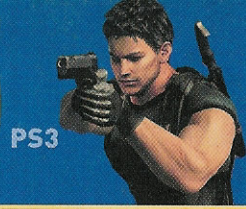


**RESIDENT EVIL 5**  
IMAGENS EXCLUSIVAS  
Morte e desespero no PlayStation 3



**FINAL FANTASY XII**  
A Square Enix abre o jogo e revela detalhes impressionantes



**SuperDicas**



# PlayStation



**A LENDA RENASCE!**

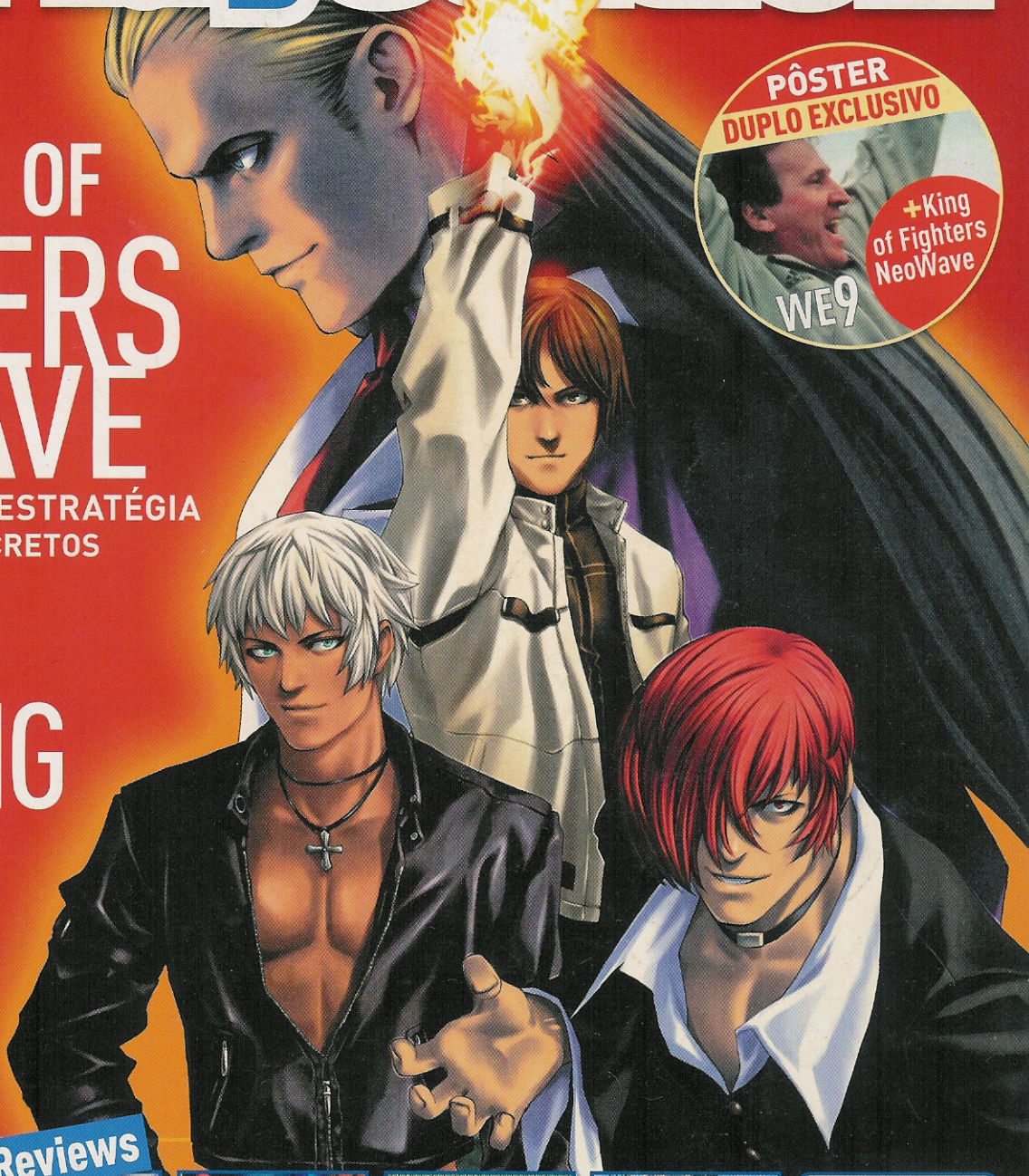
## THE KING OF FIGHTERS NEO WAVE

Simplesmente a MELHOR ESTRATÉGIA  
TODOS os personagens SECRETOS  
48 lutadores • 837 golpes

**JOGAMOS PRIMEIRO!**

## WINNING ELEVEN 9

MAIS REALISMO, IMPOSSÍVEL!  
Confira o que mudou:  
• Os times brasileiros  
• Os gráficos melhorados  
• Novíssimas opções de jogo  
• Preview da versão PSP



**Previews**

- We Love Katamari! PS2
- True Crime: NY PS2
- Dragon Ball Z Budokai: Tenkaichi PS2
- O novo Naruto PS2
- Raiden III PS2

**22 Reviews**



Inuyasha: Feudal Combat PS2



Makai Kingdom PS2



NamCollection PS2



NBA Street Showdown PSP

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

ISSN 1679-5873 00025

9 771679 587000



# 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: CONTROLES PIRATAS

(mês que vem tem mais!)

Hoje existem falsificações perfeitas em que os controles por fora parecem originais Sony. Mas o que importa é por dentro: a montagem do controle e a qualidade dos componentes. Isso vai determinar se ele irá durar muito tempo, quebrar logo ou causar danos ao console.

Alguns detalhes importantes são: embalagem, preço (não existem preços milagrosos), comprimento

do fio e resposta dos comandos.

A melhor maneira de reconhecer um controle pirata é remover o botão R2 ou L2 com uma chave de fenda pequena e observar o material dentro.

Para mais informações, imagens e comparações, entre em nosso site e **pesquise na opção conteúdo** o termo: **controles**



Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

# 16x!

# (19) 3236 6059

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



CONSELHO EXECUTIVO  
André Forastieri  
Cristiane Monti  
Rogério de Campos

## SuperDicas PlayStation

### REDAÇÃO

Coordenador Editorial Marcelo Barbão  
Editores Executivos Pablo Miyazawa e Jocelyn Auricchio  
Editor Fabio Santana  
Editor Assistente Rodrigo Guerra  
Diretor de Arte Mario AV  
Chefe de Arte Ana Franco  
Designer Kelven Frank

### COLABORADORES

Adriano Emilozzi, André Leme, André Luiz Varajão, Eduardo Trivella, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Orlando Ortiz, Quem Woo Moo, Rafael Silva, Renato Pelizzari, Roberto Bastos, Ronaldo Testa (textos); Homero Letonai, Vanessa Moreira (arte); Camilla Dourado, Juliana Biscardi (revisão)

### PRÉ-IMPRESSÃO

Supervisor Alexandre Monti  
Secretário Gráfico William Domingos

### CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS

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

### PRODUÇÃO GRÁFICA

Gerente de Produção Gráfica Priscila Santos  
Coordenadores de Produção Alberto Veiga, André Braga, Ricardo Nascimento

### WEB

Coordenador de Conteúdo Odair Braz Junior  
Webmaster Fernando Nogueira  
Programadora Leticia Tatsch

### COMERCIAL

Diretor Comercial André Martins

### PUBLICIDADE

Gerente de Negócios e Publicidade Luciana Eschiapati  
Executivos de Vendas Gracia Lemos, Rafael Ferreira  
Contato Comercial Isac Guedes  
Tel.: (11) 3346-6075  
publicidade@conradeditora.com.br

### VENDAS

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

### MARKETING

Gerente de Marketing Dirceu Darim  
Gerente de Produto André Faure  
Coordenador de Comunicação Luciano Andrade

### ADMINISTRAÇÃO

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

### TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO

Suporte Técnico André Jaccon

SuperDicas PlayStation, edição 25, setembro de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.

### ATENDIMENTO AO LEITOR

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

### REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E

CORRESPONDÊNCIA:  
Rua Simão Dias de Fonseca, 93 Aclimação – São Paulo/ SP  
CEP: 01539-020  
Fone: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078  
www.conradeditora.com.br

### CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Fone: (11) 3346-6191  
E-mail: atendimento@conradeditora.com.br

Impressão: Plural  
Distribuição: DINAP



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

ANER IVZ

# EDITORIAL

## EM CIMA DA HORA

Nossa rotina de produção é uma eterna corrida contra o relógio. Poucos tomam conhecimento disso, mas, ao contrário de jornais e semanários, que fecham num dia e chegam às ruas no outro, duas semanas transcorrem entre o dia em que terminamos a revista e a data em que ela vai para as bancas. Justamente por isso, temos que estar antenados até o último minuto para captar as mais atualizadas notícias, e estarmos preparados para trabalhar dezenas de horas extras nos dias derradeiros para garantir somente o melhor ao leitor.

Esta edição da SDP é um exemplo desse cenário. A revelação de Resident Evil 5, por exemplo, rendeu toda uma negociação da Capcom para conseguirmos a tempo, e com exclusividade, as imagens em altíssima resolução que você vê nas quatro páginas que reservamos para esse aguardado título de PLAYSTATION 3 – sem termos que apelar para a improvisação de escanear as telas publicadas na revista japonesa Famitsu.

Habilitar todos os segredos do novíssimo KOF para PS2 e ainda testar um a um os quase 1000 golpes do game em duas semanas foi uma tarefa árdua. Explorar as

novas funções do firmware 2.00 do PSP em apenas uma semana, então, foi insanidade.

Mas nada superou o esforço conjunto e programado para pegar Winning Eleven 9 no primeiro minuto do lançamento e testá-lo ininterruptamente durante os últimos dias de produção para publicarmos, em primeira mão, as impressões desse clássico do futebol.

É esse senso de urgência, aliado, claro, ao esmero habitual e ao trabalho em equipe, que resultou nesse lapidado epítome de informações. E assim segue nossa vida no jornalismo de games, buscando sempre inovar e conquistar um lugar significativo no dia-a-dia do nosso leitor. Quando você estiver lendo essas linhas, por exemplo, já estaremos na reta final para a próxima edição, que comemora nosso segundo aniversário. Os preparativos para a festa estão a todo vapor, e você é nosso convidado de honra. Nos vemos nessa celebração.



Fabio Santana

fabio@conradeditora.com.br

Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 15 de setembro

## ÍNDICE

4

### PSNEWS

Confira o que rolou na PlayStation Meeting 2005.

8

### PREVIEWS

Veja por que todos amam Katamari em We Love Katamari.

12

### SPOTLIGHT: RESIDENT EVIL 5

O mundo do terror nos videogames não será o mesmo.

16

### SPOTLIGHT: FINAL FANTASY XII

Confira todos os detalhes do RPG mais aguardado do mundo.

20

### ESTRATÉGIA: THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE (PS2)

Agora você vai aprender todos os golpes deste jogo de luta.

28

### ESTRATÉGIA: FINAL FANTASY TACTICS (PS1)

A estratégia para chegar ao melhor final deste game.

33

### HARDWARE

Agora você pode navegar na internet com o seu PS2 e PSP.

38

### ONLINE STATION

Veja os jogos que estão rolando no mundo online.

40

### SDP-MAIL

O espaço todo seu: pergunte, sugira, elogie, critique.

43

### ARENA

Seja o melhor em nosso desafio e ganhe um jogo!

46

### SUPERDICAS

Dicas para quem precisa de uma mãozinha.

49

### REVIEWS

Os lançamentos do mês para PS2 e PSP analisados.

56

### RETROVIEWS

Games do 32-bit analisados. E viva o PSone!

58

### ENTREVISTA

Batemos um papo com o produtor de Coded Arms.

# PlayStation Meeting 2005

No dia 21 de julho, a Sony realizou, em Tokyo, a **PlayStation Meeting 2005**, um evento para mostrar seus planos futuros. Veja o que aguarda você e tente não ficar impressionado.

O PSP branco foi o destaque da PS Meeting 2005.



## Kits de desenvolvimento para PS3

Assim como na E3, a maior parte da PlayStation Meeting 2005 foi reservada para falar sobre o PLAYSTATION 3. Para isso, ninguém melhor que o "pai" da criança, Ken Kutagai. Ele disse que o ciclo de vida do PS3 será de, no mínimo, 10 anos: "Atualmente, estamos entrando no mercado da alta definição. Daqui a cinco, dez anos, as HDTVs serão o padrão do mercado. Por isso, nós também decidimos adotar o Blu-ray como mídia padrão do PS3". O presidente da companhia aproveitou o ensejo e comentou sobre o preço do console: "Sei que, com todas estas tecnologias, o PS3 não será vendido por um preço acessível a todos. Acho que as pessoas que o quiserem vão comprá-lo. Mesmo assim, estamos trabalhando duro para manter o seu preço. Porém, não vou revelá-lo. Só posso dizer que o PS3 será caro". Foram exibidas diversas imagens das máquinas de desenvolvimento de jogos, tais como o Shreck, o Cytology e o PS3 Reference Tool. Shreck foi o primeiro kit de desenvolvimento que chegou às mãos das sofhouses. Ele possui um chip Cell rodando a 2.4GHz e 256MB de memória XDR, e é parecido com um caixa de 19". O kit usado atualmente é o Cytology. As vantagens desta máquina são o seu tamanho compacto e os 512MB de memória XDR. O PS3 Reference Tool será a versão ideal dos kits de desenvolvimento. Ele chegará no final do ano e terá suporte a todas as especificações do PS3. Kutaragi revelou que, até agora, foram distribuídos apenas 450 kits, mas isso será corrigido até o final do ano, com a chegada do PS3 Reference Tool. "Recebemos muitos pedidos desde a E3 deste ano. A demanda foi muito maior do que esperávamos. Logo vamos conseguir atender a todos os desenvolvedores."

## Ajudando os programadores

A Sony está preparando pacotes com ferramentas de desenvolvimento que facilitarão a vida dos programadores. O kit (SDK) do PS3 possui vários softwares de desenvolvimento. O que mais chama atenção é que programas novos como o Havok (de Half-life 2) e o Unreal Engine 3 estarão disponíveis para os programadores. Pensando nas suas próprias ferramentas, a Sony comprou a SN Systems, uma empresa responsável pela criação de softwares para desenvolvimento de jogos. Isso vai dar uma ampla vantagem à empresa no aprimoramento de seus SDKs, melhorando cada vez mais o relacionamento com as sofhouses.



Project Force (à esquerda) e Endless Saga (ao centro) foram os novos jogos exibidos para PS3. Rogue Galaxy (à direita) foi a surpresa para PS2.

## É os jogos?

A PS Meeting não ficou presa aos detalhes técnicos, e a Sony aproveitou o ensejo e mostrou uma lista com os jogos do PS3. As surpresas começaram com o anúncio de Genji 2, da Game Republic (empresa de Yoshiki Okamoto, criador de Street Fighter). A From Software (da série Armored Core) produzirá Project Force, um jogo de robôs gigantes. A Bandai apresentou uma demonstração em tempo real de Gundam, e a Koei mostrou o fantástico Ni-Oh. A Factor 5 (de Star Wars: Rogue Squadron) anunciou Lair, um RPG de ação que terá como foco o relacionamento entre humanos e dragões. A desconhecida Webzen revelou o lindo RPG chamado Endless Saga. Finalmente, a Capcom exibiu cenas de Resident Evil 5 (veja mais sobre isso a partir da página 10). No final de todas as apresentações, Ken Kutaragi deu uma última declaração que nos deixou eufóricos: "Esperamos usar a Tokyo Game Show para que todos experimentem o que a próxima geração realmente é capaz de fazer". Estamos ansiosos para que setembro chegue logo.

## PS2 detonando!

Ao contrário dos outros consoles da geração atual, muitos jogos de PlayStation 2 serão lançados mesmo depois de o PS3 chegar às prateleiras. Para provar isso, foi anunciado o total de 21 jogos, entre eles o Kingdom Hearts II e o Final Fantasy XII, da Square Enix. A Namco vai trazer Tales of Legendia e Soul Calibur III. Porém, o título que mais impressionou foi Rogue Galaxy, da Level 5 (que criou a série Dark Cloud). Rogue Galaxy é um jogo de RPG que vai misturar elementos fantásticos e futuristas em um enredo cheio de mistérios. Os produtores pretendem equipar este game a jogos de peso como Final Fantasy e Dragon Quest.

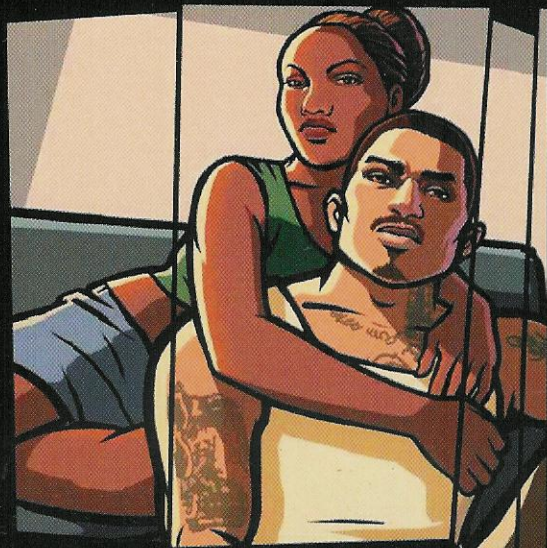
## PSP com nova cor, funções e jogos

Durante a PS Meeting 2005, a Sony anunciou uma nova cor para seu portátil. A Ceramic White estará disponível para compra (no Japão) a partir do dia 27 de setembro. Esta cor só poderá ser adquirida no Value Pack em caráter de edição limitada. Junto com o anúncio, a Sony revelou que seu navegador da internet já estava pronto e que seria disponibilizado para download em conjunto com a atualização 2.0 do firmware (veja mais sobre isso na página 36).

O pequeno notável também tem (bons) jogos chegando, como Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution, da Konami; Fukufuku's Island da Sony; Portable Resort, da Namco, e Metal Gear Acid2, da Konami.

## Conclusão

A PlayStation Meeting 2005 foi um grande sucesso. Mostrou que a Sony não quer abrir mão de ser a maior companhia do mercado de games, e que seus consoles ainda serão as vedetes, seja neste ano, no ano que vem ou na próxima geração.



*CJ é o catador da mulherada de San Andreas. Elas sempre o convidam para tomar uma xícara de café quente.*

## Tem Café Quente no PS2

A Rockstar Games conseguiu ser o centro das atenções novamente. Desta vez as luzes caíram em cima de GTA San Andreas. Tudo começou no dia 9 de junho, dois dias após o lançamento do jogo para as versões de PC e Xbox, quando o Hot Coffee, uma modificação do jogo, apareceu na internet. Este mod habitava um minijogo que não aparecia no original.

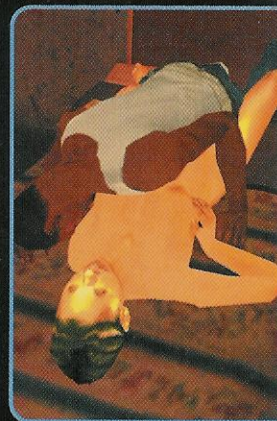
Depois da instalação do Hot Coffee, Carl Johnson poderia praticar relações sexuais com sua(s) namorada(s). A Rockstar declarou que esta modificação foi feita por um hacker, e que este conteúdo não era oficial. O problema é que estas cenas estão presentes na versão do PS2, e podem ser destravadas usando GameShark ou o Action Replay Max. Ao saber disso, a ESRB – órgão que regulamenta a venda de jogos nos EUA – alterou a classificação do game para o selo AO (somente para adultos), o primeiro aplicado na história da indústria de games.

Se você quiser ver estas imagens em movimento, basta usar o código abaixo. Porém, fique avisado: este código só deve ser usado por adultos ou com a autorização deles. Outro problema é que, ao utilizar o código, você alterará a programação do game, e poderá perder o seu progresso. ☹

### Action Replay Max GameShark Versão 3 e 4

<b>Master Code</b> 7UZJ-9YW8-0T45Z 8UQH-1851-EZQPC	<b>Master Code</b> 206B32FC 00000000
--	---

<b>Hot Coffee</b> JD3N-EV68-AGRWO 4PMG-6VNA-PBZO7 BKR1-JF84-6Q23C U7Q0-6H91-6JATX 5540-HY63-181MY 7FB5-3052-PWB8N 03AH-5PBC-9K2T7	<b>Hot Coffee</b> 206B32FC 00000000 E003FOFF 00700942 2088D760 4C333132 2088D764 3244334C 2088D768 32000052
--	--



## ► Uma festa de jogos na SquareEnix Party 2005

### FFXII, Grandia III e Kingdom Hearts II. Precisa mais? Então toma!



Prepare-se para perder a sua vida social, a sua namorada e, se vacilar, ficar sem emprego ou levar bomba na escola. A Square Enix vai botar pra quebrar nos próximos meses. Para provar isso, no último final de semana de julho, foi feito um evento que abalou o Makuhari Messe, na cidade de Chiba, no Japão.

#### Overdose de Final Fantasy

A festa tinha tudo o que um fã poderia gostar: talk-shows, exibição de trailers, produtos dos jogos e muitas, muitas demos jogáveis. Foram montadas 200 cabines para Final Fantasy XII (veja mais detalhes a partir da página 14). Mas ainda tinha muito mais para ser visto sobre os outros FFs. Crisis Core: Final Fantasy VII teve uma demonstração do modo multijogador.

FFVII: Crisis Core teve um canto de destaque com vários PSPs. No cinema da feira, os fãs assistiam aos trailers de FFXII: Advent Children e de FFXIII – o mesmo da E3, mas sem o aviso de que aquilo era uma demonstração técnica do poder do PS3. FFXI continuava com seu mundo carregado de personagens, e, para finalizar, tinha até uma loja de bugigangas com tudo relacionado à série. A feira foi quase dominada pelos FFs, mas os games fora desta franquia também fizeram bonito.

#### Universo em expansão

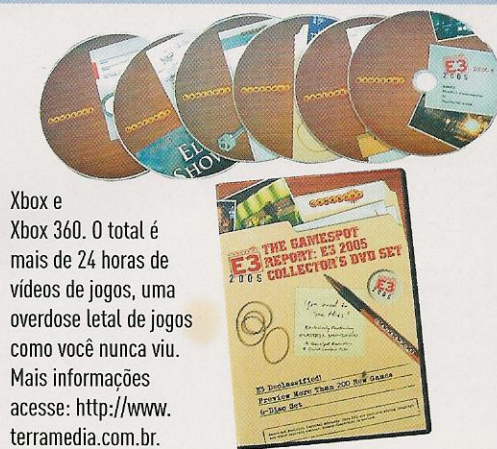
Mesmo que o foco estivesse em cima da série Final Fantasy, a Square Enix trouxe muito mais para seus visitantes: Musashi Samurai Legend, Heavy Metal Thunder, Code Age Commanders, FullMetal Alchemist 3, Grandia III e Kingdom Hearts II, sendo que este último dividiu as atenções com FFXII em pé de igualdade – 150 cabines foram reservadas para este game. Além disso, foi exibido um vídeo conceitual de The World of Mana, e os presentes puderam degustar de algumas horas na frente de Front Mission Online. Com tantos jogos de qualidade chegando no mercado, será difícil decidir qual terminar primeiro.

## Lembranças da E3 2005

Que tal assistir a todos os vídeos dos jogos apresentados, ver entrevistas exclusivas e ainda ver como foi a conferência das três maiores empresas de games do mercado? Todos os melhores momentos da maior feira de jogos do mundo pode estar na estante da sua casa.

