

A MAIS COMPLETA COBERTURA DA
59 games de PlayStation 2 • 36 títulos para PSP

SuperDicas

22 PÁGINAS DE NOVIDADES

3

PlayStation

**RESIDENT
EVIL 4** PS2

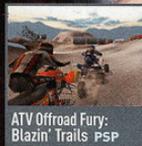
TÃO BONITO
QUANTO O
ORIGINAL?

Analisamos
as primeiras
imagens e
conversamos
com o produtor
para descobrir
mais segredos

Entrevistas

- Castlevania: Curse of Darkness PS2
- beatmania PS2
- Midnight Club 3: DUB Edition PS2

25 Reviews
PS1, PS2 e PSP



#23 R\$ 4,90

ISSN 1674-5873



9 977167 958700

Faça seu financiamento sem sair de casa!

ligue para



Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso ao nosso super financiamento em até 12 vezes e leve para casa estes super lançamentos:*



Midnight Club 3
Dub Edition



Dragon Ball Z
Sagas



Area 51



Resident Evil
Outbreak File 2



Gran Turismo 4



NBA Street
V3



Tekken 5



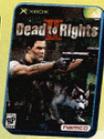
Shadow of Rome



Fifa Street



Doom 3



Dead to Rights
II



Fight Night
Round 2



Winning Eleven 8



Constantine



Star Fox
Assault



Resident Evil 4



Donkey Kong
Jungle Beat



Mario Party 6



PSP

venha conhecer



Nintendo DS

compre já o seu

aceitamos os cartões:



todas mercadorias podem ser parceladas em até 3x sem juros no cartão



Promoção PS2
Apenas
R\$ 750,00



Metal Gear Acid



NFS Underground Rivals



Spider-Man 2



Darkstalkers Chronicle



Rengoku



Tony Hawk's Underground Remix



Legend of Zelda The Minish Cap



Mario Party Advance



Wario Ware Twisted



Kingdom Hearts Chain of Memories



Super Mario 64 DS



Wario Ware Touched!



Rayman DS



Robots



Pokémon Dash



Yoshi Touch & Go



The Urbz Sims in the City



Super Lançamento GBA Pokémon Emerald Version

* Cadastro sujeito a aprovação. Financiamento em até 12 x no cheque ou carnê através da financiadora Loango

** Console original, sem modificação. Imagens ilustrativas



www.ssgames.com.br

Vd. Sta Ifigênia, n 70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
3228 7679 / 3328 6802 / 3313 8449

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

A maior festa do mundo

A edição passada foi apenas a ponta do gigantesco iceberg que você agora tem em mãos. Para fazer a melhor cobertura do mais importante evento de games do mundo, levamos uma equipe de seis integrantes para Los Angeles. Eu fiz parte desse time de desbravadores, em minha primeira e inesquecível visita ao gigantesco espetáculo. Visitamos cada estande, fortalecemos contatos com produtoras, entrevistamos profissionais da indústria, jogamos muitos games e assistimos a diversas exibições (algumas restritas a alguns poucos privilegiados) para trazer a você essa cobertura completa, robusta, bjuada, encorpada, volumosa, pronunciada e quantos mais adjetivos você conseguir agregar para alcançar a classificação "definitiva". E é isso o que buscamos fazer: um guia compreensivo e completo de tudo o que rolou de importante neste evento que decide o futuro dos games. Com a propriedade de quem testemunhou e participou desse acontecimento, apresentamos a você a ambição da Sony para a próxima geração: o PLAYSTATION 3, que superou todas as

expectativas depositadas em Ken Kutaragi e sua equipe. A atual genealogia da família PlayStation também mostrou pleno vigor na E3 2005, rendendo dez páginas de previews para PS2 e mais cinco com títulos de PSP. É claro que, paralelamente a esse esforço conjunto pró-E3, nós continuamos nossa rotineira missão de confeccionar conteúdo de qualidade e relevância na forma de notícias, detonados, dicas, reviews e nossa área de utilidade pública que é o SDP-mail. Se bem que "rotina" é um termo impreciso para descrever nossa produção em constante mutação. Sem dúvida alguma é, para nós, uma edição histórica na ainda breve vida da SDP. Será para você também? Mergulhe em nossas páginas, alimente seu cérebro com informações gamísticas selecionadas e escreva pra gente contando suas impressões. Estarei esperando.

Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br



Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 28 de julho

- 6 PSNEWS**
Seleção brasileira não pode ficar sem Winning Eleven!
- 8 LANÇAMENTOS**
Acompanhe todos os próximos games para PS2 e PSP.
- 9 ESPECIAL E3: PLAYSTATION 3**
O mais poderoso equipamento doméstico já criado.
- 18 ESPECIAL E3: PLAYSTATION 2**
10 páginas com 59 títulos que você vai curtir no 128 bits.
- 28 ESPECIAL E3: PSP**
36 games portáteis que abalarão o evento.
- 33 HARDWARE**
Dynamac oferece joystick popular para PlayStation 2.
- 36 ESTRATÉGIA: FINAL FANTASY TACTICS**
Primeira parte do especial sobre a obra-prima da Square.
- 40 ONLINE STATION**
Um mundo de variedades sobre a jogatina em rede.
- 42 SDP-MAIL**
O espaço todo seu: pergunte, sugira, elogie, critique.

- 45 ARENA**
Prove que você é bom no PS1 e PS2 e fature prêmios.
- 46 SUPERDICAS**
Tá difícil? Uma dizizinha não vai fazer mal algum.
- 52 REVIEWS**
Análises dos lançamentos, com selos supertransados.
- 58 RETROREVIEWS**
Games do 32-bit analisados. E viva o PSONE!
- 60 ENTREVISTA**
Um bate-papo sobre Castlevania: Curse of Darkness.
- 61 ENTREVISTA**
Conversa sobre a musicalidade de beatmania.
- 62 ENTREVISTA**
Discutimos os carros e a velocidade de Midnight Club 3.



CONSELHO EXECUTIVO
André Forastieri
Cristiane Monti
Regério de Campos



PlayStation

REDIÇÃO

Coordenador Editorial Marcelo Barbão
Editor Fabio Santana
Editor Assistente Rodrigo Guerra
Chefe de Arte Maria Ivá
Designer Kelvos Frank

COLABORADORES

André Lima, André Luiz Varajão, Daniel Nicuensehuizen, Eduardo Trivella, Eric Araki, Henrique Sampaio, Jefferson Rays, Orlando Ortiz, Pablo Miyazawa, Quem Voo Moo, Rafael Silva, Renato Pelizzari, Roberto Baitins, Théo Azevedo *(Reviews)*; Anderson Nogueira, Homero Lenital *(Tutor)*; Camila Douvado *(Reviews)*

PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti
Secretária Gráfica William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

Coordenador Alexandre Cardoso da Silva
Especialista em Tratamento de Imagens Edilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscilla Santos
Coordenadores de Produção Alberto Voipa, André Braga

WEB

Coordenador de Conteúdo Otáir Braz Junior
Webmaster Fernando Nogueira
Programadora Letícia Tutsch

COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE

Gerente de Negócios e Publicidade Luciana Escobar
Executivos de Vendas Garcia Lemos, Rafael Ferreira
Contato Comercial Isaac Guedes
Tel.: (11) 3346-4075
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS

Executivo de Vendas Dirlei Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação Apareço Gonçalves

MARKETING

Gerente de Produto André Fozze
Assistente de Produto Eduardo Dias
Gerente de Marketing / Produto Decio Duran
Coordenador de Comunicação Luciano Andrade

ADMINISTRAÇÃO

Diretor Administrativo-Financeiro Celso Pedroso Leite
Gerente Financeiro Selange Reis
Gerente de Recursos Humanos Sildeu Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnica André Jaccan

SuperDicas PlayStation, edição 23, julho de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

ATENDIMENTO AO LEITOR

Anil Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Número atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações, etc.,
fone: (11) 3346-4191, fax: (11) 3346-6078,
ou e-mail: atendimento@conradeditora.com.br

REDIÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:

Rua Simão Dias do Fonseca, 93 Aclimação - São Paulo/SP
CEP: 01539-020
Fone: (11) 3346-4088 Fax: (11) 3346-4078
www.conradeditora.com.br

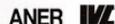
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Fone: (11) 3346-4191
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



SENHA

SUA REVISTA CONTINUA NA INTERNET!

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: WESKER

Válida de 30/06/05 a 18/08/05

Conteúdo online deste mês

- ATELIER IRIS: ETERNAL MANA (PS2): detonado completo.
- COLD WINTER (PS2): detonado com história.
- DIGIMON WORLD 4 (PS2): detonado completo.
- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT (PS2): detonado completo.

No ar a partir de 30/06/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.

PLAYSTATION

Assistência Técnica Especializada
Vendas de Peças e Acessórios

III NIDI

Desde 1992

► Conserto: 6 meses de garantia

► Destramento: 1 ano de garantia



Limpeza da lente gratuita



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



Metal Gear domina as florestas de Ape Escape 3

Neste game, você vai controlar PipoSnake, um macaco que possui habilidades parecidas com as de Solid Snake. Este "agente secreto" foi convocado pelas forças armadas para uma missão super perigosa.

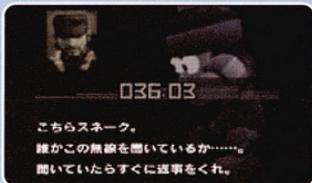
Um grupo de macacos-terroristas roubaram Mesaru Gear, a arma mais poderosa do mundo animal (sarü significa macaco, em japonês), estes simios exigem que o governo pague a quantia de 10 bilhões de bananas em menos de 72 horas, caso contrário eles usarão a arma e todo seu potencial bélico contra a vida animal.

A missão de PipoSnake é entrar em território inimigo e destruir a máquina. Para tanto, ele terá em seu

arsenal diversas "armas" que o ajudarão a enfrentar os soldados inimigos, desde uma pistola de bananas tranquilizantes até bombas de casca de bananas. O macaco-espião contará com a ajuda de algumas

pessoas conhecidas, como Roy Campbell e Solid Snake (ambos de Metal Gear Solid) e poderá se comunicar com eles usando o dispositivo CODEC. Assim como em Metal Gear, PipoSnake terá que evitar o confronto direto e usar ação furtiva para passar despercebido por seus oponentes. Caso seja visto, os soldados inimigos vão chamar reforços e tentarão deter Pipo com todas as suas forças e armas malucas.

Parece estranho, mas é verdade. Ape Escape 3 terá um toque de espionagem em um de seus minijogos, Mesaru Gear Solid: Snake Escape



Vem aí Winning Eleven 9

Data de lançamento confirmada e mais novidades

Winning Eleven 9 já tem data de lançamento confirmada: dia 4 de agosto, no Japão. Uma das exclusividades para a versão oriental é um novo modo de jogo: o Nippon Challenge Go for 2006. Neste modo, seu objetivo será classificar o Japão para a Copa do Mundo de 2006 e terá opções únicas para melhorar os atletas.

Outra novidade é que o clima pode afetar a partida de forma drástica, influenciando a física em campo e o visual dos jogadores. As partidas podem acontecer em tempos tão frios que poderá nevar e, com isso, você poderá ver nuvens de vapor da respiração dos

jogadores. O modo online também estará presente, mas desta vez, a estrutura dos servidores estará melhor. Isso significa que as partidas terão menos lags (atrasos). Além disso, você poderá montar a sua própria escalação de jogadores, fazendo com que as disputas fiquem ainda mais acirradas.

Na Europa, Pro Evolution Soccer 5 (nome do game no Velho Continente) chegará às prateleiras em outubro. Só que os europeus vão dar mais pulos de alegria, pois o jogo estará disponível tanto para o PlayStation 2 quanto para o PSP.



Se Winning Eleven 8 já é assim, imagine como vai ficar o novo game.

Grand Theft Auto 3: polêmica no Japão

GTA 3 está passando por maus bocados no Japão. É que a província de Kanagawa proibiu a venda e a locação do game Grand Theft Auto 3 para menores de 18 anos. O jogo recebeu a classificação "Prejudicial" devido ao seu conteúdo violento. Com isso, GTA 3 deverá ser exposto em local separado e fora do alcance de menores. A Capcom distribuiu o jogo no Japão e declarou em seu site que concorda com medidas de proteção, mas que o governo de Kanagawa está abusando de seu poder, pois já existe o CERO – órgão que classifica os games no Japão – e o selo de GTA 3 indica explicitamente que o jogo é destinado para pessoas maiores de 18 anos. A distribuidora afirma que a lei restringe a liberdade de expressão, mas trabalhará em conjunto com o CERO para que as medidas necessárias sejam tomadas.



GTA 3: só para maiores de 18 anos

- Ken Kutaragi afirmou em entrevista à Jiji Press, uma agência de notícias do Japão, que a Sony já liberou vários kits de desenvolvimento do PlayStation 3 para várias softhouses, mas esta quantidade de kits ainda não é suficiente para atender a demanda dos desenvolvedores de jogos.

- A Atari anunciou que James Caparó (ex-presidente e chefe de produções) se desligou da empresa. Com isso, Bruno Bonnell, que produziu a série Driver e é o atual presidente do conselho da companhia, assume o cargo até que os acionistas decidam quem irá ocupar esta cadeira.

- Está disponível para download a nova atualização do sistema do PSP que converte o firmware para a versão 1.52. Depois de instalar o update, seu aparelho estará mais seguro e, além disso, um novo item estará acessível no menu XMB, o de configurações para UMD Music. Você pode tirar todas as suas dúvidas de como fazer uma atualização do sistema do PSP lendo a edição #22 da SuperDicas PlayStation.

- A Ubisoft anunciou a abertura de um novo estúdio de desenvolvimento de jogos no Canadá, batizado de UbiSoft Quebec. A softhouse está localizada em Saint-Roch e será comandada por Nicolas Rioux, que trabalhou no estúdio de Montreal. Rioux tem em seu currículo produções da série Prince of Persia e de alguns jogos do selo Tom Clancy.

- Nos dias 30 e 31 de julho será realizado o evento Square Enix Party 2005 em Tóquio, no Japão. O intuito desta festa é mostrar ao público os jogos que a companhia está desenvolvendo como World of Mana, Final Fantasy XII e Kingdom Hearts 2. Todos estes jogos estarão em demos jogáveis, para o deleite dos jogadores japoneses. Tudo isso por uma módica quantia de 1.000 ienes (algo em torno dos US\$ 15).

- Começaram os trabalhos para a produção de mais dois filmes baseados no game Resident Evil. O terceiro longa, intitulado AfterLife, terá Milla Jovovich novamente no papel principal e será baseado em um roteiro escrito por Paul Anderson. O filme tem como cenário o deserto americano. A estreia está prevista para 2006. O quarto episódio da série está em fase de pré-produção e a única informação disponível é que será ambientado na cidade de Tóquio.

- Filme baseado no jogo Hitman já está em fase de produção, o ator escalado para fazer o papel do agente careca é Vin Diesel. ☒

Jogadores como Ronaldinho Gaúcho não conseguem ficar sem tirar uma pelada em WE.



Videogame gera crise entre CBF e organização

"Os jogadores da seleção brasileira de futebol não conseguem ficar longe de Winning Eleven", foi o que noticiou o jornal alemão Bild no dia 14 de junho. O time do Brasil está



na Europa para participar da Copa das Confederações, na Alemanha. Segundo a publicação, os jogadores do Brasil reclamaram de uma série de problemas do hotel em que estão hospedados, o Schotshotel. Um dos motivos para a insatisfação é que o hotel não tinha o PlayStation 2 para que os jogadores se divertissem em uma pelada virtual. Tudo foi resolvido no dia seguinte, quando a CBF comprou dois PS2 e o game Pro Evolution Soccer 4 para que os jogadores pudessem se divertir na concentração.

PSP americano é barrado na Inglaterra

A Sony europeia tomou medidas judiciais para impedir a venda de PSP importados na Inglaterra. Acontece que o portátil só será lançado na Europa em setembro. A companhia alega que a importação paralela é ilegal e não concorda com este tipo de comércio. Isso fez com que várias lojas interrompessem a venda do produto importado, que era comercializado com ágio.

A Electric Bird Land, uma das lojas afetadas pelo embargo, argumentou que a Sony não registrou a marca PSP na Inglaterra e que ela pertence à empresa Owtanet. Segundo Dan Morell, diretor executivo da Electric Bird Land, a loja apenas está fazendo o que a Sony não fez até agora: "...Atender a demanda de um produto que os consumidores querem agora".

ANÇAMES DA PRÓXIMA ONDA



Acompanhe as datas de 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.

Vem RPG imperdível por aí: Radiata Stories, da Square Enix, desenvolvido pela tri-Ace, chega aos EUA em agosto.

PS2

Estados Unidos

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Killer 7	Capcom	Ação	06
Charlie & the Chocolate Factory	Take 2 Interactive	Aventura	11
NCAA Football 2006	Electronic Arts	Esporte	11
FlatOut	Bugbear	Corrida	12
Fullmetal Alchemist 2: Curse of the Crimson Elixir	Square Enix	RPG/Ação	12
Flipside	Capcom	Ficção	13
Colossus: Road to Freedom	Koei	RPG/Ação	19
Delta Force: Black Hawk Down	Neovologic	Ação	19
Jackie Chan Adventures	Hip Games	Luta	19
Graffiti Kingdom	Het B USA	Ação	26
Maka Kingdom: Chronicles of the Sacred Tone	NIS America	RPG/Estratégia	26
BFG Maker 3	Apetec	RPG	26

AGOSTO

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Commandos Strike Force	Edios	Tiro em 1ª pessoa	01
D.I.C.E.	Bandai	Ação	01
Inuyasha: Feudal Combat	Bandai	Luta	01
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	Bandai	Tiro	01
Namco Museum 20th Anniversary Arcade Collection	Namco	Vários	01
Zatch Bell	Bandai	Luta	01
Madden NFL 2006	Electronic Arts	Esporte	08
Armored Core: Nine Breaker	Agronic	Simulador	11
25 to Life	Capcom	Tiro em 1ª pessoa	15
EyeToy: Chat	SCIA	Comunicação	16
EyeToy: Play 2	SCIA	Vários	16
NHL 2006	Electronic Arts	Esporte	16
Juarez	Majesco	Ação	23
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus	RPG	23
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Vivendi Universal	Ação	23
Rafalito Stories	Square Enix	RPG	26
Genji: Dawn of the Samurai	SCIA	Ação	30
NASCAR 2006: Chase for the Cup	Electronic Arts	Corrida	30

Japão

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Eido Mono	Globet A	Simulador	07
Konan: Breath Sais: The New Breakout	Entertainment SCEI	Aventura	07
Lego Star Wars	Eidos Interactive	Ação	07
Mina Daisuki: Katamarí Damacy	Namco	Puzzle	07
Musashi: In-Blade Master	Square Enix	RPG	07
HPB Baseball 2005	Electronic Arts	Esporte	07
Sakura: Kissen IV	Sega	RPG/Simulador	07
Saraba Itehishi Hito Yo Sararu no Fuskin Remix	Princess Soft	Aventura	07
Star Wars Episode III: Sith in the Shadows	Electronic Arts	Ação	09
Gui-Si ~J-Super Robot Taisen Alpha: Shouen no Ginga e	Banpresto	Estratégia	14
Garajudo Breakdown: Jikyuu Powerful Pro Yakyuu 12	ESP Software	Luta	14
Kessen Peach-Suit Koshichuuten	Namco	Esporte	14
Oinimesha 3	Sega	Tabuleiro	14
Puchi Capter 2	Taito	Simulador	14
Sara Get You 3	SCEI	Ação	14
#1-1000 Max 2005: Sekai Oji-Dei Ho Michi	DB Publisher	Luta	16
Boukoku no Aegis 2005: Winning Gunner	Koei	Simulador	21
FIFA Street	Electronic Arts	Esporte	21

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Hagaren no Renjinjutsushi 3: Kami wo Tsugu Shouju	Square Enix	RPG	21
Mushimimama	Taito	Tiro	21
Namco 50th Anniversary: Namco Collection	Namco	Variadas	21
Ortaichi Gessen Zoku Sono 1: Scramble	Hamster	Tiro	21
Ortaichi Gessen Zoku Sono 2: Crazy Climber	Hamster	Ação	21
Ortaichi Gessen Zoku Sono 3: Karate Michi	Hamster	Ação	21
Ortaichi Gessen Zoku Sono 4: Time Pilot	Hamster	Tiro	21
Ortaichi Gessen Zoku Sono 5: Moon Cresta	Hamster	Tiro	21
Ortaichi Gessen Zoku Sono 6: Sonic Wings	Hamster	Tiro	21
Pop'n Music 11	Konami	Musical	21
Realize: Panorama Luminary	Interchannel	Aventura	21
School Rumble: New Musume wa Sodatsu Sekai Sakuyou Gimsui Igo 6	Magnolia	Tabuleiro	21
Sengoku Basara	Capcom	Ação	21
Shin'en Makai: Generation Of Chars V	Idea Factory	RPG	21
Shantam	Atari Japan	Corrida	21
Train Simulator: Keisei - Toei - Keikyuu	Kid	Aventura	28
Fuji Mai: Eien no Onnai Kaido: Tsuge no Desetsu	Genki	Corrida	28
Mahou Sensei Negima! 2: Jikanme Pachislot Winning Post	Koei	Tabuleiro	28
Psycho Yakuwam Te wo Tsukuroou 3	Sega	Simulador	28
Shadow Hearts	Avance	RPG	28
Simple 2000 Series Vol. 81: The Chikyuu Bousen 2	DB Publisher	Ação	28
Simple 2000 Series Vol. 82: The Kong Fu	DB Publisher	Ação	28
Simple 2000 Series Vol. 83: The Kenchuu Saishuu	DB Publisher	Estratégia	28
SNK Six Panic Vol. 1	SNK Playmore	Tabuleiro	28
SuperLite 2000 Series - Memories Off: Sorekara	Success	Aventura	28
Taito Memories Vol. 1	Taito	Vários	28
Tinkle Star Sprites: La Fuchi Princess	SNK Playmore	Tiro	28
Zens: Nozomi no Sei	Tecmo	Horrer	28
Bakumatsu Roman Geikka no Kenchi (Last Blade) 1 & 2	SNK Playmore	Luta	30
Kesshi 11	Takayo	Ação	30
The King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	Luta	30
Yukikatori: Renovation Version	Iskami	Aventura	30

AGOSTO

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Armored Core: Last Raven	From Software	Ação	04
Bleach: Ebanshiki Tamashii	Hudson	Vários	04
Bonemans Land 3	Hudson	Vários	04
Grandia III	Square Enix	RPG	04
NBA Street 13	Electronic Arts	Esporte	04
Pachinko Ultraevan	Hackberry	Tabuleiro	04
Pachitto Channage Tatsujin 8	Sunrise	Ginga e	04
Shinseki GPX Cyber Formula: Road to the Infinity 2	Interactive	Corrida	04
Simple 2000 Series 2-in-1 Vol. 4: The Bushido & The Sniper 2	DB Publisher	Ação	04
Simple 2000 Series 2-in-1 Vol. 5: The Shooting & The Helicopter	DB Publisher	Tiro	04
Simple 2000 Series Vol. 6A: The King of the Cafe	DB Publisher	Simulador	04
Bonemans Strawberry Cake	DB Publisher	Simulador	04
Summer Night EX Thesis: Yoku no Tobisaba	Banpresto	RPG	04
Taito no Tansuu Tobikkini! Anime Special	Namco	Musical	04

Jogo	Produtora	Gênero	Data
World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Esporte	04
Aoi Umi no Tristia 1	Nippon Ichi	Aventura	11
Nanoka Franka Hatsumei Koubooki	Software	Aventura	11
Ichigo Mashimaru	Media Works	Aventura	11
Medal of Honor: Europa Ryoushuu	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	11
Mobile Suit Gundam Seed Destiny: Generation of C.E.	Bandai	Simulador	11
Sonic Gems Collection	Sega	Ação	11
Zoids Tactics	Tomy	RPG / Estratégia	11
Naruto: Uzumaki Nininden	Bandai	Ação	18
Sega Ages 2500 Series Vol. 18: Dragon Force	Sega	Estratégia	18
Shikigami no Shiro: Manyozaki Gensoukyoku	Kids Station	Aventura	18
Cowboy Bebop	Bandai	Ação	25
Issaihou no Takkyuu	Bandai	Ação	25
Futaba! Koi to Mizugi no Survival	Media Works	Aventura	25
Mirai Shounen Conan	DB Publisher	Ação	25
Ramune: Gouzen-Bin ni Utau Umi	NIS Interchannel	RPG	25
Simple 2000 Series Vol. 85: The Sekai Meshiko Gekijuu Quiz	DB Publisher	Puzzle	25
Taito Memories Vol. 1	Taito	Vários	25
White of Legends	Namco	RPG	25
White Princess the Second	Kid	Aventura	25
Winning Post 7	Koei	Esporte	25

PSP

Estados Unidos

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Codex Arts	Konami	Tiro em 1ª pessoa	19
Star Wars Episode III: Revenge of the Sith	LucasArts	Ação	19

AGOSTO

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Free Running	Edios	Esporte	01
Death Jr	Konami	Ação	16
PuPa/Crisis	Apogee	RPG	23
World Series of Poker	Acclaim	Tabuleiro	23
Virtual Tennis	Sega of America	Esporte	31

Japão

Jogo	Produtora	Gênero	Data
School Rumble: Amaran Jikan Desai!	Bandai	Aventura	07
Star Soldier	Konami	Tiro	21
Tenchi in Moon	SCEI	Ação	21
Dora-dori: Kyujin no Heshi II	Dorazu	Tabuleiro	28
Jitsuwaku Kaidan: Shin Mimi Bakuro - Metro	Metro	Aventura	28
Chapter 1	Songoku Cannon	Tiro	28
Songoku Ace Episode III	Songoku Cannon	Tiro	28
Tenchu: Shinobai Tensei	From Software	Ação	28
Yarudora Portable: Double Cast	SCEI	Aventura	30
Yarudora Portable: Kiseki no Dakimashite	SCEI	Aventura	30
Yarudora Portable: Sappamigita	SCEI	Aventura	30
Yarudora Portable: Yakuwari no Iana	SCEI	Aventura	30

AGOSTO

Jogo	Produtora	Gênero	Data
Rockman Dash	Capcom	RPG	04
Hagane no Bakushijin	Bandai	Ação	04
Synde-Mon 2	Namco	Musical	04
Taiko no Tatsujin Babaruru	SCEI	Puzzle	04
Elgi Hydrium	Bandai	Simulador	11
Kidou Senrei Gundam: Giren no Toban - Zion no Keifu	Hudson	Aventura	11
Pinball	Bandai	Simulador	11
Breath of Fire III	Capcom	RPG	25



O MAIOR ESPETÁCULO DOS GAMES

E3 2005 traz a revelação do PLAYSTATION 3 e centenas de novos games para PS2 e PSP

Por Fabio Santana

Colaboraram Henrique Sampaio e Roberto Bastos

A cada ano, sempre no mês de maio, o mundo do videogame pára. Todas as atenções são voltadas para o mais importante acontecimento dessa indústria, a Electronic Entertainment Expo, ou simplesmente E3, evento aberto apenas para profissionais da área onde todas as empresas de games exibem seus futuros lançamentos e aproveitam a oportunidade para fazerem revelações bombásticas. A décima primeira edição da E3, que aconteceu de 18 a 20 de maio, bateu recordes (vide box), consagrando-se como a maior edição do evento desde 2000 (quando a Sony apresentou o PlayStation 2 pela primeira vez nos EUA).

Tal popularidade tem uma razão: pela primeira vez na história, três novos consoles domésticos foram revelados simultaneamente – o PLAYSTATION 3 da Sony, o Xbox 360 da Microsoft e o Revolution da Nintendo. E a SDP estava lá em Los Angeles (EUA) para cobrir cada novidade, com uma equipe de seis integrantes para não deixar passar um só detalhe. Participamos de todas as coletivas, realizamos diversas entrevistas, assistimos a apresentações fechadas, conferimos trailers e jogamos tudo o que estava disponível durante o espetáculo. O resultado é a completíssima matéria especial que você confere agora.

E3 2005 em números

- 3 dias de evento, que totalizaram...
- 24 horas de espetáculo.
- 70 mil visitantes vindos de...
- 79 países.
- 400 expositores de...
- 87 países.
- 50820 m² de área de exibição em...
- 5 pavilhões.
- Mais de 5000 games exibidos.
- 1000 deles inéditos.
- 80% desses games chegam às lojas até o final do ano.
- 3 novos consoles da próxima geração foram revelados.
- 175 especialistas da indústria participaram de...
- +30 oficinas e mesas-redondas.
- 110 minutos foi a duração da coletiva da Sony.
- +2000 pessoas estiveram no evento que a empresa preparou nos estúdios da Sony Pictures.
- 355 dias entre o final da E3 2005 e o início da E3 2006 (de 10 a 12 de maio de 2006).

Equipe Conrad Editora em números

- 6 profissionais integraram a equipe da Conrad Editora durante...
- 8 dias em Los Angeles, a...
- 9928 km de distância de casa.
- 4 horas era a diferença entre os horários de São Paulo e Los Angeles (que estava em horário de verão).
- 23194 km percorridos entre ida e volta em...
- 4 voos, que duraram um total de...
- 30 horas, sem contar as...
- 3 horas e 25 minutos de espera em...
- 2 conexões.
- Estivemos em
- 6 coletivas de imprensa. Realizamos
- 17 entrevistas. Participamos de
- 11 festas/coquetéis/jantares promovidos pelas empresas de games. Gastamos mais de
- 20 horas de telefone falando pelo Skype. Dormimos cerca de
- 4 horas por noite.



Marcelo Barbão, Fabio Santana e Pablo Miyazawa dentro da coletiva da Sony. Um privilégio para poucos.

© Welcome Chang3

PLAYSTATION 3 traz tecnologia do futuro e promete mudar sensivelmente a maneira como jogamos videogames

Por Fabio Santana

Mais aguardadas do que a própria E3 são as coletivas de imprensa que as três gigantes dos games – Sony, Microsoft e Nintendo – realizam antes da feira. O evento da Sony, sempre um dos mais restritos e concorridos, aconteceu logo na segunda-feira, dia 16 de maio, às 15h, nos estúdios da Sony Pictures.

Um clima de mistério já pairava no ar desde o final de semana que precedeu a coletiva, já que a Sony espalhou por toda Los Angeles cartazes com uma mensagem subliminar: Welcome Chang3 (Bem-vinda, mudança), substituindo a letra “E” da palavra “Change” pelo número “3”, numa clara alusão ao sucessor de seu console doméstico. Isso apenas aumentou a expectativa em torno da coletiva, pois todos sabiam que algo muito importante iria acontecer. Apesar da grande multidão que não conseguiu atravessar os portões de entrada para a coletiva da Sony, nós garantimos três lugares (o meu, do Marcelo Barbão e do Pablo Miyazawa) entre as mais de 2000 pessoas dentro do gigantesco estúdio.

Kaz Hirai, o presidente da Sony Computer Entertainment America (SCEA), deu início à coletiva, que contou com a presença ilustre de Ken Kutaragi,

presidente da Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI); Masayuki Chatani, diretor de tecnologia da SCEI; Jen-Hsun Huang, fundador e presidente da NVIDIA; Tim Sweeney, fundador e presidente da Epic Games; Phil Harrison, vice-presidente executivo da Sony Computer Entertainment Europe (SCEE); Richard Marx, inventor da câmera EyeToy; Larry Probst, presidente da Electronic Arts; Kudo Tsunoda, produtor da série Fight Night; Yoichi Wada, presidente da Square Enix; e mais uma série de ilustres profissionais da indústria de desenvolvimento de games que deram declarações em vídeo. Essa reunião de celebridades passou quase duas horas da coletiva da Sony para revelar ao mundo o console que promete revolucionar não apenas os games, mas a computação: o PLAYSTATION 3.

A força da marca

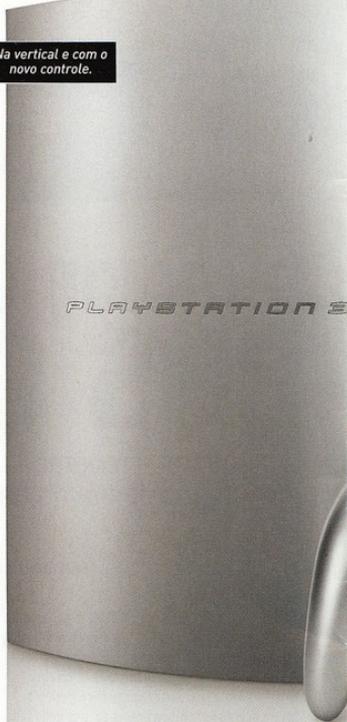
Ao contrário da Nintendo, que adota um novo nome para cada um de seus consoles, a Sony apenas adicionou o número 2 e agora o 3 à já consagrada marca PlayStation – algo que a Microsoft seguiu com seu Xbox 360. Pode parecer falta de originalidade, mas isso tem um motivo.

