP #15 - Home Theater, parte 1.

SDP #16 - Problemas do PSTwo.

SDP #17 - Home Theater, parte 2.

SDP #18 - Home Theater, parte 3.

SDP #19 - Análise do PSTwo.

SDP #20 - Como fazer backup do Memory Card.

No site - Review e manual de operações dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity.

## PS2 CENSURADO

Tenho um PS2 V7 com Magic 3.1. Tenho o game Mercenaries pensado e a mídia me parece boa (não tem sinais de oxidação ou descolamento e não está riscada), no entanto, o jogo tem loadings grandes e ocorrências estranhas, como objetos que demoram para carregar. Seria um problema da mídia, do console ou do mod-chip? Tenho outro problema com o filme O Justiciero (Regiões 1 e 4): antes de rodar o DVD, aparece a mensagem: "Alterar temporariamente o controle paternal para o nível 8?", e pede para escolher entre "Sim" ou "Não". Se escolho "Sim", o console pede para eu inserir um código de quatro dígitos, se escolho "Não", aparece "Nível restrito, impossível reproduzir". O mesmo DVD funcionou normalmente num outro console destravado com Mars. O que essa mensagem quer dizer e por que ela aparece?

Maicolzideque Willig  
Via e-mail

Se você tem outros jogos que funcionam perfeitamente, com certeza a mídia do Mercenaries está com problemas. Não é preciso que ela esteja manchada ou riscada para apresentar problemas, o que provavelmente ocorre é um defeito na prensagem da mídia, ou do lote inteiro do jogo. Quanto à "mensagem do além", pode ficar tranqüilo que é perfeitamente normal. O "controle paternal", como o próprio nome diz, é um bloqueio de acesso ao filme de acordo com o grau de censura.

No PS2 de controle, o padrão é o "Nível 1", que permite assistir a qualquer conteúdo. Algum desavisado deve ter alterado o nível e cadastrado uma senha, por isso o console o impede de assistir ao filme (bem violento, por sinal) e pede a senha de quatro dígitos inserida anteriormente. Como você não deve fazer a mínima ideia de qual é essa senha, tente as opções mais comuns: 0000 ou 1234. Se não funcionar, o manual cita uma senha de "emergência", 7444, caso o usuário esqueça a senha cadastrada. Uma dessas vai resolver seu problema.

## PRETO E BRANCO

Comprei um PS2 há pouco tempo, porém a televisão é antiga e quando vou jogar fica tudo preto e branco. Gostaria de saber uma maneira de jogar colorido.

LBruno  
Via e-mail



O padrão de cores para o PS2 americano (o que se vende por aqui comumente) é NTSC, e o sistema das TVs brasileiras é PAL-M. Os televisores mais novos geralmente reconhecem automaticamente ambos os formatos, mas, como o seu parece ser mais antigo, só deve suportar o PAL-M. Nesse caso, você precisa converter o sinal do PS2 para o padrão da TV. Há no mercado um transcoder próprio para o PS2 (foto acima) que faz a conversão. A imagem não vai ficar grande coisa, mas é melhor do que jogar em preto e branco. Há outras opções de transcoders, mas não são nada baratos - alguns são tão caros que compensa mais dar uma entrada numa TV nova.

## TROCOU, COMPLICOU

Troquei o meu mod-chip Thunder por um DMS3 Plus e agora estou com alguns problemas: não consigo mais gravar no HD e não consigo instalar nenhum programa do DMS3 Plus no Memory Card. Já que tenho todos os programas baixados via internet, pergunto: é preciso descompactar os programas antes de gravá-los no CD? Como faço isso?

Marcos Martins  
Via e-mail

Bom, primeiro é bom que você tenha a última atualização de firmware do chip, que está no 2.4 beta 4 e pode ser baixado em <http://www.dms3.com>. Depois de baixá-lo, descompacte o arquivo com um programa como o WinZip ou WinRAR. Você vai notar que outros dois arquivos apareceram, um com a extensão ".bin" e outro ".cue"; eles devem ser gravados em um CD com o Nero, Alcohol 120% ou CDRWIn. Na gravação, escolha "Queimar uma imagem" (e não "CD de dados") e aponte para o arquivo ".cue" para gerar o disco. Feito isso, carregue o CD como se fosse jogo de PS2 e siga os passos indicados pelo programa para atualizar o chip. Com o DMS3 você pode instalar os aplicativos tanto no MC quanto no HD, mas precisa antes instalar o DMS Explorer, que deve ser baixado e gravado seguindo os mesmos procedimentos do firmware. Os demais programas devem ser instalados a partir do DMS Explorer, com os arquivos gravados em um CD com um script de instalação (install.cnf). Agora você não deixou claro por que não consegue instalar novos jogos no HD, mas se o problema for o HDLoader, tente encontrar o HDAdvance 2.0.

## CANHÃO RUIDOSO

Meu PS2 39001 com MARS II M320-LB vem apresentando um problema para ler as mídias. Eu coloco o jogo e a lente faz um "tec-tec" como se fosse um refoco. Então eu vou parar no Browser, sendo obrigado a resetar. Tem hora que entra, mas trava na carga. Antes dava erro de leitura, mas então limpei e agora acontece isso. Ah! A mídia IOTA é boa?

Antonio Filipe  
Teresópolis / RJ

Pelo que você relatou, seu canhão já está dando sinais de desgaste. Os "tec-tecs" são da lente do canhão subindo e descendo feito o Mister Magoo tentando reconhecer a mídia. O problema com os consoles desbloqueados é que, se não reconhecer a mídia de primeira, dificilmente o jogo roda, indo para o Browser ou para a tela vermelha. Pode ser que uma limpeza mais radical do canhão melhore um pouco a leitura (tem que abrir o canhão para limpar a lente interna) - se ainda assim não funcionar, comece a pensar numa troca de canhão para breve. Quanto à mídia, já a testamos e podemos dizer que não é ideal para utilizar com o PS2, já que muitos consoles não conseguem identificá-la corretamente. Elas também têm uma tendência à degradação com o tempo e à instabilidade (uma grava bem e outra não), podendo ficar inutilizada depois de alguns meses (com ou sem uso). Conheço um pessoal que apelidou a mídia de id-IOTA.

## UTILITÁRIOS DO PS1

Gostaria de saber se o PSone roda emuladores e se pode ler VCDs.

Alex Borges  
Goiania / GO

Roda emuladores sim, mas como o hardware do nosso velho PS1 é limitado, não há muitas opções. O mais conhecido é o imbNes, que pode ser baixado em <http://imbnes.gamebase.ca/index.html>. O PlayStation quadrado (não o PSone) roda VCD, desde que tenha uma placa de expansão (foto abaixo) que é conectada na saída paralela localizada na traseira do console. Sem o acessório, nada feito.



## PROBLEMAS COM O PAL

Tenho o NFSU2 europeu (PAL) e a tela do game fica cortada e em preto e branco. Quando aplico um patch para corrigir as cores, a tela fica ainda mais cortada. Nem mesmo o meu DMS3 consegue corrigir as cores do game. Quero saber se é normal a tela ficar cortada antes do patch e se a tela vai ficar normal se eu usar uma TV com cabo de vídeo componente.

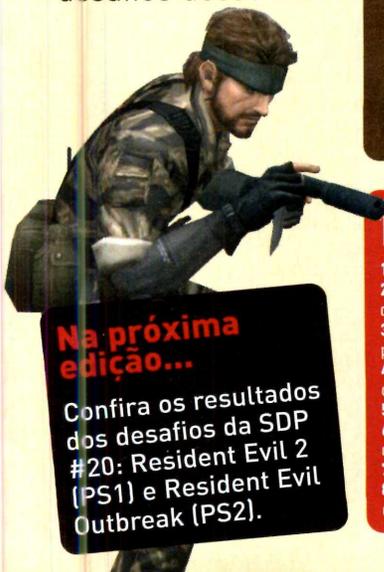
Dener Nogueira  
Via e-mail

Seguinte, Dener, quando o vídeo é chaveado para o modo PAL, não são apenas as cores que mudam, mas também o sincronismo vertical e a resolução (número de linhas). O que aparece na tela depende de cada TV, mais precisamente em como ela consegue (ou não) lidar com esses sinais não familiares. No seu caso, além de ficar preto e branco, há o deslocamento da tela devido às mudanças de sincronismo e resolução. O patch NTSC ou a ativação desse modo pelo DMS3 deslocam a tela pela diferença da resolução entre os modos de vídeo, e muito provavelmente haverá travamentos devido a essa diferença. Se sua TV permitisse, você poderia utilizar o modo Carrier Fix (ou Pseudo-NTSC) do chip, que consiste em forçar somente as cores para o NTSC, deixando o resto para o PAL, desse modo, ficaria colorido e centralizado, mas pelo que você disse, essa não é uma opção viável, já que a sua TV se perde com a mistura de padrões (PAL-G / NTSC). A melhor solução nesse caso é utilizar um cabo de vídeo componente ou conseguir a versão americana do jogo.

# Desafio aos feras

Mostre sua habilidade e ganhe prêmios

Esta é a chance de você provar que é bom e ainda faturar um game novinho com isso!!! Todo mês temos dois novos desafios: um de PSone (valendo um jogo de PS1) e outro de PlayStation 2 (valendo um jogo de PS2). Cada desafio rola durante duas edições e, ao final, o vencedor de cada game recebe um jogo original lacrado. Vale mandar quantos recordes você quiser, mas fique atento às regras. Conheça os desafios desse mês:



Na próxima edição...

Confira os resultados dos desafios da SDP #20: Resident Evil 2 (PS1) e Resident Evil Outbreak (PS2).

## DESAFIO PS1

### METAL GEAR SOLID

**TAREFA:** enviar o melhor tempo para terminar o jogo (versão americana) com o ranking Big Boss (dificuldade Extreme, menos de três horas, sem continues, usar no máximo uma Ration, matar menos de 25 inimigos, ser visto quatro vezes ou menos).

**TIRAR FOTO DE ONDE?** Da tela após o final do game, que mostra os resultados da partida, incluindo seu ranking e o tempo gasto.

**DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS:** na SDP #23.

**PRAZO:** serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 20/05.

**PRÊMIO:** um jogo original de PSone.



## DESAFIO PS2

### METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

**TAREFA:** enviar o melhor tempo para terminar o jogo (versão americana) com o ranking Foxhound (dificuldade Extreme, em menos de cinco horas, sem usar itens especiais, sem nunca ser visto, recebendo menos de dez barras de energia de dano, sem matar ninguém, salvando menos de 25 vezes, sem continues e sem usar LF Med).

**TIRAR FOTO DE ONDE?** Da tela após o final do game, que mostra os resultados da partida, incluindo seu ranking e o tempo gasto.

**DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS:** na SDP #23.

**PRAZO:** serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 20/05.

**PRÊMIO:** um jogo original de PlayStation 2.



## REGRAS

1. Só valem fotos comuns (não digitais), enviadas por carta;
2. Atrás da foto, escreva seu nome, idade, endereço, telefone para contato, nome do jogo e recorde;
3. As cartas devem ser enviadas dentro do prazo estabelecido, valendo como comprovante o carimbo dos Correios;
4. Não é permitido o uso de quaisquer truques ou códigos, inclusive de acessórios como GameShark, Action Replay e CodeBreaker;
5. O não cumprimento das regras acima acarretará em desclassificação;
6. A legitimidade dos recordes será avaliada pela equipe da SDP, sem possibilidade de contestação;
7. As fotos dos recordes não serão devolvidas;
8. Ao enviar a carta para a seção Arena, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar seu nome e recorde na SDP.

## COMO FAZER A FOTO DO GAME

- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

Mande seus recordes para:

**SDP - Seção Arena**  
R. Simão Dias da Fonseca, 93  
Aclimação  
CEP 01539-020  
São Paulo/SP

# SUPERDICAS PS2

## 18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

### Fase bônus



Complete as quatro fases no modo Parking. Complete a quinta fase bônus para habilitar mais uma fase extra.

## ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

### Bônus

Complete o jogo pelo menos uma vez para habilitar as opções "Free Mission" (jogue em qualquer missão usando qualquer avião habilitado), "Music Player" (escute qualquer uma das músicas) e "CG Viewer" (veja as cenas em computação gráfica).

### Habilitar aviões

**Falken:** consiga todas as partes perdidas nas missões 12a, 12b, 16a, 16b e 27a. Você precisa destruir um andar em cada uma das missões.

**Habilitar F22A:** complete o modo Arcade.

**Habilitar X-02:** consiga todas as aeronaves, exceto a Falken.

### Piloto automático

Durante o vôo, segure **L2 + R2**.

### Mudar visão

Durante o vôo, aperte **R3**.

### Medalhas

**Bronze Shooter:** destrua cinco inimigos com a metralhadora.

**Bronze Wing:** consiga rank "S" em todas as missões na dificuldade Normal.

**Desert Eagle:** não permita que mais de três aliados morram nas missões 16a ou 16b.

**Bronze Ace:** destrua 200 alvos.

**Silver Ace:** destrua 500 alvos.

**Gold Ace:** destrua 1000 alvos.

**Gold Shooter:** destrua 50 inimigos com a metralhadora.

**Gold Wing:** consiga rank "S" em todas as missões na dificuldade Expert.

**Grand Falcon:** derrube todos os 16 aviões nomeados na difícil-

dade normal ou maior.

**Guardian:** derrube dez aviões que estavam com a mira de míssil travada em um dos seus aliados. **Lightning Hammer:** proteja todos os oito tanques.

**Needle's Eye:** consiga o "Perfect" da AWACS em todas as seis aterrissagens e decolagens.

**Silver Shooter:** destrua quinze inimigos com a metralhadora.

**Silver Wing:** consiga rank "S" em todas as missões na dificuldade Hard.

### Pintura SP

Derrube os inimigos indicados para habilitar a pintura dos seguintes aviões (compre todos antes de conseguir as pinturas):

**EA-18G:** ABELCAIN na missão 16B.

**EA-6B:** DUNE na missão 10.

**F-14D:** ZIPANG na missão 3.

**F-22A:** termine o modo Arcade.

**F-2A:** CYPHER na missão 18.

**F-4G:** MINDRIPPER na missão 4.

**Falken:** complete o jogo na dificuldade Expert conseguindo rank "S".

**FB-22:** PROTEUS na missão 17.

**Hawk:** GIGANTOR na missão 1.

**MIG-1.44:** REPLICATOR na missão 27+.

**MIG-21-93:** SWORDKILL na missão 23.

**MIG-31M:** COSM na missão 16a.

**MIR-2000D:** ZAHARADA na missão 6.

**Rafale B:** DECODER na missão 26.

**SU-37:** YELLOW na missão 27.

**TND-ECR:** TWICE DEAD na missão 18+.

**X-02:** complete o jogo na dificuldade Hard conseguindo rank "S".

**X-29A:** DAREDEVIL na missão 15.

**YA-10B:** DISTANTTHUNDER na missão 25.

**ARMORED CORE 2**

**Truques**

**Visão em primeira pessoa:** durante o jogo, segure **▲ + ■ + Start**. Aperte **Start** novamente para voltar ao jogo. Na versão japonesa do jogo, segure **▲ + ■ + Select**.

**Câmera fixa:** durante o jogo, segure **● + ✕ + Start**. Aperte **Start** novamente para voltar ao

jogo. Na versão japonesa do jogo, segure **● + ✕ + Select**.

**Câmera básica:** para retornar à visão básica, pause o jogo e então aperte **Start** novamente. Para a versão japonesa do jogo, aperte **Select** no lugar do **Start**.