A Terra Média está trazendo para o Brasil o The Gamespot Report: E3 2005 Collector's DVD Set, uma coleção de fazer inveja a todos os seus amigos. Este pacote foi criado pelos editores do Gamespot, um dos melhores sites de games da internet. São seis DVDs onde você poderá ver em movimento tudo o que você só viu em fotos nas revistas da Conrad Editora.

Você vai poder ver os vídeos de Shadow of the Colossus, Resident Evil 4 e Okami. Além de poder ver todos os os jogos do PS3 e PSP e da concorrência, GameCube, GBA, Nintendo DS,



Xbox e Xbox 360. O total é mais de 24 horas de vídeos de jogos, uma overdose letal de jogos como você nunca viu. Mais informações acesse: <http://www.terramedia.com.br>.

#### The Gamespot Report E3 2005 Collector's DVD Set

Produção	Gamespot
Distribuição	Terra Média
Região	1 (EUA)
Idioma	Inglês
Preço	R\$ 199,00
Telefone	(11) 3347-5703

• Você está ansioso para ver as primeiras imagens de Metal Gear Solid 4? Prepare-se para o próximo mês, pois a equipe da SDP está desembarcando na Alemanha para participar da Games Convention que vai rolar entre os dias 16 e 21 de agosto e trazer de lá tudo o que rolou, inclusive as primeiras imagens do próximo trabalho da Kojima Productions.

• Keisuke Kikuchi, da Tecmo, revelou que Fatal Frame estará presente nos consoles da próxima geração. O quarto episódio da série ainda não tem data marcada de lançamento, mas manterá os mesmos elementos que a transformaram em referência para os jogos de terror.

• Grand Theft Auto: San Andreas não poderá mais ser comercializado na Austrália. O jogo foi banido pelo órgão regulador da região, o The Office of Film and Literature Classification. O motivo é a presença de sexo no game.

• A Universal Pictures garantiu os direitos de produção de um filme baseado em God of War. A produção será feita por Charles Roven (de Batman Begins) e Alex Gartner (de Proposta Indecente). O projeto ainda está em estado embrionário. Não se sabe quem fará o papel de Kratos, nem se o filme contará a mesma história do game.

• A Activision está planejando criar um novo jogo de RPG com os personagens da Marvel. Heróis como o Homem-Aranha, os X-Men, o Quarteto Fantástico, o Demolidor e o Justiceiro serão apenas personagens controlados pelo computador. A Activision planeja que o jogador encontre os heróis e os ajude a enfrentar um grande perigo que pode acabar com a vida do universo.

• A Namco pensa em criar mais um episódio da série Tales para o PS2, o Tales of the Abyss. A produtora já começou a trabalhar no game. Junto com este anúncio, foram liberadas duas imagens. Nada mais foi revelado.

• A Square Enix declarou que a música tema de Kingdom Hearts II, Passion, será escrita e interpretada por Hikaru Utada, a mesma intérprete da versão anterior. Tetsuya Nomura, diretor do game, prometeu que a música terá, como inspiração, muitos elementos do jogo.

• Resident Evil 4 já tem data de lançamento nos EUA. Anote na sua agenda: dia 25 de outubro. Seis dias antes do dia das bruxas. ☒



O mês de setembro é o prelúdio da enxurrada de games programada para o final do ano, como mostra Burnout Revenge.

# LANÇAMENTOS

## A 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.

### PS2

#### Estados Unidos

##### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Call of Cthulhu:			
Dark Corners of the Earth	2K Games	Aventura	01
Top Spin	2K Sports	Esporte	01
World Poker Tour	2K Sports	Tabuleiro	01
Gretzky 2006	SCEA	Esporte	06
Indigo Prophecy	Atari	Aventura	06
One Piece: Grand Battle!	Bandai	Luta	06
Radiata Stories	Square Enix	RPG	06
Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	06
We Love Katamari	Namco	Puzzle	06
Armored Core: Nine Breaker	AgeTec	Simulador	13
Burnout Revenge	Electronic Arts	Corrida	20
Cabela's Outdoor Adventures 2006	Activision	Esporte	13
Evil Dead Regeneration	THQ	Ação	13
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Ação	13
Scooby Doo Unmasked	THQ	Ação	13
Urban Reign	Namco	Luta	13
D.I.C.E.	Bandai	Ação	19
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Luta	19
Tak 3: Great Juju Challenge	THQ	Ação	19
Backyard Football	Atari	Esporte	20
EyeToy: Chat	SCEA	Comunicação	20
EyeToy: Kinetic	SCEA	Esporte	20
Genji: Dawn of the Samurai	SCEA	Ação	20
Legend of Kay	Capcom	Aventura	20
S.L.A.I.: Steel Lancer			
Arena International	Konami	Simulador	20
Shadow of the Colossus	SCEA	Aventura	20
Tiger Woods PGA Tour 2006	Electronic Arts	Esporte	20
X-Men Legends 2	Activision	RPG de ação	20
Commandos Strike Force	Eidos	Tiro em 1ª pessoa	26
FIFA Soccer 2006	Electronic Arts	Esporte	26
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Luta	26
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Variadas	26
Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	Bandai	Tiro	26
NBA Live 2006	Electronic Arts	Esporte	26
The Suffering: Ties That Bind	Midway	Ação	26
Ultimate Spider-Man	Activision	Ação	26
Capcom Classics Collection	Capcom	Variadas	27
Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	Musical	27
Frogger Ancient Shadow	Konami	Ação	27
Sty 3: Honor Among Thieves	SCEA	Ação	27
Sniper Elite	Namco	Tiro	27
Spartan: Total Warrior	Sega	Ação	27
Total Overdose	Eidos	Ação	27
Ty the Tasmanian Tiger: Night of the Quinkan	Activision	Ação	27

##### OUTUBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
NBA 2K6	2K Sports	Esporte	01
Without Warning	Capcom	Ação	01
Conflict: Global Terror	2K Games	Ação	03
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	03
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	04
NBA 2006	SCEA	Esporte	04
Romancing Saga	Square Enix	RPG	05
Brothers in Arms: Earned	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	06
Codename: Kids Next Door	Global Star	Ação	10
Cowboy Bebop	Bandai	Ação	10
Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal	Corrida	10
Devil Kings	Capcom	Ação	10
Ford Vs. Chevy	Global Star	Corrida	10
L.A. Rush	Midway	Corrida	10
NCAA March Madness 2006	Electronic Arts	Esporte	10
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	Ação	10
The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Ação	10

Wild Arms: Alter Code F	AgeTec	RPG	10
Zatch Bell	Bandai	Ação	10
RPG Maker 3	AgeTec	RPG	15
24: The Game	2K Games	Ação	17
Blitz: The League	Midway	Esporte	17
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	THQ	Ação	17
The Warriors	Rockstar Games	Ação	17
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	Activision	Tiro em 1ª pessoa	18
IHRA Sportsman Edition	Bethesda	Esporte	18
MotoGP 4	Namco	Corrida	18
Shining Force Neo	Sega	RPG	18
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Esporte	18

### Japão

#### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Daisan Teikoku Kouhouki II	Marionette	Simulador	01
Fight Night Round 2	Electronic Arts	Esporte	01
Gladiator: Road to Freedom Remix	Ertain	RPG	01
Heavy Metal Thunder	Square Enix	Variadas	01
Princess Maker 4	CyberFront	Simulador	01
Relaxuma: Ojama Shitemasu 2			
Shoukan	Interchannel	Variadas	01
Slott Up Mania 7	Dorart	Tabuleiro	01
Stuntman	Atari	Corrida	01
Fighting For One Piece	Bandai	Luta	08
Mikomai: Eien no Omoi	Kid	Aventura	08
Tokyo Bus Guide 2	Success	Simulador	08
Critical Velocity	Namco	Ação	15
Fire Pro Wrestling Returns	Spike	Esporte	15
Gokujou Seitokai	Konami	Ação	15
MotGP4	Namco	Corrida	15
Realize: Panorama Luminary	Interchannel	Aventura	15
Shin Sangoku Musou 4 Mushouden	Koei	Ação	15
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	22
Formula One 2005	SCEI	Corrida	22
Fushigi no Umi no Nadia: The Secret of Blue Water	CyberFront	Simulador	22
Harukanaru Jikuu no Kade 3: Izayoi	Koei	RPG	22
Hissatsu Urakagiyou	Genki	Ação	22
Hoshi no Kudara Kiza	Idea Factory	Aventura	22
Raiden III	Taito	Tiro	22
Rhapsodia	Konami	RPG	22
Richard Burns Rally	Kids Station	Corrida	22
S.L.A.I.: Steel Lancer			
Arena International	Konami	Simulador	22
Eureka Seven TRI: New Wave	Bandai	RPG	29
Langrisser III	Taito	RPG/Estratégia	29
Mizu no Senritsu	Kid	Aventura	29
The Nightmare Before Christmas: Boogy no Gyakushuu	Capcom	Ação	29
Urban Reign	Namco	Luta	29

#### OUTUBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Dragon Ball Z Sparking	Bandai	Ação	06
Mawaza	SCEI	Puzzle	06
Simple 2000 Series Ultimate Vol. 27			
Hokago no Love Beat	D3 Publisher	Aventura	06
Simple 2000 Series Vol. 86			
The Menkyo Shutoku Simulation	D3 Publisher	Simulador	06
Code Age Commanders	Square Enix	RPG	13
Prince of Persia: Kenshi no Kokoro	Ubisoft	Ação	13
Rasetsu Alternative	Nippon		
Ichii Software		Estratégia	13
Burnout Revenge	Electronic Arts	Corrida	20
D1 Grand Prix 2005	Yukes	Corrida	20
Hishou Pachinko Kouryoku Series Vol. 1: CR Shinseiki Evangelion	D3 Publisher	Tabuleiro	20
Rebirth Moon	Idea Factory	RPG	20
Simple 2000 Series Vol. 87			
The Nadeshiko	D3 Publisher	Ação	20

### PSP

#### Estados Unidos

##### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
World Poker Tour	2K Sports	Tabuleiro	01
Frantix	Sony Online Entertainment	Puzzle	12
Burnout Legends	Electronic Arts	Corrida	13
Final Fantasy VII: Advent Children	Square Enix	Filme	13
MediEvil: Resurrection	SCEA	Ação	13
World Series of Poker	Activision	Tabuleiro	13
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	Bandai	Ação	19
GripShift	Sony Online Entertainment	Corrida	19
Bounty Hounds	Namco	Ação	20
Madden NFL 2006	Electronic Arts	Esporte	20
Tiger Woods PGA Tour 2006	Electronic Arts	Esporte	26
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Ação	27
PoPoLoCrisis	AgeTec	RPG	27

##### OUTUBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	RPG	01
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Corrida	03
World Championship Poker 2	Crave	Tabuleiro	03
Virtua Tennis: World Tour	Sega	Esporte	04
NBA 2006	SCEA	Esporte	04
Crash Tag Team Racing	Vivendi Universal	Corrida / Ação	11
FIFA Soccer 2006	Electronic Arts	Esporte	11
Gretzky NHL 2006	SCEA	Esporte	11
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Luta	11
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	RPG	11
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	Activision	Tiro em 1ª pessoa	18
NBA Live 2006	Electronic Arts	Esporte	18
The Con	SCEA	Luta	18

### Japão

#### SETEMBRO

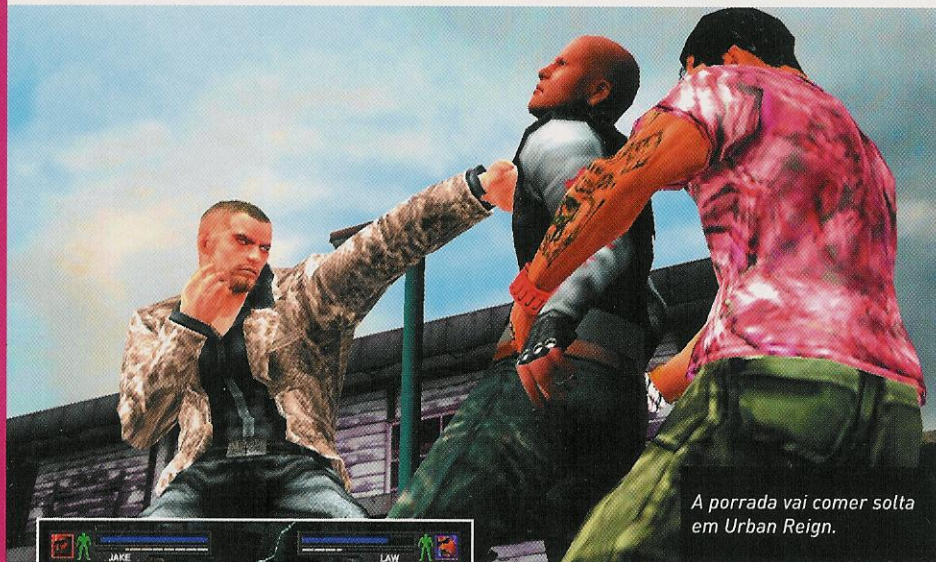
Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Bleach: Heat the Soul 2	SCEI	Luta	01
Rockman Dash 2: Episode 2			
Ooinaru Isan	Capcom	RPG	08
Final Fantasy VII: Advent Children	Square Enix	Filme	14
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex	SCEI	Ação	15
Shinseiki Gensou: SSII Unlimited Side	Idea Factory	RPG	15
Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution	Konami	Esporte	15
Formula One 2005 Portable	SCEI	Corrida	22
Gundam Battle Tactics	Bandai	Ação	22
Princess Crown	Konami	RPG	22
Space Invaders: Galaxy Beat	Marvelous Interactive	Tiro	22
Burnout Legends	Electronic Arts	Corrida	29
Densha de Go! Pocket:			
Yamate Sen Hen	Taito	Simulador	29
Gallery Fake	Bandai	Ação	29
Guilty Gear XX #Reload	Sega	Luta	29
NBA Street: Showdown	Electronic Arts	Esporte	29

##### OUTUBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Fukufuku no Shima	SCEI	Aventura	20
Nouriyoku Trainer Portable	Sega	Puzzle	20
Bounty Hounds	Namco	Ação	27
Comic Party Portable	Aqua Plus	Aventura	27

## URBAN REIGN

O frenesi das brigas de rua dos criadores de Tekken e Soul Calibur



A porrada vai comer solta em Urban Reign.



Juntar membros das equipes dos melhores games de luta da Namco para trabalhar em um grande jogo de luta foi uma ótima sacada da empresa. O mais legal é que, em vez das arenas de combate fechadas, mano a mano, o cenário urbano será local para brigas frenéticas entre gangues, no melhor estilo Streets of Rage ou Final Fight – alguém se lembra? A história é a mesma de sempre: explode a batalha entre gangues rivais em uma metrópole, e você é o

### PLAYSTATION 2

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	13 de setembro de 2005 (EUA)

responsável por manter a segurança de um dos líderes de sua facção. Seu objetivo é lutar ao lado de seus parceiros para limpar as ruas tomadas por gangues, rivais. O jogo é só pancadaria, e a variedade de golpes somada aos diversos estilos de luta, promete segurar a diversão por muito tempo.

Diferente do avançado esquema de comandos de Tekken e Soul Calibur, que necessita de muitas horas de prática para que você os domine, a Namco estabeleceu uma jogabilidade mais simples para Urban Reign. Com apenas dois botões, você fará os mais poderosos combos, mesclando com agarrões, arremessos, golpes de submissão e quebramentos de ossos (ui!). Toda essa variação é acompanhada pelo direcional digital, que deve ser usado em conjunto com o botão ● para gerar golpes diferentes. Quando jogado por duas ou mais pessoas, Urban Reign permite combinar os golpes de ambos os lutadores e criar seqüências ainda mais poderosas, como arremessar um inimigo ao ar enquanto seu companheiro o derrota com um golpe mortal.

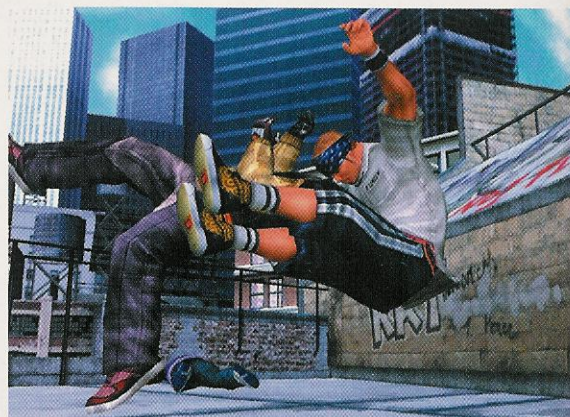
O cenário também tem um importante papel, e pode ser usado a seu favor. Paredes e caminhos rebatem o oponente de volta para você, possibilitando estender seu combo ainda mais, ou servem de plataforma para seu personagem realizar saltos mortais. Mais de 30 objetos como canos, marretas e pedaços de madeira estão espalhados por todas as partes, esperando para ser usados contra os inimigos, e abrindo um leque de possibilidades a nda maior para seus ataques. Por ter ambientes abertos que permitem a movimentação livre, é possível travar um alvo em seu oponente, para melhor se locomover pelo cenário sem que você perca seu inimigo

de vista. Diferentes estilos e técnicas de luta estão presentes, representados em riquíssimas animações e gráficos que não devem nada para os de Tekken ou Soul Calibur. Cada um dos 60 personagens jogáveis conta com seu próprio visual, personalidade e estilo de luta, que vão do kung-fu à capoeira. Todos eles têm reações diferentes de acordo com a região atacada, dividida entre cabeça, tronco e pernas.

As fases são baseadas na realização de tarefas que, ao todo, compõem 100 missões distintas. Ao completá-las, além de destravar novos golpes e movimentos para seus personagens, você acumula pontos que devem ser distribuídos entre atributos de defesa e ataque.

Como não podia deixar de ser, Urban Reign tem um modo multiplayer para até quatro jogadores simultâneos, via multitaip, tanto em partidas cooperativas quanto em competitivas. Este último modo permite batalhas de dois contra dois, um contra três, e cada um por si, chegando a lembrar até mesmo a ação insana e ininterrupta de Power Stone (Capcom, para Dreamcast). Já no modo principal, é possível escolher personagens controlados por inteligência artificial para acompanhá-lo durante a jogatina caso não haja um segundo jogador.

O gênero de luta com scroll lateral, consagrado nos anos 90, foi aos poucos perdendo espaço para jogos mais amplos e menos repetitivos, mas agora a Namco parece ter acertado em cheio com sua equipe de especialistas. É esperar para ver.





# NARUTO: UZUMAKI NINDEN

**Novo jogo, novo visual e muita ação em ambientes abertos**

Desde que ganhou uma série exclusiva para TV, baseada nos mangás de grande sucesso no Japão, Naruto esteve paralelamente ligado aos videogames. Seus jogos de luta para PS2 foram caracterizados pelos gráficos cel-shaded, ação cômica e jogabilidade 2D. Entretanto, o novo jogo da série está chegando para mudar completamente a maneira de jogar Naruto.

Enquanto Narutimate Hero era criação da CyberConnect2, Uzumaki Ninden está sendo desenvolvido pela Cavia, que trabalhou previamente em Drakengard (Square Enix). Novamente, você tem uma variedade de personagens para controlar, mas agora a ação rola em cenários

abertos e com muitos inimigos ao mesmo tempo. Os controles seguem o mesmo esquema de Dynasty Warriors (Koei) e Samurai Western (Atlus), e você tem que se locomover pelo ambiente rapidamente, enquanto derrota dezenas de inimigos em combos devastadores. O jogo utiliza alguns elementos de RPG e permite que seu personagem evolua em diversas características como força, velocidade e novas habilidades.

Em vez de adotar o estilo cartoon e colorido dos jogos anteriores, Uzumaki Ninden tem um visual mais sóbrio e menos infantil. Os fãs da série ficarão felizes em saber que não só o garoto Naruto, mas também Shikamaru, Neji, Choji e Kiba estarão presentes como personagens jogáveis, trazendo seus principais golpes e habilidades do anime.

## PLAYSTATION 2

Produção	Bandai
Desenvolvimento	Cavia
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	18 de agosto de 2005 (Japão)

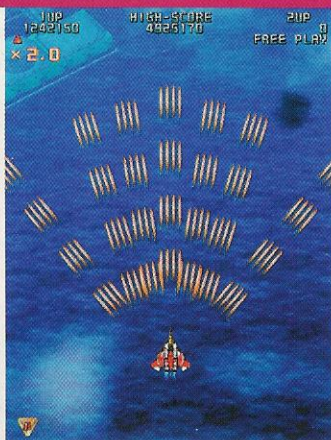


# RAIDEN III

**O jogo que testará seus reflexos e habilidades no controle**

Recentemente, a Taito ressuscitou o clássico Raiden com o terceiro game da série para arcades, usando sua placa Type-X (baseada em PC com sistema Windows XP). Desenvolvido pela Moss (a antiga detentora da marca, a Seibu Kaihatsu, apenas licenciou o game), Raiden III é um daqueles games de tiro que chamam atenção pela quantidade de elementos simultâneos na tela, nível de desafio e diversão proporcionada.

Sua jogabilidade é extremamente simples: para atacar, basta pressionar um botão para o disparo de tiros e mísseis fracos, e outro para o lançamento de bombas mais poderosas. São três tipos de tiro princi-



pal – Vulcan Shot (tiro espalhado), Laser (raio azul em linha reta) e Proton Laser (raio verde que pode ser direcionado) – e mais três armas secundárias – Nuclear Missile, Homing Missile e Radar Missile. Como fazer a maior pontuação será sempre um desafio; apenas os jogadores

que fizerem combos, destruindo o maior número de oponentes no menor intervalo de tempo, conseguirão os melhores bônus – e isso poderá custar horas de aprendizado.

Além das sete fases da versão arcade, o game para PS2 trará novidades como a seleção de estágios (só para fases concluídas), e os modos Boss Rush, Score Attack, Replay e Gallery. Mas a grande novidade para os viciados é o modo Double Play, em que você pode controlar duas naves ao mesmo tempo [cada uma com uma alavanca analógica e um par de botões superiores [L1 e R1 ou L2 e R2]]. Como se jogar com uma só já não fosse o suficiente!

## PLAYSTATION 2

Produção	Taito
Desenvolvimento	Moss
Gênero	Tiro
Expectativa	★★★
Lançamento	29 de setembro de 2005 (Japão)

# WE LOVE KATAMARI



**Nós também amamos!**

Quem jogou Katamari Damacy já sabe o que esperar de sua seqüência: novos cenários coloridos, muito mais objetos para grudar em sua Katamari e mais citações inesquecíveis do Rei de Todo o Cosmos. Esse conceito pode parecer bizarro para muita gente, mas só quem conhece sabe o quão divertido é rolar uma bola de coisas e ir juntando cada vez mais objetos, até ela se tornar do tamanho de casas e prédios.

Em We Love Katamari, quase nada foi mudado. A Katamari continua funcionando da mesma maneira, mas desta vez ela será rolada tanto pelo Japão, quanto por diversos países do mundo. As novas fases o levarão a cenários espaciais, aquáticos ou repletos de neve. Haverá uma opção inédita para pausar o jogo e dar uma espiada pelo cenário para ver qual é o melhor local para coletar objetos. Além dos presentes que deverão ser encontrados para destravar itens secretos, os primos do Príncipe também aparecerão como personagens jogáveis de acordo com seu progresso.