Vamos praticar um pouco de matemática? 190 milhões de consoles com o nome PlayStation [1 e 2] foram vendidos no mundo todo até hoje, ou seja, o equivalente a 3,19% de nossa atual população de 6 bilhões de pessoas. Supondo uma média de 4 pessoas por lar, 12,66% das famílias em todo o mundo possuem um console PlayStation. Se o membro jogador de cada família falar sobre o console para mais 4 pessoas não repetidas e não-possuidoras de PlayStation fora de casa, já teremos 1,520 bilhão de pessoas, ou seja, mais de 1/4 da população mundial que já tiveram contato com o nome PlayStation direta ou indiretamente. E isso tudo apenas levando em consideração a propaganda boca a boca dos usuários do videogame, sem contar os milhões investidos pela Sony em propaganda para alcançar as pessoas através das mais variadas mídias, e sem contar também os veículos de informação paralelos que trabalham com games, como revistas, sites e programas de TV. Se, com isso, dobrarmos aquela conta ali, teremos metade da população mundial que, no mínimo, já ouviu falar no nome PlayStation. Isso é o que chamamos de marca reconhecida!

Mas se o nome é famoso e deve se repetir, a Sony não pensa o mesmo do logotipo, e este é o primeiro sinal de que a Sony está querendo promover grandes avanços com seu novo console. Agora, a inscrição “PLAYSTATION 3” adota a fonte do logo do filme Spider-Man, da Sony Pictures, para um resultado ao mesmo tempo agressivo e modernizado.

E não estranhe por estar vendo o nome do console todo escrito em letras maiúsculas – PLAYSTATION 3 –, essa é a escrita oficial estabelecida pela Sony, ao contrário de seus predecessores – PlayStation e PlayStation 2. Ken Kutaragi, o pai de toda a família PlayStation, justifica: “Acho que chegamos numa era

Na vertical e com o novo controle.



em que nos perguntamos qual será a próxima estação de jogos [playstation]. Então o PLAYSTATION será “A” estação de jogos. Fizemos isso um pouco por orgulho também”.

Design futurista

O design do console é outro aspecto evolucionista. Apresentado pela primeira vez em múltiplas cores (preta, prata e branca – o PlayStation 2 também teve cores diferentes, mas apenas muito tempo depois de seu lançamento), o console pode ser posicionado na horizontal ou na vertical (conceito introduzido pelo PS2, que foi copiado pelo Xbox 360 e pelo Revolution), com a volta do logo da família PS rotacionável.

Na parte frontal, está o drive de disco (uma fina abertura, sugerindo um drive que puxa os discos, a exemplo dos CD Players de carros) acompanhado dos botões Eject e Power / Reset, além de uma tampa que revela todas as entradas para dispositivos de armazenamento e, na parte da base, as quatro entradas USB. A parte superior é convexa e contém o novo logo “PLAYSTATION 3”. A parte traseira contém a entrada do cabo de alimentação, a chave de força, a saída de áudio digital, a saída A/V convencional, as

Duas gerações na liderança

Os números de vendas de consoles provam que a Sony conseguiu não apenas conquistar o primeiro lugar na indústria dos games logo na sua estreia, como também manteve essa supremacia na geração seguinte. Será que o PLAYSTATION 3 continuará a supremacia da Sony? Confira a quantidade de consoles vendidos em todo o mundo até hoje:

Quinta geração

- PlayStation: 102,49 milhões (sendo 28,15 milhões de PSone)
- Nintendo 64: 32,92 milhões
- Sega Saturn: 14,46 milhões
- 3DO: 1,34 milhão

Sexta geração

- PlayStation 2: 90 milhões (sendo 16,15 milhões de PS2 slim)
- Xbox: 19,9 milhões
- GameCube: 18,5 milhões
- Dreamcast: 11 milhões



duas saídas HDMI, a entrada de rede, as duas saídas de rede e duas entradas USB. Um mistério ainda é a localização do compartimento para o HDD removível de 2,5 polegadas – é certo que o disco rígido não virá embutido, podendo ser comprado posteriormente, aparentemente nos tamanhos de 80 e 120 GB. Guardar todos os componentes de alta tecnologia que dão vida ao PLAYSTATION 3 não é tarefa fácil (muito menos refrigerar tão poderosos processadores), então, o console é maior que o seu predecessor (praticamente do mesmo tamanho de um Xbox).

Controle: visual novo, velhas funções

O controle do console da Sony pouco mudou desde a introdução do DualShock, em 1997. O PlayStation 2 adotou uma versão com cor preta e todos os botões analógicos.



Ni-Oh, game baseado em filme de Akira Kurosawa.

Já o PLAYSTATION 3 apresenta um controle com design radicalmente diferente; estilo bumerangue, com cor prateada (talvez com múltiplas cores, assim como o console); manetes mais compridas, talvez para melhorar a empunhadura; além dos tradicionais botões Select, Start, direcional digital, duas atalhas analógicas, botões ■, ▲, ● e ✕. A parte superior inclui os mesmos botões L1, L2, R1 e R2. No controle estão ainda impressos o logo monocromático PS e o nome Sony. Todos os botões são feitos de um material estilo cristal transparente como nos comandos do portátil PSP. Contudo, a Sony declarou que este design é apenas um protótipo, e pode sofrer alterações até o lançamento do console. Pela primeira vez, o controle da Sony não fará uso de fios para se conectar ao console. A comunicação é

feita sem fios, através da tecnologia Bluetooth 2.0 EDR, que tem um alcance de até 100 metros e taxa de transferência de dados de até 3 Mbps. O console suportará até sete controles simultaneamente, e cada um tem uma vida útil da bateria estimada em 24 horas.

O PLAYSTATION 3 ainda tem outras interfaces de comunicação com dispositivos controlados além do Bluetooth 2.0 EDR. São as seis entradas USB 2.0 (quatro na frente e duas atrás) e a interface de rede Wi-Fi 802.11 b/g. O PSP, por exemplo, pode ser utilizado como um controle sem fio através de Wi-Fi. Outros periféricos como volantes, teclados, mouses e headsets poderão se comunicar com o PLAYSTATION 3 com ou sem fios. Além disso, a Sony divulgou uma maneira curiosa e

Especificações técnicas

A Sony não economizou recursos para alimentar o PLAYSTATION 3 com o que há de melhor no campo tecnológico, misturando componentes que hoje são os mais avançados disponíveis, outros que ainda nem chegaram ao mercado consumidor e alguns criados especialmente para o console. Confira as características:

CPU (processador central)

- Processador Cell
 - Núcleo baseado em PowerPC a 3,2 GHz
 - 1 unidade vetorial VMX
 - 512 KB de cache de nível 2
 - 8 SPEs a 3,2 GHz
 - 256 KB de SRAM por SPE
 - 128 registradores de 128-bit por SPE
 - 1 SPE reservado para redundância
 - Sistema de segurança próprio
 - Performance com pontos flutuantes: 218 GFLOPS

GPU (processador gráfico)

- Processador RSX da NVIDIA a 550 MHz
 - 1,8 TFLOPS de desempenho com pontos flutuantes
 - Saída em alta resolução total para até dois monitores
 - Resolução padrão de 1080p (1920x1080 pontos com varredura progressiva, ou 2 megapixels a 60 fps)
 - Pipelines multi-sentidos de shaders com pontos flutuantes
 - Shaders independentes de vértices e pixels

Som

- Dolby Digital 5.1, DTS, LPCM, etc. (todos processados pelo Cell)

Memória

- 256 MB de memória principal XDR a 3,2 GHz
- 256 MB de memória de vídeo GDDR3 a 700 MHz

- Compartimento de 2,5 polegadas para disco rígido (HDD)

Largura de banda

- 25,6 GB/s na memória principal XDR
- 22,4 GB/s na memória de vídeo GDDR3
- 20 GB/s (gravação) + 15 GB/s (leitura) para o GPU RSX
- 2,5 GB/s (gravação) + 2,5 GB/s (leitura) para dispositivos externos

Performance total do sistema com pontos flutuantes

- 2 TFLOPS

Entradas e saídas (I/O)

- 6 portas USB 2.0 (4 frontais e 2 traseiras)
- 1 compartimento para Memory Stick comum, Duo ou Pro
- 1 compartimento para SD card comum ou mini
- 1 compartimento para CompactFlash Type I ou Type II
- 2 saídas HDMI de áudio/vídeo (para usar em monitores duplos)
- 1 saída AV comum
- 1 saída óptica (SPDIF) de áudio digital

Controles

- Até 7 joysticks via Bluetooth (sem fios)
- Controles/dispositivos ligados (com fio) via USB 2.0
- PSP usado como controle via Wi-Fi
- Controle via rede

Comunicação

- Ethernet
 - 3 conectores 10BASE-T / 100BASE-TX / 1000BASE-T (1 entrada e 2 saídas)
- Wi-Fi embutida, padrão IEEE 802.11 b/g
- Bluetooth 2.0 (EDR)

Mídias (somente leitura)

- CD-ROM de PlayStation
- CD-ROM de PlayStation 2
- CD-DA (ROM), CD-R e CD-RW
- DualDisc (lado do áudio) e Dual Disc (lado do DVD)
- DVD-ROM de PlayStation 2
- DVD-ROM de PlayStation 3
- Filmes em DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW, DVD-R e DVD+RW
- Blu-ray Disc (BD-ROM) de PlayStation 3
- Filmes em BD-ROM, BD-R e BD-RE

Funções

- Áudio digital
- Vídeo digital
- Fotografia digital
- Entretenimento computadorizado
- Comunicação por vídeo
- Acesso à Internet

☉ misteriosa de controlar o console: através de rede remota. Aparelamente, estando o videogame conectado à internet através do adaptador Ethernet ou via rede WiFi, você poderá acessá-lo através do IP de outro dispositivo (como um computador) conectado à internet em qualquer parte do mundo.

O cérebro do sistema: Cell

O grande segredo do PLAYSTATION 3 é o processador Cell, do qual já fizemos uma matéria especial e profunda na SDP #18 – recomendando a leitura para descobrir mais sobre o funcionamento desse chip.

Em relação ao que foi revelado na ISSCC 2005, em fevereiro desse ano, pouca coisa mudou. Foi confirmado que o console adota um único chip Cell (e não quatro, como indicavam rumores) como CPU, que integra um núcleo PowerPC de 64 bits rodando a 3,2 GHz (e não nas frequências acima de 4 GHz, como nos testes de laboratório da STI) capaz de lidar com duas cadeias (threads) de dados simultaneamente, uma unidade vetorial VMX, 512 KB de memória cache de nível 2 e sete processadores independentes batizados de SPEs (o oitavo SPE é reservado para redundância, ou seja, para utilização em caso de falha de outro SPE), cada um rodando a 3,2 GHz e contando com sua própria memória local de 256 KB de SRAM e um banco de 128 registradores de 128 bits, cada um com capacidade para lidar com uma cadeia de dados por vez. Com essa configuração, o Cell do PS3 consegue processar, sozinho, nove cadeias de dados simultaneamente (enquanto o Xbox 360 lida com seis cadeias) e 218 GFLOPS (bilhões de operações com pontos flutuantes por segundo). Isso é menos que o desempenho de 256 GFLOPS por Cell declarado durante a ISSCC 2005, provavelmente por utilizar apenas 7 dos 8 SPEs para processamento de dados, mas já é mais que o dobro de qualquer processador atual, até mesmo das poderosas GPUs de propósito geral, e também quase duas vezes o poder da CPU do Xbox 360 com seus três núcleos capazes de processar 115,2 GFLOPS.

O coração do sistema: RSX

Trabalhando em perfeita harmonia com o versátil Cell de 234 milhões de transistores está o processador gráfico desenvolvido pela Nvidia, o RSX, apelidado de "Reality Synthesizer" (em ambiciosa referência à GPU Graphics Synthesizer do PS2). Sozinho, o RSX, constituído por 302 milhões de transistores (o processador mais complexo já fabricado), é equivalente à soma de todos os processadores dos três consoles atuais e também de um PC poderoso:

GPU NV25 do Xbox: 60 milhões
CPU Pentium III do Xbox: 9 milhões
GPU Graphics Synthesizer do PS2: 43 milhões
CPU Emotion Engine do PS2: 10,5 milhões
GPU Gekko do GameCube: 21 milhões
CPU Flipper do GameCube: 51 milhões
Athlon FX 55 (PC): 105,9 milhões
Total: 300,4 milhões

O RSX vai proporcionar um novo padrão de qualidade aos games: resolução de 1080p com saída para dois monitores (lembrando: jogos multimonitores atuais, como Gran Turismo 4, necessitam de um console para cada tela); o PLAYSTATION 3 possui duas telas ao mesmo tempo sozinho). As duas TVs, colocadas lado a lado, podem ser utilizadas para a visualização de games em extra widescreen (32:9), ou como uma segunda tela de jogo, com informações adicionais como mapas ou dados, ou até mesmo para rodar diferentes aplicativos em cada tela, como jogar ao mesmo tempo em que faz uma conversa por vídeo com os amigos.

O 1080p representa uma resolução de 1920x1080 pontos, equivalente a 2 megapixels (1920x1080 = 2.073.600 pixels), com varredura progressiva a 60 frames por segun-



Killzone: acredite, gráficos em tempo real.

do. É muito mais que os melhores padrões atuais: 720p e sua resolução progressiva de 1280x720 (igual a 921.600 pixels) e 1080i, com 1920x1080 de resolução, mas com varredura entrelaçada. Por isso, o 1080i monta a imagem em duas passadas (ou campos), cada uma durante 1/60 de segundo; a primeira passada

monta as linhas ímpares da imagem, e a segunda monta as linhas pares. Assim, cada quadro em varredura entrelaçada leva 1/30 de segundo para ser composto, resultando numa taxa de animação de 30 frames por segundo e uma resolução efetiva que é a metade da varredura progressiva: 1080i = 2.073.600 pixels e 1080i = 1.036.800 pixels.

As primeiras HDTVs a suportarem o formato 1080p, chamado também de True HDTV, foram mostradas na CES 2005, em janeiro, e estão chegando ao mercado ainda em 2005. Apesar de ainda não haver nenhum aparelho ou transmissão que dê saída com essa resolução, o 1080p deve ser o padrão do futuro com o advento dos filmes em BD-ROM e HD-DVD, e o PLAYSTATION 3 estará na vanguarda da tecnologia com seu suporte nativo ao formato.

Com 550 MHz, o RSX tem um frame buffer de 256 MB de memória GDDR3 de 700 MHz, que pode ser acessado numa banda de 22,4 GB/s. Mas, para maior versatilidade, a GPU da Nvidia tem acesso livre aos outros 256 MB de memória principal XDR de 3,2 GHz numa banda de 20 GB/s para gravação e 15 GB/s para leitura, resultando numa memória total de 512 MB para renderização. Essa mesma largura de banda combinada de 35 GB/s entre o processador Cell e o RSX tem uma vantagem crítica: manter a GPU alimentada, coisa que as CPUs e barbaços atuais têm problemas para fazer frente ao ritmo de evolução mais rápido em que as GPUs entram.



I-8 da Insomniac é FPS com guerra e ficção científica.



MotorStorm, outro que impressionou.

Como a Nvidia ainda não finalizou a RSX (que, depois de concluída, será fabricada pela Sony, que apenas pagará pela tecnologia à Nvidia), poucos detalhes técnicos sobre essa GPU foram revelados. Porém, sabemos que ela compartilha muitas similaridades com a próxima geração de GPUs da Nvidia para computadores, a GeForce 7800 GTX (codinome G70), e, portanto, deve apresentar especificações parecidas. Se assim for, a RSX deve ter 24 pipelines de pixel com 5 ALUs (Unidades Lógicas Aritméticas) cada [2 de vetor, 2 escalares e 1 de textura] e 8 de vértice com 2 ALUs cada [1 de vetor e 1 escalar], resultando num desem-

penho de 136 operações de shader por ciclo do clock (contra 53 da atual série GeForce 6, 92 da Radeon X800 da ATI e 96 da GPU Xenos da ATI para o Xbox 360), 52,8 bilhões de operações de pixel shader por segundo, 13,2 bilhões de operações de endereçamento de textura por segundo e 8,8 bilhões de operações com shaders de vértice por segundo. Isso significa um desempenho de 1,8 TFLOPS só na GPU, para um total de 2 TFLOPS no sistema – o dobro do Xbox 360. Só para você não se perder nesse emaranhado de números e termos técnicos, ALUs são unidades de processamento; shaders são programas realizados

diretamente no hardware, pela GPU, dando maior flexibilidade aos programadores. Shaders de pixel lidam com as funções relacionadas com texturas, computando diferentes técnicas de iluminação e sombra (o cel shading, por exemplo), bump mapping, pêlos, etc. Os shaders de pixel são dependentes dos shaders de vértice, que cuidam das funções de transformação (movimentos dos polígonos) e iluminação. Com os shaders de vértice, os designers conseguem fazer animações faciais complexas, simulação de tecidos, modificação de formas, efeitos de visualização como distorção de calor e água, etc.

Três gerações comparadas

Acompanhe a evolução dos consoles da Sony através dos anos

	PlayStation	PlayStation 2	PLAYSTATION 3
Lançamento	18 de novembro de 1994 (no Japão)	4 de março de 2000 (no Japão)	Março de 2006 (no Japão)
CPU	R3000A da MIPS de 32 bits	Emotion Engine da Toshiba de 128 bits	Cell da STI de 64 bits
Núcleos	1	1	9
Frequência de operação	33,8688 MHz	294,912 MHz	3,2 GHz
Cache	L1: 1 KB de instrução e 4 KB de dados, L2: nada	L1: 16 KB de instrução e 8 KB de dados, L2: nada	L1: 32 KB, L2: 512 KB
Co-processadores	Não possui	FPU, VU0 e VU1	VMX e 8 SPEs
Memória principal	2 MB de SRAM	32 MB de DRAM a 800 MHz	256 MB de XDR RAM a 3,2 GHz
Largura de banda	132 MB/s	3,2 GB/s	25,6 GB/s
GPU	Não divulgada	Graphics Synthesizer da Sony	RSX da Nvidia
Frequência de operação	Não divulgada	147,456 MHz	550 MHz
Memória de vídeo	1 MB	4 MB	256 MB de GDDR3 a 700 MHz
Largura de banda	Não divulgada	48 GB/s	22,4 GB/s
Resolução	256x224 até 640x480	480p, 720p e 1080i opcionais	1080p como padrão
Canais de áudio	24 canais, 44,1 KHz	48 canais, 48 KHz	Virtualmente ilimitados
Padrão de som	Até Dolby Surround	Dolby Pro-Logic II (em jogo), Dolby Digital 5.1 (filme)	Dolby Digital 5.1 (em jogo) ou superior
Desempenho do sistema	Não divulgada	6,2 GFLOPS	2 TFLOPS (2006 GFLOPS)
Mídia de jogo	CD-ROM de 450 MB	DVD-5 de 4,7 GB ou DVD-9 de 8,54 GB	BD-ROM de 27 GB (camada simples) ou 54 GB (camada dupla)
Armazenamento	Memory Card de 128 KB	Memory Card de 8 MB	Mídias variadas que chegam até 2 GB
Entradas de controle	2 (até 8 com dois multitaps)	2 (até 8 com dois multitaps)	Superata 7 controles sem fio
Online	Não possui	10/100BASE-T separado (comum) ou embutido (slim)	10/100/1000BASE-T embutido

Com tamanho performance em seu conjunto de pipelines independentes e adotando uma estrutura de shader programável, a RSX permite renderizar cenas computando cada pixel em tempo real, possibilitando efeitos antes inimagináveis, como Ray Tracing em tempo real e iluminação High Dynamic Range (HDR) com precisão de 128-bits, uma característica que aumenta drasticamente os níveis de iluminação entre a mais clara luz e a mais escura sombra, para exibir muito mais detalhes.

Todo esse poder mais a grande e versátil memória RAM (256 MB de memória XDR a 3,2 GHz e 256 MB de memória GDDR3 a 700 MHz) e a velocidade com que os dados transitam pelo circuito (25,6 GB/s na memória XDR e 22,4 GB/s na GDDR3) se traduzem nos gráficos mais inacreditáveis já vistos rodando em tempo real, comparáveis aos filmes em CG como Shrek e Os Incríveis. Esses filmes são renderizados a partir de super-computadores e levam muitas horas para gerar uma única cena. No PLAYSTATION 3, tudo rodará em tempo real.

Conteúdo de sobre: Blu-ray Disc

Outra grande aposta da Sony para colocar seu próximo console na crista da onda tecnológica é a mídia Blu-ray Disc. Os discos BD-ROM armazenam entre 27 e 54 GB de dados (e discos de até 100 GB em quatro camadas já estão em desenvolvimento), em contraste com o agora popular DVD-ROM, que comporta de 4,7 a 8,54 GB de dados – mas os games de PLAYSTATION 3 poderão ser lançados tanto em DVD quanto em BD-ROM. Para os filmes, essa capacidade extrema significa que um único disco de camada simples pode conter mais de duas horas de vídeo em alta definição (HDTV, com 720 linhas de resolução horizontal ou mais) ou até 13 horas de vídeo em resolução comum (SDTV, com até 480 linhas de resolução horizontal) – e o console continuará rodando filmes em DVD-ROM também. Contudo, o padrão Blu-ray, apesar de já estar disponível no mercado, ainda está engatinhando, tendo como principal barreira o altíssimo custo dos aparelhos que suportam essa mídia e a tímida disseminação das HDTVs (TVs de alta definição) pelo mundo. Porém, a situação é semelhante ao que aconteceu com o PlayStation 2 e os discos de DVD, ou seja, o sucesso do PLAYSTATION 3 promete conduzir outros segmentos da indústria: o dos discos BD-ROM e das HDTVs.

Forte acervo inicial: retrocompatibilidade

Logo de cara, o PLAYSTATION 3 terá um acervo de milhares de jogos. A razão para isso é a continuação de um legado aplaudido no predecessor, que rodava todos os jogos do primeiro console da família. Agora, a próxima geração da Sony terá compatibilidade instantânea com um acervo que inclui mais de 10 anos de lançamentos para duas gerações inteiras: o PlayStation e o PlayStation 2. Basta inserir um CD ou DVD de jogo no drive do PLAYSTATION 3 para que ele rode o jogo automaticamente.

Dúvidas comuns

Como o PLAYSTATION 3 é mais poderoso se ele tem 64-bits e o PlayStation 2 tem 128 bits?

Vamos desmistificar essa questão de uma vez por todas! A quantidade de bits de um processador, hoje em dia, não é nem de longe uma indicação de seu poder, pois o termo foi ganhando diferentes interpretações ao longo do tempo.

A expressão "X bits" teve relevância até a quinta geração de consoles domésticos. Hoje, porém, esse termo pode se referir à largura dos registradores (mais comumente) ou barramentos de endereçamento ou dados. Pior ainda: um barramento de 128 bits, por exemplo, pode não ser utilizado para transportar dados nesse formato, mas para múltiplos de largura inferior (como duas cadeias de 64 bits, ou quatro de 32 bits, ou até mesmo oito de 16 bits), e o mesmo acontece com o armazenamento nos registradores.

O PlayStation 2, por exemplo, é classificado como um console de 128 bits e, nesse caso, esse número se refere aos co-processadores do Emotion Engine, os processadores vetoriais FPU, VU0 e VU1, que têm bancos de registradores (dispositivos de memória temporária utilizados para receber, armazenar e transferir conjuntos de informações a serem processados) de 128-bits, mas que podem ser divididos em quatro campos de precisão simples de 32 bits. Além disso, o Emotion Engine tem diferentes meios de comunicação com outros dispositivos: um barramento de 64 bits com a GPU Graphics Synthesizer, 32 bits com os 32 MB de RDRAM (memória principal) e 32 bits com os dispositivos externos.

O Xbox, por outro lado, é considerado um console de 32 bits, por seu processador derivado do Pentium III da Intel, capaz de lidar com dados de números inteiros (integer) de 32 bits. Porém, lida com pontos flutuantes em 80-bits, se comunica com a GPU NV25 através de um barramento de 64 bits e com os 64 MB de memória principal DDR RAM por um barramento de 128 bits de largura, além de ter extensões SIMD de 128 bits chamadas SSE (quatro seqüências de pontos flutuantes de 32-bits de precisão) e extensões MMX de 64 bits.

O PLAYSTATION 3 tem o processador Cell constituído de um PPE baseado na arquitetura PowerPC de 64 bits, que tem endereçamento de memória de 64 bits (podendo, teoricamente, acessar até 4 TB de memória principal). Seus SPEs, porém, têm acesso, cada um, a um banco de 128 registradores de 128 bits e os componentes internos do Cell têm barramentos de larguras que variam de 128 a 256 bits.

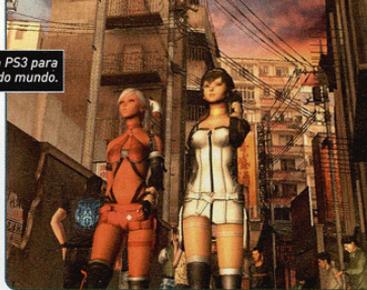
Assim, a primeira coisa a descobrir é que exatamente a quantidade de bits de um processador se refere. Feito isso, é necessário ter em mente que essa especificação isolada não é suficiente para indicar o poder de um sistema, pois além da largura de um barramento (em bits), é necessário saber também a sua velocidade (em MHz ou GHz), e um banco de registradores pode variar em tamanho, e não há necessidade de uma largura de 128 bits, pois os dados sempre vêm em cadeias menores.

As seqüências exibidas durante a coletiva pré-E3 2005 da Sony estavam rodando em tempo real ou foram simplesmente cenas pré-renderizadas?

Primeiro, a diferença entre as duas técnicas. Cenas pré-renderizadas, como o próprio nome diz, são seqüências construídas em uma estação gráfica superpotente, geralmente com gráficos extremamente complexos, montados quadro-a-quadro e então renderizados com todos os detalhes – processo que demora muitas e muitas horas. O formato de saída pode ser uma imagem parada (como os cenários de Resident Evil 1 do PlayStation) ou um vídeo (como as famosas cenas em CG de Final Fantasy). Gráficos em tempo real são aqueles computados ao vivo pelo hardware em questão, que constrói e movimentam os polígonos, aplica texturas, iluminação e demais efeitos, tudo em tempo real. Os vídeos exibidos durante a coletiva da Sony foram tão impressionantes que despertaram a incredulidade dos mais céticos, que alegavam ter sido tudo exibição de cenas em CG pré-renderizadas, e não gráficos gerados em tempo real (Killzone e MotorStorm, sem dúvida os mais impressionantes de todos, foram os alvos principais dessas alegações). Consultada a respeito, a Sony apenas confirmou: "Tudo o que foi exibido era rodado em tempo real". Em entrevista à revista britânica Edge, Phil Harrison, vice-presidente executivo da SCE, também declarou que tudo rodava em tempo real, com base nas especificações do hardware do PLAYSTATION 3: "Não vamos apresentar um hardware e apoiá-lo em jogos irrelevantes ou incapazes de serem feitos". O fato é que, apesar de a maioria das seqüências terem sido exibidas em vídeo, tudo foi gravado a partir do hardware do console. O trailer de Killzone, por exemplo, claramente mostra uma seqüência pré-renderizada, com animação especializada para cada cena, algo típico de cenas de animação (as conhecidas cutscenes). Porém, o fato de não representar uma situação real de jogo não significa que os gráficos não estejam sendo processados com a engine gráfica do jogo. Veja Metal Gear Solid 3, por exemplo, ele é 100% em tempo real, tanto durante o jogo quanto nas cenas de animação.

Eyedenity utiliza a câmera do PS3 para transportá-lo a várias partes do mundo.

Assim será Vision Gran Turismo no PS3.



A estratégia online

Com mais de dois milhões de usuários jogando em rede mundial no PlayStation 2, a Sony, mesmo sem uma estratégia online, está praticamente empatada com a Live da Microsoft em nível de adesão. Para a próxima geração, o aspecto online é um ponto vital na estratégia da Sony.

O PLAYSTATION 3 vem com um adaptador de rede com os padrões 10BASE-T, 100BASE-TX e 1000BASE-T, possibilitando conexão com a internet de até 1 Gbps. Além disso, o PLAYSTATION 3 já vem com uma entrada e duas saídas de rede, permitindo ligar vários consoles em rede sem a necessidade de um hub ou switch extra.

O console ainda oferece suporte Wi-Fi nos padrões 802.11b (transferência de até 11 Mbps numa banda de 2,4 GHz, o mesmo padrão adotado pelo PSP) e 802.11g (transferência de até 54 Mbps numa banda de 2,4 GHz), provavelmente permitindo que você se conecte à internet numa rede sem fios.

Durante a coletiva de imprensa pré-E3 2005, Masa Chatani, diretor de tecnologia da Sony, declarou: "O PLAYSTATION 3 é um dispositivo sempre ligado e sempre conectado". E isso é uma indicação da estratégia da Sony, que revelou planos para desenvolver um elemento online baseado nos "quatro Cs" – Comunidade, Comércio, Comunicação e Conteúdo –

para rivalizar a Live da Microsoft. A "Comunidade" será construída com perfis de usuários, que poderão criar listas de amigos e encontrar desafiantes no mundo todo. A "Comunicação" será feita através de bate-papo com voz e vídeo, através de HD IP Camera (câmera de rede de alta resolução) e headset. Os aspectos "Comércio" e "Conteúdo" se referem aos extras que serão disponibilizados online após o lançamento de cada game, e poderão ser comprados pelos jogadores por preços pequenos (as chamadas microtransações). Além disso, usuários poderão criar conteúdo e vender na rede, ou até mesmo comercializar itens que já conquistaram em determinados jogos.

O que não ficou claro ainda é o modelo de cobrança que a Sony pretende utilizar para seu serviço online: se cobra uma taxa padrão para acessar todos os jogos e recursos numa estrutura centralizada (como a Microsoft na rede Live), ou se deixa a cargo das produtoras para cobrar ou não pelo acesso online de cada game (como funciona hoje o PlayStation 2 online).

E os jogos?

Durante a sua coletiva pré-E3 2005, a Sony provou que o PLAYSTATION 3 continuará o legado de franquias de peso e títulos originais bem-sucedidos de seus antecessores. Foram apresentados vídeos gravados de diversos produtores dando suas declarações sobre o novo console da Sony. Ted Price da Insomniac Games (Ratchet & Clank), Kou Shibusawa da Koei (Dynasty Warriors), Julian Eggbrecht da Factor 5 (antes parceira da

Nintendo), Hideo Kojima da Konami (criador de Metal Gear), Sam Houser da Rockstar Games (produtor da série Grand Theft Auto) falaram sobre as vantagens do processador Cell e a maravilha que é criar games para esse hardware. Ken Kutaragi fechou a sequência de declarações com uma bomba: "Sim, pelo que vocês puderam perceber, o Sr. Kojima está preparando o Metal Gear Solid 4 para PLAYSTATION 3".

"Franquias que nasceram ou se consagraram nas plataformas da Sony, como Gran Turismo, Metal Gear Solid e Grand Theft Auto são vitais para o nosso sucesso, e faremos de tudo para que elas impressionem agora no PLAYSTATION 3", declarou o presidente da SCEI, antes de anunciar uma sequência de vídeos com games famosos chegando ao PS3. O primeiro trailer foi de Formula 1, do estúdio europeu da Sony, mostrando um nível de realismo sem precedentes, incluindo platêia poligonal numerosa e bem movimentada nas arquibancadas. Depois foi a vez da Guerrilla Games apresentar sua novidade: uma sequência de Killzone mostrava os soldados contra os Helghan numa batalha épica digna de filme, com efeitos de explosão alucinantes, ação frenética, animações de armas bem realistas e sons poderosos. Uma sequência de Vision Gran Turismo se seguiu, reproduzindo em tempo real a qualidade da apresentação de Gran Turismo 4, finalmente com dezenas de carros na tela: "Da realidade parcial para a completa realidade" são as palavras que ilustram o trailer do game de Kazunori Yamauchi. Também pôde ser vista uma breve sequência com Dante em Devil May Cry 4, da Capcom, Jin Kazama em um novo Tekken, da Namco, e outro vídeo com os robôs de Gundam World, da Bandai, além da apresentação impressionante dos lutadores de Fight Night, da Electronic Arts.

Mas Kutaragi sabe que apenas sequências de títulos consagrados não fazem o sucesso de um novo sistema. "Para construir uma plataforma, é preciso renovar", disse, apresentando vídeos de novos jogos em desenvolvimento por diversas produtoras ao redor do mundo: I-8 da Insomniac Games, aparentemente ambientado na Segunda Guerra, com ambientes destrutíveis, centenas de soldados agindo na tela, balas voando por todo lado, muito sangue e também um contraste com criaturas demônicas; Ni-Oh (Oni, no Japão) da Koei (a mesma que criou a franquia Kessen no lançamento do PS2), um game de combate trazendo cenários vastos com milhares de soldados se digladiando simultaneamente;



Repare nas paredes detalhadas de Fith Phantom Saga.