**Roubar emblemas:** quando você encontrar algum emblema na arena e quiser usá-lo, selecione o AC apropriado e aperte **▲** para visualizar a tela Spec. Agora aperte **Start + Select**. Um som confirma a dica.

## BACKYARD WRESTLING 2: THERE GOES THE NEIGHBORHOOD

### Truques

**Todos os lutadores e filmes:** complete o modo Career.

**Habilitar Zandig:** derrote Zandig e depois compre o filme dele no Shop.

## CALL OF DUTY: FINEST HOUR

### Todas as fases



Na tela de seleção de fases, segure **↑** no controle 2 e, no controle 1, aperte **Start**, **Select**, **Select**, **■**.

### Modo Cheat

Complete o jogo para habilitar as opções Big Head, Ricochet, Head Shot e Ricochet ALL. Complete o jogo na dificuldade Normal para habilitar as opções Shrink Shot e Dead Eye. Complete o jogo na dificuldade Hard para habilitar a opção Big 'N' Small.

### Todos os filmes



Complete a campanha russa para habilitar o filme Making Of 1, a campanha inglesa para habilitar o

Making Of 2 e a campanha americana para habilitar o Making Of 3.

## DARK SUMMIT

### Fases extras

**Fase Helidrop:** complete o desafio Ski Patrol Chief.

**Fase Moon Gate:** complete o desafio Do Not Enter.

## DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

### Extras

**Habilitar Android 16:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Android 17:** derrote-o no Dragon World com Piccolo.

**Habilitar Android 18:** derrote-o no Dragon World com Krillen.

**Habilitar Android 20:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Cell:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Dabura:** consiga mais de 100 Kili no Babidi's Ship.

**Habilitar Frieza:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Future Trunks:** derrote-o no Dragon World com Kid Trunks.

**Habilitar Ginyu:** derrote-o no Dragon World com Vegeta.

**Habilitar Gocule:** consiga as cápsulas Breakthrough de Hercule e Goku.

**Habilitar Gotenks:** chegue até o Hyperbolic Time Chamber.

**Habilitar Hercule:** derrote Fat Buu no modo Dragon World com Saiyaman.

**Habilitar Kibitoshin:** consiga as sete esferas do dragão, chame Shenron e adquira sua cápsula.

**Habilitar Kid Buu:** consiga mais de 3600 Kili no Babidi's Ship.

**Habilitar Majin Buu:** consiga mais de 1200 Kili no Babidi's Ship.

**Habilitar Majin Vegeta:** derrote-o em seu primeiro encontro com Goku.

**Habilitar Nappa:** derrote-o no Dragon World com Vegeta.

**Habilitar Raditz:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Recoome:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Saiyaman:** derrote Cell no modo Dragon World com o Adult Gohan na primeira vez que encontrá-lo.

**Habilitar Super Buu:** consiga

mais de 2400 Kili no Babidi's Ship.

**Habilitar Supreme Kai:** derrote-o no Dragon World com Goku.

**Habilitar Teen Gohan:** use um Memory Card com o save de Dragon Ball Z: Budokai. Ou ainda, no modo Dragon World, derrote Cell com Adult Gohan na última vez que o ver no planeta de Supreme Kai.

**Habilitar Yamcha:** derrote-o no modo Dragon World com Tien.

**Dificuldade Adept:** habilite os primeiros 16 personagens. A cápsula Adept aparecerá no Shop.

**Dificuldade Advanced:** habilite todos os 29 personagens. A cápsula Advanced aparecerá no Shop.

**Golpes devastadores**

**Goku:** Super Spirit Bomb.

**Teen Gohan:** Fatheron Kamehameha.

**Mystic Gohan:** Super Dragon Fist.

**Goten:** Continuous Kamehameha.

**Kid Trunks:** Energy Burst.

**Teen Trunks:** Burning Slash.

**Raditz:** Weekly Special.

**Vegeta:** Big Bang Attack.

**Nappa:** Breakstorm.

**Krillin:** Fierce Destructo Disc.

**Tien:** Volleyball Fist.

**Yamcha:** Wolf Fang Blast.

**Great Saiyaman:** Justice Carnival.

**Hercule:** Present for You.

**Videl:** Videls Close Call.

**Piccolo:** Special Beam Cannon.

**Supreme Kai:** Majestic Rush.

**Frieza:** Death Ball.

**Ginyu:** Body Change.

**Recoome:** Recoome Bomber.

**Dabura:** Hell Blade Rush.

**Majin Buu:** Angry Explosion.

**Super Buu:** Absorption.

**Kid Buu:** Warp Kamehameha.

**Android 16:** Hell Flash.

**Android 17:** Power Falling Star.

**Android 18:** Power Falling Star.

**Dr. Gero:** Life Drain.

**Cell:** Spirit Bomb.

**Vegito:** Spirit Sword.

**Gokule:** Ultra Spirit Bomb.

**Gotenks:** Galactica Donuts e Super Kamikaze Ghost Attack.

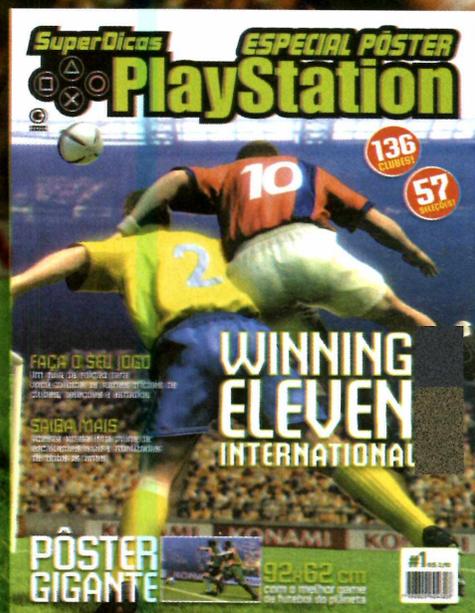
**Tiencha:** Wolf Fang Volleyball Fist.

**Kibitoshin:** Majestic Rush.



# SUPERDICAS PLAYSTATION PÔSTER WINNING ELEVEN 8

TIRE DE LETRA TODOS  
OS TIMES, SELEÇÕES E  
ESCALAÇÕES NESTE  
GUIA IMPERDÍVEL!



JÁ NAS BANCAS

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

# SUPERDICAS PS1

## ACE COMBAT 2

### Extras

**Teste de som:** complete o jogo na posição igual ou maior que First Lieutenant. Uma nova opção aparecerá no menu principal. Todas as 28 músicas do jogo podem ser ouvidas. Aperte **L1** ou **L2** para passar para a próxima música, **●** para selecionar e **■**, **▲** ou **✖** para sair.

**Modo Free Mission:** complete a missão Kingpin. A opção "Free Mission" estará disponível no menu principal.

### Habilitar aeronave XFA-27

**Fighter:** complete o jogo na dificuldade Normal. Inicie um novo jogo na dificuldade Hard e, em baixa altitude, na missão Dead End, localize e destrua os quatro YF-23As do esquadrão Fox Force Four. Uma medalha e a aeronave XFA-27 estarão disponíveis na tela de Briefing.

**Visualizar aeronaves:** complete o jogo no posto de General.

## ANGEL BLADE: NEO TOKYO GUARDIANS

### Códigos

Na tela de título, entre com os seguintes códigos:  
**Teste de som:** ✖, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ●, ■, ↑, ←.  
**Visualizar gráficos:** ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, ▲, ■.

## BATTLE ARENA TOSHINDEN 3

### Extras



**Habilitar subchefes:** complete o jogo com todos os personagens básicos no nível três ou maior para habilitar seus respectivos subchefes.

**Habilitar Sho:** habilite todos os subchefes e complete o jogo com Vermilion no nível três ou maior.

**Habilitar Abel:** complete o jogo com Sho no nível sete.

**Habilitar Veil:** complete o jogo com Abel no nível sete.

**Habilitar Naru:** complete o jogo com Veil no nível sete.

**Roupas alternativas:** complete o jogo com Naru no nível sete. Coloque o cursor sobre o personagem e aperte **■** ou **✖**.

### Truques

**Seleção aleatória:** na tela de seleção de personagens, segure **L1 + L2 + R1 + R2** e aperte **■**, **▲**, **✖** ou **●**.

**Controlar a tela de loading:** na tela de loading, aperte qualquer botão para alterar a cor da frase "Now Loading".

## COMMAND AND CONQUER

### Truques

**Ion Cannon instantâneo:** pause o jogo e aperte **→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ■, ▲**.

**Air Strike instantâneo:** pause o jogo e aperte **→, ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↓, ←, ✖, ■, ●**.

**Nuclear Strike instantâneo:** pause o jogo e aperte **→, ↓, ←, ←, ↓, →, ↓, ↓, ←, L1, ←, →, ↓, ←**.

### Passwords

Na tela de passwords, entre com os seguintes códigos:  
**Fase bônus:** PATSUX.  
**Missões Cover Operations:** COVERTOPS.  
**Narração em japonês:** GODZILLA.  
**Ver os filmes:** CINEMA.  
**Ver os créditos:** JC.

### Passwords para as missões GDI

**Fase 2 (Estonia):** IY2E4RGPK  
**Fase 3 (Latvia):** VMNMUJFZP  
**Fase 4A (Poland):** 1NXZDC3MK  
**Fase 4B (Poland):** LHGHL19AI  
**Fase 4C (Belarus):** LHY8GYVDS  
**Fase 5A (Germany):** W1N457LJ4  
**Fase 5B (Ukraine):** OXL3NYNNO  
**Fase 6 (Czech Republic):** 1MVDCPIIM  
**Fase 7 (Czech Republic):** OX3CS3D4G  
**Fase 8A (Austria):** WMJ8FP0QH  
**Fase 8B (Slovakia):** AAY1YZS9J  
**Fase 9 (Hungary):** CSGUOJ7AQ  
**Fase 10A (Slovenia):** Z6J3CUD9V  
**Fase 10B (Romania):** W5741QXPJ  
**Fase 11 (Greece):** PZBVQ6KOK  
**Fase 12A (Albania):** 0M8602810

### Fase 12B (Bulgaria):

LW03SMF6F  
**Fase 13 (Yugoslavia):** YM3XI0625  
**Fase 14 (Yugoslavia):** WMJQ8C0HG  
**Fase 15A (Bosnia):** GTJ2PV460  
**Fase 15B (Bosnia):** 4QLR9NRLA  
**Fase 15C (Bosnia):** C9ROOJSTO

### Passwords para as missões GDI Special

**Fase 1:** 8PHJTYIP1  
**Fase 2:** SZ4VH2ZRY  
**Fase 3:** 878FR0G1M

### Passwords para as missões GDI Covert Ops

**Fase Blackout:** GT1BEQHY8  
**Fase Hell's Fury:** 8PH1RPW9W  
**Fase Infiltrated!:** SHDZUI8ID  
**Fase Elemental Imperative:** 8PZAI13P  
**Fase Ground Zero:** GT1TAEXF9  
**Fase Twist of Fate:** C9R08NZ6U  
**Fase Blindsided:** W15VEC3SQ

### Passwords para as missões NOD

**Fase 2A (Egypt):** C99FAXKW8  
**Fase 2B (Egypt):** KDTPX9WPE  
**Fase 3A (Sudan):** EDT4LLS9D  
**Fase 3B (Sudan):** JFBS8WWVM  
**Fase 4A (Chad):** JY2RPNBOL  
**Fase 4B (Chad):** 4QHTTEY4B  
**Fase 5 (Mauritania):** W15DASRS8  
**Fase 6A (Ivory Coast):** 9QYUCB63B  
**Fase 6B (Benin):** 208F7432R  
**Fase 6C (Nigeria):** Q0WRYGFWX  
**Fase 7A (Gabon):** GTJKWJDK  
**Fase 7B (Cameroon):** OX3UJ0V6Q  
**Fase 7C (Central African Republic):** C9R67C70W  
**Fase 8A (Zaire):** OH1Y3FSCZ  
**Fase 8B (Zaire):** GTJKE8W7B  
**Fase 9A (Egypt):** Y4UMW1NWE  
**Fase 9B (Egypt):** 3NJDSOKII  
**Fase 10A (Angola):** BBK5ONRL4  
**Fase 10B (Tanzania):** MILZJC113  
**Fase 11A (Namibia):** OX3UKOP94  
**Fase 11B (Mozambique):** GTJ26Z72A  
**Fase 12A (Botswana):** 9G1KD5FJ  
**Fase 12B (Botswana):** CSZGJEJ8H  
**Fase 13A (South Africa):** W3C6NH40V  
**Fase 13B (South Africa):** AJ5CEQE7I  
**Fase 13C (South Africa):** 25UJG3YHZ

### Passwords para as missões NOD Special

**Fase 1:** 0LXRXJOY5  
**Fase 2:** 0305M080Z

### Passwords para as missões NOD Covert Ops

**Fase Bad Neighborhood:** C99X6L0D9  
**Fase Deceit:** SHVQLLFOX  
**Fase The Tiberium Sun:** W1N4V4TKB  
**Fase Cloak & Dagger:** C99FJ8DM5  
**Fase Hostile Takeover:** C99F1A8VH  
**Fase NOD Death Squad:** 0LF0D3T25  
**Fase Under Siege: C&C:** 457E1D682

## DRAGON BEAT: LEGEND OF PINBALL

### Bolas extras

Na tela de seleção de fases, segure **L1 + L2 + R1 + R2** e aperte **Start**.

## ECW: HARDCORE REVOLUTION

### Extras



**Habilitar Joey Styles:** vença o Acclaim Belt no modo Career.

**Habilitar Joel Gertner:** vença o Acclaim Belt no modo Career.

**Habilitar Tommy Rich:** vença o ECW World TV no modo Career.

**Habilitar Cyrus The Virus:** vença o ECW World TV no modo Career.

**Habilitar Taz:** vença o ECW World Heavyweight no modo Career.

**Habilitar Louie Spicolli:** vença o ECW World Heavyweight no modo Career.

**Habilitar Beulah McGillicutty:** vença o ECW World Tag no modo Career.

**Habilitar The Sheik:** vença o ECW World Tag no modo Career.

**Habilitar Bill Alfonso:** complete o modo Tournament com Rob Van Dam.

**Habilitar Judge Jeff Jones:**

complete o modo Tournament com Mike Awesome.

**Personagem com cabeça grande:** complete o modo Tournament com Louie Spicolli.

**Personagem com cabeça pequena:** complete o modo Tournament com Roadkill.

**Personagem sem cabeça:** complete o modo Tournament com Taz.

**Personagem com mãos grandes:** complete o modo Tournament com Jason.

**Personagem com pés grandes:** complete o modo Tournament com Balls Mahoney.

**Modo Fat Man:** complete o modo Tournament com Spike Dudley.

**Modo Hangman:** complete o modo Tournament com Sal E. Graziano.

**Modo Ego:** complete o modo Tournament com Chris Chetti.

**Texturas modificadas:** complete o modo Tournament com Tommy Dreamer.

**Roupas alternativas:** na tela de seleção de personagens, segure **L1, L2** ou **R2** na hora de escolher seu lutador.

## FORMULA 1

### Truques

Na tela de qualificação, segure **Select** e entre com os seguintes códigos:  
**Modo Buggy:** →, ↑, ▲, ←, ↑, ■, ▲. A frase "Buggy Mode Activated" confirma a dica.  
**Modo Bike:** ↓, ↑, ●, ▲, →, ↑, ■, ▲. A frase "Bike Mode Activated" confirma a dica.  
**Modo Gibberish:** ←, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ■, ■. A frase "Gibberish Mode Activated" confirma a dica.  
**Pista Lava:** ■, ●, ↑, →, →, ●, ✖. A frase "Lava Mode Activated" confirma a dica.  
**Pista extra:** ←, ●, ●, ▲, ▲, ●, ↑, →. A frase "Bonus Track Activated" confirma a dica.  
**Comentarista alemão:** ↓, ↑, ←, ←, ■, ●, ✖. A frase "German Mode Activated" confirma a dica.  
**Comentarista espanhol:** ▲, ●, →, ●, ▲, ●, →, ●. A frase "Spanish Mode Activated" confirma a dica. ☒

# SENHA

## SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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

Usando a senha abaixo você tem acesso a todo o banco de detonados e especiais do site da SDP, além do conteúdo online deste mês.