O modo multiplayer terá novos e amplos mapas para batalhas de dois jogadores, e vence quem criar a maior Katamari. Também será adicionado um estranho modo cooperativo, em que dois jogadores dividem a direção de uma mesma Katamari. ☺



## PLAYSTATION 2

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Puzzle
Expectativa	★★★
Lançamento	6 de setembro de 2005 (EUA)



O Ki de Goku está pronto para disparar um Kame Hame Ha!



## DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI

Quase todos os personagens da saga em um só game

Os fãs de Dragon Ball já podem iniciar a contagem regressiva para o lançamento de DBZ: Budokai Tenkaichi (DBZ Sparking, no Japão), cuja promessa é ser o melhor e mais completo jogo de toda a série. Desta vez, a desenvolvedora é a Spike (da série Fire Pro Wrestling, Riding Spirits e Crimson Tears), e não mais a Dimps. Por isso, o jogo está passando por um processo de reformulação total, desde a engine gráfica até os comandos de jogo. A jogabilidade, apesar de ser remanescente de Budokai 3, foi bastante ampliada para um mundo gigantesco de livre exploração. Não será mais pos-

sível arremessar o oponente para fora do espaço determinado para a luta, pois as arenas não terão limites, e você agora terá total controle de sua habilidade de voar. Os ajustes feitos pela Spike também chegaram ao sistema de câmera, que, desta vez, ocupará a posição por trás do ombro de seu personagem (como em Resident Evil 4), dando um ângulo mais dramático e de fácil locomoção. Na disputa entre dois jogadores, a tela se dividirá caso alguém se afaste demais, à moda dos clássicos títulos de luta da série na época do Super Famicom.

As batalhas ocorrerão em arenas repletas de prédios, muralhas e pedregulhos, todos destrutíveis ao impacto dos arremessos ou golpes dos personagens. A luta poderá acontecer até mesmo embaixo d'água, em Namek, o planeta natal de Piccolo. Os lutadores presentes em Budokai Tenkaichi ultrapassam o impressionante número dos 60. Entre eles estão Goku, Vegeta, Gohan, Piccolo, Freeza, Cell, Janenba, Majin-Boo, os andróides da força Red Ribbon, todos os alienígenas das Forças Ginyu, e muito mais. É muito provável que até mesmo os personagens mais obscuros de DBZ dêem as caras por aqui. Para aqueles que não abrem mão da personalização, haverá um sistema que permite modificar dez atributos diferentes de cada personagem. Todos eles apresentam animações e modelagem em um pseudo-cel-shading, ainda superior ao jogo anterior. Espere por novas poses e incríveis seqüências animadas para os três golpes especiais de cada personagem. O modo principal de jogo acompanhará todas as sagas de DBZ: Saiyajins, Freeza, Andróides, Cell e Majin Boo. Além disso, personagens dos 13 filmes de DBZ estarão presentes, e, de acordo com suas vitórias e derrotas, a história poderá seguir caminhos diferentes do anime. Já o duelo entre dois jogadores deverá manter o mesmo esquema dos jogos anteriores.

Apesar das mudanças, parece que Budokai Tenkaichi está seguindo o caminho de evolução do Budokai 3, e não o do vergonhoso DBZ: Sagas. Pelo que parece, este será o game definitivo para fãs da série. Saberemos em novembro – os mais apressadinhos podem pegar a versão japonesa, que sai um mês antes.

### PLAYSTATION 2

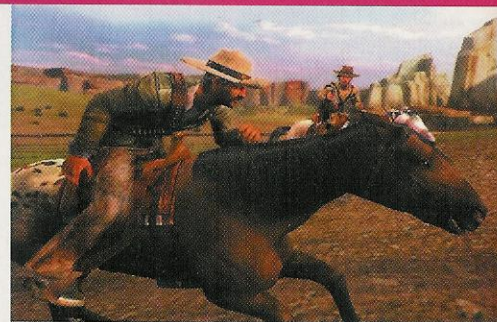
Produção	Atari
Desenvolvimento	Spike
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Expectativa	★★★
Lançamento	15 de novembro de 2005 (EUA)

## GUN

Simplicidade no nome, amplitude nos conceitos

Para quem trabalha com a franquia Tony Hawk's Pro Skater há sete anos, a Neversoft está fazendo um ótimo trabalho com seu ambicioso projeto Gun. O clima árido do Velho Oeste é o cenário da trama de Colton Wright, que, logo após ver seu pai adotivo morrer diante de seus olhos, parte em busca dos assassinos e de seu verdadeiro progenitor. Gun fará com o Velho Oeste o que Grand Theft Auto fez com o caos urbano, segundo a própria Neversoft. Você poderá explorar livremente a extensa Dodge City ou Las Vegas do Novo México, e interagir com prostitutas,

xerifes, bandidos e todas as outras figuras que habitam os locais. As missões geralmente envolverão tiros a pé ou a cavalo. A física do jogo será tão precisa que cada arma deverá causar uma reação diferente ao oponente atingido. Espingardas e dinamites arremessarão longe um inimigo – ou parte dele. Durante as batalhas mais ferozas, será possível entrar no estado Quick Draw, que alternará para a visão em primeira pessoa, causando um efeito de câmera lenta. Sob este modo, será possível mirar com mais precisão nos inimigos, derrotá-los em um menor tempo e ainda desviar dos projéteis com facilidade, mesmo em cima de seu cavalo. Se a Neversoft mantiver a qualidade colocada nos games Tony Hawk e Spider-Man, teremos mais um game matador.

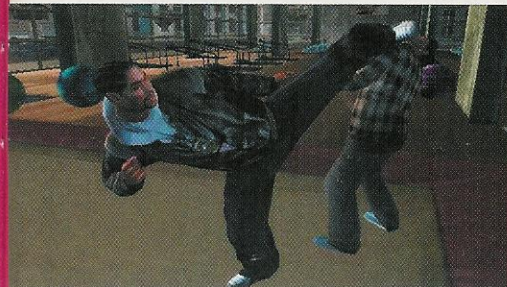


### PLAYSTATION 2

Produção	Activision
Desenvolvimento	Neversoft Entertainment
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	8 de novembro de 2005 (EUA)

# TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Não bastasse o terrorismo, agora a polícia toma a cidade



Depois do razoável sucesso de True Crime: Streets of LA, a empresa de nome estranho, Luxoflux, está preparando uma continuação promissora. Após causar a maior dúvida na imprensa sobre a cidade em que se passaria o novo True Crime, a Activision revelou alguns detalhes que já nos fazem ter uma noção do jogo.

Em vez de controlarmos o mesmo personagem do jogo anterior, agora assumiremos o papel de Marcus Reed, um ex-assassino que faz parte do Departamento de Polícia de Nova Iorque. O sistema de moral será novamente uma característica do jogo, medindo suas ações e atribuindo ao protagonista a fama de policial durão ou generoso. A reação dos personagens poderá mudar de acordo com sua moral, influenciando a maneira como as missões devem ser realizadas.

O jogo apresentará uma NY fielmente recriada através de rastreadores GPS. Além das mesmas ruas, praças, estabelecimentos e pontos turísticos, os costumes da cidade também foram transportados para o jogo. Sua munição acabou? Vasculhe o ambiente e use qualquer objeto encontrado em ruas ou becos como arma ou escudo – pelo menos é o que o time de desenvolvimento promete. Além de carros, Reed poderá explorar a grande Manhattan de moto, como em GTA.



## PLAYSTATION 2

Produção	Activision
Desenvolvimento	Luxoflux Corp.
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	15 de novembro de 2005 (EUA)

# WINNING ELEVEN 9: UBIQUITOUS EVOLUTION

Peladas na palma de sua mão. Pera lá, é futebol!



Os amantes do futebol poderão levar no bolso o novo jogo da popular série Winning Eleven, que chega à sua nona edição – a versão europeia, chamada Pro Evolution Soccer 5, está programada para novembro. O melhor de tudo é que a versão para o PSP será praticamente idêntica à do PS2, com poucas adaptações em relação aos gráficos e aos controles.

Serão três modos diferentes (o tradicional Match, seis diferentes ligas e uma opção de treino) para um jogador ou dois jogadores (através de Wi-Fi Ad Hoc), com 136 clubes e 57 seleções.

A personalização será um grande atrativo do jogo, que permitirá até mesmo a escolha entre diversos modelos de uniformes. Além dos efeitos climáticos que influenciarão na física, novos tipos de chutes estratégicos e

## PSP

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami TYO
Gênero	Esporte
Expectativa	★★★★★
Lançamento	15 de setembro de 2005 (Japão)

posições táticas deverão tornar as partidas mais dinâmicas e realistas, agradando assim aos mais exigentes. O modo multiplayer promete disputas wireless acirradíssimas, cujos resultados serão gravados no Memory Stick para futuras comparações de estatísticas, gols marcados, etc. A versão de WE9 para PS2 será compatível com a de PSP através de cabo USB, possibilitando transferir times criados no console para o portátil (e vice-versa) ou dados de jogos realizados (quem sabe até um Option File inteiro). Com tanta novidade, a Konami promete acertar a bola na rede na versão de bolso de WE9.

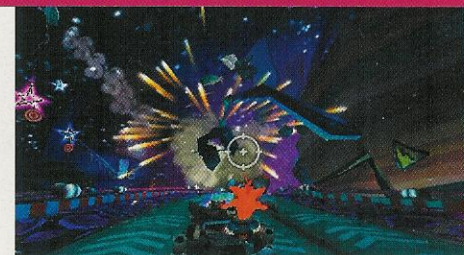


# CRASH TAG TEAM RACING

Agora Crash rodopia até dirigindo

O marsupial Crash ganha seu segundo jogo de corrida e ação. A versão do PSP de Tag Team Racing será praticamente idêntica à do PS2 (vide SDP #23), trazendo apenas algumas diferenças gráficas.

Como na série Mario Kart, além de correr, você deve usar armas contra seus oponentes. Porém, sua característica principal é a fusão temporária de carros, que acontece caso dois jogadores colidam (seja humano ou do computador), tornando suas máquinas de corrida uma só. Enquanto um dos jogadores permanece no volante, o outro precisa controlar um canhão localizado na traseira do carro e disparar tiros em 360 graus. A partir do momento em que a fusão chega ao fim,



ambos voltam aos seus carros originais, e um deles tem a vantagem de sair na frente.

Além da velocidade, TTR é também um jogo de plataforma, pois em muitos momentos você precisa explorar diversos cenários a pé, em busca de itens secretos e upgrades para o seu carro. Há também dezenas de personagens com os quais você pode interagir, resultando em diálogos hilários escritos por Jordan Reicheck, criador dos personagens Ren & Stimpy. As partidas wireless podem ser cooperativas, com dois jogadores em carros mesclados desde o início, ou individuais e competitivas. ⊗

## PSP

Produção	Vivendi Universal Games
Desenvolvimento	Radical Entertainment
Gênero	Corrida / ação
Expectativa	★★★
Lançamento	11 de outubro de 2005 (EUA)



# Resident Evil

A próxima geração promete trazer o melhor survival horror já criado

Por Adriano Emiliozzi

**A**pós a bombástica revelação do PLAYSTATION 3 durante a E3 2005, jogadores de todo o planeta passaram a comentar os games já anunciados e a cogitar futuros lançamentos. Alguns nomes chamaram a atenção, como Killzone e Vision Gran Turismo, mas nenhum deles causou tanto estardalhaço quanto o plano inteligente da Capcom, que esperou "baixar a poeira" da E3 para brilhar mais com sua revelação: Resident Evil 5 está a caminho, para a próxima geração de videogames.

A data que oficializou a tão esperada notícia foi 20 de julho, quando a Capcom publicou, em seu site oficial japonês, o comunicado: "estamos trabalhando em Resident Evil 5 para PLAYSTATION 3 e Xbox 360". Porém, um dia antes, chegava às bancas orientais a mais nova edição da conceituada revista semanal Famitsu, trazendo informações e as primeiras imagens do tão esperado game. Esse ataque meticulosamente esquematizado foi finalizado no dia 21 de julho, durante a PlayStation Meeting 2005, quando a Capcom exibiu um breve vídeo com as impressionantes imagens de RE5. Foi o suficiente para deixar o mundo mais uma vez sedento por um novo episódio do amado survival horror.

## Expandindo o novo começo

Em diversas entrevistas, por ocasião do lançamento de Resident Evil 4 para GameCube, no início de 2005, o produtor Hiroyuki Kobayashi deu algumas pistas sobre seus planos para o futuro da série. Com o tom enigmático típico dos produtores de jogos, Kobayashi soube esconder o ouro e, ao mesmo tempo, instigar os fãs: "RE4 é o começo de uma nova história, então é seguro dizer que RE5 vai continuar de onde ela parou". E, pelo pouco que foi mostrado até agora, o quinto game realmente tem seus alicerces em RE4, mas está alcançando patamares ainda mais elevados.

A aventura protagonizada por Leon S. Kennedy conquistou os proprietários de GameCube e, em breve, fará o mesmo com os donos de PlayStation 2, pois apresentou mudanças geniais instantaneamente aceitas pelo público, tais como alguns ambientes diurnos e um novo esquema de jogabilidade, muito mais dinâmico e intuitivo. Os acostumados à atmosfera sombria, escura e até claustrofóbica da série terão de se adaptar a uma nova realidade. Resident Evil 5 trará uma gama renovada de perigos, e eles não se resumirão aos inimigos. Agora, o ambiente hostil também será seu adversário, e talvez o pior deles! A noite dará lugar ao sol escaldante, numa cidade empoeirada.

O vídeo exibido na PlayStation Meeting 2005 mostra um vilarejo aparentemente equatorial e com o clima árido típico das regiões desérticas. O visual lembra vagamente uma favela, obviamente diferente das brasileiras, mas bem periférica e abandonada.

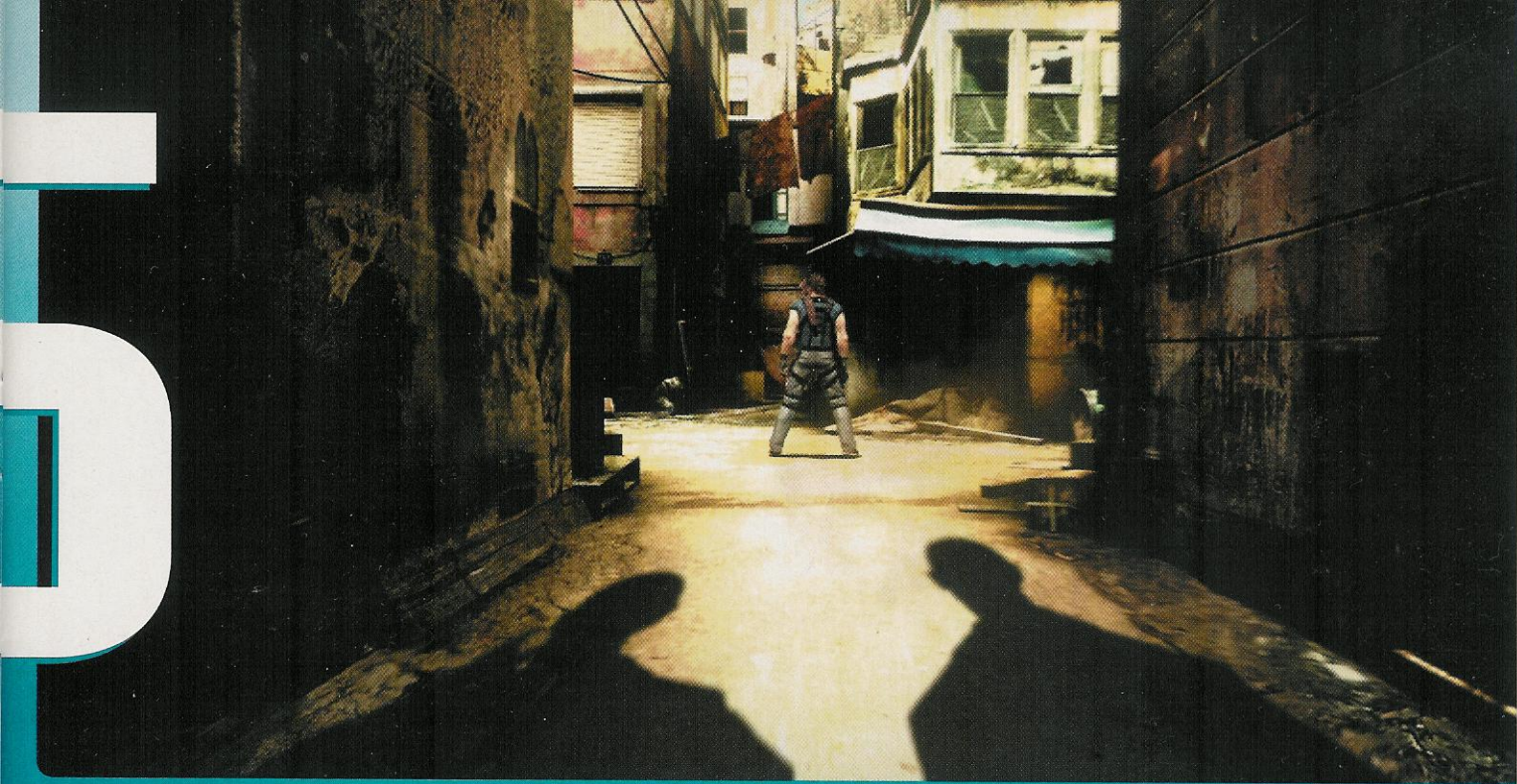
Especula-se que a Somália ou a Península Arábica seja o cenário, e que o já conhecido Chris Redfield seja o protagonista da trama, até pela maneira "S.T.A.R.S." de empunhar sua arma. A propósito, na matéria da Famitsu, a equipe revela uma inspiração direta do filme Falcão Negro em Perigo, que se passa na Somália, pegando muito daquele clima de fragilidade diante de um território desconhecido e hostil.

Apesar de nenhum nome ter sido oficialmente revelado, as imagens mostram um possível Chris visivelmente mais velho que no primeiro episódio e CODE: Veronica. Como o novo game se passa após os eventos de RE4, que se desenrola em 2004 (seis anos depois dos eventos abordados nos primeiros episódios da série), isso apenas reforça a probabilidade de o personagem exibido nas imagens ser realmente o irmão de Claire Redfield. ☺

*O cenário desértico e a cidade fantasma dão a impressão de desolação e terror psicológico. Uma coisa é certa: RE5 será muito assustador!*



FD



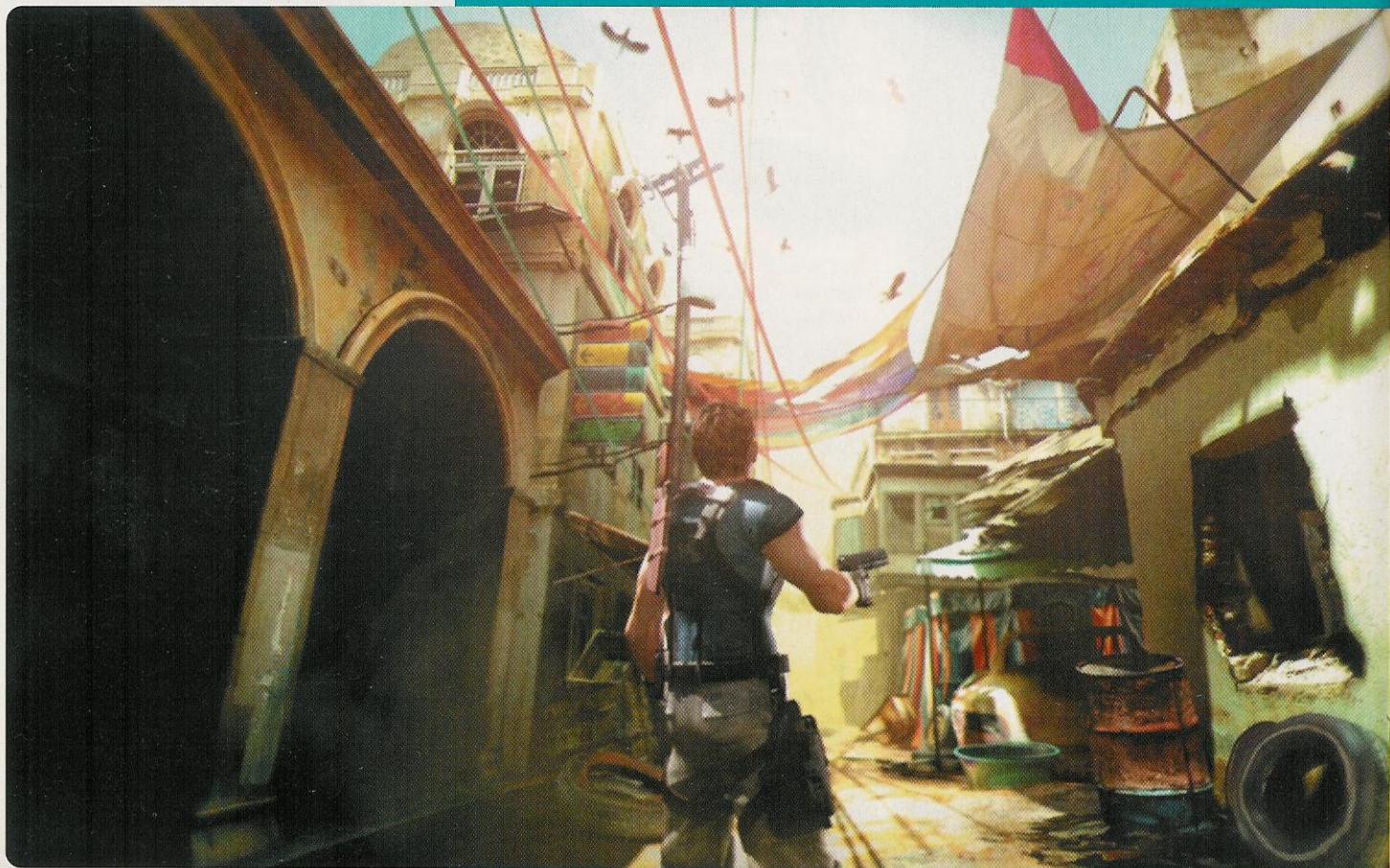
## ► Zumbis, monstros ou criaturas?

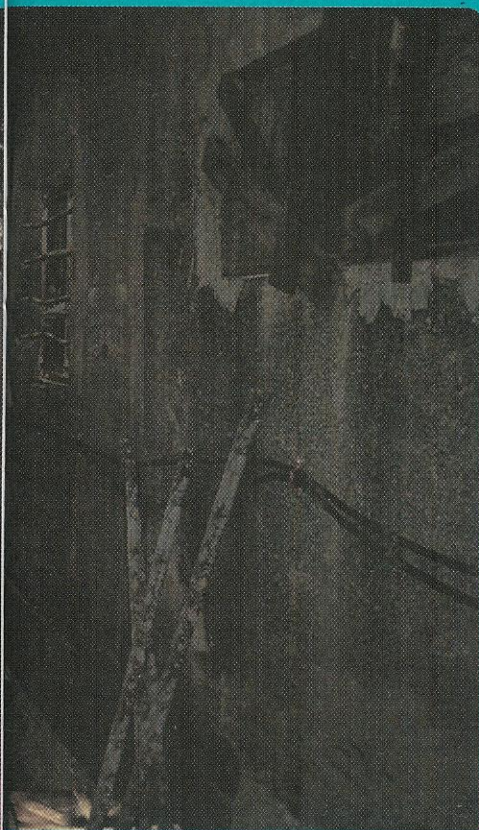
Nada foi revelado a respeito da trama. Por isso, ainda é muito cedo para deduzirmos se os já desgastados zumbis estarão de volta. Só para lembrar, a palavra Umbrella foi mencionada apenas uma vez em Resident Evil 4, e não teve tanta abordagem na história do jogo. A receita da seita religiosa aparentemente deu certo nesse último episódio, mas uma repetição pode trazer uma certa corrosão ao enredo. Essa informação está guardada a sete chaves nos cofres fortes da Capcom.