© Eyedentity, da própria Sony, um game que usa a câmera do PLAYSTATION 3 para, literalmente, integrar o jogador ao mundo digital, na companhia de duas garotas que viajam por diversas partes do mundo; Fifth Phantom Saga, do Sonic Team da Sega (responsável não apenas pelos games de Sonic como também pelo Phantasy Star Online), um game de tiro impressionante no qual você parece ter um ajudante que fica flutuando na sua frente o tempo todo; Heavenly Sword da SCEE, um game em que uma heroína enfrenta, sozinha, milhares de samurais no Japão feudal; Warhawk da Incognito Entertainment, num vídeo que começa com um esquadrão de soldados numa caverna e termina com um frota de aviões e naves-mãe cruzando os ares; Killing Day da Ubisoft, um game de tiro em primeira pessoa que lembra XIII, mas que mostra toda a supremacia gráfi-

ca da empresa, com qualidade de próxima geração; e, por fim, o game MotorStorm da SCEE, uma espécie de rali furioso com carros e motos se sujando enquanto correm por cenários fantásticos.

Com isso, a Sony mostrou que não apenas tem um bom acervo de títulos próprios (de first e second parties) para promover seu PLAYSTATION 3, como também está mantendo o excelente relacionamento com as empresas licenciadas (third parties) para trazer ao console séries de sucesso e ótimos títulos inéditos.

Possibilidades futuras Supercomputador

Ken Kutaragi sugeriu que o PLAYSTATION 3, com os periféricos certos, poderá ser utilizado como um computador. Seu conceito é de que o console não é um videogame, mas um sistema de entretenimento.

Com um HDD embutido, teclado e mouse, ele poderá rodar programas e navegar pela internet, além de permitir videoconferência com uma câmera e headset. Kutaragi até mesmo cogitou a possibilidade de incluir o sistema operacional Linux nos discos rígidos do PLAYSTATION 3, contendo diversos softwares de código aberto.

Novas formas de interação

Com a HD IP Camera, que tem uma resolução muito superior à da EyeToy 2, portanto, muito mais precisão no reconhecimento de movimentos, a Sony prevê um novo nível de interatividade com os games. Aliada com um microfone para reconhecimento de voz, a Sony espera oferecer uma interface parecida com a que vimos no filme Minority Report. Além disso, a câmera poderá reconhecer mudanças

Olha o visual de Dante em Devil May Cry 4.





Latarias mais detalhadas que nunca em Gundam World.

sutis na expressão facial, como testa franzida, inclinação das sobrancelhas, direção da íris e movimentos dos lábios para determinar as emoções do jogador e adaptar as situações de jogo.

Drive de rede

Kutaragi deu uma perspectiva de que cada jogador poderá ter o seu próprio espaço de armazenamento virtual na forma de um drive de rede de muitos gigabytes. Com isso, ele poderá acessar saves de jogos, perfis, arquivos baixados e muitos outros dados de qualquer parte do mundo, conectando-se à internet a partir de qualquer PLAYSTATION 3.

Rede de potência

O processador Cell tem uma estrutura escalar que permite adicionar outros chips Cell para multiplicar o poder de processamento sem a necessidade de reprogramar os softwares para tomar vantagem desse recurso. Basta ligar diversos PLAYSTATION 3 em rede, ou até mesmo outros dispositivos que utilizem o chip Cell (como HDTVs e receivers), para aumentar a capacidade do sistema. Assim, há a possibilidade de

servidores que levem em consideração essa característica, oferecendo recursos progressivamente melhores conforme o aumento da rede Cell.

Servidores dedicados

A rede de processadores Cell não se limita à rede local, podendo adicionar um processador Cell de qualquer parte do mundo através da internet. Assim, é possível que algumas produtoras ofereçam servidores com centenas ou milhares de processadores Cell para processar funções dedicadas. Seu PLAYSTATION 3 acessaria o servidor, que processaria as informações e enviaria os resultados mastigados para que o seu console apenas exibisse na tela. Isso possibilitaria jogos MMO muito mais complexos (incluindo o armazenamento de informações nos drives virtuais), ou até mesmo, numa projeção mais ambiciosa, jogos para um jogador que rodasse apenas online para oferecer recursos inimagináveis. Que tal um jogo que acessasse um servidor de simulação de mundo que cuidasse das alterações climáticas e desenvolvimento de vida; outro servidor de física que simulasse as físicas reais com complexidade absurda;

um servidor de inteligência artificial que oferecesse as respostas mais humanas possíveis... As possibilidades são infinitas.

Quando e quanto?

Ao final da coletiva de imprensa pré-E3 2005 da Sony, as palavras "Spring 2006" (Primavera de 2006) apareceram no telão, sem especificar a região da estória. A Primavera no hemisfério norte abrange o período de março a junho. Se o lançamento do PlayStation 2 for um bom indicativo, teríamos o lançamento do PLAYSTATION 3 ainda em março de 2006 no Japão, talvez até no dia 4 de março, o dia em que o segundo console da Sony comemora seis anos de existência. Ainda se acompanharmos o lançamento do predecessor, podemos apostar numa chegada do PLAYSTATION 3 ao território americano em outubro de 2006.

Sobre o preço, a exemplo de suas duas concorrentes, a Sony não deu detalhes. Depois de reveladas as especificações do console, um medo justificável por um preço proibitivo surgiu no público, cogitando algo entre US\$ 699 e 799. Na edição de 17 de maio do jornal japonês Mainichi Shinbun, foi publicada a frase: "Será lançado por um preço abaixo de 50 mil ienes", o que seria algo em torno de US\$ 465. Já o site japonês PC Watch Impress, após entrevista com Ken Kutaragi, sugeriu que a Sony divulgou às distribuidoras um preço abaixo de 40 mil ienes (cerca de US\$ 370), o que já não estaria longe do preço de lançamento do PlayStation 1 e 2 no Japão, que foi de 39.800 ienes. Nos EUA, ambos chegaram ao mercado pelo preço de US\$ 299. Até agora, os preços de lançamento dos predecessores são as melhores pistas para o custo do PLAYSTATION 3.

A próxima grande exibição do console deve acontecer durante a Tokyo Game Show, que vai de 16 a 18 de setembro de 2005. Ken Kutaragi sugeriu que, nessa oportunidade, o PLAYSTATION 3 poderia estar jogável. Será verdade? Não vemos a hora de descobrir.



Heavenly Sword é pura ação e beleza.

A força dos 128 bits

PlayStation 2 exhibe safra poderosa e mostra que ainda tem muita lenha para queimar

Por Henrique Sampaio e Roberto Bastos

A pesar de a Sony ter dedicado sua coletiva pré-E3 2005 inteiramente ao PLAYSTATION 3, seu atual console não ficou de lado. Pelo contrário, grande parte do estande da Sony era ocupada por estações de PlayStation 2 com jogos da própria empresa e títulos promissores das produtoras licenciadas. Além disso, a maior parte das famosas companhias basearam sua linha em games de PlayStation 2. Nós jogamos e vimos de tudo durante o espetáculo, e sintetizamos essa safra em quase 60 previews. Confira!

50 Cent: Bulletproof

Produção: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Genuine Games
Lançamento: Outubro de 2005

A idéia do rapper 50 Cent de fazer um jogo sobre si mesmo não se resume apenas na divulgação de seu trabalho. Sua verdadeira intenção é explorar novas áreas da mídia, tal como o cinema. Seguindo uma história sobre gangues, tráfico de drogas e vingança, o jogo será focado na ação, importando algumas características de Dead to Rights. Na E3, vimos o game numa apresentação fechada, mas não parecia mais que um dos clones de GTA.



enquanto detona exércitos inteiros com um dos mais de 70 tipos de armamento.

beatmania

Produção: Konami
Desenvolvimento: KCEJ
Lançamento: Novembro de 2005

A franquia beatmania sempre foi muito popular no Japão, somando mais de uma dúzia de jogos para diversas plataformas e arcade até hoje. Porém, somente agora o simulador de DJ está chegando ao

Ocidente, e através de nossa experiência com a demo da E3, podemos comprovar o quão intenso ele será. O jogo vem com um teclado



exclusivo para você pressionar as teclas correspondentes ao comando mostrado na tela, além de fazer scratches no prato de disco. É semelhante à jogabilidade de DDR, mas os comandos surgem de cima para baixo e devem ser reproduzidos no controle especial. A música é típica das fortes baladas de música eletrônica e, durante a ação, rola um vídeo na área central da tela pra esquentar o clima hype. A dificuldade para acompanhar o ritmo e apertar as teclas sincronizadamente é insana nos níveis superiores, mas nada que um treinamento não resolva. Serão

And 1 Streetball

Produção: Ubisoft
Desenvolvimento: Black Ops
Lançamento: Novembro de 2005

Emprestando alguns elementos de NBA Street, And 1 está se mostrando cada vez mais interessante. Você poderá criar seu personagem e movimentos únicos (todos bem realistas) para um torneio pelo país.

Battlefield 2: Modern Combat

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Digital Illusions
Lançamento: Novembro de 2005

Direto dos PCs para seu PS2, Modern Combat trará o que o jogo original tinha de melhor: a ação desenfreada. Ao invés de ser um jogo exclusivamente multiplayer (que também está presente e permitirá até 24

Black

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Criterion Studios
Lançamento: Fevereiro de 2006

Como diria Craig Sullivan, um dos responsáveis pelo projeto, "As armas são os personagens e o diálogo começa quando você puxa o gatilho". Black se resume a armamento pesado e poder de fogo. O time da Criterion decidiu transportar para o seu FPS o maior realismo possível com o Renderware. Como um membro de um grupo especial de atiradores, você deverá vasculhar cada beco de uma cidade do leste europeu num futuro próximo. A

engine física foi trabalhada primorosamente, desde uma granada que explode, levando uma parede abaixo (são os ambientes mais interativos que vimos nos últimos tempos) até a bala perdida que ricocheteia, acertando o inimigo por trás. Toda essa ação é acompanhada por efeitos sonoros impactantes que tornam a experiência altamente imersiva. Para que a jogabilidade se torne perfeita, o time de desenvolvimento está trabalhando para que não haja dificuldades em mirar ou se locomover pelo cenário enquanto atira. Pelo que testamos numa exibição privada durante a E3, este promete ser o melhor jogo de tiro em primeira pessoa do PS2.



diversos níveis de dificuldades, que limitam o teclado em cinco ou sete teclas e opções extras para os jogadores mais hardcore. É possível até mesmo criar suas próprias seqüências para desafiar os amigos.

Bully

Produção: Rockstar Games

Desenvolvimento: Rockstar Vancouver

Lançamento: Outubro de 2005

Mais um para a linha dos politicamente incorretos da Rockstar. Matar aulas, vingar-se daqueles professores que te enchem o saco e dar o troco aos valentões da escola. Tudo o que você queria durante o ginásio.

Burnout Revenge

Produção: Electronic Arts

Desenvolvimento: Criterion Studios

Lançamento: Setembro de 2005

A velocidade está de volta no novo jogo da série de corrida mais explosiva de todos os tempos. Em



Revenge, o enfoque será o realismo, mas sem fugir do esquema arcade que o consagra. A destruição tomará conta das rodovias mais congestionadas do mundo todo, em cidades reais. Você poderá causar acidentes de proporções gigantescas só para atrapalhar seus oponentes, enquanto controla carros em chamas (similar ao modo Crash de Burnout 3) para gerar mais destruição. Se isso não bastar, esmague seus rivais aterrissando de uma rampa em cima deles ou prensando-os na mureta. Além das partidas tradicionais, o novo Revenge Mode promete ação desenfreada contra o tempo em plena hora do rush. Aqui, o que importa é passar por cima de todos – é tudo o que você queria fazer na hora do congestionamento.

Castlevania:

Curse of Darkness

Produção: Konami

Desenvolvimento: KCET

Lançamento: Novembro de 2005

Segundo o mesmo esquema de jogabilidade de Lament of Innocence, mas com os elementos de exploração que consagraram Symphony of the Night, o novo episódio da série será focado em Hector, ex-vassalo de Drácula, e sua habilidade de invocar demônios que o auxiliam em sua jornada. Na demo jogável haviam duas criaturas disponíveis: um demônio de pedra e um pássaro. Quando chegamos a um caminho obstruído, com um único golpe, o gigante de pedra liberou a passagem. No caso do pássaro, ele pôde transportar Hector a lugares antes inalcançáveis. Durante as batalhas é você quem ordena se eles deverão atuar de forma ativa ou apenas



defendendo-se. Se alguma criatura se ferir, ela poderá tornar-se inútil nas horas de necessidade. Na versão final, serão vinte demônios disponíveis para o jogador invocar e cada um deles terá uma função diferente. Os gráficos estão belíssimos, principalmente durante as animações em tempo real. Os chefes serão gigantesco, exigindo do jogador habilidade e estratégia – destaque para o minotauro da demo. Apenas mais uma surpresa para os fãs: Trevor Belmont, o herói de Castlevania III: Dracula's Curse, será um personagem jogável!

Code Age Commanders

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Square Enix / Warhead

Lançamento: 2006

O novo RPG ambicioso da produtora apareceu apenas em vídeo no estande. No game, você controla um humano com poderes que lhe ajudarão a salvar a humanidade a bordo de um navio após uma catástrofe no planeta.

Darkwatch

Produção: Capcom

Desenvolvimento: High Moon Studios

Lançamento: Agosto de 2005

O game que coloca vampiros do velho oeste

enfrentando demônios sanguinários marcou presença na feira com uma demo que sintetizou o quanto o título pode concorrer com pesos como Killzone e TimeSplitters 3, mesmo que estes últimos possuam uma fama considerável. Os gráficos estão limpos e fluidos, sem maiores quedas no frame rate, assim como a jogabilidade funcional para todo tipo de arma que o personagem disponha.



Devil Kings

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom (CP54)

Lançamento: Outubro de 2005



Este é mais um título da Capcom que aposta no gênero hack 'n' slash de Dynasty Warriors. No jogo, você controlará até seis personagens com

diferentes armas que combaterão hordas de guerreiros nos vastos cenários. Claro que, além das armas, estarão presentes habilidades como explosões de fogo e relâmpagos divinos. É uma versão americanizada do já anunciado Sengoku Basara, mas com demônios em vez de figuras históricas japonesas.

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Square Enix PDD-1

Lançamento: Início de 2006

O panteão de jogos bons que a Square Enix mostrou durante a E3 foi impressionante, porém, Dirge of

Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Level 5 / Square Enix PDD-9

Lançamento: Novembro de 2005

A Square Enix atraiu muitos espectadores com a demo jogável da versão americana de Dragon Quest VIII. Pelo que jogamos, mudanças positivas estão sendo feitas, ao contrário das decisões conservadoras da versão japonesa. As maiores ficam por conta da adição de vozes para alguns diálogos, da permanência do nome Dragon Quest em vez de Dragon Warrior – fatos inéditos na série –, e da interface do jogo. Durante as lutas, temos fotos com os rostos dos personagens, barras de HP e MP e um padrão de janelas de maior visualização. Os menus agora preenchem toda a tela e todos os itens são representados por ícones gráficos. Dos comandos, obviamente tivemos a mudança para o padrão americano. A dificuldade parece não ter mudado em nada quanto à versão japonesa, salvo a evolução dos personagens que será mais demorada, exigindo mais treino. Outra diferença fica para os personagens secundários que agora estarão ativados com a opção "Follow Orders" automaticamente. Sendo assim, eles seguem uma série de ordens que você pré-determina. Com essas mudanças significativas e o sucesso no Japão, dificilmente a Square Enix não venderá também algumas milhões de cópias da versão americana.

PS2
MELHOR
RPG



☉ Cerberus (o game de aventura protagonizado por Vincent de FFVII) foi um dos títulos que estavam presentes apenas em vídeo, ou seja, ficamos babando para jogar uma demo do jogo. De acordo com um dos representantes da produtora, o game não estava pronto o suficiente para que houvesse uma versão jogável na feira.



Fatal Frame III: The Tormented

Produção: Tecmo
Desenvolvimento: Tecmo
Lançamento: Setembro de 2005



O jogador será Rei Kurosawa, um personagem estreante na série. Como fotógrafa, precisa registrar uma mansão abandonada em imagens. A partir do

momento em que seu falecido namorado começa a aparecer nas imagens misteriosamente, o terror põe-se em seu lugar. Assim como nos jogos anteriores, você deverá usar a Câmera Obscura (que contará com novas características) para exorcizar espíritos malignos. Infelizmente, a Tecmo não disponibilizou uma demo jogável na feira, e as poucas informações liberadas se referem ao conceito inédito de realidade: serão dois diferentes mundos, o real e o do pesadelo, que vão se fundindo ao longo da história causando grande confusão ao jogador. As personagens dos jogos anteriores terão seu devido papel no enredo e, como bônus, poderão ser jogáveis.

Final Fight: Streetwise

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom (CPS8)
Lançamento: Novembro de 2005

O novo Final Fight tem tudo para agradar aos saudosistas da série. Você controla Kyle, um lutador que parte à procura do irmão Cody (o mesmo da versão antiga) distribuindo uma sova de golpes e combos em quem estiver no seu caminho. A jogabilidade promete



ser excelente para os padrões dos jogos de luta 3D. De resto, parece que ficarão de fora apenas os frangos fritos escondidos nas latas de lixo.

Front Mission Online

Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix PDD-6
Lançamento: Sem previsão

Final Fantasy XII

Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix PDD-4
Lançamento: Início de 2006

Um dos jogos mais aguardados na feira, infelizmente, só foi mostrado em vídeo. A explicação da Square Enix foi de que, até então, eles se concentraram na criação das animações (tanto em CG como em tempo real) do jogo, o que conseqüentemente acabou impedindo que conseguissem aprontar uma versão jogável na E3.

Mesmo assim, os trailers já foram o bastante para aguçar ainda mais a nossa vontade pelo jogo. O teaser principal (mostrado na conferência da Sony) trazia uma introdução ao mundo de Dalmasca e seus habitantes, além dos principais personagens e o papel que cada um desempenhará no jogo. Tudo rolando nas mais belas CGs. Os outros trailers, que conferíamos pelo estande da produtora, misturavam animações fantásticas em tempo real e um pouco mais do seu sistema de combate. Que 2006 chegue logo!



Mostrado apenas em vídeo no estande da Square Enix, a versão MMO de Front Mission traz como maior mudança na série batalhas em tempo real, além da opção de modificação dos zanzers e seus pilotos.

Gauntlet: Seven Sorrows

Produção: Midway
Desenvolvimento: Midway
Lançamento: Novembro de 2005

O novo jogo da franquia (que logo completa seus 20 anos) está sendo supervisionado por John Romero. Sendo assim, não sairá nunca... quero dizer, terá muita ação multiplayer, elementos de RPG e lindos gráficos.

Genji: Dawn of the Samurai

Produção: SCEA
Desenvolvimento: Game Republic
Lançamento: Novembro de 2005

Para você ter uma referência visual deste game, pense nele como um Dynasty Warriors da Sony. A demo jogável da feira nos possibilitava a opção de jogar com os dois personagens selecionáveis: o samurai Yoshitsune e o monge guerreiro Benkei. A diferença da jogabilidade é que, mesmo sendo um clássico hack 'n' slash, podemos ver uma leve mudança nos controles de cada personagem. Yoshitsune putaria um portão em seu caminho, ao passo que Benkei simplesmente o destruiria, por exemplo. Gráficamente ele apresenta um visual de cores vibrantes e detalhes significantes. É mais um bom título do gênero chegando ao PS2.



Harry Potter and the Goblet of Fire

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA UK
Lançamento: Novembro de 2005

Seguindo os acontecimentos do próximo filme, o novo HP terá mais ação e menos puzzles. Você poderá se aventurar por Hogwarts com um amigo, enquanto aprende feitiços poderosos e participa de torneios.

Jak X: Combat Racing

Produção: SCEA
Desenvolvimento: Naughty Dog
Lançamento: Novembro de 2005



Você adorou os minigames de corrida de Jak 3? Pois então este é o seu jogo! Enfrente até cinco oponentes em partidas online ou divida

a tela com um amigo para ação e velocidade incessante. É um jogador solitário? Sem problemas, o modo solo é uma experiência à parte e será diversão na certa. Destaque para a conectividade do PS2 com o jogo Daxter, do PSP, que libera itens e personagens secretos.

Killer 7

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom (CPS4)
Lançamento: Julho de 2005

Demorou, mas finalmente Killer 7 está pronto para ser lançado. E pelo que jogamos na demo da E3, o game esbanja jogabilidade tanto no enredo como no visual.

Você é Harman Smith, um velho de cadeira de rodas que sofre de uma esquizofrenia capaz de exorcizar sete assassinos psico-



délicos. Cada um com uma habilidade diferente. Seu papel é enfrentar uma organização de zumbis terroristas. Algo no mínimo inovador.

Kingdom Hearts II

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Square Enix PDD-1

Lançamento: Dezembro de 2005

Para nossa alegria, Kingdom Hearts II estava com uma demo competente durante a E3, trazendo duas missões e dois chefes principais do jogo. A primeira nos levava em The Land of Dragons, palco das aventuras do desenho Mulan, com Sora e seus amigos encarando alguns heartless nas neves. Em seguida, surge o vilão Shan-Yu, que envia uma infinidade de insetos em forma de heartless. Cabe a você sobreviver em dois minutos ao enigma e derrotá-los. Segundo a Square Enix, o jogo trará uma série de eventos como este, onde o seu desafio será enfrentar uma horda de inimigos ao mesmo tempo. A segunda missão acontecia em Cave of Dead, no submundo de Hades. Dessa vez, nosso parceiro foi Auron (de FFX), que surgiu para ajudar na luta contra os heartless, o próprio Hades e até mesmo contra o chefe Cerberus.



Agora, a alavanca analógica direita passa a controlar a câmera, facilitando muito na visualização dos inimigos. Outra novidade é o Drive System, onde, ao coletar esteras amarelas, você pode se transformar em diversas formas. Na demo, apenas a Valor Form estava disponível, com a qual Sora ganhava uma segunda keyblade. De resto, vamos aguardar ansiosos para o lançamento americano do game.

King Kong

Produção: Ubisoft

Desenvolvimento: Ubisoft France / Ubisoft Montreal

Lançamento: Dezembro de 2005

A produção do jogo King Kong está sendo grandiosa. Sua narrativa será dividida em duas partes, que se alternam entre si: uma em primeira pessoa, na pele do protagonista Jack Driscoll, e outra em terceira pessoa, no controle do gorila.



O trabalho gráfico e sonoro será a grande atração. Na demo, destacamos o fogo que se alastrava realisticamente, a interação dinâmica entre personagens e a ótima jogabilidade.

L.A. Rush

Produção: Midway

Desenvolvimento: Midway

Lançamento: Setembro de 2005

Pegando o embalo de Burnout, a Midway aproveitou para ressuscitar sua série Rush em um novo jogo ultraveloz. Comandos simples, efeitos de câmera lenta, vãos rasantes e o principal: velocidade extrema.

Magna Carta: Tears of Blood

Produção: Atlas

Desenvolvimento: Softmax

Lançamento: Novembro de 2005

O vídeo que rolou na E3 contava a história de Calintz, o personagem principal que busca vingança contra uma raça de criaturas. Tears of Blood tem tudo para se tornar mais uma franquia de sucesso dos RPGs.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Produção: Electronic Arts

Desenvolvimento: Nihilistic

Lançamento: Setembro de 2005



Diferentemente das expansões anteriores (Integral para MGS1 e Substance para MGS2), o título não trará como extra as famosas VR Missions ou quaisquer eventos paralelos. O mote principal fica para as opções que incrementarão o jogo, como o novo sistema de câmera que será totalmente livre ao redor do personagem pelo cenário (estilo Splinter Cell) ou as novas missões para Snake vs. Monkey, além das novas camuflagens para o herói. O Demo Theater também estará presente na expansão, permitindo que os jogadores assistam a todas as animações do game a qualquer hora, escolhendo também a camuflagem que Snake usará. Haverá um Secret Theater que trará os vídeos hilários e secretos que circulam pelo site da Konami. O Duel Mode marca sua presença também em Subsistence. Nele, os jogadores podem lutar a qualquer momento com os principais chefes do game.

No entanto, dois extras são o que sem dúvida definem a compra do título até mesmo para aqueles que já terminaram MGS3 com ranking Foxhound. O primeiro é o multiplayer online para até oito jogadores que será dividido em dois modos: Team Battle, onde dois grupos lutam pela sua sobrevivência, e o Snake vs. Enemys, em que um jogador controla Snake e os outros controlam soldados em um combate "cada um por si". O outro extra indispensável é a opção de jogar os games Metal Gear e Metal Gear 2, ambos de MSX, agora finalmente rodando no PS2, na maioria das vezes em versões americanas e completas. Isso sim é o que podemos chamar de uma expansão competente.

O gênero Crossover é o que há, ainda mais quando a proposta é misturar os heróis da

Marvel com outros criados exclusivamente pela EA em um único jogo de pancadaria. A jogabilidade lembra Power Stone, e permite ao jogador correr pelo ambiente, usando qualquer objeto ao seu redor como arma. Cenários vastos e destrutíveis, ataques devastadores, enfim, tudo aquilo que você queria em um jogo de luta.

Mortal Kombat: Shaolin Monks

Produção: Midway

Desenvolvimento: Paradox Development

Lançamento: Setembro de 2005



Agora que a franquia recuperou o fôlego com bons jogos lançados nos últimos anos, a Midway está novamente partindo para um jogo de aventura e ação. Na demo da E3, deu pra notar a solidez da engine, que permite ao jogador realizar dezenas de movimentos enquanto golpeia e arremessa os inimigos no mesmo estilo de Devil May Cry. Por fim, realize um Fatality e reconheça que este definitivamente é um MK.

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Produção: Konami

Desenvolvimento: Kojima Productions

Lançamento: Novembro de 2005

Durante a coletiva pré-E3 da Konami, eis que surge o mago Hideo Kojima e revela a tão sonhada expansão de Metal Gear Solid 3. Trazendo como subtítulo o termo Subsistence, o game que chegará no final do ano promete agradar tanto os fãs de carteirinha como também jogadores que ainda relatam em abraçar esta obra máxima dos games.



PS2
MELHOR
DA E3



PS2
MELHOR
AÇÃO

Okami

Produção: Capcom
Desenvolvimento:
Clover Studio

Lançamento: Novembro de 2005

Como um dos melhores, se não o melhor jogo da feira, Okami nos coloca no papel de Amaterasu, a deusa sol do folclore japonês, que surge no mundo sob a forma de um lobo branco para proteger os humanos (outro folclore oriental). Com a demo que jogamos pudemos entender um pouco da sua jogabilidade peculiar. No game, nosso papel é auxiliar e proteger os habitantes de poderosas criaturas das trevas. Para isso, temos o seguinte sistema de jogo: você controla o lobo com a alavanca analógica esquerda normalmente, atacando os inimigos no bom estilo Zelda. Quando surge um quebra-cabeça ou um inimigo mais poderoso, você pode fazer uso do Celestial Brush. Para isso, basta apertar R1 para congelar a cena e, pressionar o quadrado enquanto move a alavanca analógica direita para direcionar um pincel com nanquim que serve para desenhar por cima da cena congelada. Fazendo isso, você cria linhas que se transformam em lâminas ou até respingos que se convertem em escadas. E tudo é feito de forma muito semelhante à arte oriental, visto que a mistura cel-shading do game se encaixa perfeitamente na proposta. Tomara que a versão final seja repleta de desafios como a demo e, com isso, Okami será mais um título a vangloriar-mos no PS2.

Onimusha: Dawn of Dreams

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom (CPS2)

Lançamento: Novembro de 2005

Nossas especulações estavam certas! Hideyasu Yuki será o personagem principal do quarto game da série. Na demo disponível durante a E3, pudemos conferir como de fato a jogabilidade foi modificada. É possível trocar de personagem a qualquer hora do jogo com um simples apertar no Select. Além de um auxiliar o outro com combos e outras habilidades nas lutas. Fora os cenários que estão bem maiores e caprichados. ©



PS2
MELHORES
GRÁFICOS



Resident Evil 4

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Capcom (CPS4)
Lançamento: Novembro de 2005

Depois que Resident Evil 4 foi anunciado para PlayStation 2, em novembro de 2004, logo surgiu a dúvida: "Será que o console da Sony pode alcançar a mesma qualidade gráfica da versão GameCube?" Produzimos uma matéria completa sobre o game na SDP #16, contando toda a história do desenvolvimento do game e muito mais - leitura recomendada para quem perdeu ou até mesmo para quem já leu.

A oportunidade para resolver esse mistério de uma vez por todas foi a E3 2005, durante o primeiríssimo evento relacionado à feira: o Capcom Producer Day 2005, que aconteceu logo na segunda-feira, dia 16 de maio, às 10h00 da manhã (horário local). Nós estávamos lá e pudemos conferir em primeira-mão todos os lançamentos da empresa, incluindo a tão esperada aparição de Resident Evil 4 para PlayStation 2.

Como era previsto, o melhor foi deixado para o final. Depois de quase todas as apresentações de games e pronunciamentos dos produtores, finalmente anunciaram: "Agora vamos mostrar um de nossos mais esperados projetos: Resident Evil 4 para PlayStation 2". Todas as atenções se voltaram para o telão e um trailer de quase três minutos manteve a respiração da plateia presa.

Depois dessa sequência e das imagens liberadas pela Capcom, podemos afirmar: praticamente não há diferenças gráficas entre as duas versões. É inacre-

ditável como a exuberância visual de Resident Evil 4 foi reproduzida com fidelidade no hardware do PlayStation 2.

É claro que diferenças mínimas não escapam à visão mais apurada: serrilhados são mais perceptíveis, algumas texturas tiveram a resolução reduzida, certas cenas parecem ter cores lavadas e, em raros momentos do trailer, foi possível perceber queda no frame rate. Exceto por esses mínimos detalhes, tudo está lá: o modelo poligonal detalhado de Leon, sem nenhum acessório removido, dedos separados, animação facial soberba, animação de tecido e cabelos independente, grande número de inimigos na tela, cenários vastos e complexos, iluminação e neblina dinâmicas... É o PlayStation 2 levado a um nível superior. Se quiser testemunhar esse milagre em movimento, baixe o trailer da E3 no site GameTrailers: <http://www.gametrailers.com/gamepage.php?id=1757>.

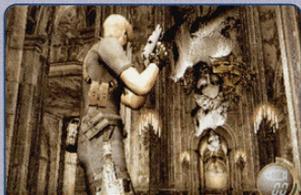
Aproveitamos a oportunidade para conversar sobre Resident Evil 4 para PlayStation com o produtor dessa versão, Masachika Kawata. Sua história na Capcom sempre envolveu trabalhos com gráficos: designer de cenários em Dino Crisis e Onimusha; Wardlord, criador chefe de cenários em Dino Crisis 2 e designer chefe de cenários do remake de Resident Evil 1. Em Resident Evil 4 para GameCube, seu nome aparece nos agradecimentos especiais, ao lado de Tatsuya Minami, chefe do Capcom Production Studio 1. Por suas façanhas visuais, Masachika foi promovido a produtor de Resident Evil 4 no PlayStation 2. Confira o bate-papo.



GAMECUBE

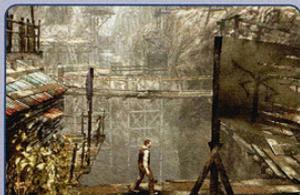


Compare o vilarejo espanhol: todas as construções até o horizonte foram reproduzidas no console da Sony, a iluminação manteve a qualidade e até mesmo efeitos mais complexos como o bump mapping no teto da casa e tecido das bandeiras movendo ao vento embelezam RE4 no PlayStation 2.



Note como a equipe de desenvolvimento não economizou no modelo poligonal de Leon: no PlayStation 2, ele tem os mesmos detalhes que no GameCube, incluindo luvas, cabelo que se move independente, formas arredondadas e polígonos adicionais para comunicador, cinto e até bairna da faca!

PLAYSTATION 2



SuperDicas PlayStation: Essa conversão está sendo feita pelo mesmo time no Capcom Production Studio 4? O produtor Hiroyuki Kobayashi e o diretor Shinji Mikami continuam envolvidos no projeto?

Masachika Kawata: Claro que a equipe original está trabalhando no game, mas, além disso, escalamos muitos designers, artistas e outros profissionais de talento especial de outros departamentos da Capcom para fazer o melhor game possível.

E apesar de não estarem envolvidos diretamente na produção, Mikami-san e Kobayashi-san estão oferecendo suporte também.

SDP: Depois de assistirmos ao trailer, nossas preces por gráficos próximos aos da versão GameCube foram atendidas. Como vocês conseguiram essa proeza no hardware do PlayStation 2?

MK: Acho que é fruto de toda a dedicação que tivemos em retrabalhar a quantidade de polígonos, o número de texturas, controle de personagem e programas de efeitos, enfim, a maneira como lidamos com todos os aspectos do game para levar o PlayStation 2 ao limite e além dele. Nossa equipe da Capcom é rica em sabedoria, experiência e know-how de hardware e criação de jogos em geral, e acredito que isso está sendo mostrado através dessa conversão para o PlayStation 2.

SDP: Que tipo de tecnologias vocês estão adotando para a versão PlayStation 2 de Resident Evil 4?

MK: Pretendemos oferecer suporte a todo tipo de tecnologia: som em Dolby Pro-Logic II e saída de vídeo com scan progressivo. Contudo, o modo widescreen real [sem faixas pretas] para TVs 16:9 ainda não foi decidido.