### Senha: **COSMO**

Válida de 28/04/05 a 23/06/05

#### Conteúdo online deste mês

- **BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30 (PS2):** detonado completo.
- **FULL SPECTRUM WARRIORS (PS2):** detonado completo.

- **GRAN TURISMO 4 (PS2):** detonado completo.
- **TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT (PS2):** detonado completo.

No ar a partir de 28/04/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.

#### PROMOÇÃO "FAÇA A SUA SDP"

Se você não quiser recortar a sua revista ou não está com tempo (\$\$\$) para tirar cópia e enviar pelo correio, entre no site da SDP e participe da promoção respondendo ao formulário online (mas apenas uma vez para cada formulário, senão você será desclassificado).

# PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada  
Vendas de Peças e Acessórios

# III NIDI

Desde 1992



Limpeza da lente gratuita

► Conserto: 6 meses de garantia

► Destramento: 1 ano de garantia



Fone: 5533-6914/ 5094-0971

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

Al. Nhamiquaras, 2068 - Moema (na altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) - São Paulo/SP



A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

# ELETROMIL<sup>®</sup>

20 ANOS G A M E S

COMPRA - VENDA - TROCA • CONserto DE VÍDEO GAMES  
• Vendemos Via Sedex



**MEMORY CARD DE PS2 ORIGINAL POR R\$ 59,50**

• ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAVIMENTO E MANUTENÇÃO EM GERAL  
• OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

**Informática e Serviços Gerais**

TRABALHAMOS COM TODOS TIPOS DE MÍDIAS: CD-R, DVD-R, CD-RW, MINI-CD, PORTA CD, PORTA DVD E OUTROS

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar — CEP 01207-001 — Centro — São Paulo — SP  
Atendimento.: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. — Sáb das 08:00 às 17:00H.

**Tel/Fax: (11) 3362-2306**  
**www.eletromilgames.com.br**

## PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada  
Vendas de Peças e Acessórios

# NDI

Desde 1992

- Conserto 6 meses de garantia
- Destravitamento 1 ano de garantia

Limpeza de lente gratuita

Peça Seu Orçamento Sem Compromisso

Fuza 5558-5914 / 50541-0397  
Alfhorzi Marques 2039 - Moinho da altura do nº 3000 da Av. dos Boticários nº 550 Paulo/SP

**Tilty's Games**

Assistência técnica especializada em games de todas as marcas  
Destravitamento PS-2 na hora (consulta)  
Destravitamento PS-2, Japonês e Europeu  
Representante Thunde, MATRX e DMS-3 em São Paulo. Serviços executados com garantia

10 anos de tradição em games

Venda de Consóles de todas as marcas e modelos:

- Acessórios em geral;
- Facilidade de pagamento;
- Tudo com garantia e segurança;
- Aceitamos cheques e cartões de crédito;
- SEDEX para todo o Brasil;
- Não temos frete.

**WWW.TILTYSGAMES.COM.BR**

Rua Serra de Bragança, 476 - Taboão - São Paulo  
Tel: 6 191-3000 / 6 193-7163 - Fax: 294-9611



# METRÓPOLE

G a m e s

7:00 AM  
Circ 12x

LEDE SHOP

VIA DUTO SANTA TEREZINHA, 66 - BOX 410/412

TEL: (11) 3328 6823  
(11) 3328 6824

VISA, MasterCard, American Express, Cheque

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

# fratello Games

Para todas suas compras em até 12x

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
A MAIS DE 10 ANOS



PS-2, PS-3, X-Box, Game Cube, Wii, Matrix Chips, Mini-Box

PRINCIPAIS: PS-2, PS-3, X-Box, Game Cube, Wii, Matrix Chips, Mini-Box

OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

PRINCIPAIS: PS-2, PS-3, X-Box, Game Cube, Wii, Matrix Chips, Mini-Box

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET: **WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR**

Loja 1 - Rua São Miguel, 204 - Jd. Itaipava - Foz de Iguaçu - Paraná - Brasil  
Fones: (051) 3362-2306 / 3362-2307 - Fax: (051) 3324-8418  
Fones: (051) 3362-2306

## Incrível Diversão!

Compre rápido o seu jogo



Os INCRÍVEIS

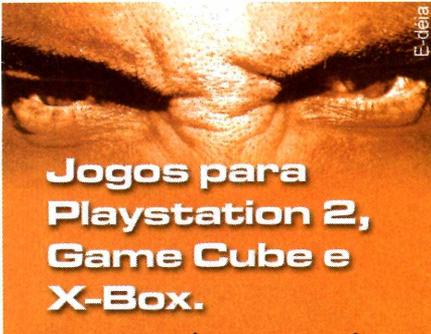
Acompanha manual em português, exclusividade NC Games

PlayStation 2, Game Boy Advance, X-Box, Wii

## ANUNCIE AQUI

Anuncie na seção **PLAY DICAS** e divulgue seus produtos para todos os gamemaniacos do Brasil!

**(11) 3346-6075**  
**(11) 3346-6076**



## Jogos para PlayStation 2, Game Cube e X-Box.

O resto é com você. Vai encarar?

# Meka

www.mekagames.com.br

## Showww! de jogos e programas

PlayStation 2, Game Boy Advance SP, X-Box, Nintendo DS, Game Cube

# www

SOFTWARES & GAMES

Melhores Games: PROSTO FIRST, EA GAMES, Microsoft Symantec

GANHE, AQUI NA WWW! VOCÊ BANCARÁ AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM JOGOS, REVISTAS, ACESSÓRIOS E SUPRIMENTOS. ALÉM DE CONSÓLES DE GAMES TRANSFORMERS, TUDO ORIGINAL. PRAZO MÁXIMO 05 DIAS! PING PING, ENTÃO! NÃO SEJA UM PERDIZO!

LOJA: Av. Farfa Lima, 2212 1º andar - Jd. Itaipava - CEP: 05183-800 - Shopping Itaipava - Foz de Iguaçu - Paraná - Brasil  
Telefone: (11) 3815-8490  
www.lojawww.com.br

## FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para gráficos (beleza visual), jogabilidade (facilidade e recursos de controle), som (primazia sonora), replay (longevidade) e uma nota final, que NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

## NOSSOS SELOS



**Jogo perfeito**  
Os jogos que conseguirem a façanha de atingir a nota final 10 recebem este raro selo.



**Jogo excelente**  
Este é o selo especial para os games que tiverem as notas finais iguais ou superiores a 9,0.



**Jogo ótimo**  
Um selo para os games que ficarem com nota final acima de 8,0, mas abaixo de 9,0.



**Jogo muito bom**  
Para os jogos que receberem nota final acima de 7,0, mas abaixo de 8,0, este é o selo.



Este prêmio é a consagração para o game que receber a maior nota final da edição.



Nem gaste seu canhão com o game que receber o selo para a menor nota da edição.



Você pode conferir mais coisas sobre o game no site da SDP. Veja a página da senha.

Obs.: como os selos Jogo do Mês e Lixo do Mês se referem ao melhor e pior jogo atuais, os games do Retroreviews não participam desta contagem.

## PLAYSTATION 2

Brothers in Arms: Road to Hill 30	53
Cold Fear	53
Dragon Ball Z Sagas	56
Enthusia Professional Racing	57
Full Spectrum Warrior	54
God of War	52
Judge Dredd: Dredd Vs. Death	53
Lego Star Wars	53
MX Vs. ATV Unleashed	57
NARC	53
Saint Seiya: Chapter Sanctuary	56
Super Monkey Ball Deluxe	55
The Rumble Fish	56
TimeSplitters: Future Perfect	55
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	55
Winning Eleven 8 Liveware Evolution	57
World Tour Soccer 2006	57

## PSP

Need For Speed Underground Rivals	59
Tony Hawk's Underground 2 Remix	58
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	59
Wipeout Pure	59

## PSONE

Brave Fencer Musashi	60
Bust-a-Groove	61
Ridge Racer Type-4	61
Street Fighter Alpha 3	60
Winning Eleven 2002	61
Wipeout 3	61

## God of War



As animações interativas são simplesmente emocionantes.

God of War paira majestosamente acima de outros títulos de grande calibre. Seu nível de desafio é absurdamente divertido, enquanto a jogabilidade, intensa e viciante, abre um grande leque de possibilidades, como um prático modo de evoluir armas e magias. Imagine-se enfrentando vários inimigos simultaneamente e, com o passar do tempo, muitos deles exigem diferentes táticas de ataque e defesa. É que tal encarar monstros mitológicos imensos em combates incríveis e táticos? Ou ainda se tornar um grande especialista em combos insanos? E, em meio à ação empolgante, imagine momentos planejados de relaxamento com puzzles simples, mas inventivos. Pois é isso e muito mais o que você encontra neste clássico instantâneo.

Adicione a isso, uma qualidade gráfica de alto nível, onde você verá cenas fantásticas da cidade de Atenas, e cenários elaborados em regiões montanhosas, rios e câmaras. Ainda há uma atenção especial para a trilha sonora nos padrões das grandes produções hollywoodianas, que deixam o clima perfeito para os combates. Para completar o pacote da diversão, um enredo que prende a atenção, narrando as desventuras do guerreiro espartano Kratos. Diante da derrota iminente, ele clama pela ajuda de Ares, o Deus da Guerra. Em troca do massacre de seus inimigos, o guerreiro jura fidelidade a Ares e passa a honrá-lo com mortes e massacres de pequenas cidades. Durante sua fidelidade cega, Kratos acaba matando sua própria família e as cinzas delas acabam por tornar seu corpo branco, assombrando seus pensamentos durante dez longos anos. Incapaz de morrer

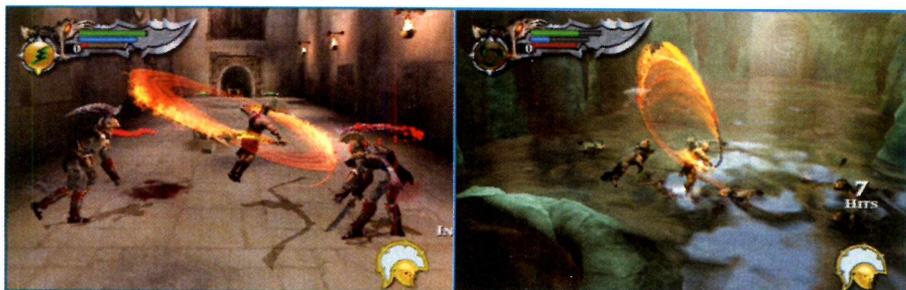
sob a proteção dos deuses, Kratos aceita a condição da deusa Athena: livrá-lo dos pesadelos em troca de seu trabalho no salvamento da cidade de Atenas. Assim, você ingressa numa jornada onde o desespero de Kratos é vivido a todo momento, ora atormentando-o com cenas sangrentas, ora não deixando que ele diferencie monstros de inocentes, culminando na mais fantástica batalha já imaginada.

Nesse turbilhão de coisas acontecendo a todo o momento, pode acreditar que você dificilmente vai querer parar, principalmente quando habilitar os extras e os minigames, que só estimulam mais a longevidade do título. Talvez um único contra seja o fato de, não poder começar uma nova partida com armas e equipamentos no nível máximo – isso até frustra um pouco. De qualquer maneira, mais um game para a sua coleção!



GILSOMAR LIVRAMENTO

PLAYSTATION 2				9.5
Gráficos	10	Jogabilidade	9.5	
Som	10	Replay	10	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	SCEA Santa Monica			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			



## Brothers in Arms: Road to Hill 30



desembarque das tropas aliadas. A ação acontece em sete dias, desde o salto até a chegada à Hill (montanha) 30. Com poucas concessões, todo o jogo se baseia em situações e

experiências reais, além da reconstrução de armas e equipamentos da época. Uma das qualidades de Brothers in Arms é a mistura de shooter com elementos de estratégia. Isso eleva o nível de jogabilidade, já que permite o uso de táticas de guerra. Em vários momentos, você precisará trabalhar em conjunto com outras unidades. Nesses momentos, não dá para sair atirando para todos os lados, como um shooter normal; é preciso organização e táticas criativas. BiA mostra que jogos realistas não precisam eliminar a diversão.

MARCELO BARBÃO

PLAYSTATION 2				7.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.5	
Som	7.0	Replay	8.0	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Gearbox Software			
Gênero	Tiro em 1ª pessoa			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (até 4 online)			

Os jogos hiper-realistas estão ganhando cada vez mais espaço, principalmente na área de ação e guerra. É o caso de Brothers in Arms que reconstitui com riqueza de detalhes os momentos que antecederam o Dia D – desembarque das tropas aliadas na Normandia (França), na II Guerra Mundial.

Você assume o papel de Matt Baker, sargento do exército norte-americano que pula de pára-quadras por trás das linhas inimigas. Seu objetivo é facilitar o



## Judge Dredd: Dredd Vs. Death

Este game foi lançado na Europa há quase dois anos e poderia ter ficado por lá mesmo. Quem conhece, sabe que o Judge Dredd é um dos personagens mais interessantes das HQs e renderia excelentes jogos se o mundo fosse um lugar justo. Infelizmente, ele não é. Dredd Vs. Death, primeira aparição do juiz ferradão no PS2, é algo lamentável. Os gráficos são dignos dos bons tempos do PSone, a performance da dublagem é canastrona, a jogabilidade é arrastada, há bugs por toda parte e o ritmo é de dar sono. Não perca seu precioso tempo – há pelo menos uma dúzia de games de tiro no mercado melhores que este.

PABLO MIYAZAWA



## NARC

A primeira impressão é a semelhança com GTA, mas não se engane: NARC vai no sentido contrário. Você controla uma dupla de agentes que deve combater a bandidagem e a corrupção policial (sempre andando a pé), enquanto tentam manter-se longe das tentações da vida criminosa. E é nesse ponto que NARC rompe os limites que a Rockstar não ousou transpor: é possível comercializar e consumir as drogas apreendidas entre as missões. É divertido conferir as diferentes viagens que cada entorpecente causa, representadas por efeitos que ajudam na performance física do personagem. A ousadia rende pontos, mas não o suficiente para tornar o game memorável.

PABLO MIYAZAWA



PLAYSTATION 2				3.0
Gráficos	3.0	Jogabilidade	3.0	
Som	3.0	Replay	3.5	
Produção	Evolved Games			
Desenvolvimento	Rebellion			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4			

## Cold Fear

Um Resident Evil escrito por Tom Clancy a bordo do Titanic: esta combinação bizarra define bem Cold Fear. A ação se

passa em um baleeiro à deriva, cuja tripulação foi contaminada por um vírus transforma todos em zumbis sanguinários, os "ExoCels". Os fãs de survival horror vão curtir os sustos e a ambientação, com cenários sombrios e detalhados. A lista de "poréns" compromete: há muito vai e volta para encontrar itens perdidos (não há mapa, e isso irrita); a câmera "cinematográfica" atrapalha; e o sistema de mira é difícil de ser dominado. Descontando os defeitos, serve como aperitivo para quem não agüenta esperar por RE4.