A princípio, a proposta do terror deve ser um pouco diferente. Desta vez muito mais focada na sobrevivência do que na própria história. Inimigos muito mais inteligentes e rápidos, atacando de maneira desenfreada, serão vistos constantemente. A próxima geração de consoles, além da tecnologia gráfica, traz uma capacidade muito maior de produzir inteligência artificial. Isso deve fazer você pensar duas vezes na maneira de atacar um inimigo, sem falar nas armadilhas estratégicas, quase nulas até então.

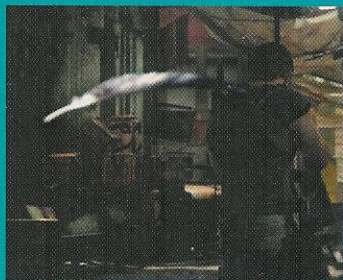
## Tecnologia de ponta

Um dos temas centrais de Resident Evil 5 está nas rígidas condições climáticas. O objetivo é fazer o jogador procurar o abrigo de qualquer sombra que encontrar pelos becos durante o jogo, tamanha a





O sol a pino, os becos escuros, a cidade deserta. Tudo isso exibido em detalhes nunca vistos em um jogo.



sensação de calor que ele encontrará e que afetará a jogabilidade. A luz solar quase cegante pode proporcionar uma dificuldade ausente nos jogos anteriores. O hardware não só do PLAYSTATION 3, mas da próxima geração como um todo, deve ajudar muito a proporcionar essa sensação.

Com o aumento da tecnologia, a parte gráfica deve sofrer um avanço inimaginável. Todos os detalhes, não só dos personagens, mas dos cenários e de quaisquer outros elementos, serão minuciosamente trabalhados. A Capcom promete que cada fio de cabelo, até mesmo cada pêlo de barba, será computado de forma independente em tempo real. As expressões faciais serão ainda mais realistas, pois a quantidade absurda de polígonos utilizada para a construção dos modelos permite definir valores diferentes para cada pequeno músculo. A Capcom está fazendo o máximo para deixar o game rodando a 60 fps constantes em resolução de HDTV. Mesmo com todos esses detalhes, a Capcom está incluindo físicas realistas que permitirão uma interação total com o cenário.

### Equipe de produção

O homem por trás do quinto RE é Jun Takeuchi, que assume o papel de produtor do game. Nunca ouviu falar? Pois então conheça o seu currículo: Takeuchi entrou para a Capcom no início dos anos 90, e trabalhou em Street Fighter II e seus derivados como designer de cenários. Na equipe do primeiro Resident Evil, Jun foi designer de modelos poligonais de personagens e animador, tarefa que também desempenhou em Resident Evil 2. Na mais recente franquia criada por Keiji Inafune, Takeuchi foi promovido a cargos de maior responsabilidade: foi diretor de Onimusha: Warlords, animador em Onimusha 2: Samurai's Destiny, produtor de Onimusha: Blade Warriors e produtor de campo em Onimusha 3: Demon Siege, provando que tem competência para assumir a frente de grandes projetos.

O curioso é que o núcleo comandado pelo produtor de RE5 faz parte do Capcom Production Studio 2, divisão da Capcom responsável pela já mencionada

### PLAYSTATION 3

Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom (CPS2)
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Sem previsão

série Onimusha, Shadow of Rome, Mega Man e por games de luta como as coletâneas de Street Fighter e Capcom Fighting Evolution. São títulos que, com certeza, não colocam em xeque a competência de suas equipes, mesmo que seja curioso ver a série Resident Evil passar para outras mãos.

Tradicionalmente, o pessoal responsável por RE é da Capcom Production Studio 4, que também cuida de Dino Crisis e Devil May Cry. Porém, após a finalização de Resident Evil 4, essa equipe sofreu dois importantes desfalques: Shinji Mikami (um dos idealizadores de RE) e Hideki Kamiya (diretor de DMC), que se transferiram para outra divisão da Capcom, o Clover Studio (liderado por Atsushi Inaba, criador de Viewtiful Joe, atualmente trabalhando em Okami). Talvez por essa reorganização, o survival horror tem sido levado adiante por diferentes talentos. A versão para PS2 de RE4 ainda é responsabilidade do CPS4, mas o produtor Hiroyuki Kobayashi e o diretor Shinji Mikami não estão mais envolvidos, dando lugar ao produtor Masachika Kawata. Já RE5 mudou de estúdio e equipe (muitos integrantes trabalharam no primeiro RE, também), e foi confirmado que não há envolvimento algum do pessoal da CPS4 ou do Clover Studio, onde se encontram os talentos responsáveis pelo fantástico RE4. Essa parece ser a chave para atingir a meta de RE5: maximiza as qualidades de RE4 ao mesmo tempo em que traz elementos clássicos dos primeiros games da série e apresenta conceitos inéditos.

### Um longo caminho a percorrer

Apesar de as imagens e o trailer mostrarem progressos concretos e animadores, Jun Takeuchi assume que uma produção desse calibre exige um longo ciclo de desenvolvimento, ainda mais num hardware desconhecido. O produtor sugeriu um tempo entre três e cinco anos para concluir o quinto RE. Achou muito? Basta lembrar que a produção de RE4 para GameCube foi mencionada pela primeira vez em setembro de 2001 (ocasião em que a Capcom anunciou a exclusividade da série RE para a Nintendo), e suas primeiras imagens foram exibidas em novembro de 2002 (durante o anúncio do "Capcom Big 5"), sendo que o game saiu mesmo em janeiro de 2005 – um ciclo de quase três anos e meio. Se nos basearmos nesse ritmo, supondo que a produção tenha começado ao final de RE4, é possível que só tenhamos a chance de jogar RE5 por volta de 2008. Até lá, pelo menos dá tempo de juntar a grana para comprar um PS3, duas HDTVs, um sistema de som potente e o game. ☒

# FINAL FANTASY XII

## O maior RPG de todos os tempos já tem data para chegar

Por Roberto Bastos

Ao longo dos anos, a Square Enix se consagrou como a maior produtora de RPGs de todos os tempos. Graças a ela, tivemos a honra de jogar séries de sucesso absoluto, como Chrono Trigger, Dragon Quest, Tactics Ogre e, obviamente Final Fantasy. E como a nova política da produtora é lançar grandes títulos no menor espaço de tempo, um evento exclusivo no Japão mostrou as grandes novidades das franquias da produtora para os próximos meses (ou anos).

A Square Enix Party 2005 foi realizada nos dias 30 e 31 de julho no Japão, e contou com a presença de quase 47 mil visitantes que puderam conferir trailers de futuros lançamentos, talk-shows com produtores, campeonatos de títulos clássicos, vendas de merchandising e muitas demos jogáveis. Entre os destaques estavam: Fullmetal Alchemist 3, Grandia III, Kingdom Hearts II e os produtos da Compilation of Final Fantasy VII, que contou com a primeira exibição pública do trailer de FFXIII no PS3 (o mesmo da E3 2005), uma nova demonstração de Advent Children, o game de celular Before Crisis e o tão obscuro trailer de Crisis Core, título do PSP.

Mesmo assim, o foco principal do evento sem dúvida foi Final Fantasy XII, o carro-chefe da empresa para os próximos meses e que contou com um trailer inédito, 200 estações com demo jogável e muitas outras novidades proporcionadas pela equipe de produção.

### Ode para qualquer RPG

FFXII traz, como mote principal de seu enredo, uma história que se passa no mundo de Ivalice (lugar conhecido de Final Fantasy Tactics e Vagrant Story). Dividido entre vários continentes, este é um lugar dominado por guerras ideológicas e disputa de reinos. Neste conflito estão o Império de Archadia, no conti-

*Vayne se pronuncia aos cidadãos de Dalmasca na capital real Rabanastre.*



nente de Valentia; e o Império de Rosalia, no continente de Ordalia. A contenda, que já se arrasta por anos, parece chegar a um termo quando ambos os impérios decidem expandir seus domínios sobre países de menor porte para aumentar sua influência. Em meio a tudo isso, estão os cristais mágicos, as peças raras que conferem a magia no mundo de Ivalice, tornando possível o uso das airships que protegem os reinos. Entre estes países está o Reino de Dalmasca, cuja localização estratégica tem como fama o comércio entre as nações. Durante a cerimônia de um possível acordo de paz entre as nações realizadas na capital real Rabanastre, o exército de Archadia, sob comando dos juízes, invade a cidade indo diretamente para o trono imperial. Recks, um jovem cavaleiro do reino, corre para a câmara real no momento do ataque, mas descobre que Basch, seu superior, assassinou o rei de Dalmasca. Para completar, Ashe, a jovem herdeira do trono, é seqüestrada no local.

Dois anos se passam e o reino de Dalmasca não é mais o mesmo. Archadia comanda o local sob a vigia de um novo cônsul na capital da cidade. Eis que surge o jovem Vaan, personagem principal do game, que carrega o sonho de se tornar um pirata dos ares, mas, antes, busca vingança quanto à morte de seu irmão Recks. Ao invadir o castelo, Vaan se depara com outros rebeldes liderados pela até então desaparecida princesa Ashe.

É assim que começa o décimo segundo capítulo da saga Final Fantasy, que o colocará em um mundo repleto de variedades, como, por exemplo, suas raças de habitantes. Os Humes representam 40% da população local e se assemelham aos humanos normais. Há também as Vieras, conhecidas por sua inteligência e membros grandes; os Bangaas, que se parecem com lagartos e são exímios guerreiros; os Seeqs, que descendem dos javalis, e os Moogles, que são pequenos seres alados parecidos com ursinhos de

*Os visitantes da Square Enix Party 2005 puderam ouvir uma prévia do tema principal de Final Fantasy XII, Kiss Me Good Bye, cantado por Angela Aki. O mestre Nobuo Uematsu, compositor da canção, também esteve presente distribuindo autógrafos e cumprimentando os fãs.*







*Durante o evento que rolou nos dias 30 e 31 de julho, no Japão, mais de 200 estações de jogo com a demo de Final Fantasy XII estavam disponíveis. Mesmo assim, os ávidos fãs tinham que encarar filas de dezenas de minutos para jogar apenas um quarto de hora. Duas áreas estavam disponíveis na demo: o vilarejo tropical de Foon Coast e uma típica dungeon conhecida como Miliam Ruins. Esta foi a primeira demo jogável em quase dois anos, desde a E3 2004.*

pelúcia. Todos com atitudes, reações e sentimentos distintos que devem ser compreendidos pelo jogador das mais variadas formas possíveis.

## Um novo trailer, uma nova esperança

No evento, tivemos a chance de ver um novo trailer do game que, mais uma vez, abre um leque de mistérios quanto ao seu enredo final. Contudo, desta vez pudemos conferir, pela primeira vez, uma cena em que Vaan e Ashe estão próximos, sendo que o momento mostra claramente Ashe pulando nos braços de Vaan enquanto foge de soldados do reino. Além disso, novos personagens surgem no enredo, como o jovem de 27 anos chamado Vayne Kaldas Soridor, filho de Gramis, Imperador de Archadia, e, portanto, herdeiro do trono da nação mais poderosa de Ivalice. Livre da arrogância e prepotência inerentes a homens de sua estirpe e patente, Vayne nem parece o líder dos temidos Juizes. A força opressora de Archadia, os Juizes, também aparecem no trailer pela primeira vez. O que vemos é uma horda de cavaleiros que espalham medo e desespero por onde passam. E aqueles que deveriam ser justiceiros acabam tornando-se perigos para os habitantes de Ivalice.

Para completar o trailer, temos incríveis cenas de embates entre airships e fantásticas cenas de batalha entre exércitos, enquanto vemos a jovem Ashe declarando vingança ao Império. Tudo acontecendo de forma grandiosa e com a maestria épica que a Square Enix já proporcionou muitas vezes.

## Enfim, a demo mais aguardada

Desde a E3 de 2004, não havíamos jogado sequer uma versão atual de FFXII – a E3 2005 apenas trouxe um novo trailer com cenas em CG. No entanto, durante a Square Enix Party, os fãs mais fervorosos de Final Fantasy puderam curtir uma nova demo do game, que

pouco mais de 15 minutos, foi possível experimentar dois ambientes distintos do game: o vilarejo de Foon Coast e a dungeon Miliam Ruins. Em Foon Coast, um vilarejo tropical com uma região litorânea, tínhamos no time de personagens o jovem Vaan, sua namorada Penelo e o general Basch. Ao assumir o comando dos personagens, sentimos um ar de Final Fantasy XI pela sua liberdade e interação com o ambiente. A missão era acabar com um Tiranossauro conhecido como Rock Eater. Para encontrá-lo, além de explorar o vasto deserto e as praias de beleza única à procura de itens, tínhamos que acabar com três criaturas conhecidas como Slavunell. O game sugeria que colocássemos estas criaturas em conflito com as Mandragoras (aqueles inimigos de FFXI) pela sua rivalidade. E, logo que ambas estivessem preocupadas com seus combates, é que deveríamos definir a luta acabando com os Slavunell. Já em Miliam Ruins, o segundo ambiente da demo que

se assemelhava com uma dungeon, no controle da popular Ashe, da Viera Fran e do pirata Balthier (Blaflear na versão japonesa), a missão era acabar com uma criatura chamada Ring Dragon (um demônio alado muito parecido com Bahamut). Para encontrar o inimigo, o objetivo era coletar a Dragon Key que estava sob vigia de uma outra criatura conhecida como Adamantai e que bloqueava uma estrada pelo caminho. Com estas duas “fases”, tivemos a chance de experimentar não apenas o novo sistema de combate, como também algumas novidades que a versão final trará. ©



## Vayne, o redentor de Archadia

Vayne tem 27 anos e é o terceiro filho do 11º imperador de Archadia, Gramis. Dos quatro irmãos, os dois mais velhos morreram em combate, o que tornou Vayne o herdeiro do trono. Ele é o líder dos Juizes e do Império de Archadia, e comandou a invasão a Dalmasca no ano de 704 do calendário de Ivalice, pois a idade avançada de seu pai já não permitia envolvimento no trato bélico. Após negociações de paz entre Archadia e Dalmasca, uma cerimônia de arbitragem é marcada, mas um fato inesperado põe fim aos planos de paz: o Rei de Dalmasca é assassinado pelo comandante de seu próprio exército, Basch, que é logo preso por Vayne e seu séquito de Juizes. Dois anos depois, o líder dos archadianos ainda tenta dar fim ao espírito conflitante que paira em Dalmasca, a nação subjugada.



As duas figuras da imagem permanecem um mistério. O velho parece ser o pai de Ashe, o rei assassinado de Dalmasca. Já o jovem de cabelos claros, que aparece em outra cena numa cerimônia de casamento com a princesa, continua uma total incógnita.

## ◉ As nuances do sistema de batalha

Como dito anteriormente, o sistema de batalha conhecido como ADB (Active Dimension Battle) proporciona uma dinâmica maior nos combates, sendo que você controla apenas um personagem do trio. Os outros recebem ações controladas pelo computador e determinadas previamente por itens que estão equipados (os Gambits). Você pode trocar de personagem principal a qualquer hora apenas apertando o direcional digital do controle. O R2 serve para desmarcar a opção de ataque e escapar das batalhas. Os analógicos servem para controlar o personagem e mover a câmera, que se movimenta em 360°.

O detalhe principal dos combates fica por conta dos inimigos que não surgem aleatoriamente (como sempre foi na série). Basta você seguir pelo cenário, que os inimigos podem ser avistados a longa distância. Com isso, cabe a você escolher entre despistá-los ou enfrentá-los. Algo semelhante ao que acontece em Vagrant Story e FFXI. Sendo assim, esqueça todas as telas que abrem as batalhas, bem como os cenários de combates pré-definidos. Ou seja, no local e ambiente em que você estiver, a qualquer momento, surgem inimigos prontos para lhe causar uma emboscada. Encontrando um inimigo, basta se aproximar do sujeito e pressionar o botão de ataque para que um largo arco azul apareça entre você e o seu oponente. Com o com-

bate iniciado, os três aliados já iniciam seus turnos automaticamente até que você inicie as instruções de combate. Além de seus respectivos HPs e MPs, surgem as opções Fight, Magic, Summon, Gambit e Item. Fight, obviamente, corresponde a seus ataques físicos; Magic lhe abre um submenu com quatro escolas de magia: White, Black, Green, e Time (que explicaremos mais à frente); Summon permite que você invoque as criaturas lendárias do mundo de Final Fantasy que o auxiliam nos combates; Gambit é a mais nova opção do sistema de batalha que dá o toque especial e estratégico dos combates (mais sobre esta opção em seguida); e Item, que lhe confere um menu com sua lista de itens disponíveis para serem usados durante todas as lutas.

Quanto às magias, White lhe proporciona as magias de cura como Life e Cure. Black são as magias ofensivas como Fire e Thunder. Green é uma novidade na série e focaliza nas magias de suporte, como Protect e Reflect (algo como as Blue Materias de FFXVII, lembra?). Por fim, as Time Magics são magias que o auxiliam na transposição temporal, ou seja, magias como Slow e Stop, que determinam o seu tempo e o de seus oponentes. O interessante é que todos os personagens possuem as quatro escolas de magia. Isto é, esqueça aquela história de que um personagem é mestre em Black Magic, enquanto outro se foca nas White Magics (como acontece em FFXI, por exemplo).

Assim como em FFX, você pode escolher entre o modo Wait e Active durante os combates. No primeiro, o tempo do combate pára quando o jogador está escolhendo suas ações no menu de opções. Já no segundo, tanto os inimigos quanto os outros personagens do time continuam seguindo seus turnos, independente de quanto tempo você fique divagando nos menus. O Gambit, por sua vez, serve para que o líder do time

(no caso, o personagem que você controla) determine as ordens para os outros membros do grupo, definindo quem ataca, quem protege e quais as habilidades. Dependendo do item que você colocar em seus personagens, o resultado será variado para seu sistema de ataque ou defesa. Outro ponto a ser lembrado é que os Gambits não são gastos a seu bel prazer. Cabe a você comprar novos Gambits em lojas específicas, encontrá-los pelo mundo de Ivalice ou até mesmo adquiri-los em lutas mais importantes. E usá-los sabiamente, sem dúvida é a chave para o sucesso dos combates. Outro ponto que fará os veteranos da série questionarem se este é mesmo um Final Fantasy, é a diligente forma com que você movimenta os personagens nos combates. Cada um possui uma distância fixa para enfrentar os inimigos, e isso depende do tipo de arma que cada integrante usa. Vaan, por exemplo, ataca com espadas e, portanto, há uma necessidade de manter-se perto dos inimigos. Fran usa flechas e, com isso, pode atacar a uma distância considerável do alvo. As magias também são influenciadas por este sistema, sendo que muitas delas só atacam um grupo de inimigos que estiverem próximos. Portanto, o segredo é você movimentar seus personagens, deixando-os espalhados ao redor dos inimigos, de forma que todos tenham uma boa margem de ataque, defesa, e, ao mesmo tempo, estejam prontos para uma possível emboscada inimiga.

## A volta das bestas de invocação

O que seria de Final Fantasy sem as tradicionais summons? Estas criaturas, que já foram rotuladas das mais variadas formas possíveis (Guardian Forces em FFXVIII e Aeons em FFX, por exemplo), fazem parte do universo FF desde o terceiro game da série.

Em FFXII, a tão sonhada possibilidade de conjurar invocações remete, mais uma vez, ao sistema de FFXI. Ao invocar uma fera, ela surge como protetora do líder do time, fazendo que os outros dois personagens



O trio liderado por Vaan passeia pela região litorânea de Foon Coast à procura de feiosos Slavunells.

secundários saíam da batalha. Com isso, um indicador de tempo surge na tela para mostrar quanto tempo sua invocação poderá permanecer no combate. Sendo assim, basta você usar e abusar dos golpes físicos, magias e especiais de seu assistente enquanto ele permanece na luta.

Na demo mostrada no evento da Square Enix, duas novas invocações podiam ser vistas: Hashmarim, um gigante elemental da terra com uma semelhança de um leão, e Belias, uma poderosa criatura de fogo com enormes chifres. Ambos possuem nomes de demônios trazidos diretamente de Final Fantasy Tactics. Além disso, cogita-se que teremos, como summons, alguns dos Totemas de FF Tactics Advance (de GBA), como Adrammelech e Ultima.

## A trilha sonora

Como era de se esperar, a trilha sonora do game está sendo composta por consagrados nomes da empresa. Hitoshi Sakimoto é o compositor principal, que revelou já ter praticamente finalizado a trilha do jogo, que terá entre 70 e 80 faixas, com possibilidade de chegar perto de 100 músicas e rivalizar com FFXIX pelo título de game da série com o maior número de músicas. Além disso, não poderia ficar de fora Nobuo Uematsu, o compositor principal de toda série Final Fantasy que, mais uma vez, ficou com a missão de criar o tema principal de FFXII, finalmente divulgado na Square Enix Party pelo próprio Uematsu.

Intitulada "Kiss Me Good Bye", a canção principal será interpretada pela cantora Angela Aki, uma jovem de 28 anos, filha de pai japonês e mãe americana e que, assim como Uematsu, nasceu na ilha de Shikoku. A música ficou pronta apenas duas semanas antes do evento e, para aguçar os jogadores, uma performance de Aki, exímia pianista, foi realizada num palco especial durante o evento.

## Ajustes na equipe de desenvolvimento

Durante o primeiro dia da Square Enix Party, o site americano 1UP.COM (<http://www.1up.com>) deu a notícia de que o produtor, diretor e idealizador de FFXII, Yasumi Matsuno, estaria deixando a empresa. Segundo o site, o criador de jogos como Ogre Battle, Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics e Vagrant Story

ficou aborrecido quando soube que alguns dos integrantes de sua equipe da Production Development Division-4 estariam saindo da Square Enix para a Mistwalker, empresa fundada por Hironobu Sakaguchi, o pai de Final Fantasy, após sua saída da gigante dos RPGs. Dessa forma, Matsuno estaria também deixando suas funções em FFXII para se juntar a Sakaguchi.

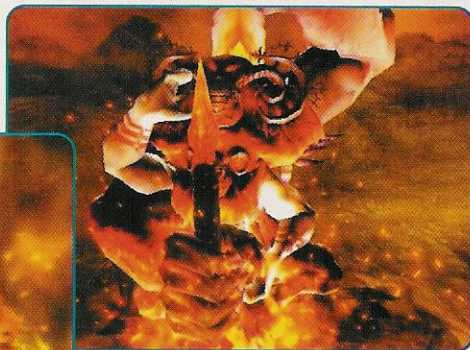
A notícia causou alvoroço e, um dia depois, no site oficial do game, a Square Enix se pronunciou sobre o assunto. No informe, a empresa afirma que Matsuno precisou se afastar de suas funções de produtor de FFXII devido a um tratamento médico. A mesma página inclui uma declaração do próprio Yasumi, que pede desculpa aos fãs pela demora no lançamento do game. A notícia, de tão vaga, deixa dúvidas quanto ao real motivo de seu afastamento. De qualquer forma, medidas já foram tomadas para contornar esse desfalque. A empresa destacou um funcionário de confiança para assumir a vaga de Matsuno: Akitoshi Kawazu, líder da Product Development Division-2, pai da série SaGa e responsável por games como Legend of Mana e Final Fantasy: Crystal Chronicles (GameCube).