SDP: O que podemos esperar em relação aos elementos extras e inéditos? E sobre a história, teremos novas seqüências para contar mais detalhes da trama?

MK: Por hora, não posso revelar nada nesse sentido. Contudo, iremos revelar detalhes em breve. Garanto que vocês ficarão satisfeitos com o que estamos preparando!

SDP: Entre a E3 2005 e o lançamento previsto vocês ainda têm, no mínimo, seis meses de desenvolvimento. O que você ainda precisa ou pretende fazer para melhorar o game durante esse tempo?

MK: Todos os problemas principais em converter o game foram resolvidos, e atualmente estamos concentrados em ajustar cada detalhe. Sentimos que a nossa obrigação é fazer esse game com a maior qualidade possível para não decepcionar os fãs, então gastamos um bom tempo e nos dedicamos para melhorar o jogo em relação ao original. Sabemos que ele será jogado por ainda mais fãs, alguns antigos e leais que não puderam curtir-lo no GameCube, e por isso estamos trabalhando além do normal em Resident Evil 4 para PlayStation.



Phantasy Star Universe

Produção: Sega

Desenvolvimento: Sonic Team

Lançamento: Novembro de 2005

Seguindo a linha de PSO, o novo jogo da série terá conceitos semelhantes, mas apresentará um universo expandido, com cenários exuberantes e cheios de vida, a começar pelos gráficos que são um colírio para os olhos. Além das tradicionais categorias de personagens, que se organizam em guildas, uma nova raça fará sua estreia em PSU: os Beasts. Como de hábito, uma taxa mensal será cobrada para o jogo online. Na demo da E3, era possível enfrentar um dragão gigante, idêntico a um dos chefes de PSO, mas em uma versão muito maior e assustadora. Se a dificuldade da demo for mantida na versão final, então prepare-se para um desafio de alto nível. Em relação à campanha solo, a Sega garante uma experiência de mais

de 40 horas, com uma história não linear dividida em três mundos, repleta de diálogos e animações.



Prince of Persia: Kindred Blades

Produção: Ubisoft

Desenvolvimento: Ubisoft Montreal

Lançamento: Novembro de 2005

O terceiro jogo da nova saga do príncipe irá difundir os elementos dos jogos anteriores em uma nova aventura, cuja história começa onde Warrior Within termina.

Chegando à Babilônia, ele descobre que uma versão maligna dele mesmo está espalhando ter-

ror por onde passa, e decide enfrentá-lo. Serão integradas algumas características de stealth, novas armas, inclusive uma corrente, que servirá para puxar os oponentes.

Radiata Stories

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: tri-Ace

Lançamento: Novembro de 2005, nos EUA



A demo mostrada na E3 recebeu mudanças drásticas em relação à apresentada na Tokyo Game Show do ano passado. O início trazia uma apresentação de Yoshinori Yamagishi, o produtor do game transformado em bode, contando um pouco do funcionamento do jogo. Assim que o jogo começa, somos apresentados aos três personagens principais: Jack, Ganz e Bridley, que fazem parte da corporação Rose Cochon Bridage e lutam em catacumbas contra poderosas criaturas. Mesmo a Square Enix avisando que o game busca uma temática séria e épica, o que vimos foi um RPG repleto de frases engraçadas e carismáticas. As batalhas em tempo real estão muito parecidas com Star Ocean: Till the End of Time, trazendo um interessante sistema de formação de combate entre os personagens. Além dos gráficos que levarão os fãs de Vagrant Story à loucura, devido a sua semelhança.

Ratchet: Deadlocked

Produção: SCEA

Desenvolvimento: Insomniac

Lançamento: Outubro de 2005

Parece que desta vez Ratchet tornou-se de vez um jogo focado apenas na ação. Sem deixar a história de lado, o novo episódio colocará o jogador em batalhas furiosas transmitidas diretamente para um programa de TV intergaláctico. Você poderá construir suas armas, personalizando-as da maneira que quiser, e contratar um esquadrão de robôs para a sua defesa durante o confronto. O modo multiplayer promete ser explosivo!



Shadow the Hedgehog

Produção: Sega

Desenvolvimento: Sonic Team

Lançamento: Novembro de 2005

Shadow, o arquিনিemigo de Sonic, será protagonista de seu próprio jogo, que incorpora elementos de tiro à fórmula de velocidade contínua dos jogos do porco-espinho (ou ouriço, se preferir) azul. O enredo, que continua onde Sonic Adventure 2 parou, pretende revelar mais sobre o passado obscuro do anti-herói e ainda trará bifurcações na narrativa. Haverá um sistema que calcula os feitos de Shadow, atribuindo a ele uma moral de herói ou de renegado. Portanto, é o jogador quem decide qual rumo dar à história. Quando Shadow atingir um determinado nível de moral, poderá executar uma habilidade especial. A engine do jogo foi completamente refeita, o que significa que os gráficos serão ainda melhores que os de Sonic Heroes. Nota-se também que tons escuros predominam nos cenários, enfatizando o lado negro da série. No quesito jogabilidade, teremos uma gama de elementos bem parecida com a dos jogos anteriores: pulos duplos, ataques sequenciais, loopings em alta velocidade, entre outros. Shadow também ganhou novos movimentos, como arremessar caixotes, por exemplo. Entretanto a grande novidade será o uso de armas devastadoras que variam de metralhadoras a pistolas laser. Apesar de tudo, a velocidade ainda será a característica mais marcante do jogo.



Romancing SaGa: Minstrel Song

Produção: Square Enix

Desenvolvimento: Square Enix PDD-2

Lançamento: Setembro de 2005

Depois de jogarmos DQVIII e Radiata Stories, Romancing SaGa acabou se saindo como o pior título mostrado pela gigante dos RPGs. A demo – que estava em japonês – trazia comandos confusos durante as batalhas, gráficos repletos de serrilhados e texturas das mais pobres. O controle da câmera era confuso e facilmente você se confundia com o botão de ativar o mapa. Salvo o trailer que mostrava algumas batalhas intensas com inimigos empolgantes, o game não atraiu tanto quanto esperávamos. Talvez se a demo fosse mais longa ou colocasse os jogadores em um momento mais crítico, teríamos uma impressão melhor.

Shadow of the Colossus

Produção: SCEA

Desenvolvimento: SCEI

Lançamento: Setembro de 2005

A demo jogável da E3 só fez aumentar ainda mais nossa afeição por Ico e a vontade de jogar seu suces-



sor. O cenário disponível era exuberante e muito amplo, porém trazia algumas barreiras invisíveis (que na versão final serão retiradas) para que os jogadores da feira não se perdessem no vasto mundo a ser explorado.

No controle do jovem herói com o dever de derrotar 16 colossi que habitam seu mundo, sua principal ajuda virá de Agro, um cavalo fenomenal que lhe auxilia na missão de encontrar seu amor perdido (possivelmente a tal da Wanda). A movimentação do personagem, quando está cavalgando ou quando está lutando, lembra muito Ico, porém com um estilo de luta mais expressivo.



Ao escalar as pernas de um colossus e pular sobre suas costas para atacá-lo com golpes de espada, fica uma empolgação tão grande como o gigante que acabamos de derrubar. A cena ao vê-lo tombar com muita ira e inquietude é um dos momentos mais prazerosos do game.

O visual mantém um alto padrão de qualidade, com efeitos de luz que ecoam pelas montanhas e construções, além dos tons pastéis que dão graça e beleza única ao game. Setembro está quase aí e poderemos jogar a versão final.

Sly 3: Honor Among Thieves

Produção: SCEA
Desenvolvimento: Sucker Punch
Lançamento: Novembro de 2005

O novo jogo de Sly Cooper trará uma novidade: óculos 3D. O casamento entre o estilo plataforma e o senso de terceira dimensão proporcionado pelos óculos parece funcionar perfeitamente bem. Vale ressaltar que haverá momentos no jogo em que os óculos servirão até para detectar armadilhas e itens secretos. No mais, Sly 3 contará com novos minigames, uma jogabilidade variada e um modo competitivo para dois jogadores.



SOCOM 3: U.S. Navy SEALs

Produção: SCEA
Desenvolvimento: Zipper Interactive
Lançamento: Setembro de 2005, nos EUA

A Sony soube vender seu peixe durante a E3. Com demos tanto para um jogador como para o multiplayer, o que experimentamos foi um jogo mais sólido e realista do que o simples "mata-mata" que eram as duas versões anteriores.

O multiplayer online possibilitava que até 12 jogadores simultâneos na E3 e outros 20 localizados nos estúdios da SCEA jogassem juntos em uma partida online. Isso mesmo, você não leu errado: o terceiro game da série expande o multiplayer online para até 32 jogadores simultâneos! A jogabilidade também recebeu uma reformulada. É possível se locomover através de rios com mais destreza, aumentando a furtividade do jogo. Sem falar que, dependendo dos equipamentos carregados, a agilidade do soldado fica comprometida. Resta saber se os servidores aguentarão as partidas.



Sniper Elite

Produção: Namco
Desenvolvimento: Rebellion
Lançamento: Novembro de 2005



Guerra Mundial. Pelo que foi mostrado na E3, tensão e muito desafio são a essência do jogo.

Seguindo o estilo da série Silent Scope (Konami), o game aposta na profissão de franco-atirador, colocando-o em combates na Segunda

Soul Calibur III

Produção: Namco
Desenvolvimento: Namco
Lançamento: Outubro de 2005

Rodando a poderosos e constantes 60 frames por segundo, a demo jogável da E3 trazia dois personagens em quatro cenários dos mais bem detalhados. Para você ter ideia, os gráficos do game todo estão melhores que os de Tekken 5 (que já é um dos games de luta mais belos do PS2).



Quanto à jogabilidade, o pouco que vimos de Mitsurugi (um dos personagens selecionáveis), podemos dizer que a dinâmica principal da movimentação continua a mesma, com uma leve refinação nos combos, buscando mais da origem agressiva que a série tinha em Soul Edge. A outra personagem disponível era a novata Tira, a bela de cabelos azuis e dotada de uma exuberante comissão de frente. A garota possui uma agilidade que mistura as habilidades de Volco com a velocidade de Maxi. Fica a certeza de que teremos logo um game indispensável para o PS2.

Spartan: Total Warrior

Produção: Sega
Desenvolvimento: Creative Assembly
Lançamento: Agosto de 2005

Transmitindo a sensação de grandeza das batalhas romanas em gráficos polidos e bem acabados, Spartan merece a sua atenção. Não se surpreenda se você notar mais de 180 personagens duelando simultaneamente na tela, e de repente um grupo deles

partir para cima de você, mostrando que não estavam lá apenas para incrementar o cenário da batalha. A mitologia estará presente na forma de gigantes, esqueletos e zumbis, que só poderão ser derrotados com o uso de diferentes estratégias de combate. Talvez Spartan seja o sucessor espiritual de Shadow of Rome (Capcom), com menos violência explícita e mais conteúdo épico.





SSX On Tour

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA Canada
Lançamento: Novembro de 2005

A conhecida série de snowboard ganhará uma versão cheia de novidades: mais velocidade, incorporando alguns efeitos visuais de Burnout 3, possibilidade de jogar com esquís e ampla edição de personagens.

Starcraft: Ghost

Produção: Blizzard Entertainment
Desenvolvimento: Swingin' Ape Studios
Lançamento: Janeiro de 2006

A novela mexicana da produção de Star Craft: Ghost



Star Wars: Battlefront II

Produção: LucasArts
Desenvolvimento: Pandemic
Lançamento: Novembro de 2005

A conquista galáctica novamente entra em cena com Battlefront II. A sequência promete melhorar o que já era bom: tiro em primeira/terceira pessoa, batalhas com novos veículos e naves, a nova classe Jedi e 12 novos cenários, sendo alguns deles transportados do Episódio III. No PS2, o multiplayer suportará até 24 jogadores simultaneamente, enquanto o modo para um jogador apresentará um episódio épico baseado na saga. Um dos grandes aprimoramentos foram as batalhas espaciais, que chegam a lembrar a jogabilidade de Rogue Leader, do GameCube, e os gráficos que contam com belíssimos efeitos de luz e partículas.



parece finalmente estar tomando um rumo certo. A demo que jogamos durante a E3 estava disponível com três fases do game. Conhecemos de Nova – a protagonista – algumas peculiaridades, como sua infinidade de armas, seus combates em stealth no maior estilo Solid Snake e, também, alguns dos poderes especiais como camuflagem invisível (olta Snake novamente). Falhas como queda de framerate estiveram presentes. Porém, como seu lançamento será em meados de 2006, nossa expectativa é que a versão final corrija os erros e valha a pena pelo tempo esperado.

The Godfather

Produção: Etelectron Arts
Desenvolvimento: EA Redwood Shores
Lançamento: Novembro de 2005



Viva um gangster na Nova Iorque de 1945 com a mesma liberdade de ação que você encontra em GTA. Parece ser uma boa combinação, apesar de não ser novidade. O destaque fica por conta dos gráficos e da ambientação.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Produção: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Radical Entertainment
Lançamento: Agosto de 2005

O novo jogo do brutamontes verde será incorporado aos mesmos elementos de vastidão e liberdade que consagraram a série GTA. Serão inúmeras missões opcionais, destruição em massa e armas personalizáveis.



The Matrix: Path of Neo

Produção: Atari
Desenvolvimento: Shiny Entertainment
Lançamento: Outubro de 2005

Ao contrário do terrível Enter the Matrix, Path of Neo está dando a volta por cima com um dos visuais mais bonitos já visto no PS2. A poderosíssima engine permitirá ambientes destrutíveis e um altíssimo número de personagens se movendo na tela simultaneamente. Neo terá os mesmos movimentos do filme e



conterá com a ajuda de Trinity e Morpheus. Com tanta ação, você irá subir pelas paredes... Literalmente!

The Suffering: Ties That Bind

Produção: Midway
Desenvolvimento: Surreal Software
Lançamento: Setembro de 2005

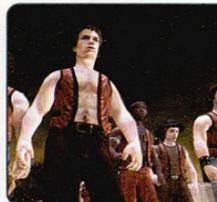
Trazendo cenários claustrofóbicos e criaturas grotescas, Ties That Bind segue o esquema do jogo original, com diversas melhorias. Transforma-se em uma criatura de acordo com seu alter ego. Pode não ser bom para a mente.



The Warriors

Produção: Rockstar Games
Desenvolvimento: Rockstar Toronto
Lançamento: Outubro de 2005

Trazer à tona os filmes de décadas atrás para o mundo dos games parece ser o frisson do momento. Na pele do líder de uma gangue de Nova Iorque, você deverá enfrentar seus rivais no estilo que consagrou Streets of Rage.



Tony Hawk's American Wasteland

Produção: Activision
Desenvolvimento: Neversoft
Lançamento: Outubro de 2005



lutamente nenhum loading, encontrando diversos skatistas profissionais, cada um com várias missões ou desafios a oferecer. O visual segue o estilo dos anos 80, tal como a diversificada trilha sonora. Você poderá desafiar seus amigos ou jogar cooperativamente tanto no modo online quanto no offline, em tela dividida. Aqueles que preferem o esquema original de jogo sem muita enrotação poderão jogar o Classic Mode, cujo objetivo é o mesmo que consagrou a série: fazer uma boa pontuação com diferentes manobras e combos no menor tempo possível. Enfim, uma compilação dos melhores elementos da série em um só jogo, que promete arrasar.

O sucesso dos últimos jogos da série Tony Hawk permitiu que a franquia ultrapassasse as barreiras do gênero esporte e incorporasse diversos outros estilos de jogo, como GTA, por exemplo. Os mesmos conceitos estão presentes em American Wasteland, mas em proporções muito maiores. Apesar da falta de uma demo jogável, o trailer mostrou cenários urbanos imensos, ampla edição de personagem e não só uma diversidade nas manobras com o skate, mas também a possibilidade de jogar com uma bicicleta. Você poderá explorar toda a cidade de Los Angeles sem abso-

Tomb Raider: Legend

Produção: Eidos
Desenvolvimento: Crystal Dynamics
Lançamento: Janeiro de 2006

Depois das falsas promessas de Angel of Darkness,

Lara retorna pelas mãos da Crystal Dynamics. Voltando às suas origens de arqueóloga, ela terá que explorar cavernas e florestas através de um sistema de controle totalmente novo. Além da mira automática para suas armas, a musa dos games ganhou uma gama de novos movimentos acrobáticos que causaria inveja ao Príncipe da Pérsia. Seu visual foi ligeiramente modificado, mas suas curvas continuam exuberantes. Cenários estonteantes, animações convincentes e uma jogabilidade aprimorada. Parece que desta vez Lara terá seu merecido jogo.



vernas e florestas através de um sistema de controle totalmente novo. Além da mira automática para suas armas, a musa dos games ganhou uma gama de novos movimentos acrobáticos que causaria inveja ao Príncipe da Pérsia. Seu visual foi ligeiramente modificado, mas suas curvas continuam exuberantes. Cenários estonteantes, animações convincentes e uma jogabilidade aprimorada. Parece que desta vez Lara terá seu merecido jogo.

Ultimate Spider-Man

Produção: Activision
Desenvolvimento: Treyarch
Lançamento: Novembro de 2005

O novo jogo do Aranha é baseado na série de quadrinhos homônima, em que Peter Parker possui apenas 15 anos. Além dos gráficos em cel-shading, as batalhas e controles serão reelaborados e um novo sistema de "prioridades" para as missões será implementado. O Aranha terá de enfrentar diversos

vilões – até mesmo alguns inéditos. Venom finalmente terá o seu merecido papel no jogo como um personagem jogável.



Urban Reign

Produção: Namco
Desenvolvimento: Namco
Lançamento: Novembro de 2005

Pelo que parece, os títulos de pancadaria nas ruas terão um espaço muito grande neste ano. A diferença é que Urban Reign foi mostrado na E3 e impressionou pela sua qualidade gráfica em relação a seus concorrentes. No jogo, você é um lutador de rua contratado como guarda-costas de um chefe de gangue. Cabe a você seguir pelas ruas dos bairros mais tenebrosos, espalhando quem estiver no seu caminho. A jogabilidade está excelente para o padrão dos jogos deste gênero, além da boa movimentação da câmera ao redor dos cenários. Os combos – simples e funcionais – conseguem ser diferenciados para cada



tipo de lutador (sendo que a versão final promete até 60 lutadores selecionáveis). Pense nos lutadores de Tekken e Soul Calibur se enfrentando nas ruas e você terá um game que dará o que falar.

We Love Katamari

Produção: Namco
Desenvolvimento: Namco
Lançamento: Outubro de 2005

A opinião foi unânime. O game é praticamente igual a seu predecessor, porém com novidades suficientes para dizermos: nós realmente amamos Katamari! A demo focava-se no novo modo multiplayer, onde um jogador movimentava a rechonchuda no sentido norte-sul, enquanto o segundo jogador no sentido leste-oeste. Ou seja, o jogo se torna uma verdadeira confusão de direções, mas que acaba virando farra para todos.



Without Warning

Produção: Capcom
Desenvolvimento: Circle Studio
Lançamento: Novembro de 2005

Na demo da E3, entendemos o quão emaranhada (e interessante) pode ser a ideia de contar uma história através do ponto de vista de seis personagens. O tiroeteio e as missões frenéticas prometem agradar a todos.

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Produção: Activision
Desenvolvimento: Raven Software
Lançamento: Outubro de 2005

A sequência de X-Men Legends, lançado no ano passado, não tardou para ser anunciada. O multiplayer continua sendo o foco do jogo, inclusive no aspecto online.



X-Men Legends II será um RPG de ação com 16 personagens do universo dos X-Men disponíveis, cada qual com seus poderes, tendo que agir cooperativamente com o resto do grupo. No modo para um jogador, a inteligência artificial ajustável irá controlar os bots opcionais que acompanharão o jogador. Os vídeos apresentados na E3 nos surpreenderam com belíssimas animações em 3D feitas pelo mesmo estúdio que trabalhou no filme Spider-Man 2. ☒

O brilho do portátil

Em sua primeira E3 após o lançamento, o PSP exhibe uma linha de jogos variada

Por Henrique Sampaio e Roberto Bastos

Como o PlayStation 2, o PSP também não teve lugar na coletiva pré-E3 2005 da Sony. No entanto, uma área especial do estande da empresa oferecia cadeiras suspensas e futuristas para os visitantes experimentarem com conforto os lançamentos do portátil. Infelizmente, grande parte dos títulos de PSP estava presente em vídeo ou nem isso; alguns games apenas foram anunciados. Mesmo nos estandes das produtoras licenciadas, o console de bolso parece ter ficado para segundo plano. Pelo menos o que foi anunciado parece promissor.

Battlefield 2: Modern Combat

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Digital Illusions CE
Lançamento: Novembro de 2005



Além de fazer sua estréia nos consoles (era exclusivo dos PCs), Battlefield terá pela primeira vez uma versão portátil. Apesar de nenhum vídeo ter

sido liberado durante a E3, acredita-se que o jogo será semelhante ao do PS2 e utilizará as capacidades online do PSP para partidas multiplayer. Se o jogo for tão divertido quanto o original, Battlefield 2 será um dos principais FPS online para o PSP.

Crash Tag Team Racing

Produção: Vivendi Universal
Desenvolvimento: Radical Entertainment
Lançamento: Setembro de 2005

O jogo de corrida do famoso marsupial será semelhante à sua versão para PS2. O destaque fica por conta do sistema que acopla dois carros, o que obriga os jogadores a agirem em conjunto.

Crisis Core: Final Fantasy VII

Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix
Lançamento: Final de 2006

Mostrado em vídeo na conferência da Square Enix, Crisis Core faz parte da compilação de quatro

histórias paralelas à Final Fantasy VII. O personagem principal será Zack, amigo de Cloud e membro dos Soldiers ao lado de Sephiroth. Pelo que vimos no trailer, Crisis Core será um RPG de ação cujo enredo precede o clássico FFVII, que abalou as estruturas do PS1 em 1997.

Daxter

Produção: Sony Computer Entertainment
Desenvolvimento: Ready at Dawn
Lançamento: Novembro de 2005
O fiel companheiro de Jak terá uma aventura solo



Burnout Legends

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Criterion Games
Lançamento: Outubro de 2005

Dá para dizer que Burnout para PSP será uma grande compilação dos melhores elementos da série: velocidade, destruição e carcaças em chamas nas pistas. Da enorme lista de veículos, 25 deles serão novos em folha, incluindo cinco carros de polícia. Nos jogos multiplayer, será possível criar campeonatos personalizados, misturando pistas e modos diferentes de jogo em cada etapa. Se vencer um oponente em disputas online, você ganha seu carro se ainda não tiver ele em sua garagem (sem eliminar o veículo do oponente). Caso queira jogar contra alguém que não possui o jogo, você poderá enviar uma pista e um carro para o jogador, que irá alojar os arquivos em seu próprio PSP até ele ser desligado.

Na demo jogável da E3 (que possuía apenas duas pistas e uma grande quantidade de carros disponíveis), notamos um nível altíssimo de detalhes, que o aproxima muito da versão para PS2. O modo de batidas parecia mais fácil em relação ao de Burnout 3. O único problema que tivemos foi em relação às lentidões durante as batidas, mas a Criterion já prometeu corrigir isso para a versão final.



cuja história se passa entre os dois primeiros jogos da série. Jogando a demo, notamos que apesar de a jogabilidade lembrar bastante os jogos anteriores, Daxter possui uma série de movimentos únicos e novas armas. Seus gráficos são tão detalhados quanto um jogo da série no PS2, e nos fazem acreditar que este é o jogo mais bonito para PSP até agora.

Dead to Rights: Reckoning

Produção: Namco
Desenvolvimento: Namco Hometek
Lançamento: Junho de 2005
O novo jogo de Jack Slate não será uma mera conversão, e sim um jogo inédito com suporte multiplayer. Na demo apresentada, notamos um novo sistema de câmera, novas armas e movimentos, mas nada que seja realmente digno de nota.



Coded Arms

Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami Studios
Lançamento: Junho de 2005

O FPS da Konami também estava presente na E3 em versões jogáveis. No game, você encarna na pele de um soldado hi-tech cuja missão é encontrar arquivos secretos do governo que foram extraviados. A história acontece em um futuro apocalíptico e cibernético, onde máquinas inteligentes coexistem com humanos. Cabe ao herói entrar no "universo cibernético" do game e enfrentar criaturas programadas para destruir a humanidade. Lembra um pouco o filme Matrix, já que se você morrer no mundo cibernético, consequentemente morrerá no real. A história é bacana e a jogabilidade funciona bem: com o direcional analógico move-se o personagem, e com os botões principais movimenta-se a visão. Confira o review na próxima edição.

PSP
MELHORES
GRÁFICOS

PSP
MELHOR
FPS



Death Jr.

Produção: Konami
Desenvolvimento: Backbone Entertainment
Lançamento: Julho de 2005

A confirmação de Death Jr. na E3 era um grande mistério, pois muitos acreditavam que o game seria apenas um projeto-teste da Konami.

No entanto, o game marcou presença no evento com uma demo pra lá de divertida. A história é completamente surreal: o game explora as aventuras de Death Jr. – o filho da morte – e de seus amigos Pandora (uma menina com uma terrível mania de abrir qualquer caixinha), Stigmarcha (uma garota cujas chagas sangram pelas mãos sempre que fica nervosa) e os irmãos Smith e Weston (gêmeos siameses colados pela cabeça). Juntos, eles devem enfrentar uma horda de demônios comandados pelo terrível Moloch (que foi libertado de uma das caixas por Pandora). É uma bela mistura do visual de Grim Fandango com MediEvil, com todo clima sombrio e bem humorado de Ghouls'n Ghosts.

Final Fantasy VII: Advent Children

Produção: Square Enix
Desenvolvimento: Square Enix PDD-1
Lançamento: Setembro de 2005

O novo trailer de Advent Children nos revelou poucas novidades em relação ao que já havia sido divulgado anteriormente. No entanto, a cena se inicia com uma perseguição entre Loz e Yazoo (dois possíveis clones de Sephiroth) e Cloud, ambos em motocicletas, brigando com suas espadas. A cena corta para Tifa, que enfrenta Loz em uma igreja enquanto Cloud dá cabo de algumas criaturas bestiais que o perseguem na moto. O vídeo também mostra cenas de ação envolvendo

Barret, Yuffie, Vincent e até mesmo Cid com sua Airship. Porém o grande momento fica para a invocação de Bahamut, que é enfrentado simultaneamente por todos os heróis. O trailer termina com o surgimento de Sephiroth (o verdadeiro) caindo do céu com sua Murasame Blade, embalado pela tradicional música-tema do vilão. Haja coração!

Generation of Chaos

Produção: NIS America
Desenvolvimento: Hyper-Devbox / Never-Land Company
Lançamento: Segundo trimestre de 2006

Uma mistura de Final Fantasy Tactics e estratégia financeira e administrativa: estas são as características de Generation of Chaos, que já saiu no Japão e teve uma apresentação tímida na E3.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Produção: Rockstar Games
Desenvolvimento: Rockstar North
Lançamento: Setembro de 2005

Anunciado durante a conferência da Sony na Europa, o GTA do PSP terá seus eventos abordados em Liberty City (a mesma que foi palco de GTA 3). O mapa da cidade sofrerá algumas alterações devido ao hardware do portátil, mas mesmo assim, o game promete ser tão bom quanto no PS2. A maior novidade é a opção de personalizar suas rádios com músicas salvas no Memory Stick do portátil. É, sem dúvida, o jogo que faltava no PSP.

GripShift

Produção: Sony Online Entertainment
Desenvolvimento: Sidhe Interactive
Lançamento: Setembro de 2005

Jogamos por alguns minutos GripShift e nos deparamos com um jogo de corrida diferente e viciante. As pistas flutuam no ar, portanto qualquer descuido o faz ser sugado pela gravidade. Em cada

fase existem inúmeras rampas, loopings, atalhos, entre inúmeros outros elementos que tornam a jogabilidade um grande desafio. Outros grandes atrativos serão os carros personalizados, o multiplayer e o modo para criar pistas.

Guilty Gear Judgment

Produção: Majesco
Desenvolvimento: Majesco
Lançamento: Novembro de 2005

Ao invés do tradicional esquema um contra um, o novo Guilty Gear será um jogo de luta no estilo Streets of Rage e Final Fight. A demo que jogamos apresentou três personagens jogáveis, diversas criaturas inimigas, gráficos limpos e boa animação.

Harry Potter and The Goblet of Fire

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: EA UK
Lançamento: Novembro de 2005

O primeiro jogo de Harry Potter para PSP tomará o mesmo rumo de sua versão para PS2. Foi possível lançar alguns feitiços contra inimigos e combinar os poderes dos três bruxos adolescentes para abrir caminho pelas fases.





☉ Lemmings

Produção: SCEA

Desenvolvimento: SCEE

Lançamento: Dezembro de 2005

A Sony está preparando um novo jogo das clássicas criaturinhas verdes. Voltando às origens, a jogabilidade será totalmente 2D e os jogadores poderão criar suas fases e disponibilizá-las online.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects

Produção: Electronic Arts

Desenvolvimento: Nihilistic Arts

Lançamento: Novembro de 2005

Seguindo a mesma linha da versão para console, o jogo de luta da EA estava jogável na E3 com apenas dois lutadores disponíveis (Homem de Ferro e o novo Johnny Ohm) e um único cenário. Foi possível realizar diversos golpes, arremessos e correr pelo grande cenário (não tão destrutível quanto na versão para PS2). Para a alegria dos donos do portátil, foi confirmado que a versão também terá cenários e personagens extras.

MediEvil Resurrection

Produção: SCEA

Desenvolvimento: SCEE

Lançamento: Setembro de 2005



O guerreiro esquelético Dan está de volta para mais um game. A demo da E3 nos permitiu andar por

um cemitério enquanto abríamos novos caminhos pelo cenário usando algumas de nossas armas. A jogabilidade é simples e funciona perfeitamente, enquanto os gráficos são valorizados pelos efeitos visuais. Apesar do fraco modo multiplayer disponível, os desenvolvedores prometem muita diversão em dupla.

Midnight Club 3: DUB Edition

Produção: Rockstar Games

Desenvolvimento: Rockstar San Diego

Lançamento: Junho de 2005

Assim como na versão de PS2, DUB aposta em um visual mais impressionista do que realista, com nuances nas cores dos veículos em relação aos cenários. O que vimos na E3 foi um game que segue a mesma essência frenética da versão de PS2, ou



Metal Gear Acid 2

Produção: Konami

Desenvolvimento: Kojima Productions

Lançamento: Sem previsão



O anúncio de Metal Gear Acid 2 definitivamente causou espanto em todos que visitaram a E3. Mal tivemos a chance de jogar com calma o primeiro título e o estúdio Kojima Productions já prepara a continuação que promete – e claro – agradar todos os mortais fãs de Solid Snake.



Segundo o que foi mostrado durante a coletiva da Konami, a continuação da série Acid trará uma jogabilidade mais inteligente, com comandos mais ágeis e de fácil aprendizado. O visual foi totalmente reformulado e os personagens possuem um contorno mais definido que lembram um desenho animado. Espera-se também uma possível compatibilidade com Metal Gear Solid 3: Subsistence, porém nada foi confirmado. O que sabemos é que Acid 2 apresentará um tutorial de introdução para os novatos, além de muitas outras cartas que aumentarão o leque de opções na hora dos combates. Sem falar da opção online via rede Wi-Fi, que receberá alguns ajustes e melhorias em sua funcionalidade. Estas mudanças podem ser bem-vindas, uma vez que o primeiro título repercutiu de forma positiva e negativa entre os jogadores.



seja, a presença de muito motion blur e a sensação de velocidade na medida certa.

Todos os modos parecem estar presentes na versão portátil, como o Arcade, o Carrer, o editor de pistas e até mesmo o multiplayer online. Há também uma vasta gama de bônus envenenados (50 veículos licenciados) e prontos para serem personalizados. Ao que parece, o PSP está se tornando a plataforma

dos jogos de corrida, com Ridge Racer, NFS: Rivals, Wipeout Pure e, agora, Midnight Club 3. Vamos torcer para que o gênero não se torne repetitivo e maçante.

Monster Hunter Portable

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom (CPS1)

Lançamento: Dezembro de 2005

A versão portátil de Monster Hunter G (lançado originalmente no PS2) trará algumas novidades, como a opção de criar criaturas e as usar em batalhas. Pelo que foi mostrado em vídeo, a versão PSP está tão boa quanto a lançada para PS2. O problema fica com a falta da opção online, já que a Capcom anunciou suporte apenas para quatro jogadores multiplayer.

Mortal Kombat: Deception

Produção: Midway

Desenvolvimento: Midway

Lançamento: Novembro de 2005

O mais recente episódio da famosa série de luta ganhará sua versão para o portátil da Sony. Muito pouco se sabe sobre o game, mesmo porque nada foi apresentado na E3. Já se sabe que os modos konquest e puzzle estarão presentes, ambos idênticos à versão do console. De resto, será aquele festival de pancadaria, golpes mortais e os famosos e não menos violentos Fatalities.