PABLO MIYAZAWA



PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	6.5	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Darkworks			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

## lego Star Wars



A princípio, Lego Star Wars pode ser considerado um game para o público infantil. Mas bastam alguns minutos de jogatina para perceber que

recriar os Episódios I, II e III utilizando Lego é uma premissa capaz de conquistar muitos marmanjos. Vários personagens do filme têm presença garantida, cada um com habilidades distintas, o que garante alguns puzzles divertidos. Os Jedis, por exemplo, usam o poder da Força para mover objetos. De qualquer maneira, o forte aqui não é o desafio, mas a oportunidade de rever cenas famosas de Guerra nas Estrelas reconstruídas com blocos de Lego.

THÉO AZEVEDO

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.0	
Som	9.0	Replay	6.5	
Produção	Midway			
Desenvolvimento	Point of View			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	7.5	Jogabilidade	7.5	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	Eidos Interactive			
Desenvolvimento	Traveller's Tales			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

## Full Spectrum Warrior

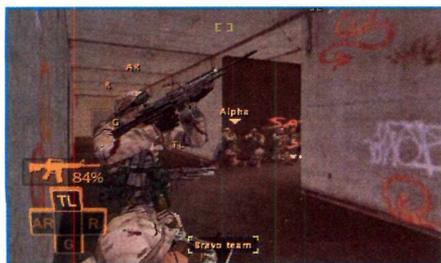
MAIS  
CONTEÚDO  
ONLINE

BRONZE



Controle esquadrões com as melhores estratégias de guerra.

Quase um ano depois, o PlayStation 2 finalmente ganha a sua versão de Full Spectrum Warrior, jogo de ação tática em 3ª pessoa que, como você deve saber, foi originalmente desenvolvido para ser uti-



lizado em treinamentos do exército norte-americano. No PS2, o sacrifício visual é notável em relação às versões para Xbox e PC, mas isso não significa um grande prejuízo dos grandes. O maior problema mesmo é ter que esperar tanto tempo para colocar as mãos no jogo. Mas, enfim, Full Spectrum Warrior, com sua jogabilidade elaborada, é voltado para o público que gosta de pensar nas melhores estratégias para surpreender ou emboscar os inimigos. Você controla esquadrões formados por soldados com diferentes especialidades, mas, curiosamente, não dispara um tiro – apenas determina a zona onde os soldados vão atirar. Isso, por si só, é capaz de espantar os mais afoitos por tiroteios, mas, quem souber esperar e

jogar um pouco mais, descobrirá um jogo militar realista e desafiador. Se serve de consolo para o atraso, no PS2 Full Spectrum Warrior ganhou duas fases inéditas e modo cooperativo para dois jogadores.

THÉO AZEVEDO

PLAYSTATION 2			
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0
Som	7.5	Replay	7.0
Produção		THQ	
Desenvolvimento		Mass Media	
Gênero		Estratégia	
Região		EUA	
Nº de jogadores		1 a 2 (online)	

7.5

## Entrevista com David Todd e Wil Stahl

**SuperDicas PlayStation:** FSW foi um grande sucesso no PC e no Xbox, mas agora foi convertido para o PS2 pela Mass Meia, em vez da Pandemic Studios. Os desenvolvedores originais ofereceram algum suporte?

**David Todd (presidente da Mass Media):** Eles ajudaram fornecendo todo o código e material do game, como também respondendo nossas perguntas sobre o funcionamento do jogo. Eles agiram como consultores técnicos do projeto do PS2.

**Wil Stahl (diretor na Pandemic Studios):** Inicialmente tivemos bastante envolvimento para que a Mass Media determinasse a melhor maneira de trazer o jogo para o PS2. Depois, o talento e a experiência deles dispensou a nossa ajuda.

**SDP:** A versão PS2 chega quase dez meses depois do lançamento no Xbox. A versão para o console da Sony foi planejada desde o início? Quanto tempo demorou para terminar essa versão?

**DT:** Acho que sempre teve um desejo tanto por parte da THQ quando da Pandemic Studios para desenvolver uma versão para PS2. Demoramos pouco menos de um ano para terminar essa versão de FSW.

**SDP:** Quais foram os principais desafios para converter o game para o PS2?

**DT:** Enfrentamos muitas dificuldades técnicas, mas a maior foi fazer tudo caber na memória limitada do PS2. Muitos meses foram gastos para os artistas e programadores fazerem FSW caber nos 32 MB de RAM do console.

**SDP:** A versão PS2 contém algum extra para compensar?

**WS:** O objetivo principal era manter a jogabilidade fiel ao original, mas também adicionamos uma fase exclusiva, mais as duas fases bônus do PC e Xbox Live e tornamos essas fases disponíveis para jogabilidade cooperativa.

**SDP:** FSW mistura vários gêneros numa jogabilidade sólida. Como foi o desafio de atingir esse equilíbrio e de projetar os mapas deste game?

**WS:** O maior desafio foi fazer o jogador se sentir culpado ao falhar, e não colocar a culpa nos soldados. Em FSW, o sucesso não é determinado pela sua habilidade em atirar, mas como você formula um plano para lidar com as situações. Tivemos que garantir a perfeita obediência dos soldados às ordens do jogador, sem que eles ficassem presos em uma porta ou tomassem um caminho estranho.

**SDP:** FSW é baseado num software militar usado pelo exército americano. Quem teve a idéia inicial

de fazer o game?

**WS:** O pessoal do Institute for Creative Technologies nos procurou aqui em Los Angeles. Eles são de uma empresa civil financiada pelo governo que produz várias coisas relacionadas à mídia para o Exército. A idéia inicial de chamar empresas de videogame para criar simuladores de treinamento foi deles. FSW foi como a primeira experiência para determinar se isso podia ser feito.

**SDP:** Como foram as pesquisas sobre as armas, itens e equipamentos do jogo?

**WS:** Como o jogo é baseado no simulador de treinamento criado para o Exército americano, nós tivemos um acesso sem precedentes a armas e equipamentos das Forças Armadas – basicamente tudo o que simulamos no jogo foi fornecido pelo Exército durante o desenvolvimento do game.

**SDP:** Que tipo de cuidado foi tomado em relação à jogabilidade online no PS2?

**DT:** Nós trabalhamos duro para garantir que a jogabilidade online de FSW no PS2 fosse comparável ao Xbox e PC. No console da Sony, conseguimos não apenas inserir todo o conteúdo e qualidade de jogo das versões anteriores, como também a possibilidade de jogar online em todas as fases no modo cooperativo.

## TimeSplitters: Future Perfect



Se você gostou do TimeSplitters anterior, não perca mais tempo. Se você nunca jogou um game da série, está perdendo tempo. Mas o negócio é esquecer o passado e ter um futuro perfeito com o terceiro FPS da Free Radical que coloca o jogador em uma grande viagem pelo tempo para recuperar uns cristais doidos e impedir os planos de um vilão mais doido ainda.

Mas por mais que a história seja clichê, o jogo não é. As idas e vindas por diferentes períodos proporcionam aquela bem vinda variedade de arsenal e de personagens secundários. Cortez, o casca-grossa que você controla, cruza com tipos hilários como um hippie dos anos 60 e, claro, utiliza armas características de onde se encontra. Tem até uma fase em clima de survival horror!



Future Perfect é bonito, rápido ao extremo, variado e emocionante. Talvez o aspecto mais legal da campanha solo seja a possibilidade de interagir com você mesmo utilizando brechas no tempo. Além disso, o game conta com um robusto modo multiplayer (centenas de personagens e diversas modalidades tá bom pra você?), incontáveis desafios (a presença de macacos e do personagem do TimeSplitters anterior desperta o seu interesse?) e a possibilidade de criar mapas e colocá-los na internet.



EDUARDO TRIVELLA

PLAYSTATION 2		9.0
Gráficos	8.0	
Som	8.5	Replay 10
Produção	Electronic Arts	
Desenvolvimento	Free Radical	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4 (16 online ou em LAN)	

## Entrevista com o diretor administrativo da Free Radical, David Doak

**SuperDicas PlayStation:** Os dois primeiros games da série foram lançados pela Eidos Interactive. O que mudou agora que a EA assumiu a distribuição de Future Perfect?

**David Doak:** Trabalhar com a EA nos ajudou a refinar e formalizar nosso processo de desenvolvimento – isso é vital para uma empresa relativamente pequena como a nossa. Em termos de design, a EA tem uma grande experiência em criar jogos, mas nós também! Na verdade, o mais importante foi o entendimento de mercado da EA ao lançar o jogo e a ajuda que eles nos deram para fazer a marca TimeSplitters alcançar um público maior.

**SDP:** Como foi elaborar coisas diferentes para cada época?

**DD:** Para as armas históricas, nós tivemos um monte de material de referência, mas para as futurísticas, o desafio foi construir algumas funções ou habilidades únicas, para tornar as armas divertidas de usar.

**SDP:** Quais foram os principais avanços na IA?

**DD:** A maior novidade foi a IA dos parceiros no modo para um jogador. Como eles estão quase sempre acompanhando o herói de perto, são alvos constantes do exame crítico do jogador.

**SDP:** Pela primeira vez, um jogo da série TimeSplitters apresenta um modo online. Quais foram os maiores desafios para tornar isso possível?

**DD:** Já tínhamos feito o modo LAN em TS2, mas nada se compara à grandeza que é fazer um jogo 100% online. Fora a tarefa de conseguir uma tecnologia de rede perfeita, o maior desafio é desenvolver uma interface intuitiva para o usuário. Quando todos jogam no mesmo lugar, a comunicação falada e visual é fácil, difícil é replicar isso num ambiente online. Em outro grande desafio, a longa fase de testes online, os recursos da EA nos ajudaram bastante.

## Splinter Cell Chaos Theory



Gostei muito do primeiro Splinter Cell, adorei o segundo, e a história poderia ter se repetido com Chaos Theory,

caso a Ubisoft não tivesse desrespeitado o consumidor que joga Playstation 2. A versão para o console da Sony tem os piores gráficos, ausência de caminhos alternativos e passa a impressão de que é uma versão incompleta. Se esquecermos esses detalhes comparativos e analisarmos individualmente, o título ainda segura bem as pontas. O grande destaque vai para o espetacular, porém curto, modo cooperativo para dois jogadores. Os novos modos para disputa online estão ainda melhores.



DANIEL NIEUWENHUIZEN

PLAYSTATION 2		8.0
Gráficos	8.0	
Som	9.0	Replay 9.5
Produção	Ubisoft	
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal	
Gênero	Ação	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2 (até 4 online)	

## Super Monkey Ball Deluxe

Reunindo os dois games anteriores e adicionando novos mapas e minigames, SMBD é a maior prova de que um jogo não



precisa ser complexo para entreter e divertir. Para superar os diversos labirintos, sua única opção é virar a mesa e alterar a direção de sua bola, ou seja, nada de tiros, pulos ou power-ups espetaculares. Apesar da premissa simples, os mapas cada vez mais complicados e o desejo de diminuir tempos e bater recordes, o jogo consegue manter qualquer um na frente do videogame por muito tempo.

Quando cansar, aproveite os joguinhos que incluem até uma partida de golfe com os adoráveis símios.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

PLAYSTATION 2		9.0
Gráficos	7.0	
Som	9.0	Replay 9.5
Produção	Sega	
Desenvolvimento	Sega	
Gênero	Puzzle	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2 (até 4 com multita)	

## Saint Seiya: Chapter Sanctuary

Apesar do fenomenal sucesso de Cavaleiros do Zodíaco aqui no Brasil, desde a sua estréia em 1994, o anime passou por uma longa fase de hibernação no Japão, até ser revivida com as comemorações dos 20 anos da série. Esse sucesso renovado resultou em um novo e sonhado game: Saint Seiya: Chapter Sanctuary. O jogo de luta poligonal foi desenvolvido pela Dimps, a mesma da série Dragon Ball Z: Budokai e The Rumble Fish, e foi lançado no Oriente pela Bandai Games (a versão européia, com o nome de Saint Seiya, Knights of the Zodiac: The Sanctuary, está sendo adaptada pela Atari).



Contudo, essa aguardada "estréia" não ficou livre de algumas falhas importantes. O sistema de batalha, elemento mais importante de um jogo de luta, ficou simples, pouco variado, lento e desequilibrado. Porém, a quantidade de lutadores impressiona: você começa apenas com os cinco Cavaleiros de Bronze, mas, conforme avança pelo jogo, habilita os doze Cavaleiros de Ouro, mais o Seiya com a armadura de



Visual fiel: olha como ficou o Cammus.

Sagitário, mais três Cavaleiros de Prata e três de Aço, totalizando 24 lutadores (sem contar as versões alternativas dos heróis de Atena).

Todos os personagens foram modelados com a técnica mechanical shading (em vez do cel shading padrão da Dimps), gerando um estilo visual bastante interessante e fiel ao traço de Shingo Araki (o ilustrador do anime). Os cenários têm superfícies reflexivas e efeitos de lens flare, as armaduras brilham com beleza, as faces dos personagens têm expressões variadas, golpes especiais resultam em motion blur... Qualidades que acabam encobrendo os serrilhados e animação pobre.

O grande mérito de Chapter Sanctuary é a reprodução da cultura dos Cavaleiros. O modo história abrange do momento em que Saori é acertada pela flecha de ouro até a batalha contra Saga de Gêmeos, com direito a recriação da apresentação em CG, músicas do anime e dubladores originais. O modo secreto, onde você usa os Cavaleiros de Ouro para impedir o avanço de Seiya, Shiryu, Hyoga, Ikki e Shun, traz um outro ponto de vista e múltiplas horas de jogo para subir dezenas de níveis para vencer os apelões de Bronze. A galeria de colecionáveis apresenta centenas de itens para você visualizar depois de habilitá-los. Ainda assim, os modos de jogo são poucos (nem Training tem). Ainda bem que a série continua um sucesso e este game se baseia em apenas uma das várias sagas de CdZ. Fica a certeza de um novo e mais refinado game de luta.

FABIO SANTANA



PLAYSTATION 2		7.0	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	7.5	Replay	8.0
Produção	Bandai Games		
Desenvolvimento	Dimps		
Gênero	Luta		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2		

## The Rumble fish

BRONZE

Rumble Fish apareceu nos arcades japoneses há algum tempo e agora está chegando ao PS2. A jogabilidade se manteve fiel ao original, com todos os golpes e combos trabalhando de maneira fácil e intuitiva. O game é recheado de personagens carismáticos, dá aquela vontade de terminar o jogo com cada um deles. TRF saiu do esquema de luta de Street Fighter e criou um estilo próprio. Não basta ficar soltando magias para tentar derrotar seus oponentes, é necessário criar estratégias de ataques e combos de formas pouco convencionais. Só faltaram alguns modos extras para aumentar a longevidade.



RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2		7.0	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	7.0	Replay	5.0
Produção	Sega Sammy		
Desenvolvimento	Dimps		
Gênero	Luta		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2		

## Dragon Ball Z: Sagas

Em DBZ: Sagas, o jogador acompanha a trajetória de Goku em diversas cenas do desenho animado e participa dos momentos de ação. Uma fórmula que já foi utilizada em outros games baseados na série e que daria certo se a produção fosse realmente boa. Você deve cumprir missões como encontrar as Esferas do Dragão e vencer os inimigos. Conforme recolhe itens, seu personagem evolui golpes, aumenta a barra de energia e a barra de Ki. Os cenários são limitados por muros invisíveis, a visão de jogo é ruim durante as batalhas e os gráficos e o som não empolgam nada.