Independente dessa mudança, não há razão para temores quanto ao destino do game, já que ele está em um estágio bastante avançado de desenvolvimento. O roteiro já está pronto: os conceitos, bem consolidados; e, graças aos constantes adiamentos, há rumores de que até mesmo a adaptação do texto para o inglês já esteja pronta. Se isso não for motivo suficiente para tranquilizá-lo, fique sabendo que Yasumi Matsuno apenas deixou suas funções de produtor (que envolvem, entre outras coisas, gerenciar equipe, orçamento e relações com outros departamentos), permanecendo encarregado do conceito original, do enredo e da supervisão. A equipe da PDD-4 já se comprometeu a seguir fielmente a visão original de Matsuno. Depois das mudanças, esse é o elenco de principais responsáveis por Final Fantasy XII: Produtor executivo: Akitoshi Kawazu • Conceito Original, Roteiro e Supervisão: Yasumi Matsuno • Diretores: Hiroyuki Ito e Hiroshi Minagawa • Programador Chefe: Takashi Katano • Diretores de Arte: Hideo Minaba e Isamu

Kamikokuryou • Designer de Personagens: Akihiko Yoshida • Design de Batalhas: Kazutoyo Maehiro • Diretor de Eventos: Jun Akiyama • Diretor de Filmes: Eiji Fujii • Supervisor: Taku Murata • Compositor: Hitoshi Sakimoto • Compositor, Produtor e Escritor do Tema Principal: Nobuo Uematsu • Cantora e Pianista do Tema Principal: Angela Aki.

## Fantasia distante

A primeira menção de Final Fantasy XII ao público foi em dezembro de 2002, com a exibição do primeiro pôster teaser. A revelação oficial se fez apenas um ano mais tarde, no dia 19 de dezembro de 2003. Nessa ocasião, foi revelado que o game estava 70% completo, e que deveria sair até a metade de 2004. Veio a E3 2004, em maio, e pudemos curtir uma demo jogável, mas nada de data de lançamento. Passou-se mais um ano e, na E3 2005, apenas um trailer com cenas em CG. A tão aguardada revelação de uma data concreta só veio agora, durante a abertura da Square Enix Party 2005: Final Fantasy XII está programado para chegar às lojas japonesas no dia 16 de março de 2006 – e nem uma palavra ainda sobre a versão americana. Com isso, serão totalizados aproximadamente quatro anos do ciclo de desenvolvimento de Final Fantasy XII, com uma equipe de 120 pessoas. Em contraste, o gigantesco Final Fantasy X levou três anos com um time de 80 pessoas para ser concluído. Pensando bem, vale a pena esperar mais alguns meses para finalmente colocar as mãos neste que está se provando o melhor capítulo da série. Até lá, novidades devem pintar durante a Tokyo Game Show, em setembro. Fique ligado... ☒



As duas novas invocações reveladas durante a Square Enix Party 2005: à esquerda, Hashmarim, baseada no elemento terra; acima, Belias, summon que causa dano por fogo.

### PLAYSTATION 2

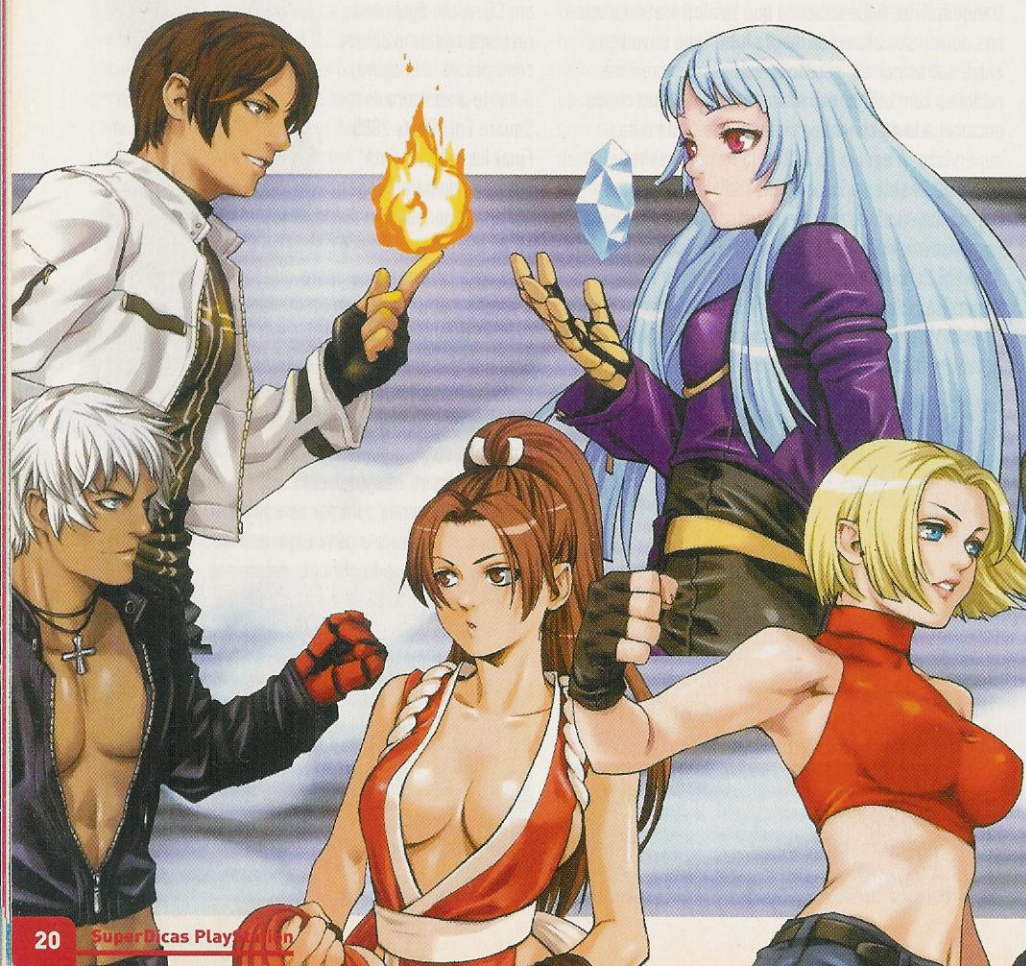
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD4)
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★
Lançamento	16 de março de 2006 [Japão]

## THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE

Domine todas as técnicas do maior KOF já feito

Por Roberto Bastos

Enquanto o próximo verdadeiro game da série não chega aos arcades, nada mais divertido do que curtir um dos mais equilibrados títulos no PS2. Não apenas para aquecermos os controles, mas também para curtirmos aquela boa sova de golpes com os amigos. Escolha com sabedoria sua melhor equipe, treine os melhores golpes e vença todos os seus oponentes. Depois de conferir este guia que preparamos, dificilmente você perderá mais "fichas".



### Os comandos

Como os comandos do game são configuráveis, optamos por descrevê-los por suas funções, e não por botões. Com isso, basta você personalizar o controle a seu modo e seguir nossa lista de comandos.

- SR: Soco Rápido (fraco).
- SF: Soco Forte.
- CR: Chute Rápido (fraco).
- CF: Chute Forte.
- S: qualquer botão de soco.
- C: qualquer botão de chute.
- H: Heat Mode.
- SS: os dois botões de soco ao mesmo tempo.
- CC: os dois botões de chute ao mesmo tempo.
- (C): carregar o primeiro comando por dois segundos.
- (SC): Super Cancel (o golpe pode ser cancelado por outro golpe)
- >: segundo golpe de uma seqüência.
- >>: terceiro golpe de uma seqüência.
- >>>: quarto golpe de uma seqüência.
- (DM): Desperation Move.
- (SDM): Super Desperation Move.
- (HSDM): Hidden Super Desperation Move.

### Movimentos básicos

- Defesa: segure ← quando atacado.
- Defesa agachada: segure ↙ quando atacado.
- Provocação: Select.
- Avanço / recuo: aperte →→ ou ←←.
- Pulo normal: ↶ ou ↑ ou ↷.
- Pulo baixo: um toque rápido para ↶ ou ↑ ou ↷.
- Pulo médio: aperte rapidamente ↶↷ ou ↓↑ ou ↷↶.
- Pulo alto: aperte e segure ↶↷ ou ↓↑ ou ↷↶.
- Arremesso: de perto, ← ou → + SF ou CF.
- Escapar de arremesso: ← ou → + SF ou CF, dependendo do botão que o oponente usou para agarrar.
- (SC/GB) Emergency Evasion: ← + SR + CR (rola para trás) ou → + SR + CR (rola para frente).
- (SC/GB) Guard Cancel Emergency Evasion: no momento em que defender o golpe inimigo, ← + SR + CR (rola para trás) ou → + SR + CR (rola para frente) (\*).
- (SC/GB) Quick Emergency Evasion: SR + CR durante qualquer ataque que você fizer (\*).
- Recuperação de queda: SR + CR no momento em que seu personagem tocar o chão.
- Golpe forte: SF + CF (pode ser feito no ar).
- (SC/M2) Guard Cancel: SF + CF, no momento em que defender o golpe inimigo (\*).
- (GB) Just Defense: defenda o golpe do inimigo no exato instante do impacto.
- (GB) Guard Crush Attack: ↓↘→ + SF + CF (\*).

### Observações:

- (SC) só funciona no modo Super Cancel.
- (GB) só funciona no modo Guard Break.
- (M2) só funciona no modo Max 2.
- (\*) gasta uma barra de especial.

## Os modos de luta

Antes mesmo de poder escolher os seus personagens, você deve selecionar um dos três modos de luta, que definem a maneira como você jogará, habilitando ou desabilitando alguns recursos únicos. Confira como funciona cada um:

### Super Cancel

- Os personagens podem estocar até três barras de especial.
- Você tem a possibilidade de cancelar alguns golpes especiais com outros golpes especiais pelo custo de uma barra de especial para cada cancelamento. Alguns DMs também podem ser cancelados. Você pode usar projéteis e alguns agarrões para cancelar ataques.
- Como há o custo de uma barra para cancelar golpes, é preciso ter, no mínimo, duas barras para cancelar em DMs e três barras para cancelar em SDMs ou HSDMs.
- Você pode usar SDMs a qualquer hora enquanto tiver duas barras de especial.

### Guard Break

- Os personagens podem estocar até duas barras de especial.
- Você pode realizar um golpe sem defesa e em Critical, conhecido como Guard Break. Basta fazer o comando ↓↘→ + SF + CF, mas este movimento consome uma barra de especial. Este ataque tem um instante de invencibilidade no início do golpe.
- Não é possível realizar um Guard Cancel (SF + CF, no momento em que se defender do inimigo).
- É possível realizar o Just Defense (defendo-se do golpe do inimigo no exato instante do impacto). Essa defesa especial não tem tempo de recuperação, ou seja, você pode realizar qualquer golpe para contra-atacar o oponente imediatamente depois de realizar um Just Defense. Isso não recupera energia, mas você não recebe dano de defesa e ainda ganha um estoque na barra de especial para cada Just Defense. É possível aplicar essa técnica mesmo contra golpes com múltiplos acertos, defendendo cada acerto separadamente.
- Você pode usar SDMs a qualquer hora enquanto tiver duas barras de especial.

### Max 2

- Os personagens possuem apenas uma barra de especial, mas ela vai carregando automaticamente.
- Seus ataques causam mais danos do que nos outros modos.
- Não é possível realizar os Emergency Evasions (esquivas), mas apenas a recuperação de queda.
- SDMs só podem ser executados quando você estiver com a barra de energia piscando em vermelho.
- HSDMs estão habilitados apenas neste modo e podem ser realizados quando você estiver com sua energia piscando em vermelho.

## Sistema de jogo Agarrões

Apertando ← ou → junto com SF ou CF enquanto estiver próximo do inimigo, você o agarra. Caso use o soco, o inimigo será jogado para frente. Se usar o chute, ele será jogado para trás. Você pode escapar de um agarrão apertando o mesmo botão no momento exato em que o oponente agarrá-lo. Além disso, alguns personagens podem agarrar inimigos no ar.

### Golpes de comando

Os golpes de comando são ataques simples que todos os personagens possuem. Podem ser usados tanto para cancelar golpes normais (como SF ou CF) como para ser cancelados em golpes especiais ou DMs.

### Golpes especiais

Estas são as habilidades especiais dos personagens. Também necessitam de uma seqüência de comandos para serem executadas, porém a dificuldade é maior. Além disso, mesmo que elas sejam bloqueadas, uma pequena quantidade de dano é causada.

### Heat Mode

Apertando o botão para ativar o Heat Mode, seu personagem brilha em vermelho e começa a perder energia, porém sua força aumenta consideravelmente. Você pode ativá-lo a qualquer momento em que não estiver atacando, sendo atacado ou quando cair, mas não é possível fazer isso quando sua energia estiver em vermelho. O Heat Mode acaba quando você aperta o botão novamente, é acertado (mesmo que defenda) ou depois de algum tempo.

### Desperation Moves

São golpes muito mais fortes que consomem um estoque na barra de especial.

### Super Desperation Moves

Versões ainda mais fortes dos DMs, que, agora, são feitos com dois botões de ataque, e consomem dois estoques na barra de especial (modos SC ou GB). Se estiver no modo Max 2, para realizar um SDM, você deve estar com a barra de especial cheia, e a barra de energia vermelha.

### Hidden Super Desperation Moves

Uma novidade da versão 2002 que foi incorporada à versão NeoWave, os HSDMs possuem não apenas um poder devastador, como também uma dificuldade maior na sua execução. Só podem ser realizados jogando no modo Max 2, quando o personagem estiver com apenas 1/6 de energia e com a barra de especial cheia.

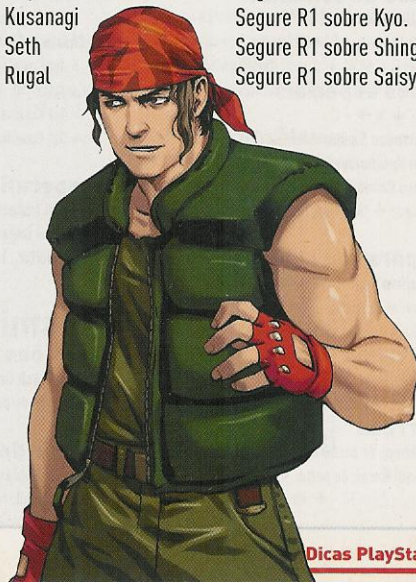
## Personagens secretos

A versão PS2 de KOF NeoWave tem cinco personagens exclusivos para você habilitar. Veja como:

PERSONAGEM SECRETO	PARA HABILITAR
Angel	Termine o modo Team Play ou jogue no Endless até derrotar Angel.
May Lee	Termine o modo Team Play ou jogue no Endless até derrotar May Lee.
Kusanagi	Termine o modo Team Play ou jogue no Endless até derrotar Kyo.
Seth	Termine o modo Team Play ou jogue no Endless até derrotar Seth.
Rugal	Jogue no modo Endless até derrotar Rugal, que é o 47º personagem.

Para selecionar cada um desses lutadores secretos, bem como outros sete vindos da versão arcade (que já estão disponíveis desde o início), você precisa segurar o botão R1 sobre um determinado personagem na tela de seleção de lutadores. Confira:

PERSONAGEM SECRETO	COMO SELECIONAR
Orochi Yashiro	Segure R1 sobre Yashiro.
Orochi Shermie	Segure R1 sobre Shermie.
Orochi Chris	Segure R1 sobre Chris.
Ramon	Segure R1 sobre Máxima.
Vanessa	Segure R1 sobre Whip.
Geese Howard	Segure R1 sobre K'.
Kim Kaphawn	Segure R1 sobre Jhun.
Angel	Segure R1 sobre Kula.
May Lee	Segure R1 sobre Chang.
Kusanagi	Segure R1 sobre Kyo.
Seth	Segure R1 sobre Shingo.
Rugal	Segure R1 sobre Saisyu.



## LISTA DE GOLPES

### JAPAN TEAM

#### Kyo Kusanagi

##### Agarrões

Hatsugane: de perto, ← ou → + SF  
Issetsu Seoi Nage: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Geshiki: Naraku Otoshi: no ar, ↓ + SF  
Geshiki: Goufu You: → + CR  
88 Shiki: ↘ + CF

##### Golpes especiais

100 Shiki: Oniyaki: →↓↘ + S  
75 Shiki Kai: ↓↘↘ + C, C  
427 Shiki: Hikigane: →↘↓↘↘ + C  
R.E.D. Kick: ←↘↘ + C  
114 Shiki: Aragama: ↓↘↘ + SR (SC)  
> 128 Shiki: Konokizu: ↓↘↘ + SR (SC)  
>> 127 Shiki: Yanosabi: S  
>> 125 Shiki: Nanase: C  
> 127 Shiki: Yanosabi: →↘↓↘↘ + S  
>> Geshiki: Migiri Ugachi: S  
>> 125 Shiki: Nanase: C  
>> 212 Shiki: Kototsuki You:  
→↘↓↘↘ + C

115 Shiki: Dokugami: ↓↘↘ + SF (SC)  
> 401 Shiki: Tsumi Yomi: →↘↓↘↘ + S  
>> 402 Shiki: Batsu Yomi: → + S  
>>> 100 Shiki: Oniyaki: ↓↘↘ + S

##### Desperation Moves

(DM) Ura 108 Shiki: Orochi Nagi:  
↓↘↘↘↘ + S (pode ser carregado)  
(SDM) Ura 108 Shiki: Orochi Nagi:  
↓↘↘↘↘ + SS (pode ser carregado)  
(HSDM) 524 Shiki: Kamukura: de perto,  
→↘↓↘↘↘↘ + SS

#### Benimaru Nikaido

##### Agarrões

Catch and Shoot: de perto, ← ou → + SF  
Front Suplex: de perto, ← ou → + CF  
Spinning Knee Drop: no ar, de perto, qualquer  
direção menos ↑ + SF

##### Golpes de comando

Jackknife Kick: → + CR  
Flying Drill: no ar, ↓ + CF

##### Golpes especiais

Iai Geri: ↓↘↘ + C  
> Handou Sandan Geri: ↓↑ + C (SC)  
Shinkuu Katategoma: ↓↘↘ + S (SC)  
Benimaru Corridor: de perto, →↘↓↘↘ + S  
Raijin Ken: ↓↘↘ + S (pode ser feito no ar)

##### Desperation Moves

(DM) Raikou Ken: ↓↘↘↘↘ + S  
(DM) Gen'ei Hurricane: ↓↘↘↘↘ + C  
(SDM) Raikou Ken: ↓↘↘↘↘ + SS  
(HSDM) Raijin Ten: →↘↘↘ + qualquer botão

#### Goro Daimon

##### Agarrões

Juujii Shime: de perto, ← ou → + SF  
Okuri Ashi Barai: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Zujou Barai: ↘ + SF

##### Golpes especiais

Jirai Shin: →↓↘ + S  
Chou Oosotogari: de perto, →↓↘ + C  
Chou Ukemi: ↓↘↘ + C  
Kumo Tsukami Nage: ←↘↘ + SR  
Kirikabu Gaeshi: ←↘↘ + SF  
Tenchi Gaeshi: de perto, →↘↓↘↘ + S  
Nekko Gaeshi: ↓↘↘ + C

##### Desperation Moves

(DM) Jigoku Gokuraku Otoshi: de perto,  
→↘↓↘↘↘↘ + S  
(DM) Arashi no Yama: Nekko Nuki: de perto,  
←↘↓↘↘↘↘ + C  
> Tsuzuku Kirikabu Gaeshi:  
←↘↓↘↘ + C  
>> Bukko Nuki Ura Nage:  
→↓↘ + C

(SDM) Jigoku Gokuraku Otoshi: de perto,  
→↘↓↘↘↘↘↘ + SS  
(SDM) Arashi no Yama: Nekko Nuki: de perto,  
←↘↓↘↘↘↘↘ + CC  
> Tsuzuku Kirikabu Gaeshi:  
←↘↓↘↘ + C  
>> Tsuzuku Tenchi Gaeshi:  
→↓↘ + C

(HSDM) Furinkanazan: →↓↘↘↘↘ + CR + SF

### NEW FACES TEAM

#### Yashiro Nanakase

##### Agarrões

Lever Blow: de perto, ← ou → + SF  
Hatchet Throw: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Regret Bash: → + SR  
Step Side Kick: → + CR

##### Golpes especiais

Upper Duet: →↓↘ + S  
Stedehammer: ↓↘↘ + C  
Jet Counter: ←↘↓↘↘ + SR  
> Jet Counter: Still: ↓↘↘ + SR (SC)  
Jet Counter: ←↘↓↘↘ + SF (SC)  
> Jet Counter: Still: ↓↘↘ + SF (SC)  
Jet Counter '98: ←↘↓↘↘ + SS  
> Jet Counter: Still: ↓↘↘ + SR  
> Jet Counter: Still: ↓↘↘ + SF (SC)

##### Desperation Moves

(DM) Final Impact: ↓↘↘↘↘ + S  
(SDM) Final Impact: ↓↘↘↘↘ + SS  
(HSDM) [ERROR...I CODE 2002: ↓↘↘↘↘ + CC

#### Shermie

##### Agarrões

Shermie Flash Original: de perto, ← ou → + SF  
Front Flash: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Baku New Suplex: → + SR  
Shermie Stand: → + CR

Yoke Dousa: SR + CR + SF

##### Golpes especiais

\*Shermie Spiral: de perto, ←↘↓↘↘ + S  
Diamond Bust: ←↘↓↘↘ + C  
\*Shermie Whip: de perto, ↓↘↘ + S  
Axle Spin Kick: ↓↘↘ + C  
\*Shermie Clutch: →↓↘ + C  
Shermie Cute: depois de qualquer golpe marcado  
com \*, ↓↘↘ + C  
F-Captured: →↘↓↘↘ + S

##### Desperation Moves

(DM) Shermie Carnival: de perto,  
←↘↓↘↘↘↘ + S  
(DM) Shermie Flash: de perto,  
→↘↓↘↘↘↘ + S  
(SDM) Shermie Carnival: de perto,  
←↘↓↘↘↘↘ + SS  
(SDM) Shermie Flash: de perto,  
→↘↓↘↘↘↘ + SS  
(HSDM) Inazuma Leg Lariat: de perto,  
↓↘↘↘↘ + CC

#### Chris

##### Agarrões

Step Turn: de perto, ← ou → + SF  
Aerial Drop: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Spinning Array: → + SR  
Reverse Anchor Kick: → + CR  
Carry Off Kick: ↘ + CR

##### Golpes especiais

Slide Touch: ↓↘↘ + S  
Scramble Dash: ↓↘↘ + C  
Gliding Stomp: no ar, ↓↘↘ + C  
Shooting Dancer: Thrust: →↘↓↘↘ + S (SC)  
Shooting Dancer: Step: →↘↓↘↘ + C (SC)  
Direction Change: →↓↘ + S  
Hunting Air Blast: →↓↘ + C  
Leading High: → + CF, CR  
Leading Low: ↓ + CF, CR