Namco Museum Battle Collection

Produção: Namco

Desenvolvimento: Namco

Lançamento: Setembro de 2005

Os mesmos clássicos da Namco para o arcade estarão disponíveis tanto em versões originais quando atualizadas e com gráficos em 3D. Dependendo do jogo escolhido, haverá suporte para quatro jogadores nos modos cooperativo ou versus.



SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

Produção: SCEA

Desenvolvimento: Zipper Interactive

Lançamento: Novembro de 2005

PSP
MELHOR
DA E3

PSP
MELHOR
MULTI-
PLAYER

gadas e pudemos ter uma vaga noção de como o jogo irá ficar. Assim como na versão para PS2, haverá fases espaciais e terrestres, mas ao invés de adotar longas campanhas para o single player, a produtora decidiu optar por versões mais compactas. A conexão Wi-Fi permitirá multiplayer com até quatro jogadores simultâneos.

Street Fighter Alpha 3

Produção: Capcom

Desenvolvimento: Capcom

Lançamento: Sem previsão

Também mostrado apenas em vídeo durante a coletiva da Capcom, SFA 3 tem tudo para ganhar uma excelente conversão no portátil. O trailer mostrou personagens como Yun (presente apenas na versão de GBA), Maki e Eagle, além dos clássicos personagens da série, em combates dos mais empolgantes. Não foi dito se o game terá os modos extras das outras conversões (como o Survival Mode), porém espera-se que o novo SFA 3 mantenha a mesma qualidade da versão arcade. E aguarde pelo modo multiplayer, que provavelmente estará presente.

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

Produção: Disney Interactive

Desenvolvimento: Traveller's Tales

Lançamento: Novembro de 2005

Se tivermos uma versão parecida com a do PS2, podemos esperar por um jogo de ação sólido que seguirá os mesmos eventos do filme. A única certeza que temos, porém, é que este jogo será diferente das versões para GBA e DS.

The Con

Produção: SCEA

Desenvolvimento: Think and Feel

Lançamento: Outubro de 2005

PSP
MELHOR
LUTA

Pac-Man World 3

Produção: Namco

Desenvolvimento: Blitz Games

Lançamento: Novembro de 2005

A versão do PS2 se diferencia do portátil apenas na parte visual, que também não fez feio. A jogabilidade tembra a dos jogos anteriores, mesclando ação e puzzles, e desta vez o herói ganhou uma série de novos movimentos.

PoPoLoCris

Produção: SCEA

Desenvolvimento: SCEI

Lançamento: Sem previsão

O vídeo mostrado do primeiro grande RPG no PSP mostrou um game de muita qualidade. Para quem não sabe, PoPoLoCris é um remake reformulado do primeiro jogo da série lançado para o PSone apenas no Japão.

Pursuit Force

Produção: SCEA

Desenvolvimento:

BigBig Studios / SCEA

Lançamento: Dezembro de 2005

Toda a perseguição de filmes de polícia e ladrão estará presente em Pursuit Force. Você joga na pele de um policial e tem como objetivo deter alguns bandidos durante suas velozes fugas pelas rodovias. Você deverá usar seu carro superequipado para

PSP
MELHOR
AÇÃO

O popular jogo de tiro para PS2 terá sua versão para PSP que, segundo os produtores, não deverá em nada à versão do console. Serão 14 missões single player espalhadas por áreas semelhantes às de SOCOM 3 (que será lançado para PS2) e mais uma, no Chile, exclusiva para a versão do portátil. Na demo que jogamos na E3, pudemos testar uma fase onde tínhamos que nos esconder de alguns inimigos que vigiavam do alto das torres, eliminando-os logo em seguida com uma sniper. A mira é semiautomática e requer bastante precisão do jogador, enquanto a câmera se posiciona automaticamente quando um inimigo entra em seu campo de visão. Também é possível usar a câmera em primeira pessoa para uma melhor visualização do alvo. Apesar de os gráficos estarem bons (trata-se de um jogo portátil), as texturas possuem uma resolução abaixo da média e a taxa de frames deixa a desejar. Espera-se que esses pequenos detalhes sejam corrigidos para a versão final. Em relação ao modo multiplayer, que não estava disponível para teste, sabemos que haverá um sistema de envio rápido de mensagens, para substituir o uso do microfone, e que os jogadores poderão se organizar em clãs.

persegui-los, mas sem causar dano aos inocentes civis. Jogando a demo, nosso objetivo é eliminar um grupo de bandidos em fuga. Atirar de dentro do nosso veículo não foi o suficiente: quando nos aproximamos do carro inimigo, um icone indicou que era seguro saltar para cima dos bandidos. Durante o salto, um efeito de câmera lenta deixou a ação ainda mais emocionante – parecia cena de cinema.



Após desviarmos das balas, conseguimos alcançar a janela do motorista, atirando em todos lá dentro e assumindo a direção do carro. Esse é só um exemplo dos eventos que Pursuit Force possibilita. Parece bom, não?

Star Wars: Battlefront II

Produção: LucasArts

Desenvolvimento: Pandemic Studios

Lançamento: Novembro de 2005

Embora a LucasArts tenha anunciado a versão para PSP do novo Battlefront, nada sobre ela foi mostrado na E3. Porém, algumas informações foram divul-



A ideia principal de The Con (algo como "A Traçaça") explica-se pelo próprio nome. Na pele de um lutador de arenas ilegais, você deve identificar para quem o público está apostando (você ou o oponente) e forjar a luta sem que ninguém perceba, para ganhar o dinheiro da aposta. Jogamos uma partida em que o público apostaria apenas após algum tempo de luta. Simulando uma inferioridade em relação ao oponente, fizemos com que o público apostasse alto

nele. Depois que encerraram as apostas, demos tudo o que tínhamos para vencer o oponente e levamos todo o dinheiro. Espertos, não? Na versão final, será possível customizar seu personagem, usando até mesmo uma foto de rosto sua na face do lutador.

Tomb Raider: Legend

Produção: Eidos
Desenvolvimento: Crystal Dynamics
Lançamento: 2006

Se o próximo jogo da Lara será realmente bom, só o tempo irá dizer. O trailer mostrado na E3 era geral (não exibiu uma versão específica), portanto não dá para saber se o jogo para PSP terá peculiaridades próprias. Pudemos notar que Lara ganhou uma série de novos movimentos e mais versatilidade: em determinado momento, ela avança para cima de um soldado, arremessa-o para o alto e mete bala no sujeito. Elementos stealth também estarão presentes, mas em menores proporções.

Virtua Tennis: World Tour

Produção: SEGA
Desenvolvimento: Sumo Digital
Lançamento: Terceiro trimestre de 2005



Apesar de ainda estar em plena fase de desenvolvimento, pudemos testar o primeiro jogo de tênis para PSP. Poucos personagens estavam disponíveis, porém esperam-se dezenas deles na versão final. O clima esportivo, os gráficos limpos e as excelentes animações dos tenistas lembraram os jogos anteriores da série para PS2 e Dreamcast. Na versão final, haverá diferentes modos de jogo e partidas multiplayer.



Viewtiful Joe: VFX Battle

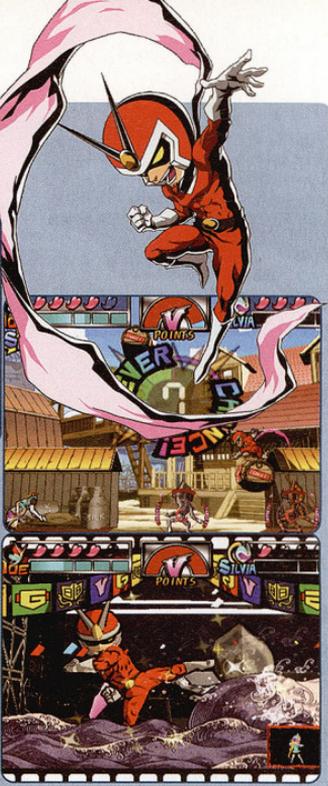
Produção: Capcom
Desenvolvimento: Clover Studio
Lançamento: Final de 2005



Anunciada no ano passado, a versão portátil de VJ foge do estilo da série no PS2. Em Viewtiful Joe: VFX Battle, os jogadores se enfrentam em cenários no bom estilo Super Smash Bros. e Power Stone, com a possibilidade de reunir até quatro jogadores simultâneos no modo online.

Todos os poderes VFX estarão disponíveis para ajudar não apenas Joe, Sylvia e o Capitão Blue, mas também alguns inimigos como Alastor e Dark Joe. Isso sem falar dos cenários, que possuirão alguns suportes que o auxiliarão nas investidas de ataque ou com alguns objetos extras.

O game não estava disponível para jogo durante a E3, porém, já deu para sacar o quanto divertido será brincar "Henshin a go-go baby" com o PSP nas mãos.



X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Vicarious Vision / Raven Software
Lançamento: Novembro de 2005

Infelizmente, a versão portátil de Rise of Apocalypse passou despercebida na E3. Até agora nenhuma imagem foi liberada, portanto nos resta acreditar que o jogo seguirá os mesmos caminhos que a versão para consoles. Tudo leva a crer que o game terá ação integrada a elementos de RPG. O multiplayer deverá ser outro ponto forte.

Ys: The Ark of Napishtim

Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Lançamento: Novembro de 2005

Depois de mais de uma década sem ganhar uma versão americana, a série Ys retornou ao PS2 no início deste ano. Agora, é a vez do PSP ganhar o mesmo remake. A versão disponível no estande da Konami trazia uma jogabilidade muito confortável para o portátil (se levarmos em conta que se trata de um

RPG de ação), além de gráficos praticamente iguais aos do PlayStation 2.





PlayStation 2



Super promoção de inauguração

Playstation 2
3x R\$ 250,00

no cartão de crédito

Aceitamos os Cartões:



* compra original, sem modificação. Promoção válida por tempo limitado. Imagens ilustrativas.



 NINTENDO
GAMECUBE.

Chegou a mais nova e completa loja de games que vai sacudir Santo André

**Brasil Games**

Os melhores jogos e acessórios para todas as plataformas. Confira!

Praça Embaixador Pedro de Toledo nº 45 - Loja 01/02/03 - Centro - Santo André

Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

Entregamos para todo o Brasil via Sedex

Parcelamos em até 12X sem entrada com

 **Losango**
Muito mais que crédito.

GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™



FINAL FANTASY TACTICS



Todos os personagens e as listas que você precisa para jogar este clássico estratégico

Parte 1 de 3

Por Rafael Silva

Final Fantasy Tactics é um game de estratégia com muitas estatísticas e regras próprias que o transformaram em ícone. Não foi por acaso que ele fez a cabeça dos fãs de

Final Fantasy.

Neste guia, você confere as principais mecânicas do jogo, listas de Jobs (classes), habilidades e saberá o que precisa fazer para encontrar os personagens secretos. Com estes dados, você poderá elaborar estratégias e se preparar para entrar de cabeça numa aventura digna de carregar o título de Final Fantasy em seu nome.



Tela Status

LV - Nível atual do personagem.
 Exp - Número de pontos de experiência (você ganha um LV a cada 100 pontos).
 HP - Pontos de vida.
 MP - Pontos de magia.
 CT - O tempo de espera até o próximo turno do personagem. Quando a barra estiver cheia, o personagem pode se mover.
 Brave - Indica a coragem da unidade.
 Faith - Indica a fé do personagem.
 Move - Quantidade de quadrantes que a unidade pode andar.
 Jump - Altura que a unidade consegue pular.
 Speed - Velocidade em que o CT recarrega (quanto maior, melhor).

Brave e Faith

A bravura e a fé dos personagens podem interferir nos combates. Seus valores podem fortalecer o seu personagem e, ao mesmo tempo, enfraquecê-lo. Veja como estes atributos funcionam:

Brave

Este predicado determina a coragem de seu personagem, ele adiciona bônus em habilidades de reação, de sucesso dos

Weapon Power - Poder da arma ou do escudo equipados. O primeiro número mostra o dano e o segundo, a taxa de evasão do equipamento.
 AT - Força de ataque físico do personagem.
 C-EV - Porcentagem de evasão.
 S-EV - Porcentagem de evasão do escudo.
 A-EV - Porcentagem de evasão do acessório.

Job	HP	MP	AT	DEF	SPD	CT	Brave	Faith	Move	Jump	Speed
Knight	043	043	014	014	014	014	014	014	014	014	014
Weapon	04	004	004	004	004	004	004	004	004	004	004
Accessory	04	004	004	004	004	004	004	004	004	004	004

ataques físicos e em força. Caso o Brave fique abaixo de 10, a unidade pode deixar o grupo. Para isso, utilize as habilidades Cheer Up, Praise ou Reaction, sendo que, a cada quatro pontos que forem adicionados, um se torna permanente.

Faith

Este atributo representa o quanto o personagem acredita na magia, influenciando no poder e no sucesso dos ataques mágicos, porém, isso também diminui a resistência contra ataques

mágicos. Para alterar o valor deste atributo, utiliza as habilidades **Preach** para aumentar o **Faith**, e **Solution** para reduzir. A cada quatro pontos que forem adicionados, um se torna permanente. Lembre-se de que, caso a fé do personagem fique abaixo de 10, ele pode fugir do seu grupo.

Efeitos

Durante a batalha, os status dos personagens podem ser alterados: alguns são benéficos, outros maléficis. Eles podem ser divididos em Efeitos de Preparação, de Suporte e Prejudiciais.

Efeitos de Preparação

Estes efeitos acontecem antes de uma ação ser realizada e são divididos em:

- Charging** – Carregando uma magia ou um ataque.
- Performing** – Executando uma dança ou uma música.
- Defending** – Defendendo ataques.

Efeitos de Suporte

Ajudam a unidade que estiver sobre seu efeito:

- Reflect** – Reflete magias.
- Float** – O personagem não recebe penalidades sobre o tipo de solo e fica flutuando.
- Haste** – Aumenta a velocidade.
- Protect** – Aumenta a proteção física.
- Quick** – Aumenta a velocidade.
- Regen** – Recupera HP e MP com o tempo.
- Reraise** – A unidade volta à vida após morrer.
- Shell** – Protege contra magias.
- Transparent** – Fica invisível.

Efeitos Prejudiciais

Estes efeitos causam status negativos e podem ser:

- Darkness** – Diminui a chance de acertar o ataque.
- Confusion** – O personagem ataca uma unidade aleatória, não importando se é aliado ou inimigo.
- Silence** – A unidade fica muda e não pode usar magias.
- Death Sentence** – O personagem com este efeito vai morrer

- em um certo número de turnos.
- Sleep** – A unidade sob este status passa três turnos dormindo e não vai atacar ou mover.
- Don't Act** – Impede que a unidade faça ações.
- Don't Move** – Impede o personagem de se mover.
- Toad** – Transforma o personagem em sapo.
- Berserk** – O alvo ataca em todos os turnos e não pode ser controlado.
- Petrify** – Transforma o personagem em pedra.
- Slow** – Diminui a velocidade da unidade.
- Innocent** – Diminui o valor de Faith do personagem.
- Poison** – A unidade fica envenenada e em todos os turnos perde HP.
- Stop** – A unidade não vai agir no próximo turno.
- Undead** – Transforma a unidade em morto-vivo. Assim todas as magias e poções de cura causam dano.
- Blood Suck** – Transforma em vampiro. Os ataques sagrados causam o dobro de dano (Holy, Holy Sword etc.).
- Charm** – As unidades sob este status vão atacar os aliados.
- Chicken** – Personagem perde a coragem (– 10 Brave).

Efeitos de Condição

- Demonstram a condição do personagem:
- Critical** – Quando o personagem está prestes a morrer.
- Dead** – Quando o personagem foi morto, mas ainda não virou cristal.
- Cristal** – Depois que o personagem morre, ele se transforma em um cristal que pode conceder habilidades, restaurar HP e MP ou ainda ganhar itens.

Signos

O signo dos personagens tem um fator importante no game. Eles mostram a compatibilidade entre os combatentes e influenciam no sucesso de ataques e magias, isso serve principalmente para os ataques que podem alterar os status. Existem cinco níveis de compatibilidade:

- Ótima** – Aumenta a chance de sucesso da ação em 50%.



- Boa** – Aumenta a chance de sucesso da ação em 25%.
- Ruim** – Diminui a chance de sucesso da ação em 25%.
- Péssima** – Diminui a chance de sucesso da ação em 50%.
- Neutra** – Não influencia na ação.

A tabela abaixo mostra a relação entre os signos. Os que não estiverem listados são neutros e não aumentam nem diminuem as chances de sucesso das ações. Na coluna Ótima/Péssima, personagens de mesmo sexo possuem compatibilidade Péssima e personagens de sexo oposto possuem compatibilidade Ótima.

SIGNO	BOA	RUIM	ÓTIMA/PÉSSIMA
Capricórnio	Touro/Virgem	Aries/Libra	Câncer
Aquário	Gêmeos/Libra	Escorpião/Touro	Leão
Peixes	Câncer/Escurpião	Gêmeos/Sagitário	Virgem
Aries	Leão/Sagitário	Câncer/Capricórnio	Libra
Touro	Capricórnio/Virgem	Aquário/Leão	Escorpião
Gêmeos	Aquário/Libra	Peixes/Virgem	Sagitário
Câncer	Peixes/Escurpião	Aries/Libra	Capricórnio
Leão	Aries/Sagitário	Escorpião/Touro	Aquário
Virgem	Capricórnio	Gêmeos/Sagitário	Peixes
Libra	Aquário/Gêmeos	Câncer/Capricórnio	Aries
Escorpião	Câncer/Peixes	Aquário/Leão	Touro
Sagitário	Aries/Leão	Peixes/Virgem	Gêmeos

PERSONAGENS PRINCIPAIS

Estes são os protagonistas do game, a morte deles pode alterar ou até impedir o avanço na história. Tome cuidado com estes personagens para não perdê-los definitivamente.

- Alc.** – Alcance da habilidade (em quadrantes).
- MP** – Custo de MP para usar a habilidade.
- Veloc.** – Tempo de execução da habilidade (quanto maior, melhor).

- JP** – Custo de JP (Job Point) para aprender a habilidade.
- Utilidade** – Classifica de A até E o uso da habilidade (A é ótima e E, péssima).
- Ação** – Ação que dispensa a habilidade.

NUMO	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Yell	Aumenta a velocidade em 1	01	–	Imediato	200	B
Wish	Recupera pouco HP do alvo e perde metade do HP recuperado	01	–	Imediato	0	C
Cheer Up	Aumenta Brave em 5	01	–	Imediato	200	B
Scream	Aumenta Brave em 10, PA em 1, MA em 1 e Speed em 1	–	–	Imediato	500	B
Ultimo Ataque mágico		03	–	Imediato	0	A

Ramza Beoulve

Ramza é um jovem guerreiro nascido na nobre família Beoulve, de guerreiros e heróis. No início da história, encontramos Ramza em uma academia de cavaleiros para seguir o mesmo caminho de seus irmãos, mas logo a vida dele mudará drasticamente.



Snipe

NUMO	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Leg Aim	Causa Don't Move	–	–	Imediato	200	B
Arm Aim	Causa Don't Act	–	–	Imediato	300	B
Seal Evil	Petrifica mortos-vivos	–	–	Imediato	200	C

Mustadio Bunanza

Mustadio é um jovem que trabalha nas minas de Goug Machine City, e desenvolveu a técnica Snipe para usar pistolas, as armas mais avançadas de toda Ivalice. Para recrutá-lo, basta salvá-lo durante o Capítulo 2.

PERSONAGENS PRINCIPAIS

(Continuação)



Magic Sword

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Blind	Causa Darkness	--	6	Imediato	50	C
Aspet	Absorve MP	--	2	Imediato	100	C
Brain	Absorve HP	--	12	Imediato	180	B
Faith	Aumenta Faith para 100	--	10	Imediato	200	C
Innocent	Diminui Faith para 0	--	10	Imediato	200	C
Zombie	Transforma em zumbi	--	14	Imediato	150	C
Silence	Causa Silence	--	16	Imediato	90	C
Berserk	Causa Berserk	--	16	Imediato	200	C
Chicken	Nímel Brave em 50 pontos	--	12	Imediato	500	B
Confuse	Causa Confusion	--	14	Imediato	200	C
Dispari	Cancela status positivos	--	20	Imediato	300	B
Don't Act	Causa Don't Act	--	14	Imediato	50	B
Sleep	Causa Sleep	--	20	Imediato	170	C
Break	Causa Petrify	--	24	Imediato	300	C
Shack!	Ataque baseado no dano recebido	--	20	Imediato	600	C

Beowulf Kadmus

Beowulf é um Temple Knight e caçador de recompensas. Sua habilidade, Magic Sword, apesar de não infligir muito dano, pode ser mortal, pois causa diversos status negativos.

ONDE ENCONTRAR: durante o capítulo 4, tenha Mustadio em seu grupo e vá para Goug Machine City. O pai de Mustadio vai mostrar uma esfera com um símbolo do zodíaco. Siga para Golang Coal City e entre na opção Bar, escolha opção "Rumor" e leia a história de "Ghost of Colliery". Parta para Lesalia Imperial Capital e Beowulf pedirá para entrar no grupo. Retorne para Golang Coal City e lute contra Beowulf, assim ele e seu dragão, Reis, poderão ser controlados.

Breath

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Ice Bracket	Ataque de gelo	--	--	Imediato	0	B
Fire Bracket	Ataque de fogo	--	--	Imediato	0	B
Thunder Attack	Ataque de raio	--	--	Imediato	0	B
Dragon Tame	Convém um dragão para o grupo	--	--	Imediato	300	C
Dragon Cure	Recupera HP dos dragões	--	--	Imediato	300	C
Dragon PowerUp	+Brave, +Speed, +Defesa de dragões	--	--	Imediato	400	C
Dragon LevelUp	+CT de Dragões	--	--	Imediato	400	D
Holy Bracket	Ataca com poder sagrado	--	--	Imediato	900	B

Reis Dutar

Reis é na verdade a esposa de Beowulf que foi transformada em dragão. Ela não sabe quase nada sobre seu passado, a única lembrança que ela mantém é seu amor por Beowulf. Ela é muito forte e pode ser uma ótima aliada no campo de batalha, pois usa a habilidade Breath.

ONDE ENCONTRAR: vá para o Zeltinea Castle e leia o rumor "Cursed Island". Ao sair da cidade, surge um caminho que leva ao Nelveska Temple, entre neste templo e depois volte para Goug Machine City. Depois do diálogo, volte para o Nelveska Temple e vença a batalha.

Mighty Sword

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Shellshot Stab	Destroi Armadura	--	--	Imediato	200	C
Blaster Punch	Destroi Capacete	--	--	Imediato	400	D
Hellory Punch	Destroi Arma	--	--	Imediato	500	B
Icewolf Bite	Destroi Acessório	--	--	Imediato	800	C

Meliadoul Tingel

Meliadoul é uma Divine Knight e é filha de Vormav. Seu irmão, Izlude, não sabe que ela está viva. Ela herda o poder de seu pai, a habilidade Mighty Sword, que é capaz de quebrar qualquer equipamento além de causar danos consideráveis.

Truth

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Heaven Thunder	Ataques de raio	--	34	Imediato	0	C
Asura	Ataque de fogo	--	25	Imediato	200	C
Diamond Sword	Ataque de vento	--	20	Imediato	300	C
Hydragon Pit	Ataque de água	--	17	Imediato	400	C
Space Storage	Altera Status	--	20	Imediato	500	B
Sky Demon	Ataque de terra	--	15	Imediato	600	C

Rafa Galthana

Ela é membro de um grupo de assassinos chamado Kamyuja. Ela ficou órfã durante a Guerra dos Cinquenta Anos e é uma Heaven Knight, uma classe única que possui grandes poderes mágicos. Sua habilidade possui ataques aleatórios, que não dão garantia de acerto em todos os adversários dentro do campo de ação.

Work

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Destroy	Ataca uma unidade	--	--	Imediato	0	B
Compress	Pode matar instantaneamente	--	--	Imediato	0	B
Dispose	Ataque com longo alcance	--	--	Imediato	0	A
Crush	Ataca uma unidade	--	--	Imediato	0	B

Worker 8

Worker 8 é um robô que trabalha nas minas de Goug Machine City. Ele é ótimo para ser usado contra magos, pois não acredita em magia (ele possui 0 de Faith).

ONDE ENCONTRAR: quando conseguir a Zodiac Stone de Golang Coal City, volte para Goug Machine City e o pai de Mustadio irá ativar o robô.

Mighty Sword

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Stasis Sword	Causa Stop	--	--	Imediato	100	B
Split Punch	Causa Death Sentence	--	--	Imediato	400	B
Crush Punch	Ataque capaz de matar instantaneamente	--	--	Imediato	500	B
Lightning Stab	Causa Silence	--	--	Imediato	700	A
Wing Explosion	Causa Confusion	--	--	Imediato	800	B
Shellshot Stab	Destroi Armadura	--	--	Imediato	200	C
Blaster Punch	Destroi Capacete	--	--	Imediato	400	D
Hellory Punch	Destroi Arma	--	--	Imediato	500	B
Icewolf Bite	Destroi Acessório	--	--	Imediato	800	C
Dark Punch	Absorve MP	--	--	Imediato	500	B
Night Sword	Absorve HP	--	--	Imediato	100	A

Cidolfas Orlandu

Também conhecido como T. G. Cid, Orlandu é o último Holy Swordman que sobreviveu à Guerra dos Cinquenta Anos. Foi ele quem desenvolveu as habilidades de Agrias, Meliadoul e Galgarion e, com isso, pode usá-las com mais eficiência que os outros cavaleiros.

Byblos

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Energy	Recupera HP	--	--	Imediato	0	B
Paralyze	Causa diversos efeitos de status	--	--	Imediato	0	B
Shock	Ataque baseado no dano causado	--	--	Imediato	0	B
Difference	Ataque ao MP baseado no dano recebido	--	--	Imediato	0	C

Byblos

Byblos é um monstro muito poderoso e que pode ser recrutado quando você chegar ao último nível do Deep Dungeon.



Limit

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Bruer	Ataque básico	--	34	Imediato	150	D
Cross-slash	Ataque quadrúpio	--	25	Imediato	200	A
Blade Beam	Ataque baseado no dano recebido	--	28	Imediato	250	C
Climhazard	Ataque baseado no dano causado	--	15	Imediato	450	C
Meteorain	Ataque com meteoros	--	10	Imediato	560	C
Finish Touch	Causa Dead, Petrify ou Stop	--	20	Imediato	670	B
Omnistab	Poderosa Limit Break	--	07	Imediato	900	B
Cherry Blossom	Poderosa Limit Break	--	05	Imediato	1200	A

Cloud Strife

Cloud é um jovem que foi trazido de outro mundo por um dispositivo chamado "Máquina de Transmissão". Este equipamento foi encontrado pelo pai de Mustadio, em uma escavação próxima à Goug Machine City. Cloud está procurando por Aeris e sua espada mágica, a Materia Blade. Ele é capaz de usar uma habilidade muito poderosa chamada Limit Breaks.

ONDE ENCONTRAR: vá para Zarghidas Trade City no início do capítulo 4 e compre uma flor de Aeris. Siga para Nelveska Temple e pegue a Zodiac Stone de Câncer. Feito isso, vá para Goug Machine City. Depois da cena, retorne para Zarghidas Trade City e vença a batalha para recrutar Cloud. Para usar as habilidades dele, você terá que encontrar a Materia Blade. Para isso, equipe um personagem que pode pular alto (com a habilidade Jump +3 ou Ingore Height) e com a habilidade Move-Find Item. Siga para o mapa Bervenia Volcano. Durante a batalha, você terá que subir no ponto mais alto do cenário para encontrar a espada de Cloud

Holy Sword

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Status Sword	Causa Stop	--	--	Imediato	100	B
Split Punch	Causa Death Sentence	--	--	Imediato	400	B
Crash Punch	Ataque capaz de matar instantaneamente	--	--	Imediato	500	B
Lightning Stab	Causa Silence	--	--	Imediato	700	A
Holy Explosion	Causa Confusão	--	--	Imediato	850	B

Agrias Oaks

Agrias é uma Holy Knight – membro da classe dos cavaleiros sagrados – que tem a missão de proteger a princesa Ovelia. Ela é capaz de utilizar a poderosa habilidade Holy Sword, uma arte mortal que causa diversos efeitos de status negativos além de grandes danos físicos.

Untruth

NOME	DESCRIÇÃO	ALC.	MP	VELOC.	JP	UTILIDADE
Heaven Bolt Back	Ataques de raios	--	34	Imediato	0	C
Asura Back	Ataque de fogo	--	25	Imediato	200	C
Diamond Sword Back	Ataque de vento	--	28	Imediato	300	C
Dragon Pit Back	Ataque de água	--	17	Imediato	400	C
Space Storage Back	Altera Status	--	20	Imediato	500	B
Sky Demon Back	Ataque de terra	--	15	Imediato	600	C

Malak Galthana

Ele também é membro do grupo Kamyuja e compartilha a mesma história de sua irmã, Rafa. Os poderes de Malak também não são confiáveis, pois os ataques são aleatórios e não garantem acerto em todos os adversários dentro do campo de ação.

ACHA QUE ACABOU?

Não acabou ainda! Na próxima edição, você confere todas as classes e habilidades do game. ☒

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

Promoções Imperdíveis



- Com 60% de Desconto Força Feedback
- Câmbio sequencial
- Poltrona com alta sensibilidade

GRAN TURISMO 4

Prato Grátis para todo São Paulo! Em apenas 1 dia útil!

Televentas
(011) 8665-4176

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL!



Os melhores acessórios!



Air Flo • O único com ventinho!



Dual Trigger 2 em 1 - PC/PS2

Ferrari Scuderia



Memória para PSP
SanDisk 256 MB



COMPRE DE FORMA SEGURA EM NOSSO WEBSITE!

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

WWW.MISTERBROS.COM

Mundo online e sem fios

Conectividade é a palavra do momento... E do futuro também

Por André Luiz Varajão

Peço licença aos leitores da coluna por não continuar nesta edição o tema abordado no mês passado, mas a E3 trouxe mais novidades do que esperávamos. Já sabemos, ou pelo menos temos uma boa ideia do que o futuro nos reserva: conectividade. O PLAYSTATION 3 virá com muitas características que nem o gamer mais otimista poderia esperar, principalmente depois da apresentação

do seu principal concorrente, o Xbox 360, dias antes, na MTV americana, europeia e japonesa. Wireless é a palavra que irá dominar a nova geração de consoles. Não apenas os controles serão sem fio, mas também a internet poderá ser conectada através de redes Wi-Fi. Quando finalmente chegar essa nova era, será que estaremos preparados para essa tecnologia que vem aos poucos nos tomando de assalto?

Os hotspots são uma realidade hoje. Podemos nos conectar e jogar PSP em várias lojas, restaurantes, aeroportos etc. (veja mais na SDP #22). Mas o futuro é ainda mais promissor: o Wi-Max permitirá que a internet sem fios transcenda os limites dos pontos de acesso e chegue até nossos lares, a até 50 km de distância da origem do sinal! Que venha o mundo livre... dos fios.

Está rolando

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



Juiced

Depois de um ano de atraso, Juiced está finalmente disponível para o PlayStation 2. Muita diversão está garantida através do equilíbrio entre o tuning superdetalhista e as corridas no estilo arcade. A diversão aumenta graças ao modo de equipe, onde a sua reputação – uma espécie de ranking – pode mudar conforme seu desempenho nas categorias de corridas, que vão de Sprint até as de Circuit. O importante é correr bem para chamar a atenção de cada uma das diferentes equipes de corredores e das garagens, onde as melhorias e os ajustes para seu carro podem ser comprados e, depois, observados e testados. Suas habilidades podem ser postas à prova em corridas online ou em duetos com tela dividida.

PLAYSTATION 2

Produção	THQ
Desenvolvimento	Juiced Games
Gênero	Corrida
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	até 16 (apenas online)

ColdWinter

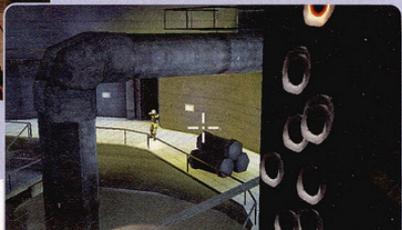
O Swordfish Studios demorou muito tempo para desenvolver este game e, ao invés de termos um produto atualizado, ficamos com um game de tiro em primeira pessoa da forma mais tradicional e antiquada que conhecemos. Apesar de os controles serem perfeitos, com movimentos e física reais, o enredo e os gráficos são muito elementares. O modo para vários jogadores é interessante, mas nada inovador.

A ação fica interessante graças à presença dos jogadores computadorizados – os bots. O jogo tem potencial e vai agradar aos fãs do gênero.



PLAYSTATION 2

Produção	Vivendi Universal
Desenvolvimento	Swordfish Studios
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	Até 8 (somente 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.



Ratchet: Deadlocked

O novo episódio da série está mais focado na ação e colocará o jogador em batalhas furiosas transmitidas por um programa de TV intergaláctico. Você poderá personalizar e construir suas armas e ainda contratar alguns robôs para lhe defender durante os confrontos. O modo para vários jogadores promete batalhas insanas entre até oito pessoas e em diversos tipos de batalha, como o Conquer, onde os times têm que avançar e dominar o território inimigo e o clássico Deathmatch, onde é cada um por si e Deus para todos. Diversão garantida!