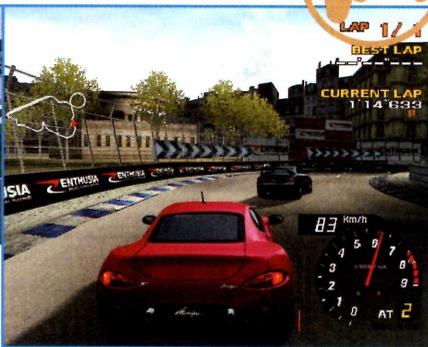
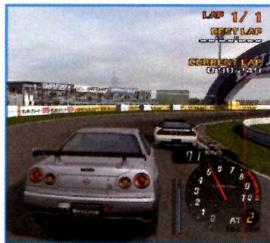
RONNY MARINOTO

PLAYSTATION 2		5.0	
Gráficos	6.0		Jogabilidade
Som	6.0	Replay	4.0
Produção	Atari		
Desenvolvimento	Avalanche		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

## Enthusia: Professional Racing

Os simuladores de corrida estão pegando o vácuo de Gran Turismo 4, que reavivou o gênero. Enthusia é um destes, mas ele não é oportunista, tem uma identidade própria. O título da Konami poderia ser até classificado como um RPG de corrida, além de seu caráter de simulação, é isso o que o torna único.

Por mais estranho que pareça, Enthusia se destaca pelo modo Enthusia Life, onde o jogador deve acumular experiência para participar de corridas mais difíceis e importantes. Conforme for avançando, novos carros são habilitados. Os carros também recebem experiência conforme são usados, e ga-



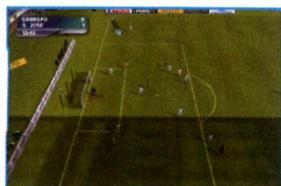
nham níveis de tuning que melhoram seu desempenho final. Além dos costumeiros Arcade, Practice e Time Attack, o game apresenta o interessante Driving Revolution, uma verdadeira auto-escola. Os gráficos do jogo foram bem feitos, mas poderiam ser melhores, e o mesmo pode ser dito sobre o som. A forma de pilotar o carro é bem parecida com a de GT4, exigindo bastante perícia na hora de se fazer as tangências das curvas. Ficou faltando a conectividade. O jogo não suporta nenhuma tecnologia para disputas multiplayer, nem em LAN e muito menos online. Jogar em tela dividida é coisa do passado!

**RODRIGO GUERRA**

PLAYSTATION 2		7.5
Gráficos	7.0	
Som	7.0	Replay 7.0
Produção	Konami	
Desenvolvimento	KCES	
Gênero	Corrida	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 2	

## World Tour Soccer 2006

À primeira vista, qualquer um nota que o visual é bacana e que os jogadores desenvolvem movimentos bem



definidos, mas basta jogar um pouco, para ver as deficiências deste título. São problemas como facilidade para fazer gols, ângulos de visão terríveis (durante os escanteios, por exemplo) e jogabilidade ruim. A licença dos times é oficial, mas desatualizada. A falta de um botão para fazer a marcação obriga o jogador a selecionar o atleta mais próximo e direcioná-lo até o adversário com a bola. Um dos botões serve de atalho para dribles e outro permite que o jogador se jogue para cavar faltas e pênaltis – que vergonha.

**RONNY MARINOTO**

PLAYSTATION 2		6.5
Gráficos	8.0	
Som	7.0	Replay 5.0
Produção	SCEA	
Desenvolvimento	SCE Studios London	
Gênero	Esporte	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 8 (com multitaps)	

## Winning Eleven 8 Liveware Evolution

Mesmo tendo jogado todas as versões de Winning Eleven desde seu nascimento, é incrível como ainda fico impressionado a cada versão nova que chega ao mercado. As mudanças não são gigantescas, os gráficos mudam pouco e o jogo em si parece o mesmo, mas são pequenos detalhes que a equipe da KCET faz que tornam o game tão atrativo. A principal novidade é a disponibilidade de partidas online com pagamento de mensalidade.

Na parte que importa para nós, a offline, o game também recebeu algumas alterações notáveis: agora o juiz dá vantagens em lances maldosos e pune os agressores no fim da jogada, o que aumenta ainda mais a dinâmica de jogo e ajuda a diminuir a tática de carrinhos para brechar ataques perigosos. Infelizmente, o árbitro ainda confunde alguns laterais e escanteios, além de se atrapalhar em algumas jogadas. Os zagueiros foram um pouco melhorados, mas continuam er-



## MX Vs. ATV Unleashed

Sou fã de jogos de motocross e experimentei também ATV Offroad Fury. Gostei da modalidade com os veículos para qualquer



terreno, fiquei meio desconfiado quando soube que ATVs e motos estariam no mesmo game. A desconfiança sumiu na primeira meia hora de jogo; e nas horas seguintes, deu lugar à satisfação em constatar que qualquer um dos veículos usados no game – há também aviões, carros de golfe e muitos outros – tem um ótimo controle. Há tanta variação, que é difícil enjorar, principalmente no multiplayer, onde é possível misturar qualquer tipo de veículo.

**EDUARDO TRIVELLA**

PLAYSTATION 2		8.5
Gráficos	8.5	
Som	6.5	Replay 9.0
Produção	THQ	
Desenvolvimento	Rainbow Studios	
Gênero	Corrida	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2 (até 6 online)	



rando e dando bofeira em enfiadas de bola. Felizmente, o goleiro está menos burro nas saídas de bola, o que acabou com aquele golzinho manjado por cobertura. Apesar da primeira impressão dizer: "Essas mudanças pioraram o jogo", basta curtir algumas partidas para entender que as coisas estão mais equilibradas e muito mais divertidas.

**DANIEL NIEUWENHUIZEN**

PLAYSTATION 2		9.5
Gráficos	9.0	
Som	9.0	Replay 10
Produção	Konami	
Desenvolvimento	KCET	
Gênero	Esporte	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 8 (com multitaps)	

## ▶ Tony Hawk's Underground 2 Remix



Versões reduzidas e quase idênticas de games para PS2 já são uma bela realidade no PSP. THUG2 Remix comprova isso: é um THUG2 diminuído e turbinado, com quatro fases a mais, uma história ampliada, e todas as suas qualidades e defeitos

compactadas no disquinho. Tem modo de criação de personagens, fases e manobras, multiplayer sem fio para quatro pessoas e a vantagem óbvia de ser portátil. Entretanto, as queixas que fiz à versão "família" podem ser repetidas neste review. O "enredo" do modo Story, por exemplo, é uma besteira sem tamanho. Outro problema é o nível extremo de dificuldade do modo Classic.

Se já é difícil cumprir missões no PS2, a empreitada torna-se ainda mais absurda no PSP. Controlar e fazer manobras, não é tão simples como é no DualShock 2 (este, aliás, é um problema que atinge a maioria dos games para a maquininha), o que irá frustrar os skatistas de primeira viagem. Já que o PSP não possui as mesmas teclas do controle do PS2, algumas adaptações foram feitas. Por exemplo, enquanto o direcional digital controla o personagem, a alavanca analógica somente move a câmera e aciona o efeito "Focus". Pelo menos, essas mudanças não são suficientes para complicar a vida dos fãs antigos.

A trilha sonora continua aquela mistura bem servida de hip hop, punk e metal e soa perfeita como na versão PS2 (fones de ouvidos são mais do que obrigatórios). Não tenho reclamações em relação ao visual – os gráficos estão límpidos e bem definidos, exceto por uma certa lentidão vez ou outra. O resultado agrada,



## Entrevista com o produtor Tamsen Mitchel

**SuperDicas PlayStation:** Foram vocês que pediram à Activision para desenvolver a versão portátil de THUG2? Vocês receberam algum suporte dos caras da Neversoft no desenvolvimento de THUG2 Remix?

**Tamsen Mitchel:** Como disse antes, nós temos uma história importante com games desse gênero e sempre gostamos de trabalhar com a Neversoft. Logo que a Sony anunciou o PSP, tínhamos a certeza de que a série Tony Hawk era perfeita para jogar em qualquer lugar, então foi uma decisão natural fazermos o game, já que isso coincidia exatamente com o que gostaríamos de fazer. Estávamos muito animados para fazer um jogo de Tony Hawk diferente para o novo sistema – sempre quisemos dar aos jogadores um monte de coisas novas para fazer. Os caras da Neversoft nos ajudaram o tempo todo. Nós estávamos mexendo com o "filho" deles, então eles deram todo o suporte que precisávamos para fazer o jogo. Tivemos que aprender com as ferramentas e a engine deles, e eles respondiam todas as perguntas que surgiam.

**SDP:** Quanto tempo levou para criar Tony Hawk's Underground 2 Remix do início ao fim?

**TM:** O processo todo levou quase 15 meses, mas nem todo esse tempo foi de produção total. Os meses iniciais, com um pequeno time de designers e artistas, foram gastos criando

um novo design de jogo para tomar vantagem das especificações do PSP. Conforme mais detalhes do portátil foram anunciados, a equipe cresceu para lidar com desafios técnicos e tarefas pesadas de programação.

**SDP:** Diga-nos um pouco sobre as primeiras impressões da sua equipe sobre o hardware. Quais foram os principais desafios em trabalhar num jogo 3D no PSP e quais são as principais qualidades do console?

**TM:** Ficamos todos muito animados com o PSP logo que ele foi anunciado, e acreditávamos que ele aumentaria consideravelmente os padrões dos jogos portáteis. Isso obviamente resultou num desafio incrível para nós, pois percebemos que as pessoas finalmente poderiam jogar um game com qualidade de PS2 em qualquer lugar. E não era só: elas ainda poderiam jogar com outras pessoas sem o uso de fios. Conforme novos detalhes foram revelados, ficou claro o esforço que seria exigido para fazer este enorme jogo de console caber num pequeno PSP. Outro desafio significativo foi garantir que todas as nossas novas fases, personagens, cenas e história combinassem perfeitamente com o game original da Neversoft, então passamos um bom tempo trabalhando nisso também.

**SDP:** Alguma dessas novidades foi baseada nas reações dos jogadores sobre a versão de consoles de THUG2?

**TM:** Prestamos bastante atenção à resposta das versões de console de THUG2, especialmente no design das novas fases e a impressionante popularidade dos modos multiplayer do game.

**SDP:** Que mudanças você teve que fazer sobre o game original para evitar ou minimizar problemas comuns do PSP, como load times longos e grande consumo de bateria?

**TM:** Tivemos que tomar algumas decisões fundamentais sobre o que poderíamos ou não mudar da fonte, sem mudar a experiência de jogo geral. Os loadings não nos preocuparam muito, já que fizemos diversas otimizações que acontecem "debaixo dos panos" para garantir que as fases gigantes pelo jogo carreguem o mais rápido possível.

Estávamos preocupados mesmo com a vida útil da bateria do PSP. A última coisa que você quer em um sistema portátil é carregar baldes de baterias extras, então rapidamente identificamos que o mais rápido matador de bateria eram as buscas constantes por vários fluxos no UMD.

**SDP:** Quais foram as suas impressões sobre a empunhadura do PSP e a sensibilidade e distribuição de seus comandos? Você acha que THUG2 Remix aproveita o layout e qualidade de controle do novo portátil?

**TM:** Se você comparar o controle do PS2 com o PSP, obviamente há dois botões traseiros e uma alavanca analógica a



mas continuo na expectativa de jogar versões nicas dos outros games Tony Hawk.

**PABLO MIYAZAWA**

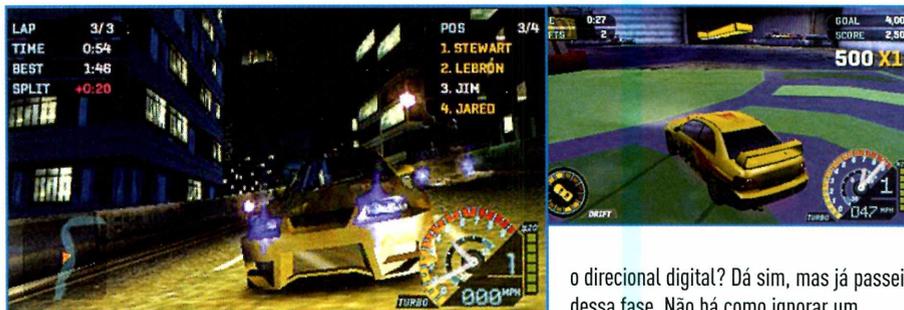
<b>PSP</b>		<b>8.5</b>	
Gráficos	8.5		
Jogabilidade	8.0		
Som	9.0	Replay	9.0
Produção	Activision		
Desenvolvimento	Shaba Games		
Gênero	Esporte		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4		

menos. Também perdemos os botões L3 e R3. A Neversoft usa todos os botões disponíveis no controle do PS2, então tivemos que gastar um tempão para garantir que a perda desses comandos não tornasse o game frustrante ou menos divertido. O disco analógico do PSP não é tão fácil para controlar quanto em sua contraparte do PS2, então colocamos menos ênfase nele para a jogabilidade normal, pois também descobrimos que todos os bons jogadores só usavam o direcional digital. Depois de muitas configurações de controle que passaram por diversos testes, acho que as pessoas vão se adaptar rapidamente às mudanças sutis que tivemos de fazer, e vão ter tanta diversão quanto antes.

**SDP:** Você poderia falar um pouco sobre as novas partidas entre quatro jogadores via Wi-Fi?

**TM:** Sabíamos de cara que era necessária uma grande variedade de partidas multiplayer, porque elas são muito divertidas, e tivemos muita sorte em trabalhar com a Supervillein Games, que têm uma longa história trabalhando com a Neversoft nos seus modos online de THUG2. Seria inconcebível fazer um jogo de Tony Hawk para o PSP sem trabalhar muito para fazer partidas divertidas em Wi-Fi. Isso até nos ajudou a suportar as longas horas de trabalho na criação do jogo, já que sempre havia alguém pronto para matar um tempo ajudando a "testar" a conectividade.

## Need for Speed Underground Rivals



A EA fez um brilhante trabalho ao adaptar a série NFSU para o PSP. Ver um jogo como esse rodando no PS2 é uma coisa, mas vê-lo quase igual na telinha de um sistema portátil é algo que choca de uma maneira positiva. Só que grande parte desse brilho acaba se perdendo devido aos problemas de hardware do PSP. O ponto neutro do direcional analógico (o espaço que ele pode ser movido sem que nada seja afetado) é grande demais e isso resulta em manobras erradas o tempo todo: ou você inclina demais o volante nas curvas, batendo nas laterais da pista; ou então inclina de menos, perdendo a tangência e ficando para trás. O que pode ser pior do que isso em um game de corrida? E não adianta tentar reconfigurar a sensibilidade do direcional, pois essa opção não existe. Dá pra jogar com

o direcional digital? Dá sim, mas já passei dessa fase. Não há como ignorar um defeito desses, mas se você tiver a paciência de Jó para se acostumar, encontrará um game de corrida lindo e veloz como nunca vi em um videogame portátil. (Quase) tudo que existe nas versões domésticas também está por aqui (numa escala bem menor, lógico, mas está).

**EDUARDO TRIVELLA**

<b>PSP</b>		<b>6.0</b>	
Gráficos	9.5		
Jogabilidade	4.0		
Som	8.5	Replay	6.5
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	EA Canada / Team Fusion		
Gênero	Corrida		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4		

## Wipeout Pure



Jogar Wipeout Pure foi um grande prazer, principalmente por ele trazer de volta toda a emoção que eu tenho quando jogo a versão XL no meu PlayStation. Sem dúvida, este é o melhor game da série, e de longe o mais bonito que eu já vi no PSP – superando até Ridge Racer. As pistas são ótimas, os power-ups tradicionais estão presentes e o novo esquema de energia é algo que não dá para reclamar. O novo modo Zone, que coloca você em desafios supervelozes, é algo nunca visto antes, e merece uma atenção especial. Se gostar de corridas e estiver em dúvida sobre qual título de PSP pegar, acabou de achar o seu.