##### Desperation Moves

(DM) Chain Slide Touch: ↓↘↘↘↘ + S  
(DM) Twister Drive: ↓↘↘↘↘ + C  
(SDM) Chain Slide Touch: ↓↘↘↘↘ + SS  
(SDM) Twister Drive: ↓↘↘↘↘ + CC  
(HSDM) Honoo no Sadame no Chris:  
→↘↓↘↘↘↘ + SS

### KOF '97 TEAM

#### Ryuji Yamazaki

##### Agarrões

Shime Age: de perto, ← ou → + SF  
Bun Nage: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Bussashi: → + SR

##### Golpes especiais

Hebi Tsukai (baixo):  
↓↘↘ + SR (pode ser carregado)  
> Hebi Damashi: enquanto carrega o Hebi-  
Tsukai, CF  
Hebi Tsukai (médio): ↓↘↘ + CR (pode ser  
carregado)  
> Hebi Damashi: enquanto carrega o Hebi-

Tsukai, CF

Hebi Tsukai (alto): ↓↘↘ + SF (pode ser  
carregado)

> Hebi Damashi: enquanto carrega o Hebi-  
Tsukai, CF

Sabaki no Aikuchi: →↓↘ + S (SC)

Yakiire: →↓↘ + CR

Sunakake: →↓↘ + CF

Bakudan Pachiki: de perto, →↘↓↘↘ + S

Bai Gaeshi: ↓↘↘ + S

Sadomazo: ←↘↓↘↘ + C

##### Desperation Moves

(DM) Akumu... Soshite Kyouki: ↓↘↘ + SR + CR  
+ SF + CF  
(DM) Guillotine: ↓↘↘↘↘ + S  
(DM) Drill: de perto,  
→↘↓↘↘↘↘ + S

> Punch Ranbu / Rapid Stomps: aperte S de  
0 a 4 vezes

> Kick Ranbu / Rapid Aikuchi: aperte S de 5  
a 8 vezes

> Rapid Pachiki / Rapid Shime Age: aperte S  
de 9 a 12 vezes

> Repeated Hebi Tsukai: aperte S mais de 13  
vezes

>> Taunt: aperte S no final do Drill

(SDM) Guillotine: ↓↘↘↘↘ + SS

(SDM) Drill: de perto, →↘↓↘↘↘↘ + SS

> Punch Ranbu / Rapid Stomps: aperte S de  
0 a 4 vezes

> Kick Ranbu / Rapid Aikuchi: aperte S de 5  
a 8 vezes

> Rapid Pachiki / Rapid Shime Age: aperte S  
de 9 a 12 vezes

> Repeated Hebi Tsukai: aperte S mais de 13  
vezes

>> Taunt: aperte S no final do Drill

(HSDM) ...!:: de perto, →↘↓↘↘↘↘ + CC

#### Blue Mary

##### Agarrões

Victor Nage: de perto, ← ou → + SF  
Head Throw: de perto, ← ou → + CF

##### Golpes de comando

Hammer Arch: ← ou → + SR (SC)  
Double Rolling: ← ou → + CR

##### Golpes especiais

Spin Fall: ↓↘↘ + S  
> M. Spider: ↓↘↘ + S  
M. Reverse Facelock: ↓↘↘ + CR  
M. Head Buster: ↓↘↘ + CF  
Real Counter: ↓↘↘ + S  
> Backdrop Real: de perto, ↓↘↘ + S  
Vertical Arrow: →↓↘ + C (SC)  
> M. Snatcher: →↓↘ + C  
Straight Slicer: (c) ←↘ + C (SC)  
> Crab Clutch: ↓↘↘ + C

##### Desperation Moves

(DM) M. Splash Rose: ↓↘↘↘↘ + S  
(DM) M. Dynamite Swing: SR, SR, →, CR, SF  
(SDM) M. Dynamite Swing: SR, SR, ←, CR, SF  
(HSDM) M. Typhoon: de perto, ↓↘↘↘↘ + CC

#### Billy Kane

##### Agarrões

Jigoku Otoshi: de perto, ← ou → + SF  
Ippon Zuri Nage: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Dai Kaiten Geri: → + SR  
Boutaka Tobi Geri: → + CR

## Golpes especiais

Senpū Kon: SR repetidamente  
Sansetsu Kon: Chuudan Uchi: ← ↓ ↘ ↗ + S (SC)  
> Kaen Sansetsu Kon: Chuudan Zuki: ↓ ↘ ↗ + S  
Kyoushū Hishou Kon: → ↓ ↘ + C (← ou → no ar)  
Suzume Otoshi: ↓ ↘ ← + S  
Karyū Tsuigeki Kon: ↓ ↘ ← + CR  
Suiryū Tsuigeki Kon: ↓ ↘ ← + CF (SC)

## Desperation Moves

(DM) Chou Kaen Senpū Kon: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(DM) Dai Senpū: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + S  
(SDM) Dai Senpū: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + SS  
(HSDM) Liar Elemental: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + CC

## MYSTERY TEAM

### Saisyū Kusanagi Agarrões

Hikiri Tsuchi: de perto, ← ou → + SF  
Issetsu Seoi Nage: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Ge Shiki: Gou Tsui: → + SR  
Ge Shiki: Kubu Tsuchi: → + CR

## Golpes especiais

108 Shiki: Yami Barai: ↓ ↘ ↗ + S  
721 Shiki: Homura Gasane: ↓ ↘ ← + S  
(até duas vezes seguidas) (SC)  
100 Shiki: Oniyaki: → ↓ ↘ + S  
110 Shiki: Nata Guruma: → ↓ ↘ + C (SC)  
Kamukakari: → ↘ ↓ ↘ ← + C (SC)

## Desperation Moves

(DM) Ura 108 Shiki: Orochinagi: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S (pode ser carregado)  
(DM) 1127 Shiki: Tsumugari: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + S  
(SDM) Ura 108 Shiki: Orochinagi: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(SDM) 1127 Shiki: Tsumugari: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + SS  
(HSDM) Chou Yami Barai: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS

### Kula Diamond Agarrões

Ice Coffin: de perto, ← ou → + SF  
Behind Slash: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

One Inch: → + SR (SC)  
Slider Shoot: ↘ + CF  
Critical Ice: ↘ + SF

## Golpes especiais

Diamond Breath: ↓ ↘ ↗ + S  
Counter Shell: ↓ ↘ ← + S  
Crow Bites: → ↓ ↘ + S  
Ray Spin: ↓ ↘ ← + C  
> Stand: → + CR (SC)  
> Sit: → + CF (SC)

## Desperation Moves

(DM) Diamond Edge: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + S  
(SDM) Freeze Execution: → ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS

(SDM) La Cacholla: no ar, ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + CC  
(HSDM) Freeze Completion: SS, CC, SR + CR + SF

## Shingo Yabuki Agarrões

Hatsugane: de perto, ← ou → + SF  
Issetsu Seoi Nage Fukanzen: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Geshiki: Goufu "Kakkodake": → + CR

## Golpes especiais

114 Shiki: Aragami Mikansei: ↓ ↘ ↗ + SR (SC)  
115 Shiki: Dokugami Mikansei: ↓ ↘ ↗ + SF  
100 Shiki: Oniyaki Mikansei: → ↓ ↘ + S  
Shingo Kinsei Ore Shiki: Nie Togi: de perto, → ↓ ↘ + C  
101 Shiki: Oboroguruma Mikansei: ← ↓ ↘ + C  
Shingo Kick: ← ↘ ↓ ↘ + C  
212 Shiki: Kototsuki Mikansei: → ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ + C (SC)  
Shingo Kinsei Ore Shiki: Getchuu: ↓ ↘ ← + S

## Desperation Moves

(DM) Ge Shiki: Kake Hourin: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + S  
(SDM) Ge Shiki: Kake Hourin: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + SS  
(HSDM) Shingo Kinsei Ore "Mushiki": ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS

## KOF '99 TEAM

### K' Agarrões

Spot Pile: de perto, ← ou → + SF  
Knee Strike: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

One Inch: → + SR (SC)  
Knee Assault: → + CR

## Golpes especiais

Iron Trigger: ↓ ↘ ↗ + S  
> Second Shoot: → + CR  
> Second Shell: → + CF  
Crow Bites: → ↓ ↘ + S (SC)  
> Crow Bites Plus: durante a versão com SF, → + C  
Blackout: ↓ ↘ ↗ + C  
Minutes Spike (aéreo): no ar, ↓ ↘ ← + C  
Minutes Spike: ↓ ↘ ← + C  
> Narrow Spike: ↓ ↘ ← + C (SC)

## Desperation Moves

(DM) Heat Drive: ↓ ↘ ↗ ↘ ↗ + S (pode ser carregado)  
(DM) Chain Drive: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(SDM) Chain Drive: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS  
(HSDM) Crimson Star Road: ↓ ↘ ← + SF, SR

### Maxima Agarrões

Dynamic Drop Kick: de perto, ← ou → + SF  
Choking Vice: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Mongolian: → + SR (SC)  
M-9 Type Maxima Missile: ↘ + SF

## Golpes especiais

M-4 Type Vapor Cannon: ↓ ↘ ← + S  
SYSTEM 1-2: Maxima Scramble: ↓ ↘ ↗ + S  
> Double Bomber: ↓ ↘ ↗ + S (SC)

>> Bulldog Press: ↓ ↘ ↗ + S

M-19 Type Blitz Cannon: → ↓ ↘ + C  
M-11 Type Dangerous Arch: de perto, ← ↘ ↓ ↘ ↗ + C  
SYSTEM 3: Maxima Lift: → ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ + C  
> Centaur Press: → + C

## Desperation Moves

(DM) M2 Kata: Maxima Beam: → ↘ ↘ ↓ ↘ ↗ + S  
(DM) Bunker Buster: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(DM) Maxima Revenger: de perto, → ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + C  
(SDM) Maxima Revenger: de perto, → ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + CC  
(HSDM) Arch Enemy: →, CR, SF, →, SF

### Whip Agarrões

Alpha: de perto, ← ou → + SF  
Zed: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Whip Shot: segura → + SR (aperte SR até cinco vezes seguidas)

## Golpes especiais

Boomerang Shot "CODE: SC": ← ↘ ↓ ↘ ↗ + S (SC)  
Assassin Strike "CODE: BB": → ↓ ↘ + qualquer botão  
Hook Shot "CODE: TEMPEST": no ar, ↓ ↘ ← + S  
Strings Shot Type A "CODE: SUPERIOR": → ↘ ↓ ↘ ← + SR (pode ser carregado) (SC)  
> Mover: ← ou → enquanto segura o botão  
> Strings Shot Type D "CODE: RAIN": CF enquanto segura o botão  
Strings Shot Type B "CODE: POWER": → ↘ ↓ ↘ ← + CR (pode ser carregado) (SC)  
> Mover: ← ou → enquanto segura o botão  
> Strings Shot Type D "CODE: RAIN": CF enquanto segura o botão  
Strings Shot Type C "CODE: VICTORY": → ↘ ↓ ↘ ← + SF (pode ser carregado) (SC)  
> Mover: ← ou → enquanto segura o botão  
> Strings Shot Type D "CODE: RAIN": CF enquanto segura o botão  
Desert Eagle: ← ↘ ↘ + S (aperte S até sete vezes seguidas)

## Desperation Moves

(DM) Sonic Slaughter "CODE: KW": ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(SDM) Sonic Slaughter "CODE: KW": ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS  
(HSDM) Super Black Hawk: ←, CR, SF, ←, SF

## FATAL FURY TEAM

### Terry Bogard Agarrões

Grasping Upper: de perto, ← ou → + SF  
Buster Throw: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Rising Upper: ↘ + SF

## Golpes especiais

Power Wave: ↓ ↘ ↗ + SR  
Round Wave: ↓ ↘ ↗ + SF (SC)  
Burn Knuckle: ↓ ↘ ← + S  
Crack Shoot: ↓ ↘ ← + C  
Rising Tackle: [c] ↓ ↑ + S (SC)  
Power Dunk: → ↓ ↘ + C (SC)

## Desperation Moves

(DM) High Angle Geyser: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ ↘ + C  
(DM) Power Geyser: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(SDM) Power Geyser: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS  
(HSDM) Rising Force: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ + SS

### Andy Bogard Agarrões

Gourin Kai: de perto, ← ou → + SF  
Kakaekomi Nage: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Uwa Agito: → + CR  
Age Men: ↘ + SR

## Golpes especiais

Hishou Ken: ↓ ↘ ← + SR  
Geki Hishou Ken: ↓ ↘ ← + SF  
Shouryū Dan: → ↓ ↘ + S (SC)  
Yami Abise Geri: ← ↓ ↘ + C  
Kuuhā Dan: ← ↘ ↓ ↘ ↗ + C  
Gekiheki Haisui Shou: de perto, ← ↘ ↓ ↘ ↗ + S  
Gen'ei Shiranui: no ar, ↓ ↘ ↗ + C  
> Gen'ei Shiranui: Shimo Agito: S quando chegar ao chão (SC)  
> Gen'ei Shiranui: Uwa Agito: C quando chegar ao chão  
Zan'ei Ken: ↘ + S (SC)  
> Shippū Ouken: ↓ ↘ ↗ + S

## Desperation Moves

(DM) Zan'ei Ryuuseiken: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(DM) Chou Reppa Dan: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + C  
(SDM) Chou Reppa Dan: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + CC  
(HSDM) Zan'ei Shitō Reppa Dan: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS  
> Hiryū Bakuha Dan: CR + SF + CF

### Joe Higashi Agarrões

Knees of Hades: de perto, ← ou → + SF  
Leg Throw: de perto, ← ou → + CF

## Golpes de comando

Low Kick: → + CR  
Sliding Kick: ↘ + CR

## Golpes especiais

Hurricane Upper: ← ↘ ↓ ↘ ↗ + S  
Slash Kick: ← ↘ ↓ ↘ ↗ + C  
Tiger Kick: → ↓ ↘ + C (SC)  
Ougon no Kakato: ↓ ↘ ← + C  
Bakuretsu Ken: S repetidamente  
> Bakuretsu Finish (alto): ↓ ↘ ↗ + S (SC)  
> Bakuretsu Finish (baixo): ↓ ↘ ↗ + C

## Desperation Moves

(DM) Screw Upper: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ + S  
(DM) Golden Tiger Kick: ↓ ↘ ↗ ↗ + C  
(DM) Explosive Hurricane Tiger Heel: ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ ↘ + S  
(SDM) Screw Upper: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ + SS  
(HSDM) Double Hurricane: ↓ ↘ ↗ ↘ ↘ ↘ + CC

## ART OF FIGHTING TEAM

### Ryo Sakazaki Agarrões

Tani Otoshi: de perto, ← ou → + SF

## LISTA DE GOLPES CONTINUAÇÃO

Tomoe Nage: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Hyouchuu Wari: → + SR  
Joudan Uke: → + CR  
Gedan Uke: ↘ + CR

### Golpes especiais

Ko'oh Ken: ↓ ↘ + S  
Kohou: → ↓ ↘ + S  
Hien Shippu Kyaku: → ↘ ↓ ↘ + C  
Zanretsuo Ken: → ← → + S  
Moh Koh Raijin Satsu: ↓ ↘ + C

### Desperation Moves

(DM) Haoh Shoukou Ken: → ← ↓ ↘ + S  
(DM) Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S (SC)  
(SDM) Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ + SF, SR  
(HSDM) Tenchi Haoh Ken: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS

### Robert Garcia Agarrões

Ryuuchou Kyaku: de perto, ← ou → + SF  
Kubikiri Nage: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Ura Ken: ← + SR  
Ryu HanShuu: ← ou → + CR  
Kouryuu Koukyaku Geri: → + SR

### Golpes especiais

Ryuugeki Ken: ↓ ↘ + S  
Ryuuga: → ↓ ↘ + S  
Gen'ei Kyaku: → ← + C  
Hien Ryuujin Kyaku: no ar, ↓ ↘ + C  
Kyokugen-ryuu Renbu Kyaku: de perto, ← ↓ ↘ + C (SC)

### Desperation Moves

(DM) Haoh Shoukou Ken: → ← ↓ ↘ + S  
(DM) Haiga Ryu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S (SC)  
(DM) Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
(SDM) Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS  
(HSDM) Zetsu!! Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + CC

### Takuma Sakazaki Agarrões

Oosotogari: de perto, ← ou → + SF  
Ippon Seoi: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Kawara Wari: → + CR

### Golpes especiais

Ko'oh Ken: ↓ ↘ + S (SC)  
Hien Shippuu Kyaku: → ↘ ↓ ↘ + C  
Moh Koh Burai Gan: ↓ ↘ + S  
Haoh Shikou Ken: → ← ↓ ↘ + S (SC)

### Desperation Moves

(DM) Shin Kishin Geki: de perto, ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
(DM) Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
(SDM) Ryuuko Ranbu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS  
(HSDM) Kosatsu Jin: → ↓ ↘ + SS

## KOREA TEAM

### Jhun Hoon Agarrões

Handou Geki: de perto, ← ou → + SF  
Kai Senpuu: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Soshuu Geki > Soshuu Jin: → + SR  
Ryooko Geki > Ryooko Jin: → + CR  
Ryuuroo Shuu: no ar, ↓ + CR

### Golpes especiais

Haiki Geki: Soshuu Jin: ↓ ↘ + SR (segure SR)  
Haiki Geki: ↓ ↘ + SF (SC)  
Mangetsu Zan: Ryooko Jin: ↓ ↘ + CR (segure SR)  
Mangetsu Zan: ↓ ↘ + CF (SC)  
Kuu Sajin: Soshuu Jin: (c) ↓ ↑ + SR (segure SR)  
Kuu Sajin: (c) ↓ ↑ + SF (SC)

### Golpes durante a posição Soshuu Jin

Soshuu Jin: ↓ ↓ + SR (segure CR)  
> Cancelar posição: solte SR  
> Mover: ← ou → enquanto segura SR  
> Kirikae Dousa: Ryooko Jin: solte SR, segure CR  
> Shuusou Kyaku: Joudan: ↑ + SF  
> Shuusou Kyaku: Gedan: SF  
> Taikyoku Ha: CF  
> Kirikae Geki > Ryooko Jin: ← ou → + CR (segure CR)

### Golpes durante a posição Ryooko Jin

Ryooko Jin: ↓ ↓ + CR (segure CR)  
> Cancelar posição: solte CR  
> Mover: ← ou → enquanto segura CR  
> Kirikae Dousa: Soshuu Jin: solte CR, segure SR  
> Hiko Geki: Ue: ↑ + SF  
> Mouko Geki: Naka: SF  
> Shuuko Geki: Shita: ↓ + SF  
> Taikyoku Hi: CF

### Desperation Moves

(DM) Hou'ou Tenbu Kyaku: no ar, ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + C  
(DM) Hou'ou Ressou Kyaku: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + C  
(SDM) Hou'ou Ressou Kyaku: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + CC  
(HSDM) Garyou Haiki Geki: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS

### Choi Bounge Agarrões

Zujou Sashi: de perto, ← ou → + SF  
Geketsu Zuki: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Toorima Geri: → + CR  
Sankaku Tobu: pule para o canto da tela e pule para o lado oposto

### Golpes especiais

Hien Zan: → ↓ ↘ + C  
Hishou Kyaku: no ar, ↓ ↘ + C  
Kaiten Hien Zan: ↓ ↘ + S  
> Kishuu Hien Zuki: S  
Tatsumaki Shippuu Zan: (c) ↓ ↑ + S (SC)

Hishou Kuuretsu Zan: (c) ↓, ↖ ou ↑ ou ↗ + C (segure C)

> Houkou Tenkan: qualquer direção + qualquer botão (até três vezes seguidas)

Senpuu Hien Zashi: (c) ← → + S

> Houkou Tenkan: qualquer direção + qualquer botão (até três vezes seguidas)

### Desperation Moves

(DM) Shin! Chouzetsu Tatsumaki Shinkuu Zan: → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ + S (mova ← ou →)  
(DM) Hou'ou Kyaku: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + C  
(SDM) Hou'ou Kyaku: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + CC  
(HSDM) Shakushi: no ar, ← ↓ ↘ ↘ ← ↓ ↘ + SS

### Chang Koehan Agarrões

Hagan Geki: de perto, ← ou → + SF  
Kusari Jime: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Hiki Nige: ↘ + SR

### Golpes especiais

Tekkyuu Dai Kaiten: S repetidamente  
> Cancel: SR + CR + SF + CF  
Dai Hakai Nage: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← → + S  
Tekkyuu Funsai Geki: (c) ← → + S  
Tekkyuu Taiko Uchi: ← ↓ ↘ ↘ + C  
Haki Kyaku: ↓ ↓ + C (SC)

### Desperation Moves

(DM) Tekkyuu Dai Bousou: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
(DM) Tekkyuu Dai Bokusatsu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + C  
(DM) Tekkyuu Dai Assatsu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
(SDM) Tekkyuu Dai Assatsu: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS  
(HSDM) Tekkyuu Dai Sekai: CR, SR, ↘, SF, SR

## KOF '96 TEAM

### Iori Yagami Agarrões

Sakahagi: de perto, ← ou → + SF  
Saka Sakahagi: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Geshiki: Yumebiki: → + SR, SR (SC)  
Geshiki: Goufu In "Shinigami": → + CR  
Geshiki: Yuri Ori: no ar, ← + CR

### Golpes especiais

108 Shiki: Yami Barai: ↓ ↘ + S  
147 Shiki: Aoi Hana: ↓ ↘ + S (até três vezes seguidas) (SC)  
212 Shiki: Kototsuki In: → ↘ ↓ ↘ + C  
100 Shiki: Oniyaki: → ↓ ↘ + S  
Kuzukaze: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← → + S

### Desperation Moves

(DM) Kin 1211 Shiki: Ya Otome: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
> (DM) Ura 316 Shiki: Saika: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS  
(SDM) Kin 1211 Shiki: Ya Otome: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS  
(HSDM) Ura 1219 Shiki: En'ou: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ ← → + SS

## Mature

### Agarrões

Death Blow: de perto, ← ou → + SF  
Back Rush: de perto, ← ou → + CF

### Golpes especiais

Death Row: ↓ ↘ + S (até três vezes seguidas) (SC)  
Sacrilege: → ↓ ↘ + S  
Despair: ↓ ↘ + S  
Metal Massacre: ↓ ↘ + C  
Da Cide: ← ↓ ↘ + C  
Ebony Tears: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S

### Desperation Moves

(DM) Nocturnal Rites: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + S  
(DM) Heaven's Gate: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + C  
(SDM) Nocturnal Rites: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + SS  
(SDM) Heaven's Gate: ↓ ↘ ↘ ↓ ↘ + CC  
(HSDM) ECSTASY 816: →, CF, SF, CR, →

## Vice

### Agarrões

Death Blow: de perto, ← ou → + SF  
Back Rush: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Monstrosity: → + SR

### Golpes especiais

Blackend: de perto, ← ↓ ↘ + S  
Da Cide: ← ↓ ↘ + C  
Mayhem: ↓ ↘ + S  
Outrage: ↓ ↘ + C (SC)  
Ravenous: no ar, ↓ ↘ + C  
Gore Fest: de perto → ↘ ↓ ↘ ← → + S  
Mithan's Robe: depois de Mayhem ou Blackend, ↓ ↘ + S

### Desperation Moves

(DM) Withering Surface: ← ↓ ↘ ↘ ← ↓ ↘ + S  
(DM) Negative Gain: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ + C  
(SDM) Withering Surface: ← ↓ ↘ ↘ ← ↓ ↘ + SS  
(SDM) Negative Gain: de perto, → ↘ ↓ ↘ ← → ↘ ↓ ↘ + CC  
(HSDM) Overkill: no ar, de perto, ← ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ + SS