PLAYSTATION 2

Produção	Sony
Desenvolvimento	Insomniac
Gênero	Ação
Conexão	Banda larga
Acessórios	—
Nº de jogadores	Até 8 (online)
Expectativa	★★★
Lançamento	Outubro de 2005, nos EUA



Jak X

Como diz o ditado popular: "não se mexe em time que está ganhando". A Naughty Dog prepara o novo jogo da dupla Jak & Dexter, mas desta vez em um ambiente diferente: as corridas. O objetivo não é apenas chegar na frente, e sim sobreviver aos combates que serão travados até a linha de chegada. A empresa já usou esta fórmula em Crash Team Racing (PSone) e se deu muito bem. Em Jak X, os veículos sofrem danos que influenciam o comportamento e o controle. No modo online, serão possíveis disputas entre até seis competidores e vários itens estarão disponíveis para melhorar a performance para os bôldicos.

PLAYSTATION 2

Produção	SCEA
Desenvolvimento	Naughty Dog
Gênero	Corrida
Conexão	Banda larga
Acessórios	—
Nº de jogadores	até 16 (online)
Expectativa	★★★
Lançamento	Novembro de 2005, nos EUA

Lançamentos online de julho

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	CONEXÃO	JOGADORES	DIA
NCAA '06 Football	Electronic Arts	Esporte	Discada	Até 2	11
FlatOut	Bug Bear	Corrida	Banda larga	Até 8	12
Delta Force: Black Hawk Down	Novologic	Tiro em 1ª pessoa	Banda larga	Até 32	19

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.

SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PS2 e PSP.

Site SDP: lista completa de games do PS2 com suporte online e LAN. ☺

DROPS

● Grand Theft Auto para o PSP terá um modo online utilizando a conexão Wi-Fi do console. Você e mais dois jogadores poderão se unir para causar o caos em Liberty City ou duelarem um contra o outro pelo controle da cidade.

● Final Fantasy XI, o MMORPG do PlayStation 2 e PCs, está indo também para o Xbox 360. Porém, o produtor Hiromichi Tanaka manifestou a intenção de convertê-lo ainda para PLAYSTATION 3 se o HDD estiver disponível em larga escala.

● 25 to Life, que era um lançamento esperado para junho, foi adiado para julho e agora está previsto para agosto. Será que teremos mais uma game-novela? Com tantas características únicas, o pessoal da Eidós deve estar se desdobrando para deixar tudo perfeito no lançamento do game. É forçar para não atrasar mais.

● Kojima-san presentearia os fãs de MGS com uma versão estendida do seu último lançamento, tal qual aconteceu com MGS2. Metal Gear Solid 3: Subsistence terá um modo online com vários tipos de missões e disputas, um contra outro ou em times onde várias técnicas poderão ser usadas, dentre elas o famoso CQC. Fora a disponibilidade de todas as camuflagens online que a versão americana tinha perdido. Será uma exclusividade do PS2.

● Curiosidade: agora que o RPG com características online Arc the Lad: End of Darkness está chegando aos EUA pela Namco Hometek, a Sony (produtora do game no Oriente) anunciou o encerramento do serviço online da versão japonesa, Arc the Lad: Generation, a partir de 30 de junho.

● A Parks Associates fez uma pesquisa com mais de 2000 usuários de internet nos EUA que pretendem comprar um console portátil. 49% querem um PSP, enquanto o Nintendo DS e o GBA SP juntos somaram 33%. O N-Gage da Nokia conquistou a intenção de compra de apenas 4% dos entrevistados.

CARTA DO MÊS

DIVERSÃO É SOLUÇÃO SIM!

Gostaria de obter a resposta para uma dúvida curiosa. Eu sei que o PS2 é um pouco mais fraco, em termos de hardware, que o GameCube e o Xbox (este último é especialmente potente). Mas na opinião de vocês, na questão DIVERSÃO quem leva a melhor? Sejam sinceros!

Caio Vinicius
Acopiara / CE

Sinceridade é conosco mesmo, já que um dos significados da sigla SDP é Sinceridade a Dar com o Pau. Quer saber mesmo, na lata, quem é que leva a melhor no quesito diversão? Quem leva a melhor... somos nós! Isso mesmo, nós, que jogamos todos os videogames e não nos importamos com guerrinhas bestas. Claro que existem vantagens e desvantagens em todos os consoles, mas também existem jogos ótimos para todos eles e nós, como profissionais, temos que jogar todos. A SuperDicas PlayStation trata só sobre jogos da Sony pois é voltada para o consumidor destes produtos, mas isso não quer dizer que as pessoas que a fazem jogam apenas esse tipo de jogo. E também sabemos que não são todos os leitores que têm condições de ter mais de um console. Para essas pessoas, nosso conselho é: faça amizade com alguém que tenha um console diferente do seu.

DESABAFO

No momento, eu estou sem console. Entrei em uma fase de muita dureza, fiquei desempregado e eu não ocaciono o meu desligamento com o Play. Agora estou na luta para adquirir outro, pois não é tão barato assim e eu não estou com um salário dos melhores. Ouero desabafo com vocês: é que sou casado, vou ser papai e, além disso, pago minha casa e minha moto (que não posso deixar de pagar, pois senão eles me tomam), então estou recorrendo para a SuperDicas PlayStation. Apesar de estar sem meu console, eu não fico sem meus exemplares da revista, que me deixam por dentro das novidades. Só que isso me corroi! Então peço a opinião de vocês, que são experts no assunto: como eu faço para adquirir um PS2 sem grana (sem roubar, é claro!)? Me dêem uma luz!

Fernando F. Demarque
via e-mail

Somos experts no assunto videogames, mas não namoramos nada de mágica. Quem domi na essa arte parece ser você, que mesmo desempregado (afinal, você está desempregado ou recebe um salário que não é dos melhores?), consegue pagar as prestações da casa própria, da moto e ainda arrumar uma grana extra para desembolsar com a nossa revista. Muito obrigado por fazer esse sacrifício, temos consciência de que a situação financeira da maioria da população brasileira não é das melhores, e fazer algo supérfluo como games entrar no orçamento familiar é uma façanha para poucos. Uma das únicas maneiras de conseguir um PS2 de graça, sem ser roubado, é a participação de nossas promoções. O resultado da promoção "Faça a sua SDP" sai na edição do mês que vem. Você mandou seu cupom preenchido pra cá, não mandou?

O FINAL DA FANTASIA?

Olá meus amados da Conrad Editora, estou escrevendo porque estou interessado em saber o que vai ser de Final Fantasy nos consoles da Sony, agora que Sakaguchi passou



A série Final Fantasy continuará firme e forte nos consoles da Sony.

para o Lado Gates da Força [desculpem o clichê, mas ainda estou empolgado com Star Wars]. Já foi anunciado Final Fantasy XI para Xbox 360. Isso poderia significar o fim da franquia nos consoles da Sony?

Gostaria de aproveitar e dizer que estou muito impressionado com a Nova SDP, com a criatividade de vocês e a capacidade de conquistar leitores. A cada mês me surpreendo com o conteúdo e com a seriedade do trabalho de vocês. Me digam qual outra revista que além de falar TUDO sobre games ainda dá um curso básico de eletrônica? A cada mês que vou a banca comprar minha SDP eu me pergunto:

"Sobre o que ela vai falar esse mês?", e quando eu penso que não há mais nada a se falar, ela me mostra que estou errado. Bom, obrigado a TODOS vocês por trazerem informação com diversão, criatividade e inteligência (uma prazerosa mistura, não?) à minha vida. Acreditamos um agradecimento especial a Quem Woo Moo por compartilhar seus conhecimentos com os leitores. Espero que vocês continuem crescendo e me surpreendendo como sempre fazem e quero dizer que estou com vocês desde a primeira Herói até a Nova SDP.

Paulo Victor Costa Rosas
Barra Mansa / RJ

Fique tranquilo quanto à Final Fantasy, Paulo. Apesar de uma versão de FFXI estar prevista para a nova máquina do Bill Gates, a Square Enix não pretende abandonar a série nos consoles da Sony, tanto que o PS2

ainda vai ganhar FFVII e Dirge of Cerberus: FFVII, e o PSP terá Core Crisis: FFVII. Isso sem falar que o PS3 também tem projetos FF em andamento. O fato de Sakaguchi ter deixado a Square Enix para fundar sua própria empresa não significa que a série vai morrer para os amantes de PlayStation. Lembre-se de que um game não é feito por uma só pessoa e que ainda existe muita gente talentosa na software house que criou a série que você tanto adora.

QUE MULHER É ESSA?

Tenho um PSone e estava lendo a seção Retroviews da SDP#22 quando observei a coluna que falava sobre o RE2. Reparei nas duas imagens na matéria e não as reconheci (não me lembro daquela cenário onde Leon está e aquela mulher que estava atirando não parecia com a Claire). Sou um fã da série RE e fiquei curioso para saber que game é exibido nas imagens daquela coluna. Só para terminar, a nota foi justa, parabéns ao Rodrigo Guerra.

Leandro Alves
São Paulo / SP

Pedimos desculpas a você, Leandro, e a todos os leitores que perceberam essa mancada (e também aqueles que não perceberam). As duas fotos do retroview de RE2 são de uma versão que acabou cancelada, e a menina da imagem inferior se chama Etza Walker. Mas como isso não foi lançado, quase ninguém chegou a conhecer a garota, que nunca apareceu em nenhum outro game da série.



Mal foi lançado, o PSP já teve diversas atualizações de sistema.

ATUALIZANDO O PORTÁTIL

Tenho um PSP japonês e, na edição #22 da SDP, vocês colocaram um site para uma atualização. Só que infelizmente este link (que por sinal é gigantesco) não existe ou deve estar quebrado. Mandem uma confirmação deste link, por favor. Quem sabe não saiu errado por engano na edição #22...

Glyson Farias
Macapá / AP

O ritmo que as coisas acontecem na internet é absurdo e é bem provável que, quando você acessou esse link, ele já não valia mais. Tente este outro: http://www.playstation.jp/psp/update/ud_03.html, que é bem menor e que te levará diretamente para a página correta e aí é só clicar em "download". Para quem tem o PSP americano, o endereço é <http://www.us.playstation.com/PSP.aspx?id=softwareupdate/pclupdate.html>

O NERUDA DOS GAMES

Oi, eu sou um grande fã da SDP, e gostaria de perguntar uma coisa, ou melhor, duas. 1) Como surgiu a ideia de criar a SDP#2? Por que vocês estão fazendo essa pesquisa para ver se a SDP vale o preço? Ele vale sim! E muito mais! Só que, como nem todos podem usufruir de dinheiro para pagar o preço que a revista vale, a Conrad teve consideração conosco (pelo menos é o que eu acho) e colocou um preço bem camarada na revista. Sinceramente, perguntar algo com uma resposta óbvia é um absurdo! E uma asneira / Que é o mesmo que besteira / Pois a SDP é 10 / E concorrência nenhuma chega a seus pés / Pena então daqueles que tentam a superar / Pois nossas tentativas apenas vão fracassar. E então gostaram da minha rima? É a mais pura verdade! E você leitor? Concorde com o que eu falei? Sim? Não? Escreva para a SDP também e solte o verbo!

Emerson Monteiro
Manaus / AM

A SDP nasceu pois vimos que o mercado tinha necessidade de uma revista como ela e, na época, a Conrad Editora tinha em sua linha de publicações apenas a EGM Brasil, que é uma revista multissistêmica, e a Nintendo World, cujo nome é auto-explicativo. Daí, nada mais natural que fizéssemos uma revista voltada ao usuário de consoles Sony, que cada vez mais se mostrava presente em nosso país e carente de uma fonte de informações confiável.

E você sabe responder quem é o elemento mais importante nessa equação? Você, oras! E todos os outros leitores também, e foi exatamente por isso que fizemos a pesquisa: para saber se todos estão satisfeitos com os benefícios que a SDP proporciona pelo preço cobrado. Até agora, a resposta tem sido extremamente positiva. Quanto às suas rimas... putz, não gostamos não. Mas como somos amigos, você está perdoado.

JOGADOR CULT

Gostaria de saber se Jet Grid Radio (um dos melhores jogos de Dreamcast) vai sair pra PS2 como remake ou em alguma nova versão. E Katamari Damacy, vai ter uma versão ocidental? Eu me interessei muito pelo jogo quando vi pela primeira vez na EGM, mas é muito difícil achá-lo por aqui! É Bust-a-Move (Groove)? Tem pra PS2?

Hainer Alves
Rio de Janeiro / RJ

Mas esse Hainer só gosta de jogos cult... sorte sua, né, cara? Bom, vamos lá: Katamari saiu no Ocidente, mas como você disse, é muito difícil encontrar. Continue tentando, pois o jogo vale a pena. A série Bust-a-Move (a de dança, não de puzzle) tem o representante para PS2 chamado Dance Summit 2001: Bust-a-Move, mas só foi lançado no Japão. Por fim, Jet Grid Radio não tem previsão para a versão de PS2. Parece que a Sega abandonou a série.

O MELHOR DO PIOR

Por que vocês não fazem uma lista com os piores games do PS1 e do PS2? Sempre tive curiosidade de saber quais são as maiores pedreiras desses consoles.

Ricardo Alexandre
Presidente Epitácio / SP

Tai uma boa sugestão! Renderia boas revistas, não é mesmo? Fique de olho, pois pode ser que qualquer dia desses você dê de cara com uma matéria só sobre "assombrações" aqui na SDP. Por enquanto, confira sempre o "Lixo do Mês" na seção de reviews para se precaver contra jogos ruins.

GUARDE O TROCO

Eu acho que o preço da revista deveria mudar de R\$ 4,90 para R\$ 5,00, pois acho muito chato ter que ficar esperando um troco de 10 centavos. Só que com esse aumento vocês poderiam, além de pôr um pôster, colocar um adesivo para Memory Card também. E se vocês colocassem o pôster dentro da revista sem grampeá-lo seria melhor, pois ficaram quatro furinhos no meu pôster depois que eu coleei ele na parede. Eu acho que vocês deveriam colocar na sessão de reviews quanto cada jogo ocupa no Memory Card. E se não for pedir demais, colocar uma comparação entre o PS3 e os outros videogames da nova geração.

Paulo Roberto de Pádua
Ouro Fino / MG

Se não comprassem o pôster, a revista teria que vir dentro de um saco plástico. Veja-me: sac plástico, pôster e mais um adesivo para Memory Card – tudo isso por dez centavos. Acho que você andou faltando às aulas de matemática, não? Bem que gostaríamos de dar mil brindes a nossos leitores, mas às vezes temos que pensar no bolso também (tanto no nosso quanto no bolso do leitor). A comparação que você quer não faria muito sentido nas páginas da SDP. Recentemente, a Conrad lançou uma publicação chamada "EGM Brasil Especial Nova Geração". Não há uma tabela comparativa entre os três novos consoles, mesmo porque as especificações técnicas do Nintendo Revolution ainda não foram reveladas, mas nessa revista você pode encontrar os dados do PS3 e do Xbox 360 e fazer você mesmo a comparação.

FALE COM A SDP!

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



REDACÇÃO
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 Kristley Camilo. 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) 3346-6076.

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 diretos da Conrad Editora, acesse www.lojaconrad.com.br.

ACESSE O SITE DA SDP

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 abaixo, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Help", ou mande um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br

ENTRANDO NO ESGOTO

Estou jogando Siren e frtando o cérebro para completar o segundo objetivo de Koyo Suda, de 7 às 23:00. Já li o detonado do site da SDP, e mesmo assim não consigo abrir caminho para passar pelo portão do esgoto, já tentei de tudo para quebrar o portão, mas não consigo. Por favor, me ajude!

Sandro Raffo Corrêa
Cachoeirinha/RJ

Olá Sandro, você não deve quebrar o portão e sim abri-lo. Para isso você deve usar o Item Tool to Open Manhole Cover. Ele está no banheiro da Rokkaku's House.

CINTO PARA SAMURAI

Unde encontra o item Dragonty Belt no game Musashi Samurai Legend?

André
São Paulo/SP

Este item está em Wellspring Woods, no baú próximo à árvore gigante com o nome Lightweight Strap, você deve avaliá-lo (appraise) para poder equipá-lo.

MONSTRO DIFÍCIL!

Puxa, vocês estão se superando! A revista está cheia e a cada edição ela fica melhor. Mas vamos ao que interessa: as perguntas. 1) Em Vagrant Story, o que eu devo fazer para conseguir os títulos do 15 ao 22? 2) Vocês têm alguma estratégia para derrotar o Nemesis de Final Fantasy X? 3) Em Xenosaga Episode I, notei que MOMO e Jr possuem magias que não estão na sequência de aprendizado, o que devo fazer para adquirir estes poderes? Bom, por enquanto é só, mas eu voltarei!

Daniel J B Camargo
Bragança Paulista/SP

Valeu Daniel e quando voltar lembre-se de trazer uma pizza e um refrigerante. Respondendo às suas perguntas: 1) A lista que você pede é um pouco grande demais para este espaço, mas a maioria dos títulos se resume em terminar o game sem usar save, magias, Break Arts, Chain Combos e se tornar mestre em todas as habilidades. 2) Este inimigo é o último desafio da Monster Arena, e é o monstro mais poderoso do game. Para derrotá-lo é imprescindível você causar o dano máximo (99.999) em todos os ataques, algumas habilidades úteis são Hasteaga, Auto Life e Quick Hit, além de ter pelo menos um personagem com todos os status maximizados. A primeira ação a usar Hasteaga e depois Full Life em todos os personagens. Feito isso, utilize a habilidade Quick Hit para atacar em todos os turnos. A dica de Ouro é: nunca use Overdrives, pois Nemesis possui a habilidade de contra-atacar toda vez que receber um ataque destes, e se o seu personagem receber, ele morrerá. 3) As habilidades destes personagens são únicas e somente eles podem usá-las.

VAI ACABAR EM CASAMENTO

Em Harvest Moon: Back to Nature, não sei o que fazer para conquistar o coração de Ann para que ela se case comigo, o medidor de amor já está vermelho e já comprei a pena azul no mercado. Mesmo assim ela insiste em recusar o meu pedido. O que devo fazer?

Felipe Camacho
Via e-mail

O casamento em Harvest Moon é uma coisa muito importante e depende de vários fatores. Não basta fazer com que a garota fique apaixonada, pois, para casar, você precisa ter uma vida estável e uma fazenda bem desenvolvida. Faça algumas melhorias na sua fazenda, principalmente na casa. O quarto e a cozinha devem ser distantes um do outro e muito bem decorados, com vasos e flores em todos os cantos da casa, ou seja, você deve morar em um lugar bonito e funcional para poder se casar com a garota de seus sonhos.



Confira os poderes dos novos consoles lendo esta revista especial!

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 "Super Dicas PlayStation - Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.



Mantenha o seu PSP atualizado para protegê-lo contra vírus e outras pragas virtuais.

SEM MACROVISION

Olá, este é o quarto e-mail que envio para vocês, os anteriores não foram respondidos. Mas "eu sou brasileiro e não desisto nunca!" A questão é a seguinte: meu PlayStation 2 está destravado com o Libertador 1, posso usar o console para reproduzir os filmes em DVD para gravar em fitas VHS sem precisar trocar o chip?

Paulo Roberto
Via e-mail

Isso mesmo! Nunca desista, um dia você alcançará seus objetivos, como ser respondido aqui no correio técnico.

Respondendo a sua questão, existem algumas possibilidades para o seu problema:

- Instalar um chip no PS2 só para destravar o Macrovision, o que não é muito caro, mas como implica na abertura do console, o que não pode ser feito em qualquer lugar;
- Utilizar um aparelho externo entre o PS2 e o VHS que retire o Macrovision;
- Troque o chip, essa é a melhor opção.

vision, o que não é muito caro, mas como implica na abertura do console, o que não pode ser feito em qualquer lugar;

- Utilizar um aparelho externo entre o PS2 e o VHS que retire o Macrovision;
- Troque o chip, essa é a melhor opção.

SIMPLIFICANDO O PSP

Tenho algumas dúvidas sobre o PSP, pois pretendo comprar um no final do ano. 1) Nos jogos com modos multiplayer, é necessário conectar os dois PSPs usando cabos ou isso já é feito por uma rede sem fio? 2) Eu vi na internet que existe emulador de Game Boy para PSP. Existe algum perigo em usá-lo e é verdade que isso só funciona nos modelos orientais da versão 1.0? 3) O cabo USB tipo Mini-B é igual aos das máquinas fotográficas digitais? Obrigado pelo atendimento.

Anderson Aparecido Reis
São Paulo - SP

1) Na SDP #22 fizemos um guia de como ligar o PSP em rede, dê uma conferida, pois há muitos detalhes interessantes. Não é necessário conectar um PSP no outro, porque eles usam rede Wi-Fi para se

comunicar. 2) Por enquanto só o firmware 1.0 permite emuladores. No entanto, os jogos "alternativos" para o PSP estão começando a aparecer, inclusive para a versão 1.5. 3) O conector USB dele é o mesmo utilizado em câmeras e você pode usá-lo sem problemas.

TRANSFORMANDO COMPONENTES

Ilustríssimo Quem Woo Moo, venho por meio desta, solicitar uma resposta à questão que intriga a minha pessoa: possuo dois cabos de áudio e vídeo para o PS2 e gostaria de saber se é possível transformar um deles em um cabo de vídeo componente, já que esta peça é muito dispendiosa. Vou ligar o som através da saída digital e gostaria de tentar alterar a característica do cabo av normal. Aguardo resposta, obrigado.

Valdival Ferreira de Camargo
Via e-mail



Somente o cabo de vídeo componente garante imagens de alta qualidade.

Provavelmente, isso não será possível por um detalhe: a maioria dos conectores dos PS2 mais recentes não possui toda a pinagem necessária para transformar um cabo de áudio e vídeo em um de vídeo-componente. Isso seria possível alterando a configuração no conector do cabo. Fica a ressalva que, mesmo conseguindo, a qualidade pode não ser a mesma, pois os cabos de vídeo-componente originais possuem blindagem, coisa inexistente nos cabos AV.

ALTA DEFINIÇÃO

Caros Amigos da SDP, tendo em vista o invejável poderio gráfico dos consoles da próxima geração, gostaria de saber se a linha de HDTV que temos em nosso mercado está preparada para os novos videogames. Sinceros abraços.

Eric Paoloni
São Paulo-SP

No momento, as HDTV disponíveis suportam as resoluções de 480p, 720p e 1080i e têm suporte para progressive scan nas opções 480p e 1080i, além de serem compatíveis com os consoles da próxima geração.

ALTA DEFINIÇÃO - PARTE 2

Com o VGA Box é possível usar a resolução de 1080i em um monitor CRT ou LCD nos jogos GT3 e GT4? Qual é o modelo ideal de monitor LCD? Com o VGA Box eu poderei rodar os games do PS3 em 1080p?

Marcelo Pires
Via e-mail

Existem vários tipos de VGA Box no mercado externo, alguns deles são compatíveis com progressive scan, mas você só vai conseguir jogar o GT4 em 1080i. Com GT3 não tem chance, pois o jogo não é compatível com este formato. A maioria dos VGA Box à disposição suporta somente o formato 480i, que é igual a uma TV com vídeo componente.

PSP ANTIVÍRUS

Estou escrevendo, porque tenho interesse em comprar um PSP, e lendo a SDP #21 percebi que, para ver filmes, eu tenho que baixar um vídeo e transferi-lo para o console. Mas ao fazer isso, não existe risco de algum vírus ir junto e "contaminar" o portátil?

Renato Vaz
Curitiba-PR

Por enquanto não. O PSP ainda é muito recente, por isso não existem vírus para o portátil. No entanto, ninguém sabe o que pode acontecer daqui a algum tempo. A teoria é que qualquer sistema operacional ligado em rede pode ser contaminado por vírus digitais.

MONITOR DE PS2

Tenho um PS2 50001 com Libertador e tenho algumas dúvidas: é possível ligar meu PS2 em

um monitor de computador? Como? Por USB? Quais os prós e os contras? A qualidade pode ser comparada a uma HDTV? Será possível ativar o progressive scan?

Anônimo
Via e-mail

Para ligar o PS2 em um monitor de PC, existem duas maneiras: usando uma placa de captura no computador ou usando um acessório chamado VGA-BOX, que tem exatamente a função de transformar qualquer sinal de vídeo composto, s-vídeo ou vídeo componente) para a resolução padrão VGA (640x480 pixels). Este acessório é muito difícil de ser encontrado à venda por aqui, tente comprá-lo pela internet, no endereço www.liik-sang.com.

PROTEÇÃO PARA O SEU CÂNHAO

Olá amigos da SDP. Esta é a primeira vez que estou escrevendo e tenho algumas dúvidas.

1) Há dois meses comprei um PlayStation 2, modelo 50011 desbloqueado com Matrix Infinity. Como uma forma de torná-lo mais seguro contra essas mídias vendidas em mercados populares, estou querendo levá-lo a uma assistência técnica para instalar uma proteção chamada Romeo-Fix. Este procedimento de segurança é 100% eficaz?

2) Já que o principal fator que contribui com a queima do cânhão é o uso de mídias de má qualidade, então seria mais seguro comprar um gravador de DVD e gravar os jogos em casa? Seria esta, a melhor forma de manter o bom funcionamento do aparelho? Obrigado pela atenção e parabéns pelo sucesso da revista.

Alberto C. E. de Carvalho
Via e-mail

1) O Romeo-Fix tem se mostrado bem eficaz, pois reduz o desgaste do cânhão ótico do PS2, mas tenha em mente que nada garante 100% de proteção e isso vale tanto para o PS2 normal, quanto para o PSTwo. 2) Não precisa tomar uma medida tão drástica, basta saber como seu fornecedor grava os discos e se ele troca as mídias degradadas. ☺

Se você quiser jogar no monitor do seu computador, vai ter que comprar uma peça igual à esta.



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:

DESAFIO PS1

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TAREFA: enviar a melhor pontuação que você conseguir

(na versão americana) no estágio College, no modo Single Session, independente de dificuldade ou personagem utilizados.

TIRAR FOTO DE ONDE? Da tela com os resultados da sua partida.

DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS: na SDP #25.

PRAZO: serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 20 de julho.

PRÊMIO: um jogo original de PSone.



DESAFIO PS2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

TAREFA: enviar a melhor pontuação que você conseguir

(na versão americana) no estágio School, no modo Classic, independente do personagem utilizado.

TIRAR FOTO DE ONDE? Da tela com os resultados da sua partida.

DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS: na SDP #25.

PRAZO: serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 20 de julho.

PRÊMIO: um jogo original de PlayStation 2.



Vencedores do desafio da SDP #21

PSone

Metal Gear Solid

RESULTADO: por incrível que pareça, ninguém enviou um resultado válido. Será que MGS é tão difícil assim?

PlayStation 2

Metal Gear Solid 3:

Snake Eater

RESULTADO: terminou o game em 1h51m33s no ranking Foxhound. Rafael Montevede da Hora São Paulo / SP

Na próxima edição...

Confira os resultados dos desafios da SDP #22: Einhänder (PS1) e Gradius V (PS2).

Mande seus recordes para:

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

REGRAS

1. A participação da seção Arena é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation residentes no Brasil, sem limite de idade;
2. Não poderão participar os funcionários da Central Editora, de empresas coligadas ou de colaboradores de suas publicações, bem como de seus respectivos parentes;
3. Se valerm fotos comuns (foto digital), enviadas por carta;
4. Além da foto, escreva seu nome, idade, endereço, telefone para contato, nome do jogo e recorde;
5. As cartas devem ser enviadas dentro do prazo estabelecido, valendo como comprovante o carimbo dos Correios;
6. Não é permitido o uso de quaisquer truques ou códigos, inclusive de acessórios como GameShark, Action Replay e CodeBreaker;
7. Cada uma foto de MGS com sua partida gravada para provar a legitimidade do recorde é aconselhável (mas não obrigatório);
8. O não cumprimento das regras acima acarretará em desclassificação;
9. A legitimidade dos recordes será avaliada pela equipe da SDP, sem possibilidade de contestação;
10. As fotos dos recordes não serão devolvidas;
11. Ao enviar cartas para a seção Arena, você estará concordando com os termos das regras e concedendo a autorização para publicar seu nome e recorde na SDP;
12. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, e não poderão ser substituídos;
13. A Central Editora se reserva o prazo de 90 dias para entregar os prêmios a partir da data de divulgação dos resultados;
14. Após a divulgação dos resultados, não havendo resposta dos vencedores, o direito aos prêmios prescreverá dentro de 180 dias.

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 sempre a tela da TV no foto



ALIEN HOMINID

Extras

Minigame Super Soviet Missile Master: complete a fase 1-5. Chapéu de galinha: destrua o prédio de Benemoth na fase 1-4.

Truques

Chapéus secretos: no menu de opções, entre com os seguintes códigos no lugar do nome e seleccione Submit.

- Chapéu 01: TomFulp
- Chapéu 04: Cletus
- Chapéu 05: April
- Chapéu 07: Superfly
- Chapéu 08: Goodman
- Chapéu 11: Grlt
- Chapéu 12: Abe
- Chapéu 13: Princess or Betty
- Chapéu 14: Dandy

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT

Truques

Invencibilidade: receba todas as medalhas de ouro no modo Grand Prix Championships.

Modo Runaway: receba todas as medalhas de ouro no modo Crash.

4Modo Two Player Pursuit: complete o modo Pursuit 3.

Opção Face Off: vença todos os

face offs no primeiro campeonato.

Veiculo Classic 1970: vença o torneio Pursuit 2 e destrua o veiculo Classic 1970 usando o carro de polícia.

Veiculo Custom Compact: vença o torneio Custom Series Qualifier.

Veiculo Custom Coupe: vença o torneio Split Second Grand Prix.

Veiculo Custom Muscle: vença o torneio Pursuit 6.

Veiculo Custom Pickup Truck: vença o torneio Pursuit 5.

Veiculo Custom Roadster: vença o torneio Point Of Impact Grand Prix.

Veiculo Custom Sport: vença o torneio Speed Street Grand Prix.

Veiculo Custom SUV: vença o torneio Pursuit 4.

Veiculo de polícia: vença o torneio Pursuit 1 e destrua o carro dos criminosos.

Veiculo Drivers Ed: vença o torneio Driving 101.

Veiculo Gangster: vença o torneio Pursuit 3.

Veiculo Hot Rod: vença o torneio Face Off 1.

Veiculo Japanese Muscle: vença o torneio Face Off 3.

Veiculo Super: vença o torneio

Face Off 4.

Veiculos 1997 Eclipse e 2001 Focus SVT: complete o modo Custom Championship e bata duas vezes o recorde.

DARK CLOUD

Extra

Caverna Demon Shaft: complete o jogo pelo menos uma vez e salve o progresso no MemoryCard. Isso habilita a caverna Demon Shaft, ela tem 100 andares e é a mais difícil do jogo.

Você poderá acessá-la usando a opção "Go To Other Areas".

Lista de Gems:

Garnet: +10 Animal, +10 Rock, +10 Fire, +5 Attack

Perl: +10 Undead, +10 Thunder, +10 Endurance

Ruby: +10 Mimic, +10 Fire, +10 Speed

Sapphire: +10 Flying, +10 Wind, +10 Magic

Amethyst: +10 Mage, +10 Dino, +10 Ice

Opal: +10 Mage, +10 Steel, +10 Endurance

Peridot: +10 Plant, +10 Animal, +10 Holy, +5 Attack

Aquamarine: +10 Sea, +10 Flying, +10 Ice

Topaz: +10 Undead, +10 Flying, +10 Speed, +5 Attack

Turquoise: +10 Rock, +10 Mimic, +10 Ice

Emerald: +10 Dino, +10 Plant, +10 Magic

Diamond: + 5 vs. All Creatures, Extra +5 vs. Steel

GRAN TURISMO 4

Extras



Ver o final: vença o campeonato Gran Turismo World nos eventos Professional.

Truques

Ir direto ao fabricante do veiculo: no menu principal (onde fica sua garagem), aperte L1 ou R1.

Ajuda nas licenças: durante a prova, aperte R3 para ver

as linhas que marcam aceleração e frenagem.

Visão infravermelho nos replays: durante o replay, aperte rapidamente **■**, **■**, **■**, **■**.

Replays rápidos: durante o replay, aperte L3.

Desligar música do replay: durante o replay, aperte **●**.

Todas as pistas no modo Arcade

Jogue a quantidade de dias (no jogo, um dia é igual a uma corrida) indicados para habilitar as seguintes pistas:

Deep Forest Raceway: 15

Opera Paris: 29

Fuji Speedway 90s: 43

Special Stage Route 5: 57

Suzuka Circuit: 71

Twin Ring Motegi Road Course East Short: 85

Grand Valley Speedway: 99

Hong Kong: 113

Suzuka Circuit West Course: 127

Fuji Speedway 2005 GT: 141

Ice Arena: 155

Apricot Hill Raceway: 169

Cote d'Azur: 183

Tahiti Maze: 197

Twin Ring Motegi Road Course: 211

George V Paris: 225

Cathedral Rocks Trail 1: 239

Costa di Amalfi: 253

Circuit de la Sarthe 1: 267

Autumn Ring: 281

Chamonix: 309

Infinote Raceway Stack Car Course: 309

Fuji Speedway 2005 F: 323

Tsukuba Circuit Wet: 337

Circuit de la Sarthe 2: 351

Shift no modo arcade.