**DANIEL NIEUWENHUIZEN**

<b>PSP</b>		<b>9.0</b>	
Gráficos	9.5		
Jogabilidade	9.5		
Som	9.0	Replay	8.5
Produção	SCEA		
Desenvolvimento	SCEE		
Gênero	Corrida		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 8		

## Untold Legends: Brotherhood of the Blade

O PSP agora possui seu próprio RPG de ação. Untold Legends, porém, não faz nem



sombra ao clássico da Blizzard. Falta enredo, variedade de personagens, possibilidades de evolução e sobram dedos nos dedos de tanto pressionar o botão X. Porém, justiça seja feita, o visual é bacana, assim como o multiplayer wireless para até 4 jogadores. Não que o jogo seja chato, contudo, não espere por algo sensorial, mas sim por um jogo mediano, daqueles que não envolvem e servem mais para passar o tempo enquanto não chega um RPG realmente bom para o PlayStation Portable.

**THÉO AZEVEDO**

<b>PSP</b>		<b>7.0</b>	
Gráficos	8.5		
Jogabilidade	7.0		
Som	6.0	Replay	6.5
Produção	SOE		
Desenvolvimento	SOE		
Gênero	RPG de ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4		

## Brave fencer Musashi



cásticos. Isso faz com que BFM seja único entre os jogos eletrônicos, talvez o mais engraçado de todos os tempos.

A jogabilidade é simples, divertida e muito inovadora – para a época em que o título foi lançado. O herói pode absorver os poderes dos inimigos e usá-los a seu favor. Cada monstro possui um tipo de poder e, com isso, as possibilidades são inúmeras. Durante a aventura,

Este é um dos games mais divertidos de todos os tempos. A Square fez o título o mais simples possível. Nada de cenas em CG ou de gráficos superdetalhados. Na verdade, se fôssemos levar em conta os termos técnicos, Brave Fencer Musashi seria um game fraco.



Mas o que impera em Brave Fencer Musashi é o tom humorístico e despojado de seu roteiro. O título conta uma história hilária onde Musashi é invocado por uma princesa para salvar o reino de Allucaneet. Logo na primeira cena, ela é raptada e então o herói tem que salvá-la para poder voltar ao seu local de origem. O enredo segue vários clichês, condimentados por diálogos pra lá de engraçados e sar-



Há também a contagem de tempo e alguns eventos que podem ser feitos somente em determinados horários do dia.

Para facilitar, basta colocar Musashi para dormir em qualquer lugar, para que as horas passem mais rápido. Os gráficos foram criados para dar a sensação de ser bem infantil e, ao mesmo tempo, exibir as características principais dos personagens. No caso de Musashi, logo se vê que ele é um cara irritado, graças à sua cara de bravo. Para enfatizar ainda mais, as vozes foram dubladas por pessoas que combinam com os personagens.



RODRIGO GUERRA

PSONE		8.5
Gráficos	6.0	
Som	7.0	Replay 8.0
Produção	Square Electronic Arts	
Desenvolvimento	Square	
Gênero	RPG de ação	
Nº de jogadores	1	
Lançamento	Novembro de 1998, nos EUA	

## Street Fighter Alpha 3



Na época em que o PS1 batalhava com o Saturn, o console da Sega tinha vantagem nos games de luta 2D, graças aos seus 1,54MB de RAM de vídeo contra 1MB do console da Sony (ambos tinham 2MB de memória, mas o Saturn tinha dois cartuchos de expansão, 1MB e 4MB extras). Um título, porém, fez milagres e privilegiou o PS1: Street Fighter Alpha 3.

A Capcom realizou a proeza de tornar a versão doméstica muito superior ao arcade: além dos 27 personagens, outros oito foram adicionados (Juli e Juni, secretas no arcade, foram tão modificadas que poderiam ser consideradas inéditas), totalizando 35 lutadores distintos (cada um com final e cenário próprios). O sistema de jogo com três ISMs (estilos de jogo – sem contar os secretos) foi mantido intacto, o que apenas aumenta o mérito do equilíbrio de jogo. Além dos vários e interessantes modos de jogo do arcade, a versão PS1 ganhou o World Tour Mode, que permite evoluir um lutador à sua maneira.

Os gráficos perderam alguns quadros de animação, mas ganharam efeitos especiais poligonais, a trilha sonora é vastíssima e os load times são curtos. Posteriormente, o concorrente da Sega também ganhou seu SFA3 (só no Japão), mas ambas ficaram equiparadas como poucas vezes aconteceu.

FABIO SANTANA



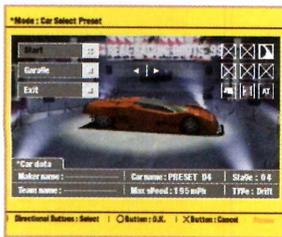
PSONE		9.5
Gráficos	9.0	
Som	9.5	Replay 10
Produção	Capcom	
Desenvolvimento	Capcom	
Gênero	Luta	
Nº de jogadores	1 a 2	
Lançamento	Abril de 1999, nos EUA	

## R4: Ridge Racer Type 4

A última versão da série de corrida estilo arcade da Namco para o 32-bit da Sony é também a melhor de sua geração. Graficamente, Type 4 roda a 30 frames por segundo e com resolução média, mas isso é justificado pelo nível de detalhes das pistas e carros, pela qualidade das texturas, pelo nível impressionante de iluminação, pela simulação de reflexo nos veículos e ausência de câmeras-lentas – durante o replay, você pode até mesmo ativar o efeito de motion blur! A trilha sonora continua vasta, mas pende mais para o jazz do que para o tradicional estilo eletrônico.

A jogabilidade manteve a característica principal: as curvas em drift. Porém, R4 apresenta dois tipos de carros, drift e grip, que diferem na maneira de pilotar. O número de carros impressiona, 321, mas a maioria é variação de modelos básicos. As oito pistas parecem uma quantidade limitada, mas seus traçados geniais e únicos tornam o passeio por elas uma experiência gratificante.

O modo principal, o Grand Prix, não traz nenhuma revolução, o Time Attack é o básico,



## Wipeout 3

Wipeout é uma série em que o psicodelismo está implícito em cada polígono do jogo. Os carros e os cenários são futuristas e descompromissados com as leis da física. Ele foi um dos primeiros a usar as duas alavancas do controle DualShock: a alavanca direita faz com que a frente da nave se eleve ou abaixe para ajudar a fazer as curvas com mais facilidade. É fácil controlar estas máquinas, e você se delicia com as músicas da linha techno e dance. Para dar mais emoção, você conta com armas espalhadas pelos cenários que dão um espetáculo em luzes multicoloridas. Um show à parte.

**RODRIGO GUERRA**

<b>PSONE</b>				<b>8.0</b>
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	8.0	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Psygnosis			
Gênero	Corrida			
Nº de jogadores	1 a 4			
Lançamento	Setembro de 1999, nos EUA			



o, o VS Battle permite corridas entre dois jogadores com tela dividida ou até quatro com dois consoles interligados via cabo serial, enquanto o secreto Extra Trial oferece duelos insanos valendo os melhores carros do jogo. Um clássico da velocidade que você não pode perder.

**FABIO SANTANA**

<b>PSONE</b>				<b>9.5</b>
Gráficos	9.5	Jogabilidade	8.5	
Som	9.5	Replay	8.0	
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Namco			
Gênero	Corrida			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	Maio de 1999, nos EUA			

## World Soccer Winning Eleven 2002



A prática leva à perfeição: após melhorar diversos aspectos da série Winning Eleven, a Konami lança a versão 2002, que encerra a seqüência de jogos para o PSone. Em 25 de abril de 2002, este passou a ser o mais perfeito simulador de futebol já lançado para videogames.

O juiz está rigoroso para punir faltas e os apeloes que

<b>PSONE</b>				<b>9.0</b>
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	9.0	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	KCET			
Gênero	Esporte			
Nº de jogadores	1 a 4			
Lançamento	Abril de 2002, no Japão			

## Bust-A-Groove

No tempo em que a Konami estava chegando com seus DDRs da vida, entre outros títulos musicais, a Enix chegou com algo parecido e ao mesmo tempo diferente. Personagens carismáticos, músicas bacanas, jogabilidade simples e desafiadora, além de um visual muito refinado e divertido. Sim, isso é Bust-A-Groove, um game viciante, jogando contra a CPU ou com um amigo. O game empolga bastante e o segredo está em fazer combinações de comandos de acordo com o ritmo. acredite, este game ainda hoje é um excelente passatempo, e obrigatório para quem gosta de música!



**GILSOMAR LIVRAMENTO**

<b>PSONE</b>				<b>8.5</b>
Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.5	
Som	9.0	Replay	8.5	
Produção	989 Studios			
Desenvolvimento	Enix			
Gênero	Musical			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	Dezembro de 1998, nos EUA			

paravam as jogadas com carrinhos violentos perderam essa boiada.

O grau de semelhança física e de comportamento entre jogadores reais e virtuais aumentou. Dá para reconhecer de longe cada um dos craques famosos. O filme de abertura é um dos mais empolgantes até hoje e dispensa comentários.

Em relação ao anterior, o Winning Eleven 2000, foram adicionadas as seleções do Senegal, Equador e Costa Rica, mas, para isso, ficaram de fora a Jamaica, Irlanda do Norte e Emirados Árabes. Sete Seleções All-Star Classics podem ser habilitadas: Inglaterra, França, Holanda, Itália, Alemanha, Brasil e Argentina.



Outra subtração foi a opção Replay, que o jogador podia acionar a qualquer momento no menu para rever um lance. Agora, o replay rola automaticamente quando sai um gol ou se a bola passar perto. A voz da narração é de Jon Kabira, o japa-show do futebol. Ainda não foi desta vez que o juiz apareceu em campo e nem que foi implantada a lei da vantagem.

**RONNY MARINOTO**

## Musashi: Samurai Legend

Como é a criação de uma importante continuação

Por Rodrigo Guerra e Fabio Santana

**M**usashi: Samurai Legend é o mais recente lançamento da Square Enix para PlayStation 2 (avaliado na SDP #20). O game trouxe um visual bem trabalhado, adotando a técnica batizada de Manga Shading e um sistema de jogo bem diferente do seu predecessor, Brave Fencer

Musashi, lançado em 1998 (avaliado no Retroviews desta edição). Para sabermos um pouco mais sobre os desafios de equilibrar velhos e novos elementos em uma seqüência, fomos conversar com o produtor assistente desse RPG de ação, Hiroyuki Miura.

“ Como nós nos concentramos na ação ininterrupta com espadas, a jogabilidade baseada em tempo e velocidade foi pro espaço ”

Hiroyuki Miura, produtor assistente de Musashi: Samurai Legend

**HM:** O senhor Yoshimoto tinha o conceito básico bem antes de começarmos a trabalhar no game. Como a maioria dos integrantes principais da equipe estava trabalhando em Final Fantasy XI, só pudemos começar a criação de Musashi: Samurai Legend há cerca de dois anos.

**SDP:** O game original teve um sucesso relativo em seu tempo: 650 mil unidades foram vendidas no Japão e 200 mil nos EUA. Além disso, ele conquistou uma considerável base de fãs. Como foi lidar com tanta responsabilidade em criar essa seqüência?

**HM:** Acho que a equipe se sentiu incentivada em fazer um game que atendesse às expectativas dos fãs, em vez de se sentir pressionada com isso. A assimilação, um dos destaques do primeiro game com o qual Musashi aprende os movimentos dos inimigos, foi herdada de uma forma diferente. A dificuldade foi equilibrada para que todos, desde os novatos até os veteranos, pudessem se divertir com o jogo.

**SDP:** A abordagem de Musashi: Samurai Legend é bem diferente do Brave Fencer Musashi. Apesar de o herói usar o mesmo nome e ter um visual parecido, ele não tem a mesma atitude. Eles são a mesma pessoa? E por que essa nova abordagem?

**HM:** Quando você quer criar um game de ação baseado na técnica de empunhar duas espadas, é inevitável pensar

no nome “Musashi”. Seu visual e idade são diferentes do título anterior, e não se sabe se ele é a mesma pessoa ou não – mas tanto o herói do original quanto esse novo são o Musashi Miyamoto, famoso samurai japonês. Acho que eles foram invocados do Japão de um universo paralelo.

**SDP:** Este game é muito mais baseado na ação que o seu predecessor. O sistema de dia e noite se foi e agora os inimigos são muito mais numerosos. Quais eram os objetivos quando você estava desenvolvendo o sistema de jogo dessa vez?

**HM:** Como nós nos concentramos na ação ininterrupta com espadas, a jogabilidade baseada em tempo e velocidade foi pro espaço. No seu lugar, nós desenvolvemos um sistema que permite ao jogador derrotar hordas de inimigos e ver as diferentes maneiras com que os oponentes são fatiados.

**SDP:** Como foi trabalhar com o estúdio Gainax? Como foi a colaboração para fazer a animação de abertura?

**HM:** O diretor Yoshimoto teve um papel vital na produção do anime, e queria de qualquer jeito o estilo não-convencional com que a Gainax produz suas seqüências de ação.

**SDP:** Geralmente, um game é lançado primeiro no Japão para depois ser localizado para os EUA. Porém, Musashi: Samurai Legend veio antes



A ação de Musashi: Samurai Legend é ininterrupta, mas não tem o mesmo senso de humor de Brave Fencer Musashi.

**SuperDicas PlayStation:** Estamos felizes de poder conversar com você sobre a seqüência de um clássico. Gostaria de falar um pouco sobre a sua história na indústria dos games?

**Hiroyuki Miura:** Eu fui contratado para fazer o marketing da versão japonesa de Brave Fencer Musashi e, desde então, tenho trabalhado principalmente em promoções. Também fui diretor de alguns títulos para celulares.

**SDP:** O que você fez em Musashi: Samurai Legend?

**HM:** Eu fui produtor assistente, principalmente encarregado de operações de negócios, como promoções e viagens.

**SDP:** Esta seqüência chegou quase sete anos depois do título original para PS1, lançado em 1998. Como surgiu a ideia para um novo Musashi e por que isso demorou tanto para acontecer?

para os EUA, com sua data de lançamento japonês bem longe. Por que escolheram este caminho?

**HM:** Havia muitos fãs do game original nos EUA, então decidimos lançar primeiro no Ocidente, porque queríamos observar a reação do público. Para agradar aos americanos, criamos um mundo de Musashi com um estilo de quadrinhos ocidentais.

**SDP:** Com o lançamento de Musashi: Samurai Legend, podemos esperar por um título futuro da série?

**HM:** Ainda é difícil dizer, porque o game acabou de ser lançado, mas a equipe de desenvolvimento espera fazer outra seqüência para dar continuidade à série. Isso irá acontecer se vendermos muitas cópias do título atual e se ele receber o apoio dos fãs. ☒

# Promoção "faça a sua SDP!"

Como você viu, a SDP iniciou uma fase de mudanças radicais para oferecer a você a melhor revista de PlayStation do país. E você ainda concorre a três consoles PlayStation 2 novinhos! Basta preencher a pesquisa nessa página e responder à pergunta "Qual editora é a autoridade de games no Brasil?".

A pesquisa também está disponível no site <http://www.superdicasplaystation.com.br/>.

A promoção está sendo veiculada na SDP #20, 21 e 22, cada uma com um formulário diferente - são três chances de ganhar, mas você só pode responder cada formulário apenas uma vez. Caso opte pelo formulário impresso, preencha corretamente seus dados, responda completamente o questionário e envie para:

Promoção "Faça a sua SDP!" - Caixa Postal 07512 - CEP 06296-990 - Vila dos Remédios - Osasco / SP  
O regulamento da promoção está no site da SDP. Confira em: <http://www.superdicasplaystation.com.br/>.