## PSYCHO

## SOLDIER TEAM

### Athena Asamiya Agarrões

Psychic Throw: de perto, ← ou → + SF  
Bit Throw: de perto, ← ou → + CF  
Psychic Shoot: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

### Golpes de comando

Renkantai: → + CR  
Phoenix Bomb: no ar, ↓ + CR  
Sankaku Tobu: pule para o canto da tela e pule para o lado oposto

### Golpes especiais

Psycho Ball: ↓ ↘ + S



Psycho Reflector: ↓↙← + CR  
Phoenix Arrow: no ar, ↓↙← + C (SC)  
Psycho Teleport: ↓↘→ + C  
Psycho Sword: →↘↘ + S (pode ser feito no ar)

### Desperation Moves

(DM) Phoenix Fang Arrow: no ar, ↓↘→↓↘→ + C  
(DM) Shining Crystal Bit: →↘↓↙←↔↘↓↙← + S (pode ser feito no ar)  
> Crystal Shoot: ↓↙← + S (pode ser carregado)  
> Cancel: SR + CR + SF + CF  
(SDM) Shining Crystal Bit: →↘↓↙←↔↘↓↙← + SS (pode ser feito no ar)  
> Crystal Shoot: ↓↙← + S (pode ser carregado)  
> Cancel: SR + CR + SF + CF  
(SDM) Psychic 9: →↘↓↙←↔ + SS, SR, CR, SF, SR, CR, SF, CF  
> Sailor Finish: ↓↘→ + S  
> Fire Sword Finish: →↘↓↙← + C  
> Psycho Soldier Finish: →↘↘ + S  
(HSDM) Psychic Medley: ↓↘→ + SR + CR + SF + CF, CF, SF, CR, CF, SF, CR, SR  
> Healing Athena: ↓↘→ + SR + CR  
> Momoiro Gatame: ↓↘→ + CR + SF

### Sie Kensou Agarrões

Sunda: de perto, ← ou → + SF  
Tomoe Nage: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Kobokushu: → + SR  
Kousentai: → + CR

### Golpes especiais

Chou Kyuudan: ↓↙← + S  
Ryu Sougeki: no ar, ↓↙← + S  
Senkyuutai: ↓↘→ + C  
Ryu Renga: Chiryuu: ←↙↘↘ + SR  
Ryu Renga: Tenryuu: ←↙↘↘ + SF  
Ryu Gakusai: ←↙↘↘ + C (SC)

### Desperation Moves

(DM) Niku Man RESPECT: ↓↙←↔↙← + S  
(DM) Shinryuu Seiou Rekkyaku: ↓↘→↓↙← + CR  
(DM) Shinryuu Tenbu Kyaku: ↓↘→↓↙← + SF  
(SDM) Senki Hakkei: de perto, ↓↘→↓↘→ + SS  
(HSDM) Seigan Raiiryuu: ↓↘→↓↘→ + CC

### Chin Gentsai Agarrões

Gou Inshu: de perto, ← ou → + SF  
Gyaku Ashi Nage: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Suiho Hyoutan Geki: → + SR

### Golpes especiais

Hyoutan Geki: ↓↙← + S  
Suihai Sho: ←↙↘ + S  
> Fun'en Kou: ↓↘→ + S (necessita 1 bebida)  
> Kaiten-teki Kuutotsu Ken: ←↙↘↘ + C (necessita de 1 bebida) (SC)  
> Ryuurin Hourai: →↘↘ + S (necessita 1 bebida) (SC)  
> Gou'en Shourai: Kai: →↘↘ + C (necessita 3 bebidas) (SC)  
Bougetsu Sui: ↓↘ + C (mova ← ou →)  
> Ryuda Hanyou: ↑ + CR

> Rigyo Hanyou: ↑ + CF  
> Kaiten-teki Kuutotsu Ken: → + C (necessita 1 bebida) (SC)  
> Kousentai: SR + CR + SF + CF

### Desperation Moves

(DM) Gou'en Shourai: ↓↘→↓↙← + S  
(DM) Gouran Enpou: ↓↘→↓↘→ + S  
(SDM) Gouran Enpou: ↓↘→↓↘→ + SS  
(HSDM) Suisou Enbu: ↓↘→↓↘→ + CC

## IKARI TEAM

### Leona Agarrões

Leona Crash: de perto, ← ou → + SF  
Audet Buckler: de perto, ← ou → + CF  
Heidern Inferno: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF

### Golpes de comando

Strike Arch: → + CR

### Special Moves

Moon Slasher: (c) ↓↑ + S  
Baltic Launcher: (c) ←→ + S  
Running Saber: (c) ←→ + C  
> Gliding Buster: durante a versão com CF, → + CF (SC)  
X-Caliber: no ar, ↓↙← + S  
Earring Bomb 1: ↓↙← + C  
Earring Bomb 2: ←↙↘ + C  
> Blast: ←↙↘ + C  
Orochi Leona: ↑↓↑↓↑↓ + C

### Desperation Moves

(DM) Rebel Spark: ↓↙←↔↓↘→ + C (só no modo Normal)  
(DM) V-Slasher: no ar, ↓↘→↓↙← + S  
(SDM) V-Slasher: no ar, ↓↘→↓↘→ + SS  
(HSDM) Rebel Spark: ↓↙←↔↓↘→ + CC (só no modo Orochi)

### Ralf Jones Agarrões

Dynamite Headbutt: de perto, ← ou → + SF  
Northern Light Bomb: de perto, ← ou → + CF

### Golpes especiais

Gatling Attack: (c) ←→ + S (SC)  
Vulcan Punch: S repetidamente (pode mover para frente)  
Ralf Kick: →↘↓↙← + CR  
Ralf Tackle: →↘↓↙← + CF (SC)  
Super Argentine Backbreaker: de perto, ←↙↘↘ + C  
Kyuukouka Bakudan Punch (no chão): (c) ↓↑ + S  
Kyuukouka Bakudan Punch (aéreo): no ar, ↓↘→ + S  
Galactica Phantom: ↓↘→↓↘→ + S

### Desperation Moves

(DM) Umanori Vulcan Punch: ↓↙←↔↓↘→ + C  
(DM) Baribari Vulcan Punch: ↓↘→↓↙← + S  
(SDM) Baribari Vulcan Punch: ↓↘→↓↙← + SS  
(HSDM) Umanori Galactica Phantom: ↓↙←↔↓↘→↓↘→ + SR + CF

## Clark Still

### Agarrões

German Suplex: de perto, ← ou → + SF  
Fisherman Buster: de perto, ← ou → + CF  
Death Lake Drive: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF

### Golpes de comando

Stomping: → + B

### Golpes especiais

Clark Tackle: ←↙↘↘ + S  
> Clark Lift: ↓↓ + SR  
> Rolling Cradle: ↓↓ + C  
> \*D.D.T.: ↓↓ + SF  
\*Super Argentine Backbreaker: de perto, ←↙↘↘ + C  
\*Napalm Stretch: →↘↘ + S  
\*Frankensteiner: de perto, →↘↘ + C  
Elbow Drop: depois de qualquer golpe marcado com \*, ↓↘↘ + S  
Shining Wizard: →↘↓↙← + S

### Desperation Moves

(DM) Running Three: ←↙↘↔←↙↘↔↓↘→ + C  
(DM) Ultra Argentine Backbreaker: de perto, →↘↓↙←↔↘↓↙← + S  
(SDM) Ultra Argentine Backbreaker: de perto, →↘↓↙←↔↘↓↙← + SS  
(HSDM) Running Pirates: ←↙↘↔←↙↘↔↓↘→ + CC

## FEMALE TEAM

### Mai Shiranui Agarrões

Shiranui Gourin: de perto, ← ou → + SF  
Fuusha Kuzushi: de perto, ← ou → + CF  
Yume Zakura: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

### Golpes de comando

Daiwa Fuusha Otoshi: no ar, ↓ + SR  
Ukihane: no ar, ↓ + CR  
Yusura Ume: no ar, ↓ + CF  
Tsubakuro no Mai: → + CR  
Benitsuri no Mai: ↘ + CR  
Sankaku Tobi: pule para o canto da tela e pule para o lado oposto

### Golpes especiais

Kachou Sen: ↓↘→ + S  
Ryu Enbu: ↓↙← + S (SC)  
Koyasen Tori: ↓↙← + C  
Hissatsu Shinobi Bachi: ←↙↘↘ + C  
Musasabi no Mai (aéreo): no ar, ↓↙← + S  
Musasabi no Mai (no chão): (c) ↓, ↙ ou ↓↘ + S  
> Musasabi no Mai (aéreo): segure S depois de rebater na parede  
> Musasabi no Mai (aéreo): ↓↙← + S  
> Yusura Ume: ↓ + S  
> Ukihane: ↓ + C  
> Toukajou Tsubute: de perto, ↓ + CF

### Desperation Moves

(DM) Hana Arashi: ↓↘→↓↘→ + S  
(DM) Chou Hissatsu Shinobi Bachi: ↓↙←↔↓↘→ + C

(SDM) Chou Hissatsu Shinobi Bachi: ↓↙←↔↓↘→ + CC  
(HSDM) Shiranui-ryuu: Kubi no Kitsune: CF, CR, SF, SF, ↑

## Yuri Sakazaki Agarrões

Oni Harite: de perto, ← ou → + SF  
Silent Nage: de perto, ← ou → + CF  
Tsubame Otoshi: no ar, de perto, qualquer direção menos ↑ + SF ou CF

### Golpes de comando

Tsubame Yoku: → + SR  
Shiyoku: ↘ + CR  
Shouyoku: ↘ + CF

### Golpes especiais

Ko'oh Ken: ↓↘↘ + S  
> Haou Shoukou Ken: segure S  
Rai'oh Ken: no ar, ↓↘↘ + C  
Saifa: ↓↙← + S  
Hyakuretsu Binta: →↘↓↙← + C  
Yuri Chou Upper: →↘↘ + S  
> Double Yuri Chou Upper: durante a versão com SF, →↘↘ + S

### Desperation Moves

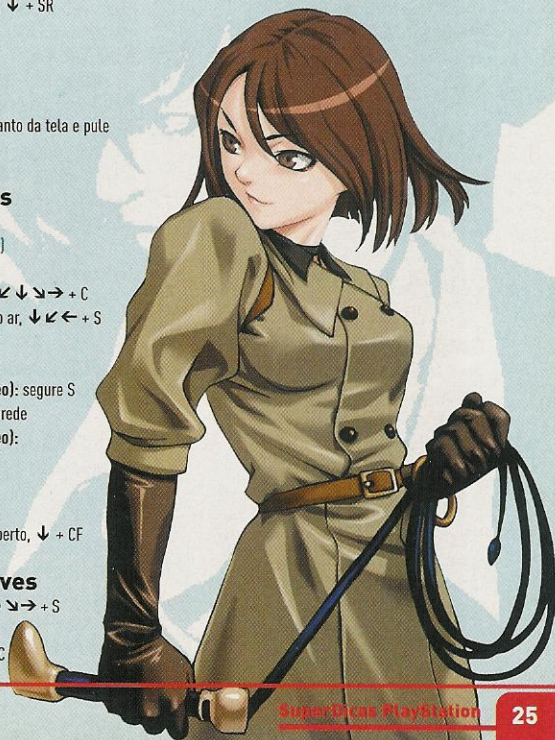
(DM) Hien Hou'ou Kyaku: ↓↘→↓↙← + C  
(DM) Shin! Chou Upper: ↓↘→↓↘→ + C  
(SDM) Shin! Chou Upper: ↓↘→↓↘→ + CC  
(HSDM) "Eel!" Hien Hou'ou Kyaku: →↙↘↔↓↙← + CC

## King Agarrões

Hold Rush: de perto, ← ou → + SF  
Hook Buster: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

Trap Kick: → + CR  
Sliding Kick: ↘ + CF



## LISTA DE GOLPES CONTINUAÇÃO

### Golpes especiais

Venom Strike: ↓↘→ + CR  
 Double Strike: ↓↘→ + CF  
 Tornado Kick '95: →↘↓↙← + C  
 Trap Shot: →↓↘ + C (SC)  
 Mirage Kick: →↘↓↙← + S  
 Mirage Dance: de perto, ←↙↓↘→ + S

### Desperation Moves

(DM) Illusion Dance: ↓↘↘↓↙← + C  
 (SDM) Illusion Dance: ↓↘↘↓↙← + CC  
 (HSDM) Surprise Rose: ←↘↘↓ + CC

## OROCHI NEW FACES TEAM

### Orochi Yashiro

#### Agarrões

Baku: de perto, ← ou → + SF  
 Beki: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

Saku: → + SR  
 Bu: → + CR

#### Golpes especiais

Kujiku Daichi: ↓↙← + S  
 Niragu Daichi: de perto, ←↙↓↘→ + S  
 Musebu Daichi: de perto, →↘↓↙← + S  
 Odoru Daichi: ←↙↓↘→ + C

#### Desperation Moves

(DM) Ankoku Jigoku Gokuraku Otoshi: de perto, →↘↓↙←↘↘↓↙← + S  
 (DM) Araburu Daichi: ←↙↓↘→↙←↙↓↘→ + C  
 (SDM) Ankoku Jigoku Gokuraku Otoshi: de perto, →↘↓↙←↘↘↓↙← + SS  
 (SDM) Araburu Daichi: ←↙↓↘→↙←↙↓↘→ + CC  
 (HSDM) Armageddon: CR, CF, SR, SR + CR + SF

### Orochi Shermie

#### Agarrões

Bakurai: de perto, ← ou → + SF  
 Enrai: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

Kourai: → + CR

#### Golpes especiais

Mugetsu no Raiun: ←↙↓↘→ + qualquer botão  
 Yatanagi no Muchi: ↓↙← + S  
 Shajitsu no Odori: ↓↙← + C  
 Raijin no Tsue: no ar, ↓↘→ + C

#### Desperation Moves

(DM) Shukumei, Gen'ei, Shinshi: ↓↘→↓↘→ + C  
 (DM) Ankoku Raikou Ken: ↓↘→↓↘→ + S  
 (SDM) Shukumei, Gen'ei, Shinshi: ↓↘→↓↘→ + CC  
 (SDM) Ankoku Raikou Ken: ↓↘→↓↘→ + SS  
 (HSDM) Unmei no Ya: CR, SR, ←, SR, qualquer botão

### Orochi Chris

#### Agarrões

Chi no Batsu: de perto, ← ou → + SF  
 Ten no Tsumi: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

Muyou no Ono: → + SR  
 Jukei no Oni: → + CR  
 Setsudan no Koto: ↘ + CR

#### Golpes especiais

Taiyou o Iru Honoo: ↓↘→ + S  
 Kagami o Hofuru Honoo: ↓↙← + S  
 Tsuki o Tsumu Honoo: →↓↘ + S (SC)  
 Shishi o Kamu Honoo: de perto, ←↙↓↘→ + C (SC)

#### Desperation Moves

(DM) Ankoku Orochinagi: ↓↙←↙↓↘→ + S (pode ser carregado)  
 (SDM) Ankoku Orochinagi: ↓↙←↙↓↘→ + SS (pode ser carregado)  
 (HSDM) Sanagi o yaburi, chou wa mau: CF, SF, ↓, SF, CF

## PERSONAGENS DE EDIÇÃO

### Ramon

#### Agarrões

Arm Whip: de perto, ← ou → + SF  
 Flying Major: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

Low Drop Kick: ↘ + CR (SC)  
 Sankaku Tobii: pule para o canto da tela e pule para o lado oposto

#### Golpes especiais

Tiger Neck Chancery: de perto, ←↙↓↘→ + S  
 Somersault: ←↙↓↘→ + C  
 > Cancel: SR + CR + SF  
 Feint Step into Drop Kick: ↓↙← + SR (pode ser carregado)  
 Feint Step: ↓↙← + SF (pode ser carregado)  
 Bird of Paradise: ↓↙, SR, SF  
 Rolling Sobat: →↓↘ + C (SC)  
 > Flying Body Attack: →↓↘ + C  
 >> Pull up: ↓↘ + S (SC)  
 Tiger Lord: ←↙↓↘ + C  
 > Cross Chop: aperte CF durante a rebatida  
 > Feint Dash: SR + CR + SF antes da rebatida  
 Force of Will: ↓↙← + C  
 > Tsuika Kougeki: ↓↘→ + SR durante a rebatida  
 > Feint Dash: SR + CR + SF antes da rebatida

#### Desperation Moves

(DM) Savage Fire Cat: ↓↘↘↓↙← + C  
 > Feint Dash: SR + CR + SF antes da rebatida  
 (DM) El Diablo Amarillo: ↓↙←↙↓↘→ + C  
 (DM) Tiger Spin: de perto, →↘↓↙←↘↘↓↙← + S  
 (SDM) Tiger Spin: de perto, →↘↓↙←↘↘↓↙← + SS  
 (HSDM) Hypnotic Tiger: ↓↙←↙↓↘→ + SS

### Vanessa

#### Agarrões

Dynamite Puncher: de perto, ← ou → + SF  
 Clinch Puncher: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

One-Two Puncher: → + SR  
 Sliding Puncher: ↘ + CR

#### Golpes especiais

Machine Gun Puncher: ←↙↓↘→ + S (aperte S repetidamente) (SC)  
 Dash Puncher: (c) ←↘ + S  
 Forbidden Eagle: →↓↘ + SR  
 Parrying Puncher: →↓↘ + SF (SC)  
 Forward Puncher Vision: ↓↘→ + C  
 Backward Puncher Vision: ↓↙← + C  
 > Puncher Upper: → + SR (SC)  
 > Puncher Straight: → + SF  
 > Puncher Weaving: ← + S  
 Puncher Weaving: ↓↙← + S  
 > Dash Puncher: → + S (SC)  
 > Parrying Puncher: ← + S  
 > Forward Puncher Vision: → + C  
 > Backward Puncher Vision: ← + C

#### Desperation Moves

(DM) Champion Puncher: de perto, ↓↘↘↓↙→ + S  
 (DM) Crazy Puncher: ↓↙←↙↓↘→ + S  
 (SDM) Crazy Puncher: ↓↙←↙↓↘→ + SS  
 (HSDM) Gaia Gear: →↙←↙↓↘→ + SS

### Geese Howard

#### Agarrões

Face Grab: de perto, ← ou → + SF ou CF

#### Golpes de comando

Middle Body Blow: ↘ + SR  
 Shinku Nage: ↘ + CR  
 Tate Katate Nage: → + CR

#### Golpes especiais

Reppu Ken: ↓↘→ + S  
 Hishou Nichirin Zan: →↓↘ + S  
 Explosion Ball: ↓↘→ + CR

#### Desperation Moves

(DM) Deadly Rave: →↘↓↙←↘↘ + S  
 (SDM) Raising Storm: de perto, ←↙↘↓↙←↙↓↘→ + S

### Kim Kaphawn

#### Agarrões

Kubikime Otoshi: de perto, ← ou → + SF  
 Sakkkyaku Nage: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

Neri Chagi: → + CR

#### Golpes especiais

Hishou Kyaku: no ar, ↓↘→ + C  
 Haki Kyaku: ↓↘ + C (SC)  
 Hangetsu Zan: ↓↙← + C (SC)  
 Sanren Geki: ↓↙← + S (até três vezes seguidas) (SC)  
 Sankuu Kyaku: ↓↙← + S, ↗ + C, ↓ + C  
 Hien Zan: (c) ↓↑ + C (SC)  
 > Tenshou Zan: durante a versão com CF, ↓ + CF

#### Desperation Moves

(DM) Hou'ou Hiten Kyaku: ↓↘→↓↘→ + C

(DM) Hou'ou Kyaku: ↓↙←↙↓↘→ + C

(pode ser feito no ar)

(SDM) Kuuchuu Hou'ou Kyaku: no ar, ↓↙←↙↓↘→ + CC

(HSDM) Zero Kyori Hou'ou Kyaku: ↓↙←↙↓↘→ + SR + CR + SF + CF

### Angel

#### Agarrões

Go Go Futen Girl: de perto, ← ou → + SF  
 Starlit Field: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando

Senseless Chatter: → + CR  
 At the Wasteland: ↓ + CF

#### Golpes especiais

Red Sky of Yaponesia: →↘↓↙← + C  
 Mad Murder Roulette: de perto, ←↙↓↘→ + C

#### Iniciadores de Unchain

Senseless Chatter: → + CR  
 > Formalist Blue: ↘ + CR  
 > Citizen of the World: ↘ + CF  
 Senseless Fist: ←↙ + C  
 Repun Kamui: ↓↙← + S  
 Beyond the Flames: ←↙↓↘→ + C

#### Continuadores de Unchain

Bye-bye Rogue: ↑ + S  
 Buggy and Coffin: → + S  
 A Train to See Cherry Blossoms: ↓ + S  
 Shelter from the Storm: ↑ + C  
 With a Lamp for the Pathway: → + C  
 Important Symptom: ↓ + C  
 Parasol Spin (back): ← + CR + SF + CF  
 Parasol Spin: CR + SF + CF  
 Parasol Spin (forward): → + CR + SF + CF

#### Finalizadores de Unchain

Crown Under the Sky: →↘ + SR  
 A Full-Moon Evening: →↘ + SF  
 State of Heat Haze: →↘ + C  
 A Garden to Play with Ghost: ↓↘→ + SR  
 Finishing Storm: ↓↘→ + SF  
 Ride Your Cycle: ←↙↓↘→ + C

#### Desperation Moves

(DM) Loyalty Test for the Liberalists: como um finalizador de Unchain, ←↙↓↘→ + S  
 (SDM) Loyalty Test for the Liberalists: como um finalizador de Unchain, ←↙↓↘→ + SS  
 (SDM) Winds Fairground: ←↙↓↘→ + CC  
 > Blue Monday Parade: se o Winds Fairground pegar como antiaéreo.  
 >> (HSDM) Survivor's Banquet: segure CR + SF + CF no momento do impacto.