Headless: complete a fase Riot no modo arcade.

Lawmeyer infinita: complete a fase Visiting Hours no modo arcade.

Medipacks infinitos: complete a fase Training Day no modo arcade.

Mirror World: complete a fase Walter's Wobot Wampage no modo arcade.

Munição infinita: complete a fase Escort Duty no modo arcade.

Pinhead: complete a fase Fugitive no modo arcade.

Touch of Mortis: complete a fase Breakout no modo arcade.

LARGO WINCH

Truques



Modo Cheat

No menu principal, aperte select, **■**, **■**, **●**, **●**, **▲**, **■**, **▲**, **●**.

MLB 2004

Truques

Durante o jogo, aperte: Bola gigante: L1, L2, L1, L2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

Personagem com cabeça grande: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

Personagem com cabeça pequena: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

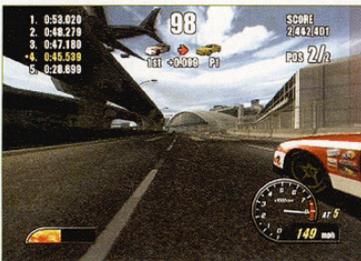
Personagem com corpo gigante: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

Personagem sem corpo: R1, R2, R1, R2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

Personagens rápidos: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

Personagens lentos: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.

Nomes dos programadores: R1, R2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2.





NARUTO: NARUTIMATE HERO 2

Truques

Modo Cheat

Para que os códigos funcionem, deve-se selecionar um dos cinco símbolos elementais e depois um dos 12 caracteres (os números indicam a ordem dos caracteres):

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12

Todos os personagens:

selecione Water, 12, 10, 04.

Missão V-Jump Rank "S":

selecione Lighting, 05, 10, 01.

Missão Weekly Jump Rank "S":

selecione Wind, 12, 05, 04.

NEO CONTRA

Truques

Vidas extras: na tela de título, aperte ↑, ↓, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3.

Extras

Habilitar galeria: complete o jogo recebendo rank A.

Habilitar teatro: complete o jogo recebendo rank B.

Habilitar Music Box: complete o jogo para habilitar a opção Music Box.



Habilitar Bill II e Jaguar II: complete a fase 7 recebendo rank S.

Habilitar Lucia: complete o jogo em menos de 20 minutos na dificuldade easy.

Filme secreto: complete a fase 7 recebendo rank S.

Melhor final: complete a fase 7.

Habilitar fase 6: complete a fase 5 recebendo rank A.

Habilitar fase 6 (Training): complete a fase 6.

Habilitar fase 7: complete a fase 6 recebendo rank A.

Habilitar fase 7 (Training): complete a fase 7.

Habilitar conjunto de armas D: complete a fase 5.

Habilitar conjunto de armas E: complete a fase 6.

Habilitar conjunto de armas F: complete a fase 7.

SIMPSONS SKATEBOARDING

Truques

Na tela de seleção de personagens, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte:

Aumentar dinheiro (\$99.00):

▲, ✕, ●, ■

Bart com cabeça grande: ✕,

■, ●, ▲

Bart gangster: ●, ✕, ■, ▲

Chief Wiggum com cabeça grande: ✕, ●, ■, ▲

Frink com cabeça grande: ■,

✕, ▲, ●

Frink dançarino: ✕, ●, ▲, ■

Homer com cabeça grande: ●,

✕, ▲, ■

Homer de cueca: ▲, ●, ✕, ■

Krusty com roupa social: ●, ▲,

■, ✕

Lisa com cabeça grande: ■, ▲,

✕, ●

Lisa gangster: ■, ▲, ●, ✕

Marge demoníaca: ✕, ■,

▲, ●

Nelson bailarina: ▲, ■, ✕, ●

Nelson com cabeça grande: ▲,

■, ●, ✕

Otto com óculos de sol: ■, ✕,

●, ▲

Personagens divertidos: ✕, ▲,

●, ■

Selecionar fases: ▲, ✕, ■, ●

Todas os shapes: ✕, ▲, ●, ■

Todos os personagens: ●, ▲,

✕, ■, ☒



SANDMAN

COLEÇÃO DEFINITIVA

A VOLTA TRIUNFAL DO
MESTRE DOS SONHOS

UM ÉPICO DOS
QUADRINHOS ADULTOS,
POR NEIL GAIMAN

EDIÇÃO DE LUXO
EM 10 VOLUMES

VOLUME 1 – PRELÚDIOS E NOTURNOS
JÁ NAS MELHORES BANCAS E LIVRARIAS

WWW.CONRADEDITORA.COM.BR



CONRAD
EDITORA

ACTUA ICE HOCKEY

Truques

Times extras

No menu principal, segure **■ + ▲ + ●** até ouvir a confirmação sonora. As equipes Gremlin All-Stars e Sheffield Steelers estarão disponíveis na tela de seleção.

BUST-A-MOVE 4

Truques



Na tela com a mensagem "Push Start Button", entre com os seguintes códigos:

Habilitar Another World: **▲, ←, →, ←, ▲**. Um som confirma a dica. Seleccione o modo Puzzle e depois a opção arcade para acessar o novo modo. Na versão europeia do jogo, aperte **■, ●, ✖, ■, ●**.

Habilitar demo Talk: **■, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ↓, ←, ↑, ↓, ↓**.

■ Depois de executar todos os outros códigos, um som confirma a dica.

Habilitar Tarot: **↑, ▲, ↓, ▲, ↑**. Um som confirma a dica.

Personagens extras: **→, ↑, ▲, ←, ←**. Um som confirma a dica.

CRASH BANDICOOT

2: CORTEX STRIKES BACK

Truques

Acessar as fases dos chefes:



posicione-se no meio da plataforma da Warp Room e então segure **L1 + R1 + L2 + R2 + ▲** e aperte **↑**.

Máscara Voodoo extra: depois de perder uma vida, segure **↑ + ●**. Alternativa, quando estiver no Warp Tunnel, aperte **✖, ✖**, então segure **✖ + ↑**.

Vidas extras: na segunda Warp Room, fique pulando na cabeça do filhote de urso polar até receber dez vidas extras.

Fases extras: na fase "Unbearable", ao encontrar o segundo urso polar, pule atrás dele.

Na fase "Turtle Woods", depois da caixa com o check point, faça um Belly-flop no símbolo com o formato octogonal que está no chão.

DRAGONBALL Z ULTIMATE BATTLE 22

Truques



Modo Ultimate Battle 27: na tela de título, após a animação, aperte **↑, ▲, ↓, ✖, ←, L1, →, R1**. Um som confirma a dica. Agora, uma nova animação será mostrada e os cinco personagens que faltavam estarão disponíveis.

EXPLOSIVE RACING

Truques

No lugar do nome, entre com os seguintes códigos:

Pistas Mirror: NARCIS.

Superveículo: LNCMU.

THE FIFTH ELEMENT

Truque

Modo Cheat: no menu principal, aperte **L1, L2, R2, R1, Select**. Um som confirma a dica. Agora, selecione "New game" ou "Load game" para acessar o modo Cheat. Na versão europeia do game, segure **● + ▲ + L2** no menu principal.

GEX: ENTER THE GEXO

Truques



Pause o jogo e coloque o cursor sobre a opção "Exit" e entre com os seguintes códigos:

Modo Debug: segure **L2** e aperte **←, ●, ↑, ↓, →, →, →, ▲, ↑, ↓**. Um som confirma a dica.

Volte para o jogo e aperte Select para acessar o menu Debug.

Seleção de fases: segure **L2** e aperte **→, →, ←, →, ▲, ↑, ↓**. Um som confirma a dica.

Invencibilidade: segure **L2** e aperte **←, →, ▲, ↓, →, ←**. Um som confirma a dica.

Vidas infinitas: segure **L2** e aperte **↑, ↑, ↓, →, ▲, ↓**. Um som confirma a dica.

Melhor final
Na tela de passwords, entre com o código:

**R1, R2, ✖, L2, ■
■, R2, R2, R2, ✖
L2, ■, R2, ■, L2, R2,
R2, ✖, L2, ■, R2
■, L2, R2, ✖, ■**

HOT SHOTS GOLF

Truques

Todos os personagens e campos: remova todos os Memory Cards do PlayStation e durante a abertura, segure **L1 + L2 + R1 + R2** no segundo controle. Ainda com os botões apertados, aperte **↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, →, ←**. Um som



confirma a dica.

Jogador canhoto: na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o personagem, segure **L1** e aperte **✖** para selecioná-lo.

Campos invertidos: na tela de seleção de campos, coloque o cursor sobre o campo, segure **L1 + L2** e aperte **✖** para selecioná-lo.

Reiniciar o game: durante o jogo, aperte **L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start**.

IMAGE FIGHT / XMULTIPLY

Truques

Seleção de fases (Image Fight): na tela de título, segure **R1 + R2 + Start**.

Superarma (Image Fight): pause o jogo e aperte **■, ●, ▲, ✖**.

Teste de música (Image Fight): na tela de options, aperte **L2, L2, L2** e então aperte **L2** para selecionar a música desejada.

Seleção de fases (Xmultiply): na tela de título, segure **L1 + L2 + Start**.

Superarma (Xmultiply): pause o jogo e aperte **■, ▲, ●, ■**.

Teste de música (Xmultiply): na tela de options, aperte **L2, L2** e então **L2** para selecionar a música.

JUMPING FLASH! 2

Truques

Na tela de título, entre com os seguintes códigos:

Habilitar Tex Support AI: **↑, ↓, L1, R1, L2, ←, →, Select**.
Habilitar Rachel Support AI: **←**.

→, R1, L2, L1, R2, ↑, ↓, ▲, select.

Extras

Modo Super: complete o jogo e salve no Memory Card. Comece um novo jogo, carregue o save e aperte **←** para jogar no modo Super.

Modo Extra: complete o jogo no modo Super.

LEGO RACERS

Truques



Todos os personagens e campos: crie um novo piloto ou edite um existente e entre com os seguintes nomes:

Desabilitar todos os truques:
NMRCHTS
Modo Turbo: FSTFRWRD
Pista Maintain Speed Off:
NSLWJ

Pista Reversed Rocket
Racer Run: LNFRRRM
Poderes no máximo: MXPXM
Sem chassis: NCHSSS
Sem piloto: NDRVR
Sem rodas: NWHLS

Todos os poderes são amarelos:
PGLLYLL
Todos os poderes são roxos:
RPCRNLY

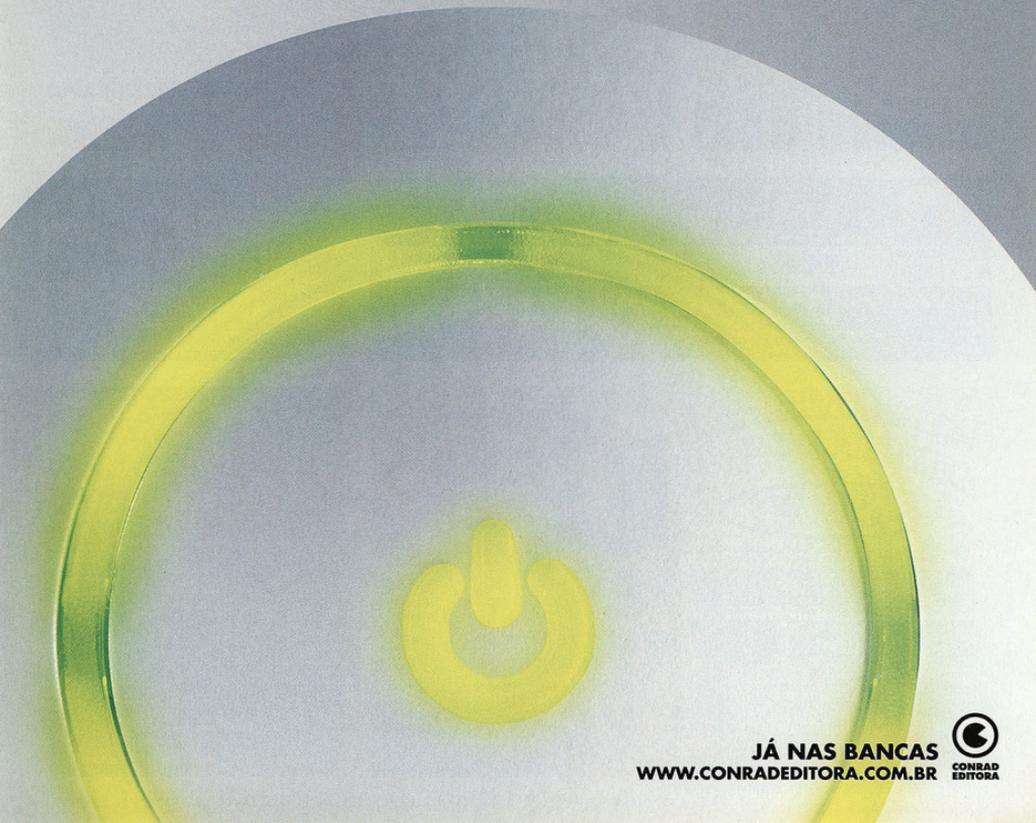
Todos os poderes são verdes:
PGLLRGN
Todos os poderes são vermelhos:
PGLLRD

Veículo Rocket: FLYSKYHGH ☒

EGM BRASIL ESPECIAL NOVA GERAÇÃO

Nossos especialistas contam as grandes novidades da E3!
XBox 360, Playstation 3 e Revolution - descubra o poder dessas
supermáquinas e prepare-se para a revolução dos games!

Apertar um botão é fácil, difícil é apertar o botão certo.



JÁ NAS BANCAS
WWW.CONRAEDITORA.COM.BR



Namco X Capcom

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 NAO 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 receberam nota final acima de 7.0, mas abaixo de 8.0, este é o selo.



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



Nem gaste seu dinheiro
O game que receber o selo para a menor nota da edição.



Mais conteúdo online
Você pode conferir mais coisas sobre o game no site de SPD 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 Retrospectivo não participam desta contagem.

PLAYSTATION 2

Atelier Iris: Eternal Mana	53
Championship Manager 5	56
Cold Winter	54
Digimon World 4	54
Full Metal Alchemist 2: The Curse of Crimson Etlixir	53
Madagascar	55
Medal of Honor: European Assault	54
Metal Slug 4 & 5	54
Namco X Capcom	52
Outlaw Volleyball: Remixed	55
Racing Battle: C1 Grand Prix	56
Samurai Western	56
Ultimate Nexus	55
Vampire: Darkstalkers Collection	55
Yu Yu Hakusho Forever	55

PSP

ATV Offroad Fury: Blazin' Trails	57
Bleach: Heat the Soul	57
Smart Bomb	57
Tales of Eternia	57

PSONE

Capcom vs. SNK Millenium Fight 2000 Pro	59
Cool Boarders 3	59
Crash Team Racing	59
Final Fantasy Tactics	58
Nightmare Creatures II	59
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories	58



Se você é um fã assíduo dos crossovers, deve ter ao menos ouvido falar sobre este jogo. É desnecessário dizer que o game causou comoção quando foi anunciado, e ainda mais óbvio dizer que todos ficaram surpresos ao descobrir que o título se tratava de um RPG. Desenvolvido pela Monolith Software (uma subsidiária da Namco responsável por Baten Kaitos e a série Xenosaga), Namco X Capcom (fala-se "Cross" e não "Versus") chegou ao PlayStation2 reunindo diversos personagens em um épico que promete marcar o gênero. A colaboração entre as empresas acabou superando as expectativas de vendas – cerca de 100.000 cópias foram vendidas na semana do lançamento. A história é situada em Shibuya, Tóquio, em 20XX. Dois agentes de uma organização governamental chamada Shinra são chamados para investigar misteriosos eventos sobrenaturais que vêm atormentando a população japonesa. No comando de Xiaomu e Arisu Reiji, você deve investigar a causa desta distorção que acabou unindo o universo Capcom e Namco em uma linha de história completamente sem sentido. A situação fica clara logo no início, quando Chun-Li entra em combate com Juni e Juli, bem no meio de um confronto de seus personagens com alguns Gnosis. Como todo bom RPG de estratégia, você define sua tática para atacar e inicia o combate no sistema de turnos – cada personagem tem sua chance de agir, de acordo com uma ordem pré-estabelecida.



Durante a batalha, você deve criar combos, utilizar golpes especiais e ataques em conjunto para causar o maior dano possível ao seu oponente. Isso adiciona uma boa pitada de ação à trama e abre as portas para infindáveis possibilidades: mais de 200 personagens de Tekken, Darkstalkers, Kionoa, Resident Evil, Soul Calibur, Ghouls 'n' Ghosts entre muitos outros aparecem para prover auxílio (ou para enfrentá-lo). Ainda é cedo para saber se o público ocidental será apresentado com uma versão em inglês de NXC, porém algo é certo: o novo rei dos crossovers foi coroado, e não será fácil destroná-lo. Com um carisma fantástico, acabamento impecável e verdadeiros artistas por trás do desenvolvimento, é difícil não gostar deste jogo.º

ORLANDO ORTIZ



PLAYSTATION 2

Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	9.0
Som	9.0	Replay	8.5	
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Monolith Software			
Gênero	RPG / Estratégia			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			



Full Metal Alchemist 2: Curse of Crinsom Elixir



Se você não sabe, Full Metal Alchemist é um anime que faz sucesso no oriente e é produzido pela Square Enix. Os dois protagonistas, Edward e Alphonse Elric, são dois jovens que perderam partes de seus corpos em um ritual de alquimia. Edward, o braço e Alphonse, o corpo inteiro. Ambos vivem em busca da Pedra Filosofal, um item que pode fazer com que o corpo de Alphonse volte ao normal.

Full Metal Alchemist volta ao PlayStation 2 em uma nova aventura recheada de piadas e ação, e se você não jogou o game anterior, pode ficar tranquilo, a história é independente e ajuda o jogador a se situar no contexto. O game é um RPG de ação linear, ou seja, um jogo que mantém alguns aspectos do RPG (como evolução dos personagens, experiência, etc),



no entanto não é possível escolher os caminhos para chegar a certos objetivos, também é impossível retornar a dungeons já visitadas. A dublagem é muito boa e é o ponto alto do jogo, pois as vozes dos personagens são dos mesmos dubladores da versão americana. A ação é simples e intuitiva, porém depois de algum tempo torna-se um pouco repetitiva, não chega a enjoar porque o game é curto. A mistura final deste bolo são as ótimas cenas em anime, e se você ainda não é fã de FMA, corre sério risco de se tornar um depois de jogar este game.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2		8.5	
Gráficos	8,0		Jogabilidade
Som	8,5	Replay	7,5
Produção	Square Enix		
Desenvolvimento	Racjin		
Gênero	RPG		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		



Atelier Iris: Eteral Mana



Jogar Atelier Iris é como dar um passeio por outro mundo. É uma sensação um pouco diferente, não é um RPG extremamente sério, mas também não é uma piada constante. Durante vários momentos me peguei rindo dos tutoriais que são um show à parte. Para ajudar, a dublagem, na maioria dos casos, é perfeita, mas se caso não goste de ouvir em inglês, basta mudar as vozes para japonês. Explorar os locais também é algo agradável devido às músicas empolgantes e ao sistema de coleta de elementos (água, fogo, madeira, etc...) cada um deles representados por um Mana com poderes específicos. Você deve sempre andar extraindo os elementais de diversos objetos para poder criar, através de sua alquimia, os chamados Mana Items. Aliás, item não falta por aqui: é uma infinidade para poder usar durante a batalha, criar receitas, novos itens, alimentar seus Manas... Infelizmente, nem tudo brilha em Atelier Iris. É fácil não saber em que ponto do mapa você realmente está devido à falta de profundidade. As batalhas são bem simples e repetitivas. Mas uma coisa é certa: para quem gosta de RPGs um pouco mais diferentes, Atelier Iris é um prato cheio! ☺

RENATO PELIZZARI

Digimon World 4



de itens e equipamentos, é constante. Além disso, morrer não significa Game Over e sim retorno à base para nova investida. Com isso, o personagem evoluirá na marra, já que será preciso enfrentar várias vezes inimigos já derrotados, em percursos já trilhados, até o objetivo final. DW4 é uma boa opção para os fãs de RPG de ação, no estilo de Alundra!

ANDRÉ LEME



PLAYSTATION 2		8.0	
Gráficos	4,5		Jogabilidade
Som	7,0	Replay	7,0
Produção	Bandai		
Desenvolvimento	Bandai		
Gênero	RPG de ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4		



PLAYSTATION 2		8.5	
Gráficos	7,0		Jogabilidade
Som	9,5	Replay	8,5
Produção	NIS America		
Desenvolvimento	Gust		
Gênero	RPG		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		



Dorumon, Agumon, Veemon e Guilmon, conhecidíssimos do seriado da TV, são membros da Digital Security Guard, que tem a função de proteger o mundo digital e descobrir o porquê do mal-funcionamento de alguns servidores. Os gráficos das dungeons são meio retrô para um game baseado em tecnologia digital futurista. A interação com o ambiente não passa de regular, limitando-se a tocos objetos que podem ser quebrados. Os loadings são constantes e demorados (até para exibição de menu de compras). Mas não resume a avaliação nisso: há várias opções em termos de armas (podendo o personagem alternar entre três tipos, de acordo com a necessidade), armaduras, acessórios, skills e inimigos. As batalhas em tempo real, apesar de simples, são cativantes. O retorno à base, para readequação

Metal Slug 4 & 5



Os clássicos games de ação/plataforma estão representados de forma intacta: a única diferença notável é a falta da lentidão que povoava a série nos arcades. O hardware atual acaba com o problema de slowdown e deixa ambos os títulos ainda mais divertidos. Muitos consideram o quarto game da série como o pior já lançado. Apesar da discórdia entre os fãs, é fato: MS4 dá um banho em outros títulos do



gênero, tanto em estilo quanto em jogabilidade. A redenção vem com Metal Slug 5, que é caprichado em todos os aspectos.

Agradando a gregos e troianos, Marco e sua turma fecham a série de sucesso com chave de ouro, retornando diversos elementos à sua forma original: muita ação, tiros a todo minuto, chefes de fases enormes e pouco tempo para respirar. Infelizmente, quem é perfeito no mundo dos games é quem consegue ter menos defeitos. O lançamento não traz aos jogadores nenhum extra sequer: nada de jogos de bônus, galerias ou personagens secretos – você leva apenas os games em sua forma mais pura e mais próxima ao original. Faltou a cereja no topo do bolo, mas ainda assim, vale a pena provar.



ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2		8.0
Gráficos	8.0	
Som	8.0	Replay 7.5
Produção	SNK Playmore	
Desenvolvimento	Mega Enterprises	
Gênero	Ação	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2	

Cold Winter



O mundo não precisa de mais jogos que não adicionam nada ao gênero, e este é o caso de Cold Winter. O game não passa do mediano, tudo o que



ele oferece já foi visto em algum outro jogo de tiro em primeira pessoa. O enredo também é recheado de clichês holywoodianos, com frases prontas e sem sentido para o contexto em que estão inseridas. Os soldados controlados pelo computador têm o dom de ver através das paredes e dos objetos. Basta entrar em uma nova área para ser atacado por todos os lados. Isso faz com que algumas áreas sejam praticamente impossíveis de se passar sem ser ferido.



A única qualidade do game é a física. Neste quesito, a Swordfish trabalhou muito bem, pois os objetos são destruídos, movidos e

arremessados de forma muito próxima à vida real. Você pode usar uma mesa como proteção, evitando ser alvejado pelos inimigos. O modo para vários jogadores não tem grande destaque, pois conta apenas com os modos triviais, como o deathmatch e King of the Hill. O problema é que são somente doze mapas para serem jogados em disputas online. Fico faltando a opção para jogar em LAN. Recomendando não comprar este game, pois existem opções melhores no mercado.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2		5.5
Gráficos	7.0	
Som	5.0	Replay 5.5
Produção	Vivendi Universal Games	
Desenvolvimento	Swordfish Studios	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1-4 (tela dividida), (2-8 online)	

Medal of Honor: European Assault



Como bom fã de shooters que sou, principalmente os de PC, jogo Medal of Honor desde a

primeira versão e, devo confessar, acho que a série vem perdendo fôlego a cada versão. Depois de experimentar European Assault, tenho uma notícia boa e outra ruim: a boa é que, para quem gosta da série, o jogo é indispensável; a ruim é que, apesar das novidades, você não deve esperar por nada significativo. O começo é um pouco lento, mas logo o envolve naquele velho e bom ritmo de ação cinematográfica. As fases são ambientadas em cenários abertos e vastos, o que ajuda a quebrar a linearidade e a impressão de que se está seguindo um roteiro. O enfoque do jogo está no controle do seu esquadrão e, embora a IA de seus aliados não seja das melhores, está na média. Não gostei muito do Adrenaline, uma barra preenchida de acordo com o seu desempenho nas batalhas e que, quando cheia, lhe dá alguns segundos de poderes especiais. Penso que isso vai contra a proposta de realismo de um jogo da Segunda Guerra Mundial. Em suma, European Assault dá por gasto, mas convenhamos: a série merece mais. Em tempo: cadê o multiplayer online, EA?

THÉO AZEVEDO



PLAYSTATION 2		7.5
Gráficos	7.5	
Som	8.5	Replay 7.0
Produção	Electronic Arts	
Desenvolvimento	EA Redwood	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4	

Madagascar



Fazia tempo que não era lançado um jogo light destinado ao público infantil, como foram os casos de Finding Nemo e Klonoa. Das telas do cinema para o mundo dos games, quatro animais se encontram nas ruas de Nova Iorque e acabam formando a maior confusão. Apesar das críticas que antecederam ao seu lançamento, o jogo apresentou boa criatividade e jogabilidade. A liberdade de movimentação da câmera é fundamental nesse estilo, pena que não funcione bem o tempo todo. Os comandos são muito simples e fáceis. Os gráficos acompanham a simplicidade geral, mas ainda assim não deixam de ser satisfatórios. No decorrer do roteiro, os animais aprendem novas habilidades, algumas delas até inusitadas. Além deles, pode-se jogar com um tococo pinguim e ainda habilitar minigames. O que irrita um pouco são as falas no meio do jogo (algum aí



já jogou Gex 2 ou 3?). Apesar de as falas serem em inglês e não haver legendas, Madagascar é recomendável para crianças menores de 11 anos e para os iniciantes na arte do videogame. Pode ser uma opção para os momentos em que você não está a fim de tiros, pancadaria e explosões.

ANDRÉ LEME

PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	6.5	Jogabilidade	8.0	
Som	7.5	Replay	5.5	
Produção	Activision			
Desenvolvimento	Toys for Bob / Dreamworks			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Ultraman Nexus

No Japão, é lançada uma infinidade de jogos que nunca darão as caras por aqui. A maioria deles pode ser ignorada.



São games de animes subfamosos, versões especiais de jogos lançados na semana passada, simuladores de encontros, etc. Este é justamente o caso de Ultraman Nexus. O jogo é basicamente igual ao Ultraman Fighting Evolution 3. Muda uma textura aqui, outra ali, e adapte os personagens aos Ultras do novo filme da saga, Nexus. Ou seja, você terá a mesma jogabilidade lenta, os mesmos monstros bizarros e os mesmos cenários não-interativos. Passe bem longe deste.

ERIC ARAKI

PLAYSTATION 2				2.5
Gráficos	3.0	Jogabilidade	2.0	
Som	2.5	Replay	2.0	
Produção	Bandai			
Desenvolvimento	Bandai			
Gênero	Luta			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

Vampire: Darkstalkers Collection



Ao contrário de Chronicle (PSP), que juntava todos os personagens da série em um só jogo, VDC é uma

coletânea de cinco jogos separados: Vampire, Hunter, Savior, Savior 2 e Hunter 2. Há os clássicos modos Arcade, Versus e Training, além de uma galeria com mais de 190 artes. Como bônus, há cores extras da versão EX (PS1) e o Extra Menu no estilo Savior (Saturn) – pena que não há opção para o idioma inglês. A Capcom introduziu também um personagem secreto e inédito: Dee, uma mistura de Donovan e Demitri. Agora só falta um game realmente novo da série.

FABIO SANTANA

PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	6.5	Jogabilidade	8.5	
Som	8.0	Replay	7.5	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom (CP55)			
Gênero	Luta			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

Yu Yu Hakusho Forever



A Dimps une forças com a Banpresto para trazer Yu Yu Hakusho Forever, game que nos faz esquecer o fracasso de Dark Tournament. O



game engloba os acontecimentos do Torneio das Trevas até o fim da aventura de Yusuke no Makai. Misturando elementos encontrados em DBZ, como disputas de poderes, combos e as famosas transformações dos personagens, aliados a alguns dos elementos de Saint Seiya, como a "ressurreição", Yu Yu mostrou que é capaz de evoluir à medida que os anos passam. É claro que ainda está muito longe da perfeição, com sua jogabilidade simples, mas vale a pena gastar algumas horas.

JEFFERSON KAYO

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	7.0	
Som	7.0	Replay	6.5	
Produção	Banpresto			
Desenvolvimento	Dimps			
Gênero	Luta			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

Outlaw Volleyball Remix

O nome é um enojoado "Outlaw Volleyball Remix", mas poderia ser algo mais simples como "Apelação". Tudo tem uma aparência forçada, como se tivesse sido planejado, desenhado e produzido para arrancar o dinheiro do consumidor de games de esporte. Mulheres voluptuosas absorvendo grandes doses de tequila antes de entrar em quadra, marombeiros maludos com sunguinhos cavadas e coreografias pseudo-eróticas. Tirando essa "casca" comercial, até que o título tenta sair do marasmo apresentando vários estilos de partidas e um modo online, mas dificilmente empolga quem está com o controle na mão. ☹



EDUARDO TRIVELLA

PLAYSTATION 2				5.5
Gráficos	8.5	Jogabilidade	6.0	
Som	3.0	Replay	4.0	
Produção	Global Star			
Desenvolvimento	Hypnosis			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4			

Championship Manager 5



Velha conhecida dos jogadores de PC, apenas agora a série Championship Manager deu as caras no PS2. Caso você esteja por fora, em Championship Manager 5, você assume o papel de técnico e dirigente de uma equipe de futebol, definindo desde a escalação e contratação de atletas até esquemas táticos, substituições, etc. Como CM5 traz equipes de vários países do mundo, sem perder muito tempo, escolhi logo o meu querido São Paulo e me deparei com uma escalação desatualizada: Rico e César Sampaio ainda jogavam no Tricolor.



É realmente muito bacana cuidar do seu próprio time e mexer com negociação de atletas. Porém, na hora das partidas, CM5 se torna um pouco enfadonho: tudo bem que é possível fazer alterações táticas, mas ficar parado em frente à TV vendo a partida ser narrada via texto ou em um campo 2D que mais parece um jogo de botão chega a ser agoniante. A ausência de músicas e o sonolento e repetitivo barulho de torcida não ajudam. Tente outras opções de simulador de administração de clubes de futebol, como Total Club Manager 2005, da EA Sports, que é mais detalhado e exhibe as partidas com a engine de FIFA.

THÉO AZEVEDO

PLAYSTATION 2		6.5	
Gráficos	6.5		Jogabilidade
Som	6.0	Replay	8.0
Produção	Eidos Interactive		
Desenvolvimento	Gusto Games		
Gênero	Simulação		
Região	Europa		
Nº de jogadores	1		

Samurai Western



50
PS2

Há alguns pontos importantes a serem destacados em Samurai Western. Primeiro, o nome do game: apesar de bizarra, a combinação de dois mundos tão opostos (o estilo refinado dos samurais e a vida bagaceira dos caubóis) cai como uma luva, e o sensacional título só deixa isso mais evidente. Segundo, o enredo. O andamento do jogo – que mostra a saga do guerreiro errante Gojuro Kyriuu na



busca de seu irmão Raddo, que “passou para o lado negro” e ganha a vida no remoto velho oeste norte-americano – é contado no estilo sério de TV e chega a lembrar o bom e velho Kung Fu (aquele do David Carradine), com diálogos tão forçados que me fizeram morrer de rir. Pelo visto, a intenção era essa mesmo. A Acquire tinha a katana e o queijo nas mãos para criar um game memorável, mas gastou toda a criatividade nos fatores acima e largou mão da jogabilidade. SW é um festival de matanças sem critério, inimigos burros e uso pouco criativo de combos. No fim das contas, é só apertar tudo com rapidez para passar para a fase seguinte. Há itens secretos e pontos de experiência para acumular, mas não basta. Por toda sua contribuição nos games, samurais e caubóis mereciam um game melhor.