Promoção "Faça a sua SDP!" - Parte 2

SuperDicas

#21

Caixa Postal 07512 - CEP 06296-990

Vila dos Remédios - Osasco / SP



PlayStation

Nome completo \_\_\_\_\_

Endereço \_\_\_\_\_

Cidade/Estado \_\_\_\_\_

CEP \_\_\_\_\_

Data de nascimento \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_ Telefone (\_\_\_\_) \_\_\_\_\_

E-mail \_\_\_\_\_

Banca onde comprou a revista \_\_\_\_\_

### 1. Há quanto tempo você lê a SuperDicas PlayStation?

- Há menos de cinco edições
- Entre seis e dez edições atrás
- Entre onze e quinze edições atrás
- Há mais de quinze edições

### 2. Com que frequência você compra a SuperDicas PlayStation?

- Todos os meses
- Sempre que o conteúdo me interessa
- Apenas leio as dos meus amigos
- Nunca comprei / li

### 3. Como você prefere a sua revista de games?

- Maior prioridade para informações, menor para imagens
- Equilíbrio entre texto e imagens
- Maior prioridade para imagens, menor para informações

### 4. O que mais influencia você a comprar uma revista de games?

- O conteúdo é o mais importante
- Um pôster do jogo do mês
- Adesivos de Memory Card
- Adesivos para colar por aí
- Um suplemento especial com conteúdo extra
- Promoções cheias de prêmios

### 5. Geralmente, qual sua atitude diante de seus games?

- Jogo até enjoar, mas não me preocupo em terminar
- Jogo logo até terminar
- Jogo explorando bastante para terminar 100%

### 6. Como você faz para terminar seus games?

- Jogo na raça, sem detonados
- Consulto detonados quando travo em alguma parte
- Consulto detonados para descobrir segredos / extras que deixei para trás
- Sigo sempre detonados do início ao fim

### 7. Qual editora é a autoridade de games no Brasil?

### 8. Dê uma nota de 1 a 5 para cada um desses elementos da SDP:

	Perfeito	Ótimo	Bom	Regular	Ruim
Preço	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Nº de páginas	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Capa	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
PSnews	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Spotlight	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Lançamentos	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Previews	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Lançamentos	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Estratégias	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Hardware	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Online Station	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
SDP-mail	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Arena	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
SuperDicas	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Reviews	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Retroviews	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1
Entrevista	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 1

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES VOCÊ ENCONTRA NA UZ GAMES



LIGUE PARA SABER QUAL É A UZ GAMES MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ E VENHA CONFERIR NOSSAS PROMOÇÕES!

Games

WWW.UZGAMES.COM.BR  
TEL.: 11 6914-6640

# Incrível Diversão!

Compre rápido o seu jogo



Pirataria é Crime  
Exija produto original com manual em português  
Pirataria é Crime

Disney PRESENTA UM FILME PIXAR  
**OS INCRÍVEIS**

**Acompanha manual em português, exclusividade NC Games**

A venda nas melhores lojas do Brasil. Entre em contato com a NC Games e saiba onde encontrar o seu game "Os Incríveis".

distribuidor oficial no Brasil

PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE



PIXAR

THQ  
www.thq.co.uk



Os Incríveis © Disney/Pixar. Licenciado por THQ Inc. THQ e seu logo são marcas e / ou marcas registradas da THQ Inc. Todos direitos reservados. Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. "PlayStation" e "PS" logo são marcas registradas da Sony Computer Entertainment, Inc. Todos direitos reservados. Game Boy Advance logo são marcas da Nintendo. © 2004 Nintendo. Microsoft, Xbox e os logos Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou outros países são usadas sob licença da Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube e o Official Seal são marcas registradas da Nintendo. © 2004 Nintendo.

LOJISTA: Para maiores informações contate a NC Games tel: (11) 6236-1157

# GOOD OF WAR

SuperDicas  
 PlayStation

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

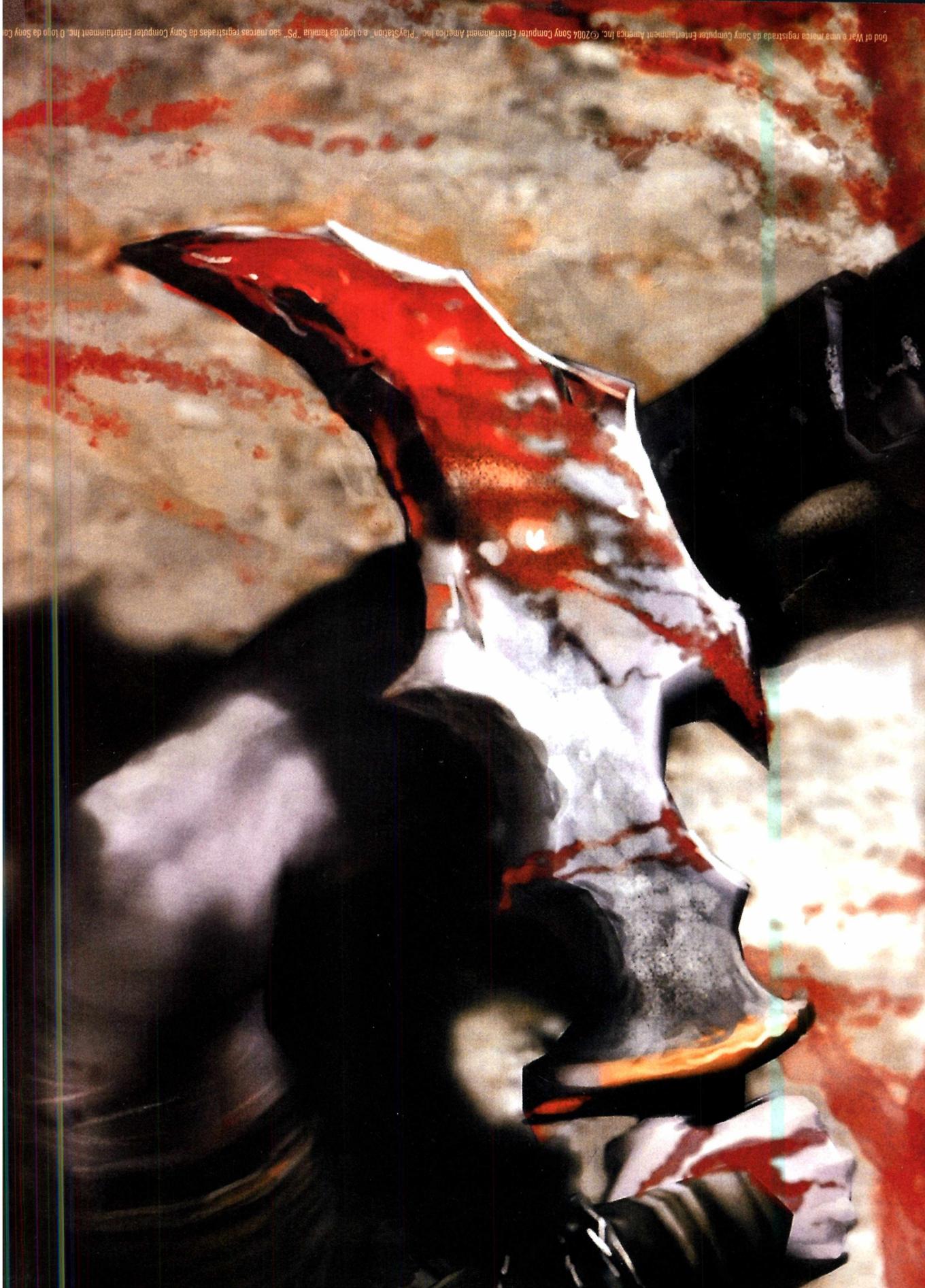
Tudo sobre todos os games num único lugar.





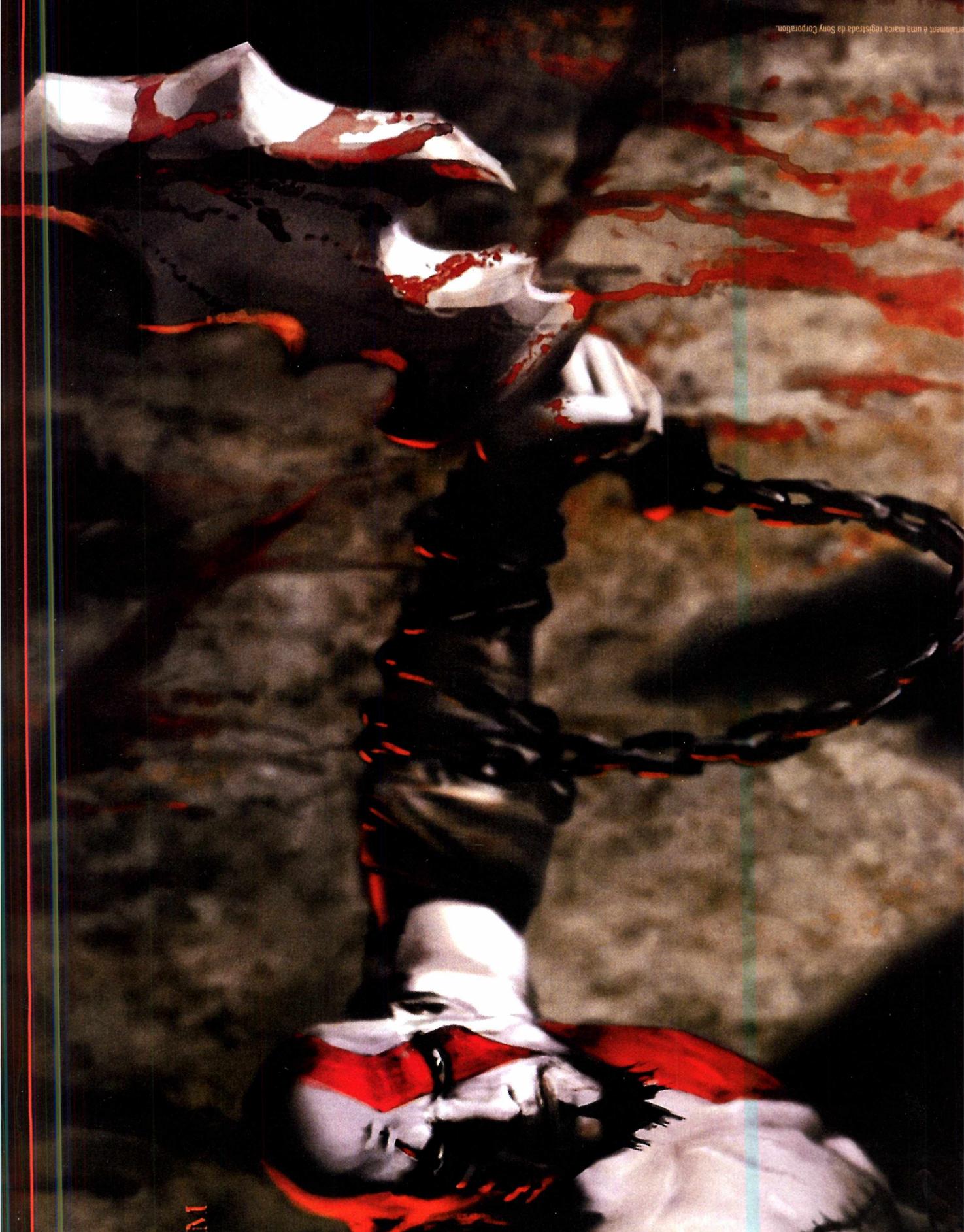
PlayStation®2

“AQUELE QUE OS DEUSES QUEREM DESTRUI



God of War é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment America Inc. ©2004 Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation" e o logo da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. O logo da Sony Co

R, PRIMEIRO ENLOUQUECEM." EURÍPIDES (480-406 A.C.)



# God of War

O guia de combate definitivo para o terror de Esparta

Para tornar a sua viagem pela Grécia mitológica mais suave, utilize o nosso guia de combate em conjunto com a estratégia publicada na revista. Dessa maneira, não haverá nenhum inimigo páreo para Kratos!

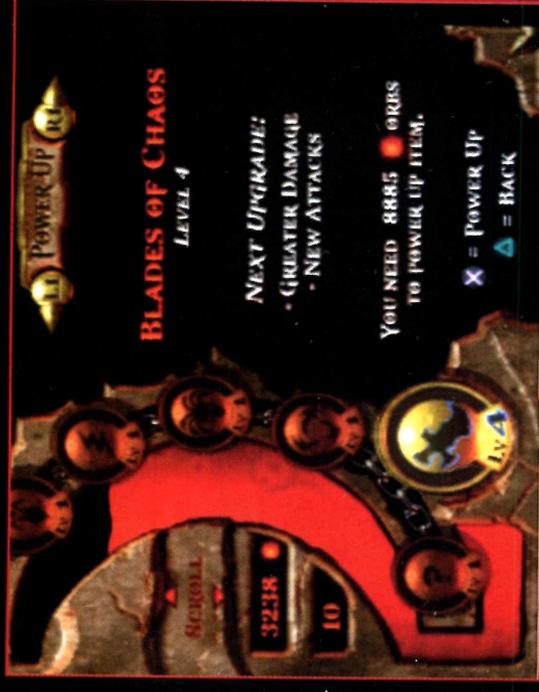
Por Gilsomar Livramento

## Entendendo o menu de jogo

Apertando o Start, você entra no menu de jogo, já na tela de Power Up, onde é possível evoluir magias e armas, trocando a essência vermelha Scroll (\*), que é coletada matando inimigos, destruindo objetos e abrindo arcos de coloração vermelha (às vezes mesmo as de cor neutra).

Para gastar as essências vermelhas acumuladas, basta escolher a arma ou magia que você quer evoluir e então segurar **X**. Conforme você segura, a barra de evolução do aparato escolhido vai sendo preenchida. Se você tiver essências suficientes, o equipamento ganha um nível e fica mais poderoso. Ainda no menu de jogo, apertando **R1** ou **L1**, você alternará entre outras telas. A primeira mostra as ações que você aprende evoluindo armas e magias, enquanto outras exibem a coleta dos objetos que aumentam as barras de HP e MP – seis Gorgon Eyes ou seis Phoenix Feathers, respectivamente –, e também informações sobre as duas Muse Keys, que abrem a câmara secreta na área Rings of Pandora.

\*Obs.: além da essência vermelha, existem mais duas cores: verde (recarrega HP) e azul (recarrega MP). Ambas podem ser encontradas em arcos da respectiva cor ou destruindo inimigos – a verde, em especial, é facilmente obtida matando humanos.



## Guia de armas e magias

Confira a seguir a lista completa da evolução de suas armas e magias, contendo os requisitos para cada evolução e todos os movimentos possíveis para facilitar sua consulta ao longo da estratégia.

### Poseidon's Rage

Poseidon dá este poder a Kratos pouco antes da batalha decisiva com a Hydra, no início do game.

#### Evolução

Nível 1

Nível 2

1.650 Scrolls

# Manual do guerreiro

Agora você aprenderá algumas manhas para se tornar um guerreiro de alto nível.