PABLO MIYAZAWA



Racing Battle: C1 Grand Prix

Existem jogos que são realmente muito bons, mas infelizmente nunca darão as caras neste lado do globo. Este é o caso de Racing



Battle: C1 Grand Prix, um excelente game de corrida que os japoneses estão jogando no momento e que os americanos nunca poderão desfrutar. RB tem como foco principal a personalização dos automóveis. São centenas de carros que podem ser pilotados, porém a grande maioria é de montadoras japonesas, menos de 10% são de fabricantes de outros países. Racing Battle permite modi-

PS2

50
PS2



ficar, ajustar e utilizar uma ferramenta para criar visuais únicos em seu possante. As corridas ocorrem em diversos modos, como

“pegas” alucinados em auto-estradas, em autódromos e campeonatos de drift – a última moda no Japão. Só ficou faltando um modo para vários jogadores em partidas online ou em rede para extrapolar a vida útil de RB. Confesso que não pude aproveitar tudo o que RB oferece, mas por apenas um detalhe: não entendo nada do idioma japonês. Mesmo assim, recomendo este game, pois, desse modo, você poderá colocar em seu console um game muito bom e que coloca no chinelo muitos jogos da cultura underground.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2		8.5	
Gráficos	9.0		Jogabilidade
Som	8.0	Replay	7.0
Produção	Genki		
Desenvolvimento	Genki		
Gênero	Corrida		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2		

PLAYSTATION 2		6.0	
Gráficos	6.0		Jogabilidade
Som	8.0	Replay	5.5
Produção	Attlus Software/Spike		
Desenvolvimento	Acquire		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

ATV Offroad Fury: Blazin' Trails

50
Best
PSP

Othalg alguns reviews que já fiz de outros jogos de PSP, me pegou caindo na repetição, mas infelizmente não tenho como não falar isso: o PSP mais uma vez transformou em regular um jogo que poderia ser ótimo. ATV Offroad Fury é uma das melhores séries de corridas off-road nos consoles e a Climax até que fez um bom trabalho na adaptação para o portátil, trazendo como novidades um sistema de cards interessante (que podem até ser apostados) e uma pancada de modos online que funcionam até melhor que muito jogo de corrida "grande". O grande problema novamente é o disco analógico do PSP: você não consegue fazer as curvas com eficiência e a maioria das manobras é registrada frações de segundo após você ter executado os comandos. É uma pena, pois esta versão portátil de ATV tinha tudo para ser um grande título no terreno dos consoles de bolso. Os gráficos são lindos (apesar de oscilar bastante entre 60 e



30 quadros por segundo, principalmente durante as quedas) e o ritmo é rápido, mas os criadores pisaram na bola ao deixar o jogo não tão arcade quanto os outros da série: é só raspar nas proteções de espuma das laterais da pista para tomar um rola; e se você sair da pista, é preciso voltar exatamente pelo mesmo lugar. Coisa mais chata...

EDUARDO TRIVELLA

Jogo cedido por Metrópole Games - Tel.: (11) 3328-6823

PSP		6.5	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	7.5	Replay	5.0
Produção	SCEA		
Desenvolvimento	Climax Studios		
Gênero	Corrida		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc / Infrasc)		

Smart Bomb

50
Best
PSP

Dizer que Smart Bomb é uma bomba é um trocadilho horrível – quase tão ruim quanto o jogo. Esse puzzle até traz idéias interessantes e uma variedade de minigames, que incluem tarefas como mover cabos, desviar lasers com espelho e rolar bolinhas num tableiro que lembra Marble Madness. O grande problema é que tudo foi mal executado, principalmente os controles frustrantes e os modos de jogo que não chegam a empolgar. A trilha sonora, entretanto, é bem interessante e ajuda a manter a calma nos momentos mais tensos.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

Jogo cedido por Metrópole Games - Tel.: (11) 3328-6823

PSP		5.5	
Gráficos	7.5		Jogabilidade
Som	8.0	Replay	5.0
Produção	Eidos Interactive		
Desenvolvimento	Core Designs		
Gênero	Puzzle		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)		



Bleach: Heat the Soul



Heat the Soul se faz valer de seu propósito de alegrar os fãs do anime Bleach, apenas eles.

50
Best
PSP

Contando com bons gráficos em cel-shading e ambientação 3-D, Bleach peca em dois aspectos básicos de um bom jogo de luta: poucos personagens e um sistema de combos relativamente simples e limitado. São apenas cinco personagens selecionáveis e um secreto. As vozes dos personagens são as mesmas do anime, assim como a música de abertura do jogo, que conta com uma animação inédita e exclusiva para o PSP. Após terminar uma jogada, você adquire pontos que servem para habilitar as opções secretas do jogo no modo Appendix.

JEFFERSON KAYO

PSP		7.0	
Gráficos	8.5		Jogabilidade
Som	10	Replay	7.0
Produção	SCEI		
Desenvolvimento	SCEI / Pierrot		
Gênero	Luta		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)		

Tales of Eternia



Seguindo a onda dos remakes para PSP, a Namco nos presenteia com mais uma de suas obras primas, Tales of Eternia, conhecido como Tales of Destiny 2 no ocidente, jogo originalmente concebido para o PSone. Tudo bem que o Eternia não é o mais famoso dos jogos da franquia Tales, mas ainda assim, é uma boa pedida para um portátil do porte do PSP. Infelizmente, nenhuma modificação foi feita desde a sua última aparição em meados de 2000. As músicas continuam as mesmas, os gráficos idênticos (apesar de algumas pessoas jurarem de pés juntos que a versão do PSP tem gráficos melhorados), a abertura em anime continua igual, enfim, nada foi retirado nem adicionado do original. Um ponto



forte em contrapartida aos outros jogos de PSP que existem por aí é a questão do load time, que em Tales of Eternia não existe. Você não verá telinha de loading em nenhuma transição de cenário ou batalha, deixando o jogo mais fluente do que alguns dos outros RPGs para PSP. Se você gosta de Tales of Eternia e não se intimida com o idioma japonês, adquira já uma cópia para você, visto que uma versão americana não está nos projetos da Namco por enquanto. ☺

JEFFERSON KAYO



PSP		7.5	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	7.0	Replay	7.5
Produção	Namco		
Desenvolvimento	Namco Tales Studio		
Gênero	RPG		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1		

Final Fantasy Tactics



80 PS1

Em quase dez anos desde seu lançamento, nenhum game do gênero de PS2 – ou, melhor dizendo, nenhum de qualquer sistema lançado – havia superado Final Fantasy Tactics. FFT é vida e obra. Perfeito, do início ao fim. Em momento algum você tem a sensação de que algo não está no lugar, de que algo está faltando. Está tudo lá. O sistema de jogo é complexo, mas nem por isso exagera na dose. É fácil de aprender, leva meses – talvez anos – para ser domado de fato. Um replay praticamente ilimitado. Você pode evoluir seus personagens, fazer com que eles aprendam novas habilidades, pode trocar suas profissões, equipá-los a seu bel prazer. Você pode personalizá-los de forma inédita no mundo dos games até sua concepção.

A lenda

O elemento que mais chama a atenção de qualquer amante de bons RPGs é o enredo impecável de FFT, contando a história do filho homem mais jovem dos Beovules, a ilustre família responsável por inúmeras vitórias durante as guerras que assolam o continente de Ivalice. Na pele de Ramza Beovule, você vivencia todos os tipos de dramas possíveis e imagináveis, dig-



PSONE		10
Gráficos	8.5	
Som	9.0	Replay 10
Produção	SCEA	
Desenvolvimento	Square	
Gênero	RPG	
Nº de jogadores	1	
Lançamento	Janeiro de 1998, nos EUA	

nos de um épico. Você vê a decadência dos homens, na imagem dos monstros corrompidos pelas pedras zodiacais. Vê a mudança de um homem, na imagem de Delitta, seu grande amigo que se tornou um revolucionário frio e calculista depois de ter sua irmã morta. Vê o drama de irmãos colocados em exércitos opostos, na imagem dos irmãos Rafa e Malak. Vê a perseguição da igreja a alguém injustamente taxado de herege. Percebe o amargor da rejeição de seus irmãos, presença a perda de grandes amigos. E experimenta uma sensação de impotência diante de fatos grandiosos, transformando em mero detalhe a existência ou não de toda a humanidade. Há influências notáveis e impressionantes por todos os lados. Agora, o revolucionário considerado mártir depois de ser executado por um império ancestral remonta a própria história de Cristo. Bewulf e Reis, cavaleiro honrado que teve sua mulher transformada em dragão pela inveja de um feiticeiro, reconta as mais famosas histórias de cavalaria. Tudo culminando em um final triste, mas nem de longe menos surpreendente.

Porcamente traduzido...

Outro ponto que chama a atenção em FFT é a falta de cuidado com o trabalho de tradução do jogo, realizada pela Sony na época do lançamento. Há erros crassos, como classes como Rune Knights traduzidas para Lune Knights. Algumas habilidades, como os Breaths (bafaradas) foram traduzidas como Bracelets. Se esse foi o tratamento dado a personagens e habilidades, que o diga com itens, que tiveram nomes trocados inadvertidamente, ou descrições mal-traduzidas. Mesmo com um trabalho de tradução porco, o brilho do jogo não foi ofuscado. E, mesmo hoje, tendo sido superado por jogos como Disgaea, Final Fantasy Tactics por muito tempo ainda terá lugar na lista dos cinco melhores RPGs da história dos games.

ERIC ARAKI

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



PSONE

Yu-Gi-Oh! foi uma das maiores surpresas dos últimos anos: se transformou em uma febre instantânea ao apresentar uma mistura de card games e monstrinhos colecionáveis. Não demorou para o anime virar um jogo – ou melhor, vários jogos. O PSone recebeu uma das melhores versões da franquia, que conta a história de Yugi, um herdeiro da dinastia dos faraós, através de telas bem animadas com ilustrações iguais às do desenho animado e textos rápidos e concisos, sem muita enroscagem. O lugar mais denso e onde você passa mais tempo são as batalhas. Nelas, você assume o comando de um baralho, que inclui cartas mágicas, de itens ou de monstros. O mais legal é que, durante um combate, elas podem ser combinadas para se transformarem em seres mais poderosos. Interessante é que cada criatura tem suas próprias características e pode ganhar benefícios dependendo de onde for usada. Essa complexidade, que parece atrativa à primeira vista, é também o grande problema do game, já que ele não conta com tutorial ou batalhas de treino, colocando você logo de cara contra inimigos complicadíssimos e obrigando milhares de tentativas para entrar no ritmo.

DANIEL NIEUWENHUIZEN



PSONE		7.5
Gráficos	8.0	
Som	8.5	Replay 8.0
Produção	Konami	
Desenvolvimento	KCEJ	
Gênero	Estratégia	
Nº de jogadores	1 a 2	
Lançamento	Março de 2002	

Capcom Vs. SNK Millenium Fight 2000 Pro



Se você olhar para a versão de CVS para o PSone, somente para ela, você terá uma leitura. Se olhar para todas as outras em relação a ela, terá outra completamente diferente. Tendo apenas ele em mente, este é um bom jogo. Todos sabem que o PSone é extremamente limitado para gráficos 2D. E mesmo assim CVS consegue fazer um bom trabalho. A animação é boa, os efeitos inovadores e os cenários são detalhados. A jogabilidade é um pouco mais lenta que o convencional SNK, mas ainda assim você pode escolher as jogabilidades Capcom ou SNK,



independente dos personagens que escolher. Mas quando você compara esta versão com a do falecido Dreamcast, percebe que CVS tem uma animação ruim, efeitos

especiais que mais parecem defeitos e cenários precários e sem vida. Perceberá também que os ditos personagens especiais desta versão, Joe Higashi e Dan Hibiki, também estão presentes na versão lançada para DC. Além disso, verá que o loading é insuportável, e que os sistemas de Rátios, uma das almas do jogo, foram simplesmente ignorados – talvez para poupar processamento, talvez por desleixo mesmo. Tente apenas se você não tiver nenhuma outra opção de luta para jogar.

ERIC ARAKI

PSONE		5.5
Gráficos	6.0	
Som	5.0	Replay 6.0
Produção	Capcom	
Desenvolvimento	Capcom	
Gênero	Luta	
Nº de jogadores	1 a 2	
Lançamento	Agosto de 2002, nos EUA	

Cool Boarders 3



Este esporte é no mínimo inusitado para o público brasileiro, já que não existe neve em nosso



país. Este é um game de corrida onde o objetivo não é apenas chegar em primeiro, pois durante o traçado existem locais que permitem fazer manobras radicais e que dão um show à parte. Existe um pequeno problema com os controles que não respondem rapidamente, isso pode atrapalhar em determinadas situações. Mesmo assim, Cool Boarders 3 é diversão garantida para momentos em que você precisa de algo para se relaxar sem precisar de muito raciocínio.

RODRIGO GUERRA

PSONE		7.0
Gráficos	7.5	
Som	7.0	Replay 7.0
Produção	SCEA	
Desenvolvimento	Idol Minds Digital Ent.	
Gênero	Esporte	
Nº de jogadores	1 a 2	
Lançamento	28 outubro de 1998	

Nightmares Creatures II

Fazer um sobrevivor horror tal qual Resident Evil, porém com movimentos mais realistas e harmônicos, como os de Lara Croft, foi uma ideia prodigiosa. Porém, na prática, foi um fiasco. Os gráficos são de uma pobreza franciscana, além de escuros: ao invés de impor medo, causa mesmo é estresse ter que adivinhar onde é a saída do cenário! Mesmo a interação com o ambiente ficou muito artificial, os comandos não respondem a contento e o protagonista é lento, muito restrito nos movimentos, deixando as lutas repetitivas e entediadas. Sinceramente, é melhor deixar que Crowley se vire sozinho com seu pesadelo!



ANDRÉ LEME

PSONE		5.0
Gráficos	5.0	
Som	5.5	Replay 5.0
Produção	Konami	
Desenvolvimento	Kalisto Entertainment	
Gênero	Ação	
Nº de jogadores	1	
Lançamento	Abril de 2000	

Crash Team Racing



Crash Bandicoot, Dr. Neo Cortex e toda a turma, desta vez, transferiram seu eterno duelo para as pistas, onde disputam a sorte do planeta contra o vilão alienígena Nitrus Oxide. A corrida por si só já é bem interessante, mas a diversão mesmo fica por conta das traçaças e armadilhas que podem ser preparadas para os adversários. As pistas são bem mistas, desde as de alta velocidade até aquelas cheias de perigos. A maioria delas tem aceleradores em pontos estratégicos para dar um impulso extra, sem falar nos atalhos de difícil acesso. A jogabilidade é ótima. Os carros são de fácil manuseio, não importando em qual das três configurações diferentes. Eles ainda ganham velocidade extra em derrapagens, na qual é preciso muita habilidade,



para resultar em vantagem e não em atraso. Há vários modos de jogo e desafios complexos. Com isso, a facilidade do objetivo padrão pode dar lugar a uma dificuldade extrema. Junte seus amigos e parentes para um torneio e garanto a você: diversão assegurada por horas a fio!

ANDRÉ LEME



PSONE		9.5
Gráficos	8.5	
Som	9.0	Replay 9.5
Produção	SCEA	
Desenvolvimento	Naughty Dog	
Gênero	Corrida	
Nº de jogadores	1 a 4	
Lançamento	Setembro de 1999, nos EUA	

Castlevania:

Curse of Darkness

Os magos da série falam sobre a criação de um game vampírico

Por Fabio Santana e André Faure

Não é todo dia que temos a chance de encontrar cara a cara alguns de nossos ídolos. Indo à E3 2005, tivemos esse privilégio ao nos reunir com Koji "IGA" Igarashi (produtor), Takashi Takeda (diretor) e Michiru

Yamane (compositora), os responsáveis pela série Castlevania, atualmente ocupados com o próximo episódio da série para PS2: Curse of Darkness. O resultado desse encontro, você confere agora.

SuperDicas PlayStation:

Como vocês começaram no ramo de desenvolvimento de games?

Koji Igarashi: Quando entrei para a Konami, comecei trabalhando em softwares educacionais que nunca saíram (risos). Meu primeiro projeto de sucesso mesmo foi Castlevania: Symphony of the Night [PS1, 1997], e desde então tenho trabalhado apenas nessa série [ele esqueceu de mencionar o duvidoso NanoBreaker, PS2, 2004].

Takashi Takeda: Logo que entrei para a empresa, trabalhei em Contra Hard Corps [Mega Drive, 1994] e Castlevania Bloodlines [Mega Drive, 1994], além de alguns títulos de arcade. Recentemente, trabalhei em Castlevania: Harmony of Dissonance [GBA, 2002] e Lament of Innocence [PS2, 2003], realizando funções de programador e diretor.

Michiru Yamane: Eu comecei compondo para os games Ganbare Goemon e Twinbee para NES (ambos de 1986) e de lá pra cá trabalhei em vários títulos, como Suikoden e Winning Eleven, mas ultimamente estou encarregada

das músicas da série Castlevania.

SDP: Michiru, onde você se inspira para compor e que tipo de música gosta de ouvir?

MY: Eu não posso dizer quem é a pessoa, mas quando a escuto cantando, fico inspirada a compor imediatamente. Este é o meu método para criar as músicas para games.

SDP: IGA-san, com qual tipo de gráficos você prefere trabalhar: 2D ou 3D?

KI: Quando penso na apresentação geral do game e em atingir um público mais amplo, obviamente a resposta é o 3D. Mas se eu pensar no sentido "artesanal" do trabalho, adoro desenvolver games em 2D.

SDP: E o que você acha do cel-shading, que faz os games parecerem mais artísticos?

KI: Na verdade, o cel-shading torna o trabalho muito complicado, porque torna a taxa de frames mais lenta, abaixo dos 60 por segundo. Estamos tentando nos aproximar do cel-shading usando algumas técnicas, mas é complicado superar esses 60 frames e manter a alta definição. Eu sempre

Esse foi o trecho mais impressionante na demo da E3. O minotauro arranca colunas do cenário e as usa contra Hector.



penso na jogabilidade antes. Já o estilo artístico que usei no game, isso é um outro desafio.

SDP: Há chances de vermos outro Castlevania 2D para consoles domésticos no futuro?

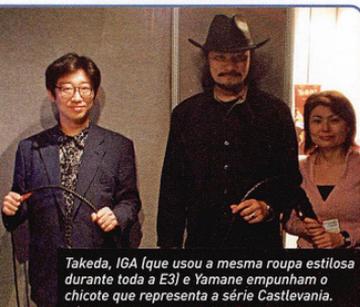
KI: As pessoas sempre me perguntam isso (risos). Minha maior preocupação é: será que o mercado ainda precisa de games 2D para consoles? Criar um game em 2D é mais fácil, mas aí nos questionamos se isso ainda proporcionaria alguma rentabilidade. Talvez você possa me ajudar a provar que ainda vale a pena criar esse tipo de game para consoles. (risos)

SDP: Eu ajudaria com prazer (risos). Ainda sobre este tema, por que vocês decidiram recentemente mudar o nome da série de Akumajou Dracula para Castlevania no Japão?

KI: Estes são jogos criados com o público japonês em mente, mas atualmente o mercado da América do Norte é o mais poderoso. Tudo acontece aqui. Veja a E3, por exemplo. A série é muito popular nos EUA; então, sabendo disso, decidimos unificar o seu nome. A ideia é fazer com que a série tenha o mesmo título em todos os mercados, como uma marca forte no mundo todo.

SDP: O enredo é um elemento muito importante em Castlevania. De onde você se inspira para escrever a história de cada novo episódio da série?

KI: Não consigo pensar em nada específico. Para falar a verdade, eu não crio o enredo primeiro. A princípio, eu penso na ideia da jogabilidade, no estilo, no design do jogo, e só então eu crio a história. Há tantas coisas que me servem como inspiração, mas nenhuma me vem à cabeça agora. (risos)



Takeda, IGA (que usou a mesma roupa estilosa durante toda a E3) e Yamane empunham o chicote que representa a série Castlevania.

“ Criar um game em 2D é mais fácil, mas aí nos questionamos se um produto como esse ainda proporcionaria alguma rentabilidade ”

Koji Igarashi, produtor de Castlevania: Curse of Darkness

beatmania

Um bate-papo sobre games de ritmo e gostos musicais

Por Fabio Santana e André Faure

Durante a E3, tivemos a oportunidade de encontrar muitos profissionais da indústria dos games para termos conversas francas. Um desses encontros foi com Hiroyuki Togo e Shingo Mukaitoge, diretor e produtor de beatmania, da Konami, que finalmente está chegando aos EUA.

Foi uma entrevista muito divertida que, claro, não poderia deixar de transcender o limite dos games para entrar no campo da música. Confira.

SuperDicas PlayStation: A série beatmania está há sete anos no Japão, onde teve mais de 30 versões, e somente agora está chegando ao Ocidente. Por que demorou tanto?

Shingo Mukaitoge: Apesar de beatmania ser o primeiro game musical da Konami no Japão, ele é um game difícil, exigindo que as pessoas joguem com as duas mãos, girando o prato e apertando as teclas. Pelo contrário, o controle de Dance Dance Revolution é muito mais simples e intuitivo. Como nós queríamos testar a popularidade do gênero musical nos EUA, decidimos começar com DDR. Agora que estabelecemos uma série de jogos musicais bem-sucedidos no Ocidente, é hora de trazer um game mais complexo, que é beatmania.

SDP: O controle especial será exatamente o mesmo da versão japonesa? Qual será o preço do produto final?

SM: A versão exibida aqui na E3 é na verdade a japonesa. Quando lançarmos nos EUA, o controle será um pouco diferente, mais arredondado, mas as funções serão iguais. Sobre o preço, ainda

“Como beatmania é um game muito difícil, decidimos trazer DDR para os EUA. Agora que os games musicais fazem sucesso no Ocidente, é hora de introduzir algo mais complexo”

Shingo Mukaitoge, produtor de beatmania

não sabemos ao certo, porque isso depende de outros departamentos.

SDP: Você acha que americanos e japoneses têm gostos musicais diferentes? Como foi o processo de seleção de músicas para a versão americana?

Hiroyuki Togo: No Japão há uma demanda por músicas club e techno, mas nos EUA os gostos são completamente diferentes, então nós incluímos mais faixas no estilo pop. E no Brasil, que tipo de música é mais popular?

SDP: Temos gostos variados, mas, como regra geral, o que faz sucesso nos EUA faz sucesso no Brasil. Há tribos que curtem música eletrônica, outros gostam de hip

No Japão, beatmania inclui até faixas de bossa nova. Resta saber se a versão americana as manterá na lista.

hop, muitos ouvem rock, ainda há quem goste de MPB e até um pessoal que gosta de música japonesa também.

HT: A música brasileira também é especialmente popular no Japão. Eu mesmo sou um fã desse ritmo!

SDP: Alguns de nós também [risos]. E sobre suporte online, essa versão de beatmania irá oferecer partidas em rede ou conteúdo extra para baixar?

SM: Como estamos apenas começando com a série nos EUA, não pretendemos ainda oferecer características online.

SDP: Vocês costumam jogar os outros games musicais da Konami, como DDR e Karaoke Revolution?

HT: Eu gosto de jogar DDR, mas quanto a Karaoke Revolution, cantar em karaokê é um hobby muito comum no Japão, então, nós costumamos ir a bares para curtir karaokê em grupo.

SDP: Karaokês são uma mania no Brasil também! Lá existem até máquinas com músicas japonesas. Nós já arriscamos cantar algumas [risos].

HT: Sério? E existe alguma música japonesa que vocês lembrem agora?

SDP: Ai, assim de surpresa fica difícil, mas aqui vai uma: Cha La Head Cha La [risos]. A cultura anime é muito forte no Brasil. E o seu estilo de música

favorito, qual é?

HT: Eu gosto de bossa nova, samba e música latina em geral.

SDP: Se vocês tivessem que levar três games para uma ilha deserta, quais escolheriam?

SM: Eu levaria coisas mais novas como Metal Gear Solid 3, Dragon Quest VIII e Resident Evil 4. Se fosse escolher clássicos das antigas, acho que enjoraria rápido demais [risos].

HT: Eu dificilmente jogo videogames, então é difícil escolher.

SDP: E se mudássemos de três jogos para três CDs de música?

HT: Ah! Já fica mais fácil [risos]. Eu levaria algo de Antonio Carlos [Jobim], dos Beatles e do Aca. Você conhece essa banda?

SDP: Mas é claro! Somos amigos do André Matos.

HT: Ai, meu Deus, não acredito! [risos] Eu amo Angra! No Japão, o heavy metal é muito forte e eles adoram essa banda.

SDP: No Brasil também, apesar de o André estar no Shaman, mas essa já é outra história [risos]. Bom, muito obrigado por esse bate papo animado!

SM: Obrigado a vocês. Espero que vocês curtam beatmania e que o game faça sucesso no Brasil também. ☺



Shingo exhibe o controle especial IIDX e Hiroyuki segura sua SDP com satisfação.



Midnight Club 3:

DUB Edition

Descobrimos por que carros licenciados não amassam... Ou melhor, não amassavam

Por Pablo Miyazawa

O game de corrida da Rockstar Games chegou de surpresa e destronou a série Need for Speed Underground do posto de campeã dos jogos de tuning e corridas ilegais. O segredo para conseguir tal

façanha? Fomos perguntar diretamente para o responsável por Midnight Club 3: DUB Edition: Mark Garone, o produtor na Rockstar New York. Confira esse bate papo veloz.

SuperDicas PlayStation: Midnight Club 3: DUB Edition já foi lançado faz algum tempo, e os reviews têm sido bastante positivos. Vocês ficaram satisfeitos com o game? Há alguma coisa que gostariam de ter feito diferente?

Mark Garone: Nós continuamos muito felizes com nosso trabalho em Midnight Club 3: DUB Edition. Nosso objetivo era fazer o game de corrida mais rápido de todos os tempos, e acredito que conseguimos. Quando se trabalha contra um cronograma de desenvolvimento tão apertado, há coisas que acabam ficando de fora do produto final por não terem sido inteiramente elaboradas. No caso de Midnight Club 3, tivemos tempo de caprichar em todos os aspectos que desejávamos para fazer um game realmente abrangente e revolucionário.

SDP: As três cidades do games são cheias de detalhes e parecem até que

Agora que a Rockstar ganhou fama, carros licenciados como esse Chrysler 300c podem fazer a alegria da nação tuneira.



“Jogabilidade é a chave, então não tentamos reproduzir uma cidade exatamente rua por rua. Cidades de verdade não foram feitas para se correr a mais de 320 km/h”

Mark Garone, produtor de Midnight Club 3: DUB Edition

têm vida. Como foi a pesquisa para alcançar esse nível de detalhes?

MG: Nós tínhamos uma equipe de pesquisa dedicada apenas a registrar cada cidade meticulosamente. Nosso objetivo é criar ambientes que sejam familiares aos jogadores, mas também que se encaixem de maneira ideal em nosso tipo de jogo. Jogabilidade é a chave, então não tentamos reproduzir uma cidade exatamente rua por rua. Cidades de verdade não foram feitas para se correr a mais de 320 km/h. Pegamos só um gostinho de cada cidade e misturamos às nossas necessidades para um bom terreno para corridas. Se o jogador reconhecer os locais por onde passar e ao mesmo tempo se divertir com a rapidez, significa que conseguimos o mix ideal entre esses dois aspectos.

SDP: MC3 é o primeiro game da Rockstar a apresentar veículos oficiais licenciados. Como rolou a negociação com as fabricantes dos carros?

MG: Nós nunca



usamos “carros de verdade” em nossos games, porque os fabricantes não permitiam que detonássemos os carros do jeito que gostaríamos. E nós não achamos legal um carro bater em uma parede a 200 km/h sem sofrer nenhum arranhão, então nós inventávamos nossos próprios carros. Com o belo currículo que a Rockstar construiu nos últimos anos, as fabricantes perceberam que o fato de seus carros poderem ser destruídos (nos games) não caracteriza algo ruim. Era só uma maneira de as pessoas se envolverem mais com o jogo e se apaixonarem mais pelos veículos.

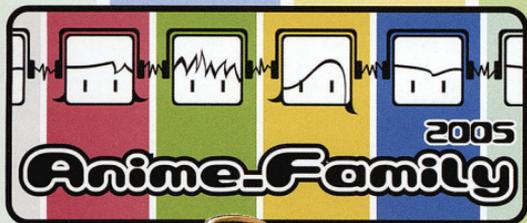
SSDP: Quais foram as exigências que as fabricantes fizeram para permitir seus carros no game?

MG: Qualquer fabricante com quem você falar sobre o assunto vai querer saber a mesma coisa: como o game

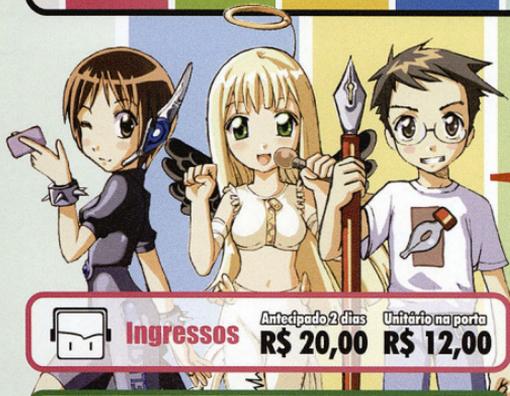
mostrará nosso carro para o público? Eles querem que você prove que está criando um game de altíssima qualidade, que não irá mostrar seus veículos com uma luz ruim ou inseguros.

SDP: Como rolou a escolha dos carros?

MG: A revista DUB [publicação norte-americana especializada em tuning] teve um papel muito importante nessa parte. A equipe da revista manja tudo sobre corridas de rua e modificação de veículos, então demos liberdade para eles nos dizerem quais carros precisavam estar no jogo. Os conselhos deles se provaram perfeitos. Os carros que eles nos recomendaram há um ano agora são o que há de mais quente nas pistas, por isso estamos muito felizes com a participação deles nesse projeto. Nós só queríamos que Midnight Club 3 fosse o mais realista possível. ☒



9 e 10 de julho
das 11:00 às 20:00



SUPER FRIENDS SPIRITS in Rio

SHOW AO VIVO COM AKIRA KUSHIDA
Cantor de JASPION, JIRAIYA e JIBAN
+ PARTICIPAÇÕES ESPECIAIS

Ingressos Antecipado 2 dias **R\$ 20,00** Unitário no porta **R\$ 12,00**

Postos de venda oficiais

Point HQ - Ipanema
Rua Visconde de Príncipe, 207 / 316, Ipanema
Tel: (21) 2521-9803 / 2513-2631

Point HQ - Tijuca
Rua Conde de Solfim, 685, Loja 214, Tijuca
Tel: (21) 2238-4835

Banco do Ary
Avenida Santa Cruz, 1631, Roolongo
Tel: (21) 9644-6983

Metrópolis Quadrinhos (Loja 1)
Av. Melhosa Cardoso, 905 Loja 106, Itaquara
Tel: (21) 2423-3930 / 2435-2687 e Fax: (21) 2435-2690

Metrópolis Quadrinhos II (Loja 2)
Rua Dias do Cruz, 203 Loja 11, Média
Tel: (21) 3273-1149 e Fax: (021) 2595-1242

AreaE - Escola de Mangá (São Paulo)
Rua: Da Glória, 279 conj.55, Liberdade (perto do Metrô Liberdade)
Tel: (11) 3207-7624

Local

COLÉGIO BATISTA SHEPARD

Rua José Higino, 416, Tijuca - RJ
Próximo do metrô Saens Peña

Realização **YAMATO**
organizações e eventos

Invasão anime no Rio!

T2 Studio / AreaE - Escola de Mangá / Fabrício T. Yamai

www.animefamily.net / contato@animefamily.net / (11) 3275-0780



2005 Anime Friends

LANÇAMENTO!!

14, 15, 16 e 17 de Julho
www.animefriends.com.br
contato@animefriends.com.br - (11) 3275-0780
Rua Voluntários da Pátria, 421 - Bloco I
Santana - São Paulo - SP - Próximo ao Metrô Tietê



Revista OhaYO! Especial Edição Anime Friends 2005
Endeavor: Beyond Chaos
O que existe depois do fim?
D-BOO The Ghost School
Caçar fantasmas pode ser divertido!!



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 2, PSone e PSP.

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)

DICA DO MÊS: APARELHOS RECONDICIONADOS

(mês que vem tem mais!)

Quando for comprar o seu PlayStation 1 ou 2, fique atento ao **DATE CODE**. O *date code* serve para identificar quando o vídeo game foi produzido. Ele é composto de um número e uma letra. O número indica o ano e a letra indica o trimestre (A, B, C e D).

Através do *date code* é possível saber se o vídeo game é novo ou usado. Por exemplo: um vídeo game 4D foi produzido no final de 2004 e é novo, um aparelho 3A foi

produzido no começo de 2003, portanto é um aparelho usado ou recondicionado.

Como são importados e levam um tempo até chegarem aqui, é normal no Brasil os *date codes* terem até 4 meses de atraso em relação aos EUA.

Para mais informações entre em nosso site e **pesquise na opção conteúdo** o termo: **recondicionado**.



Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 3236 6059

RETRÔ AVENGERS

RETRO AVENGERS WELBO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *evilarthas*

Editada por: *anderbass*

Revista: *anderbass*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 [facebook.com/retroavengers](https://www.facebook.com/retroavengers)

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