## Combos e classificações

É comum enfrentar batalhas contra múltiplos inimigos simultaneamente e acertá-los continuamente resulta em combos. Quanto mais ataques você realizar ininterruptamente, mais elevado é o combo e a brutalidade, o que resulta no ganho extra da essência Scroll. Confira as classificações que você pode obter dependendo da quantidade de hits de seu combo (cada uma rende mais Scrolls):

Combo	Classificação
10 hits	Vicious
11 a 20 hits	Gory
21 a 40 hits	Savage / Inhuman
41 a 100 hits	Bloodthirsty / Relentless / Merciless
101 a 200 hits	Pitiless / Tyrannical / Immortal
201 a 300 hits	Ferocious / Godly
301 a 400 hits	Omnipotent / Olympic
401 a 500 hits	All Powerful / Herculean
501 a 1000 hits	Supreme / Unearthly / Impossible

Além das classificações dos combos normais, há também alguns títulos especiais que dependem de outros fatores para serem obtidos:

Classificação	Condição
Ruthless Kill	Matar o inimigo usando um agarrão comum
Brutal Kill	Matar o inimigo com os botões que aparecem sobre eles quando enfraquecidos
Mutilation	Matar o inimigo com a Blade of Artemis
Ruined	Petrificar um inimigo no ar com o Medusa's Gaze para que ele caia e se despedace
Crushed	Matar o inimigo petrificado pelo Medusa's Gaze

## Aumentando os combos

Para realizar um grande combo, o primeiro fundamento é não permitir intervalos entre os ataques, ou a contagem será zerada. Se um inimigo for derrubado, continue atacando. Se ele morrer, vise imediatamente o alvo mais próximo e siga assim para o contador não parar. Há uma pequena tolerância para você continuar atacando, mas um intervalo um pouco maior vai arruinar o combo.

Da mesma forma, você não deve ser golpeado por inimigos no meio de um combo, ou a contagem de acertos será interrompida. Para evitar isso, há algumas alternativas disponíveis. Em primeiro lugar, fique atento ao que acontece à sua volta e perceba o momento em que um inimigo irá atacá-lo. Neste instante, você pode realizar uma defesa comum, ou um Hades Reverse, ou mesmo fazer uma esquivada rolando. Qualquer uma dessas três ações resulta numa tolerância um pouco maior na continuidade do contador, ou seja, o intervalo para você continuar o combo entre o último e o próximo golpe é um pouco maior quando você é obrigado a realizar uma ação defensiva. Resumindo: bata, bata, bata, defenda, bata, bata, bata, esquive, bata, bata, bata e continue batendo!

## Zeus' Fury

Você obtém este poder de Zeus quando estiver explorando a área Rooftops of Athens.

### Evolução

Nível 1

Nível 2

750 Scrolls

## Gorgons

Estas criaturas são rápidas nos ataques, contra-ataques e manobras evasivas. O melhor recurso para acabar com elas são combos leves e ficar atento para o momento certo para usar um Hades Reverse — geralmente o combo é: ■, ■, L1. Como este tipo de inimigo não pode ser lançado para o ar



com golpes normais, se você conseguir aplicar um Plume of Prometheus, ele queirá no chão e, durante o pequeno instante em que ele estiver no ar, você deverá agarrar e arremessá-lo contra o chão. Alternativamente, a combinação Apollo's Ascension + Apollo's Offense também é eficiente. Mas isso não é tudo, o grande trunfo deste inimigo está em tentar petrificá-lo por alguns instantes e quebrá-lo com ataques. Quando ele usar seu olhar petrificante, evite ficar muito tempo na direção do ataque. Neste momento, as manobras evasivas são a melhor opção — não pule e tente atacar do ar, pois se você for petrificado, se quebrará ao cair no chão. Por fim., quando este inimigo estiver fraco, comandos de ação aparecerão sobre ele. Uma vez que iniciar um Brutal Kill, basta girar a alavanca analógica esquerda conforme for solicitado, mas seja breve, pois, se demorar ou errar o movimento, receberá um contra-ataque.

## Wraiths

São inimigos perigosos, principalmente quando aparecem em grupos. Você estará sujeito a receber combos destes inimigos, por isso usar manobras evasivas é a melhor opção (ou então arriscar um Hades Reverse no momento exato). Mas lembre-se: ataques de Wraiths, além de causar um bom dano, podem deixar Kratos atordoado e vulnerável por alguns instantes. A melhor maneira de acabar com eles são os agarrões mortais e bastante eficazes.



## Movimentos

Nível	Movimento	Comando
Nível 1	Zeus' Fury	Segure L2, direção, ■
Nível 1	Zeus' Fury (Air)	L2 (no ar)
Nível 2	Might of Zeus	Segure L2, ▲ (segure)

## Blade of Artemis

Arma mágica obtida durante a exploração da área Rings of Pandora. Você pode usar esta arma toda vez que quiser, bastando apertar L1 + R1 para fundir as armas Blade of Chaos - para desfazer a fusão, repita o comando. A Blade of Artemis possui um poder de ataque mais elevado, além de causar dano crítico capaz de derrubar certos inimigos com facilidade.

## Evolução

Nível 1	-
Nível 2	3750 Scrolls
Nível 3	10000 Scrolls

## Movimentos

Nível	Movimento	Comando
Nível 1	Wrath of Artemis	Segure L1, ✖
Nível 1	Revenge of Artemis	Segure L1, ■
Nível 1	Ascension of Artemis	Segure L1, ▲
Nível 1	Retribution of Artemis	Segure L1, ●

## Army of Hades

Você obtém este poder após derrotar o Minotaur. Apesar de gastar muito MP, Kratos evocará três espíritos guerreiros que atacarão continuamente os inimigos na tela por um certo tempo - causando grandes danos e aumentando os hits.

## Evolução

Nível 1	-
Nível 2	4500 Scrolls
Nível 3	10000 Scrolls

## Movimentos

Nível	Movimento	Comando
Nível 1	Army of Hades	L2
Nível 1	Army of Hades (Air)	L2 (no ar)

## Legionnaires

Estes soldados mortos-vivos geralmente atacam em grupos de quatro.

Um combo é suficiente para acabar com eles, ou então agarrar um e finalizar com ■ para acertar os demais. Contra inimigos individuais, golpes como o Apollo's Ascension são muito eficientes. Obs.: atenção com estes inimigos, eles costumam atacar sem demonstrar sua ação, por isso, esteja sempre pronto para movimentos evasivos.

## Harpies

Os primeiros inimigos alados do game são fáceis de se derrotar: bastam agarrões ou mesmo combos leves. Só fique atento para quando elas gritarem, pois farão um círculo de fogo no chão e tentarão levá-lo até você - esquivar-se ou ataque para detê-las. Por volta da metade do game, as Harpies se tornarão mais fortes e resistentes, além de fazerem investidas com frequência (nessa hora, um Hades Reverse é bem vindo), mas ainda assim combos simples serão suficientes para vencê-las. No ar, arrisque fazer um Cyclone of Chaos, já que ele acerta uma área de 360°.



## Minotaurs

Possuem uma grande resistência e ótima defesa, além de força nos ataques. Combos convencionais não são muito eficientes; use a tática dos Minotaurs: defenda os ataques e cancele num Hades Reverse ou espere o combo acabar, para contra-atacar. Alternativamente, você pode usar uma manobra evasiva - de preferência para o lado oposto do ataque do Minotaur, então cancele com um Apollo's Ascension. Se o movimento acertar o inimigo, ele será lançado para o ar e você poderá agarrá-lo no momento seguinte, ou então aproveitar que ele está no chão e executar um Plume of Prometheus. Por fim, quando este inimigo estiver fraco, um comando de ação aparecerá sobre ele, ou seja, basta usar o ● perto dele e apertar repetidamente para iniciar um Brutal Kill. O método será o mesmo para as novas versões, ainda mais fortes e resistentes, destes inimigos que surgirão no futuro. Obs.: se quiser ganhar mais essência Scroll, acabe com este inimigo usando combos em lugar dos comandos de ação.



## Cyclopes

Assim como os Minotaurs, estes inimigo têm grande resistência física e alto poder de defesa. Para completar, não podem ser lançados para o ar e seus ataques não podem ser defendidos, apenas desviados. Quando iniciar um combo contra eles, re-

Estas criaturas lutam como as Gorgons, entretanto não podem ser lançadas ao ar para aumentar seus combos. As Sirens são muito rápidas no contra-ataque e imprevisíveis neste momento, então mantenha distância e use ■, L1 para aumentar suas chances de defesa. Alternativamente, pular e usar combos leves é uma boa opção. Quando elas lançarem bolas de energia, você pode esquivar no último instante ou apenas defender.

## Cerberus Dogs

Inicialmente, você enfrenta a versão filhote dessas criaturas, então seja breve com agarrões contínuos para matá-las rapidamente para evitar que virem adultas - Poseidon's Rage é bem-vindo aqui. Quando adultos, eles ficam com alto poder de defesa e ataque, obrigando você a ataques à longa distância. Lembre-se de estar sempre pronto para manobras evasivas, pois a maioria dos ataques destas criaturas é quase indetectável - desvie principalmente das bolas de fogo. Outro detalhe importante: evite ficar cercado por essas criaturas. Enfim, quando enfraquecer a versão adulta, um comando de ação aparecerá sobre ele, iniciando um eficiente Brutal Kill.

## Centaur

São rápidos e têm diversos ataques de combos, de média e curta distância, que causam um bom dano. Entretanto, são facilmente lançados para o ar e aceitam muitas possibilidades de combos (seja criativo e combine ataques diferentes e contínuos). Mas, por serem muito rápidos, concentre-se na defensiva. A melhor maneira de lançar estes inimigos para o ar é com um Achilles Flip ou um Plume of Prometheus. Quando o inimigo estiver no ar, use o agarrão para puxá-lo de encontro ao chão e imediatamente execute outro combo. Quando estiver fraco, um comando de ação aparecerá sobre ele (primeiro para lançá-lo contra o chão, depois para um Brutal Kill).

São extremamente rápidos por serem pequenos, além de ótimos alvos para combos contínuos que podem atordoa-los por alguns instantes. São também extremamente fracos contra combos aéreos, mas ótimos nos contra-ataques e combos variáveis, que podem deixá-lo sem reação. Então, ataques diretos são bem equilibrados com Hades Reverse ou apenas defesa contínua. Uma vantagem sobre os Satyrs é que você pode agarrá-los sempre que quiser, então fique apertando ● rapidamente para medir forças com eles e, ganhando, derrubá-los com um pouco de dano. ✖

## Satyrs

São extremamente rápidos por serem pequenos, além de ótimos alvos para combos contínuos que podem atordoa-los por alguns instantes. São também extremamente fracos contra combos aéreos, mas ótimos nos contra-ataques e combos variáveis, que podem deixá-lo sem reação. Então, ataques diretos são bem equilibrados com Hades Reverse ou apenas defesa contínua. Uma vantagem sobre os Satyrs é que você pode agarrá-los sempre que quiser, então fique apertando ● rapidamente para medir forças com eles e, ganhando, derrubá-los com um pouco de dano. ✖

# Comandos

Avançar analógica esquerda	Controlar personagem
Avançar analógica direita	Rolar / Esquivar
↑	Selecionar magia
←	Army of Hades
	Selecionar magia
↓	Medusa's Gaze
→	Selecionar magia Zeus' Fury
	Selecionar magia
■	Poseidon's Rage
▲	Ataque fraco
✳	Ataque forte / super salto (*)
●	Salto / salto duplo (aperte ✳ duas vezes)
L1	Agarrão / ataque extra
L2	Defesa
R1	Usar magia
R2	Ombreira
	Ação / interação com ambiente
R2 + ✳	Chutar objetos que podem ser movidos (**)
Select	Pausar / Menu de opções
Start	Menu de jogo

\*Obs.: para realizar o super salto, basta manter triângulo pressionado após realizar um ataque.

\*\*Obs.: alguns objetos do game podem ser movidos se você apertar e manter R2 pressionado quando aparecer a indicação na tela. Se manter X pressionado, Kratos concentrará a força do empurrão no objeto.

## Deslocando-se rapidamente

Kratos é lento correndo normalmente, entretanto, você pode cruzar grandes áreas rapidamente usando a avançada analógica direita para rolar na direção desejada, e cancelando a recuperação final do movimento com um Hermes Rush (R1). Repetindo esta manha diversas vezes, você cruzará as distâncias três vezes mais rápido que o normal.

## Escaladas rápidas

Quando tiver de escalar paredes ou ramificações, você pode subir ou se mover para os lados de forma mais rápida. Basta apertar o ✳ + a direção desejada. Só não funciona para descer ou enquanto estiver em escadas.

## Blade of Chaos

São as armas iniciais de Kratos, dadas a ele por Ares, o Deus da Guerra. Estas duas armas funcionam como chicotes, o que permite diferentes formas de ataques sequenciais e multidirecionais a longa distância.

### Evolução

Nível 1	—
Nível 2	2250 Scrolls
Nível 3	3750 Scrolls
Nível 4	9000 Scrolls
Nível 5	Máximo

### Movimentos

Requer	Movimento	Comando
Nível 1	Icarus Lift	✳, ✳
Nível 1	Ascension	Segure ▲
Nível 1	Orion's Harpoon	●
Nível 1	Hades Reverse	R1 (antes do inimigo acertá-lo)
Nível 1	Plume of Prometheus	■, ▲, ▲
Nível 2	Apollo's Ascension	Segure L1, ✳
Nível 2	Apollo's Offense (Air)	Segure L1, ✳ (no ar)
Nível 2	Hermes Rush	R1
Nível 2	Hermes Stomp (Air)	R1 (no ar)
Nível 2	Cyclone of Chaos	Segure L1, ■
Nível 2	Cyclone of Chaos (Air)	Segure L1, ■ (no ar)
Nível 3	Spirit of Hercules	▲, ▲, ▲
Nível 3	Valor of Hercules	▲, ▲, ■
Nível 3	Hades Revenge	■, ▲ ou R1 após o Hades Reverse
Nível 4	Rising Helios	Segure L1, ▲
Nível 4	Falling Helios (Air)	Segure L1, ▲ (no ar)
Nível 4	Hermes Fury	R1, R1, R1
Nível 4	Achilles' Flip	Avança analógica direita, ✳
Nível 5	Lance of the Furies	Segure L1, ●
Nível 5	Lance of the Furies (Air)	Segure L1, ● (no ar)
Nível 5	Might of Hercules	■, ■ (segure)



### Movimentos

Nível	Movimento	Comando
Nível 1	Poseidon's Rage	L2
Nível 1	Poseidon's Rage (Air)	L2 (no ar)
Nível 2	Wrath of Poseidon	L2, ● repetidamente



## Rage of the Gods

Logo que Kratos alcança o nível 2 das Blades of Chaos, ele poderá ativar o God Mode, que o torna mais rápido e poderoso. Para usar este poder, o Rage Meter (mostrado no canto inferior direito) deve estar cheio (basta ir matando inimigos). Quando ativar o God Mode

com L3 + R3, ele não pode ser desativado e Kratos só volta ao normal quando o Rage Meter se esvaziar. Como esta habilidade está ligada à arma Blades of Chaos, o nível 4 desta rende um novo ataque e os demais níveis aumentam o poder de ataque durante o God Mode.

### Movimentos

Nível	Movimento	Comando
Nível 1	God Mode Activate	L3 + R3
Nível 4	Tempest of the Fates	■, ■ (segure)

## Medusa's Gaze

Este poder é obtido após derrotar Medusa, permitindo usar sua cabeça para petrificar os inimigos e quebrá-los para vencer facilmente.

### Evolução

Nível 1	—
Nível 2	3000 Scrolls
Nível 3	7500 Scrolls

### Movimentos

Nível	Movimento	Comando
Nível 1	Gorgon Torrent	Segure L2, ■ (segure e direcione)
Nível 2	Gorgon Flash	Segure L2, ▲
Nível 2	Gorgon Flash (Air)	L2 (no ar)
Nível 3	Gorgon Rage	Segure L2, ● (segure)