### May Lee

#### Agarrões (Standard)

Crow's Wing: de perto, ← ou → + SF  
 Swan Circle: de perto, ← ou → + CF

#### Golpes de comando (Standard)

Henshin: SR + CR + SF (ativar Hero Mode)

#### Golpes de comando (Hero Mode)

Hero Uke: → + SR  
 Sliding: ↘ + CR

Henshin: SR + CR + SF (ativar modo Standard)

### Golpes especiais (Standard)

- Lighting Needle: ↓ ↘ → + C
- > Dinosaur Footprint: ↓ + C
- > Leaping Swordfish: ↘ + C
- > Surprise Air: ↗ + C
  - >> Follow-up: ↓ + C
- > Into the Sky: ↑ + C
- > Self Rebellion: ← + C
- > Spinning Edge: C
  - >> Dinosaur Footprint: ↓ + C
  - >> Leaping Swordfish: ↘ + C
  - >> Surprise Air: ↗ + C
    - >>> Follow-up: ↓ + C
  - >> Into the Sky: ↑ + C
  - >> Self Rebellion: ← + C
  - >> Approaching Beetle: C
- Self Rebellion: → ↘ ↓ ↙ ← + C

### Golpes especiais (Hero Mode)

- Full Swing Chop: ↓ ↘ → + S
- Shining Thunder Blow: ↓ ↘ → + C
- May Lee Chop: ↓ ↙ ← + S
- May Lee Break: de perto, → ↘ ↓ ↙ ← + S

### Desperation Moves (Standard)

- (DM) Gauze Tail Tinkerbell: ↓ ↙ ← ↘ ↙ ← + C
- (SDM) Disposition Frog: SS, CC, SR + CR + SF

### Desperation Moves (Hero Mode)

- (DM) May Lee Dynamic!: no ar, ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
- (SDM) May the End: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + SS
- (HSDM) Key of Victory: →, CR, SF, →, SF

### Kusanagi

- Agarrões**
- Hachi Tetsu: de perto, ← ou → + SF
- Issetsu Seo Nage: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

- Shiki Goufu You: → + CR
- Hachi Juu Hachi Shiki: ↘ + CF

### Golpes especiais

- Shiki Aragami: ↓ ↘ → + S
- Shiki Kai Modified: ↓ ↘ → + C
- Shiki Nana Se: ↓ ↙ ← + S
- Shiki Oniyaki: → ↓ ↘ + S
- R.E.D. Kick: ← ↙ ← + C
- Shiki Yano Sabi: → ↘ ↓ ↙ ← + C

### Desperation Moves

- (DM) Shiki Orochinagi: ↓ ↙ ← ↘ ↘ → + S (pode ser carregado)
- (SDM) 108 Shiki Orochinagi: ↓ ↙ ← ↘ ↘ → + S (pode ser carregado)
- (HSDM) Shiki Kamukura: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + SS

### Seth

#### Agarrões

- Getsu: de perto, ← ou → + SF
- Sliding: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

- Tackle: → + SR
- Reverse Blow: ← + SR
- Mae Age Geri: → + CR
- Sobat: ← + CR
- Sliding Kick: ↘ + CR

### Golpes especiais

- Sho-Yoh: ↓ ↘ → + S
- Ashi-Tori: ↓ ↓ + S
- Doh-Kuzushi: ← ↙ ↓ ↘ → + C
- Raku-Getsu: no ar, ↓ ↘ → + CR
- An-Getsu: no ar, ↓ ↘ → + CF
- Kyu-Getsu: → ↘ ↓ ↙ ↙ ← + C
  - > Ya-Getsu: → + C
  - > Gen-Getsu: ↓ + C



### Desperation Moves

- (DM) Morote-Sho-Yoh: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + S
- (DM) Irimi-Nadazuki: ↓ ↘ → ↓ ↙ ↙ ← + C
- (SDM) Doh-Tori-Shichimonsatsu: ↓ ↘ → ↓ ↙ ↙ ← + SS
- (HSDM) Koh-Getsu-Shichimonsatsu: de perto, ← ↙ ↙ ↓ ↘ → + SS

### Rugal

#### Agarrões

- Scorpion Deathlock: de perto, ← ou → + SF
- Scorpion Blow: de perto, ← ou → + CF

### Golpes de comando

- Double Tomahawk: → + CR

### Golpes especiais

- Reppuken: ↓ ↘ → + S
- Dark Barrier: ↓ ↘ → + C
- Beastly Destruction: → ↘ ↓ ↙ ↙ ← + C
- God Press: → ↘ ↓ ↙ ↙ ← + S
- Genocide Cutter: → ↓ ↘ + C
- Kaiser Wave: → ↙ ↙ ↓ ↘ → + S (pode ser carregado)

### Desperation Moves

- (DM) Gigantic Pressure: ↘ ↘ ↓ ↙ ↙ ← + S
- (DM) Destruction Omega: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + C
- (SDM) Gigantic Pressure: ↓ ↘ → ↓ ↙ ↙ ← + SS
- (SDM) Destruction Omega: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + CC
- (HSDM) Kaiser Phoenix: ↙ ↘ ↘ ↙ ↙ ↙ ↘ → + SS



## Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

Representante oficial da marca NP-Newport

## OLYMPIC ENTERTAINMENT

www.np-newport.com  
 tel.: 045-30255766  
 045-30255752  
 045-30255778  
 e-mail: olympic@foznet.com.br



# Final Fantasy: Tactics

Por Rafael Silva

É a hora de chegar ao fim deste game e ver o final do melhor jogo de estratégia do PSone



## Capítulo I THE MEAGER

### Batalha 1 - Magic City Gariland



O primeiro grupo deve ajudar Delita a derrotar os inimigos que estão do lado do côrego, e o outro deve eliminar os inimigos que estão do outro lado. Use Potions com os Chemists para manter seus soldados vivos.

### Batalha 2 - Mandalia Plains

Você deverá escolher entre salvar Albus ou acabar com os Death Corps. Ao escolher a segunda opção, os personagens ganharão bônus de 10 pontos de Brave. Os inimigos são relativamente fracos, e bastam poucos golpes para acabar com eles.



### Batalha 3 - Sweegy Woods

Coloque em seu time um Wizard com a magia Ice. Ele será ótimo para atacar o Goblins. Tome cuidado com os Bombs, eles podem explodir e atingir

diversos alvos ao mesmo tempo. Fique longe do pântano e ataque primeiramente o Black Goblin e, depois, o Red Panther.

### Batalha 4 - Slums In Dorter



Deixe Delita e Albus subirem no telhado para eliminar o arqueiro. Elimine os Wizards e concentre-se no Knight. Use um Chemist para usar Potion e Phoenix Down, no caso de qualquer eventualidade. Por último, cuide dos Archers restantes.

### Batalha 5 - Zeklaus Desert



Coloque Ramza e um Chemist no primeiro esquadrão. Eles vão ajudar Delita. No segundo esquadrão, coloque um Wizard para atacar em conjunto com Albus. Todos os inimigos estarão dentro da casa e são Knights, Monks e Archers. Os arqueiros vão atacar por cima das paredes, e os

outros vão tentar sair de dentro do prédio. Por isso, coloque alguns soldados perto da porta para prendê-los. Assim, estes adversários serão presas fáceis contra o seu Wizard. Quando a poeira abaixar, invada com o resto de seus soldados e termine o trabalho. Volte para o Igros Castle e fale com Dycedarg.

### Batalha 6 - Thieves Fort

O objetivo é derrotar Miluda. Coloque um personagem capaz de atacar a distância para acabar com as noviças. Com as duas fora de combate, concentre-se em atacar Miluda para finalizar a batalha sem precisar matar todos adversários. Volte para Igros Castle.

### Batalha 7 - Lenalia Plateau

Você enfrentará Miluda novamente. Seu objetivo é derrotá-la. Mantenha seus soldados distantes uns dos outros para evitar as magias e espere que as forças inimigas avancem. Mate os magos e depois concentre seus ataques no chefe.

### Batalha 8 - Windmill Shed

Aqui você deve derrotar Wiegaf. Concentre todos os seus ataques nele. Quando o HP dele cair para menos de 35, ele fugirá da batalha. Se possível, use Weapon Break ou Steal Sword para deixá-lo sem espada e, conseqüentemente, sem suas habilidades.

### Batalha 9 - Fort Zeakden



Coloque Ramza e um Chemist no Squad 1, e um Wizard e qualquer outro personagem no Squad 2. Albus tem a habilidade Auto-Potion, além de uma besta que causa Darkness. Ele irá atacar primeiro Delita. Concentre os ataques de Ramza em Albus e mantenha o Chemist na retaguarda para recuperar a energia do herói. O Squad 2 começa do outro lado do campo de batalha. Dê a volta por trás do forte e use o Wizard para atacar Albus com magias. Após eliminar Albus, você termina o primeiro capítulo.

## Capítulo II THE MANIPULATOR & THE SUBSERVIENT

### Batalha 10 – Dorter Trade City



Concentre-se em proteger Gafgarion e Agrias, impedindo que eles morram. Agrias provavelmente irá causar Stop em diversos inimigos. Se isso acontecer, avance e acabe com o coitado indefeso.

### Batalha 11 – Araguay Woods

Se você escolher "1. We must leave now", o objetivo será eliminar todos os inimigos. Com isso, todos os personagens perdem 10 pontos de Brave. Se escolher "2. Is he strong in a fight?", a missão será salvar o chocobo.

Mate o Black Goblin. Ele está atrás do chocobo. Use personagens para que possam usar a magia Ice para acabar com os Goblins. Depois da batalha, retire todos os equipamentos de Gafgarion e mude o Job de Ramza para Chemist.

### Batalha 12 – Zirekile Falls



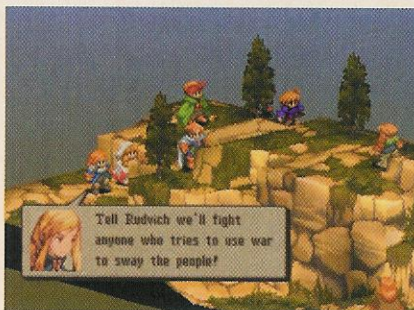
Gafgarion traiu seu grupo e agora você deverá lutar contra ele. Como o traidor está sem equipamentos, ele não será problema. Concentre seus ataques nos Knights, que podem quebrar suas armas e armaduras.

Delita irá atacar os soldados do outro lado da ponte e provavelmente terá alguns de seus equipamentos destruídos. Concentre-se em salvar Ovelia, e depois elimine os inimigos.

### Batalha 13 – Zaland Fort City

Escolha "We have to help him" para aumentar 10 pontos de Brave em todos os personagens. Mustadio ficará em cima do muro. Assim, ele fica livre para ser alvejado pelos arqueiros inimigos. Ajude-o usando um de seus soldados para recuperar a energia dele. Use personagens que possuam ataques de longa distância, como Archers, Monks ou Wizards. O restante da tropa entra com Agrias para acabar com todos.

### Batalha 14 – Bariaus Hill



Concentre seus ataques nos Summoners. Procure manter suas unidades espaçadas para que não sejam pegas pelo raio de ação das invocações. Faça com que Mustadio use suas habilidades Snipe para paralisar os oponentes. Avance para acabar com os monstros que ainda podem se mover.

### Batalha 15 – Zigolis Swamp

Evite pisar em partes alagadas para evitar que seus personagens fiquem envenenados. Muitos inimigos são mortos-vivos. Portanto, use magia de cura para atacá-los, ou Phoenix Down, que elimina estes inimigos instantaneamente. Você deverá eliminar todos os inimigos rapidamente, pois se o contador de um morto-vivo chegar a zero ele vai ressuscitar.

### Batalha 16 – Slums In Goug

Quando chegar à Goug Machine City, mude alguns de seus personagens para Chemist e compre Romanda Guns para eles. Isto será útil na próxima batalha. Quando tentar sair da cidade, uma batalha começará. Mustadio estará sem nenhum equipamento e provavelmente morrerá logo, porém não se preocupe em reanimá-lo. Use os Chemists para eliminar quaisquer inimigos que estejam ao alcance, e mantenha os soldados afastados para evitar as magias dos Summoners.

### Batalha 17 – Bariaus Valley



Coloque Mustadio e um personagem capaz de recuperar energia no primeiro esquadrão. No segundo, coloque duas unidades com boa movimentação para enfrentar um Wizard e um Archer. Mantenha distância e, com Mustadio, use Leg Aim para paralisar as unidades. Primeiro acabe com os magos e depois ataque os outros inimigos.

### Batalha 18 – Golgorand Execution Site

Concentre seus ataques em Gafgarion. Quebre ou roube a espada dele para evitar que ele use seus ataques especiais. Quando a energia do inimigo estiver quase acabando, ele fugirá. Em seguida, ataque os Time Mages e, ao mesmo tempo, mantenha os Knights longe. Após a luta, compre itens e equipamentos, pois as duas próximas batalhas acontecerão em seguida.

### Batalha 19 – At The Gate of Lionel Castle



A batalha é dividida em dois setores. Dentro do castelo, Ramza terá que enfrentar Gafgarion e, no lado de fora, o resto de seus soldados enfrentam outros inimigos. Certifique-se de que Ramza tenha a habilidade Weapon Break ou Weapon Steal. Desta forma, ele pode deixar Gafgarion sem arma e, consequentemente, sem usar suas habilidades. Acabe com o inimigo e depois pare no quadrado do lado esquerdo do portão para abri-lo. Ⓛ



Ⓛ No lado de fora, você será atacado por todos os lados. Concentre seus ataques no Summoner e depois nos Knights.

## Batalha 20 – Inside of Lionel Castle

Coloque na batalha um Monk com a habilidade Stigma Magic, um Summoner e um Wizard com a magia Holy. Você enfrentará Queklain, o primeiro Zodiac Monster. Ele ataca com poderes que causam status negativos. Espace suas tropas, ataque com as magias poderosas do Summoner, e use o mago com magia Holy. Os outros soldados ficam com o cargo de manter Queklain ocupado.

## Capítulo III THE VALIANT

### Batalha 21 – Goland Coal City

Olan fica o tempo inteiro em cima do telhado, portanto trate de acabar com os inimigos rapidamente para que ele não morra. Olan é capaz de usar a magia Galaxy Stop, que pode paralisar todos os inimigos da tela. Use o maior número possível de personagens femininos. Assim, as Thiefs não conseguirão usar a habilidade Charm contra suas unidades.

Acabe com os Chemists e, em seguida, com as Thiefs, lembre-se de manter Olan vivo.

### Batalha 22 – Back Gate of Lesalia Castle



Equipe alguns soldados com pistolas para que eles possam atacar Zalmo a distância. Assim que ele ficar em estado crítico, a batalha terminará. Concentre todos os seus ataques nele e não se preocupe muito com o resto dos inimigos. Zalmo é capaz de usar White Magic e tem a habilidade Move Hp Up, o que torna a tarefa mais difícil. Depois da batalha, Alma entra para o seu grupo, retire todos os equipamentos da garota e

prepare-se para enfrentar três batalhas seguidas.

### Batalha 23 – Underground Book Storage Second Floor

Nesta batalha, aparecem os

primeiros inimigos Lancer. Tome cuidado, pois eles podem atacar de muito longe. Se um deles pular sobre seus soldados, tente sair do local onde ele irá cair para evitar o dano. Desça os degraus e acabe com o Chemist. Use os ataques de Agrias nos Lancers e, por fim, ataque os Time Mage com o restante de seu grupo.

### Batalha 24 – Underground Book Storage Third Floor

O mapa parece um labirinto, o que torna difícil chegar a Izlude. Traga soldados que possuam valores altos de Jump para poder passar por cima das paredes do labirinto. Ataque o Summoner primeiro e, depois, o Archer. Depois que estas unidades estiverem eliminadas, concentre seus ataques em Izlude sem se preocupar com ataques a distância.

### Batalha 25 – Underground Book Storage First Floor

Escolha soldados velozes para atacar Wieggraf rapidamente, evitando que ele utilize suas habilidades. Não use magos, pois o adversário é bem resistente contra magias. Procure não agrupar seus personagens para evitar que todos sejam atingidos pelos golpes de Wieggraf. Assim que deixá-lo em estado crítico, a batalha termina.

### Batalha 26 – Grog Hill

Tente usar soldados com ataques de longa distância neste embate. Ataque o Thief antes que ele tenha a chance de roubar seus equipamentos. Em seguida, ataque os Chemists para que eles não recuperem as energias de seus inimigos.

### Batalha 27 – Yardow Fort City

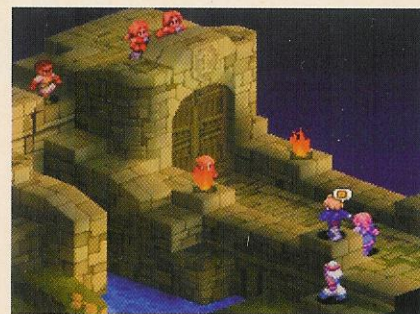


Use personagens com nível alto de Jump. Concentre os ataques nos Summoners e depois nos Ninjas. Mantenha Rafa com a energia sempre cheia para evitar que ela morra.

### Batalha 28 – Yuguo Woods

Todos os inimigos são mortos-vivos. Portanto, use a habilidade Seal Evil de Mustadio nos zumbis. Um Calculator será bem útil, já que esta classe pode recuperar energia dos aliados, enquanto causa dano aos inimigos. Chemists podem arremessar Phoenix Down nos mortos-vivos, e acabar com eles instantaneamente.

### Batalha 29 – At the Gates of Riovanes Castle



Coloque Agrias e Ramza no primeiro esquadrão para que eles eliminem o guarda do portão.

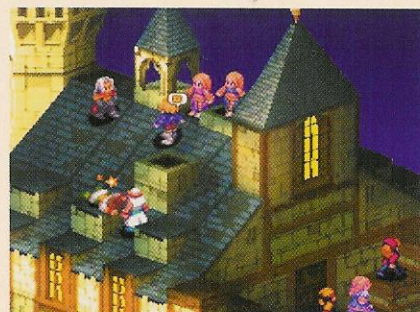
Feito isso, suba a escada para atacar os arqueiros. No segundo time, use Summoners e o personagem com pistolas para atacar os Knights que estão próximos ao fosso do castelo.

### Batalha 30 – Inside of Riovanes Castle

Antes de entrar nesta batalha, livre-se das Potions e fique apenas com as X-Potions. Coloque a habilidade Auto Potion em Ramza. Equipe-o com a Chameleon Robe e Feather Boots, para que ele fique imune aos ataques de Wieggraf, seu próximo inimigo. No início do combate, coloque em sua tropa pelo menos um Summoner. Na primeira parte do embate, você deverá enfrentar Wieggraf sozinho. Ataque o vilão com tudo que tiver e não se esqueça de recuperar a energia quando for necessário. Após derrotá-lo, ele se transformará e pedirá reforços. Neste instante, o restante de seus soldados aparecerá.

Concentre seus ataques em Velius, sem se preocupar com os capangas. Use a magia Lich e tome cuidado com as magias de Velius, pois possuem uma grande área de alcance. Basta eliminar o demônio para a batalha terminar.

### Batalha 31 – Roof of Riovanes Castle



Coloque um Ninja na frente da formação para atacar uma das assassinas logo de cara. Em seguida, concentre todos os outros ataques nela, pois quando ele ficar em estado crítico, todos os outros oponentes fugirão. Comparada com a batalha anterior, esta aqui é um passeio no parque.



# Capítulo IV SOMEBODY TO LOVE

## Batalha 32 – Doguola Pass



Coloque em seu time pelo menos um Summoner para atingir vários alvos ao mesmo tempo. Use a habilidade Lightning Stab de Agrias nos Wizards e mantenha os outros soldados atacando os últimos inimigos.

## Batalha 33 – Berbenia Free City

Prepare um bom Thief para esta batalha, ele será encarregado de roubar a espada e o Item de Meliadoul. Sem a espada, ela fica incapaz de utilizar sua habilidade Mighty Sword. Com o restante de seus soldados, alcance os inimigos e concentre seus ataques em Meliadoul. Traga também soldados capazes de recuperar energia, pois até alcançar os inimigos, você será atingido pelo Archer e pelos Summoners.

## Batalha 34 – Finath River

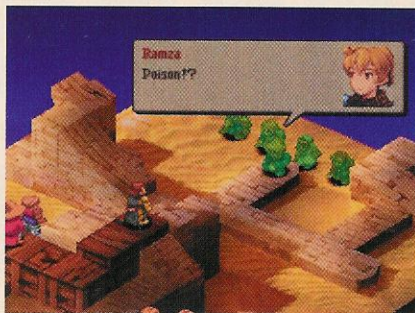


Concentre seus ataques nos chocobos vermelhos enquanto acerta os amarelos sempre que puder, pois eles podem recuperar as energias dos seus inimigos. Se der sorte, surgirá também um pequeno Urubo entre os chocobos. Tenha um Thief equipado com a habilidade Secret Hunt para pegar a pele do monstro.

## Batalha 35 – Church Outside the Town

Utilize personagens que podem atacar à distância. Use o ataque Lightning Stab de Agrias como ataque principal. Soldados capazes de usar pistolas também são bem-vindos. Concentre seus ataques em Zalmo para acabar com esta batalha rapidamente.

## Batalha 36 – Bed Desert



Coloque em seu time um Monk para que seja possível usar a habilidade Stigma Magic e, assim, curar seus soldados do envenenamento. Traga também um Thief e roube a arma de Balk. Desse modo, ele ficará indefeso. Depois, concentre seus ataques em Balk para acabar com ele rapidamente.

## Batalha 37a – South Wall of Bethla Garrison

Antes da batalha, você deve escolher se deseja se infiltrar pelo sul ou pelo norte. Se escolher sul, a batalha será mais fácil, pois os inimigos não contarão com nenhum mago. Use unidades velozes para enfrentar os Archers e os Ninjas inimigos. Agrias deve dar conta dos Knights a distância.

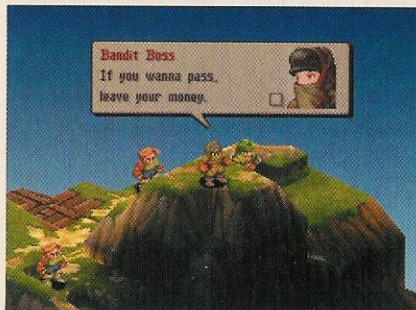
## Batalha 37b – North Wall of Bethla Garrison

Invadir pela frente é um pouco mais difícil do que pelo sul. Traga soldados com ataques a distância ou soldados capazes de pular mais alto, pois os inimigos começam em locais difíceis de ser alcançados. Concentre seus ataques primeiramente no Summoner e depois enfrente o restante dos inimigos.

## Batalha 38 – In Front Of Bethla Garrison Sluice

Seu objetivo é fazer com que Ramza acione as duas alavancas que controlam a represa. Você enfrentará Wizards, Knights e Archers. Acabe com os magos primeiro e vá subindo. Não se preocupe com os inimigos sobre as alavancas. Depois de acabar com todos, espere os corpos sobre as alavancas desaparecerem e, então, leve Ramza até elas.

## Batalha 39 – Germinas Peak



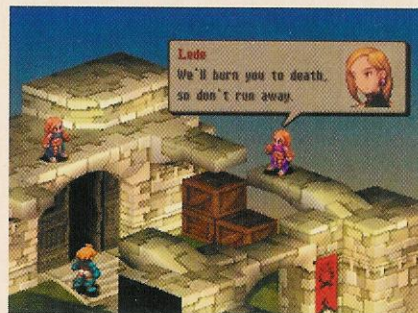
Traga um personagem com nível baixo de Brave e a habilidade Move-Find Item. Siga para o local onde está o Ninja para encontrar um Vanish Mantle. Coloque Orlandu em seu grupo e ele conseguirá dar conta, praticamente sozinho, de todos os inimigos.



## Batalha 40 – Poeskas Lake

Todos os inimigos nesta batalha são zumbis, portanto use as técnicas mostradas anteriormente em batalhas com zumbis para acabar com eles. Traga também um Thief para roubar as armas dos arqueiros.

## Batalha 41 – At The Gate of Limberry Castle



Mude a classe de Ramza para Squire antes de entrar nesta batalha. Desta forma, ele poderá aprender a magia Ultima. Equipe-o com um Jade Armlet e mantenha a distância das duas inimigas. Isto vai forçá-las a usar a magia em Ramza. Mantenha Ramza protegido da melhor forma possível. Depois que o herói aprender a habilidade, basta concentrar seus ataques em uma das gêmeas até deixá-la em estado crítico, isto faz com que a batalha se encerre, e você entrará no castelo.

## Batalha 42 – Inside of Limberry Castle

Nesta batalha, você pode aprender a magia Ultima, caso não tenha conseguido no encontro anterior. O objetivo aqui é roubar os equipamentos de Elmdor para adicionar ao seu arsenal. Equipe seus soldados com equipamentos que protejam contra a habilidade Blood Suck. Isso evitará que eles se transformem em vampiros. Traga um Thief e soldados capazes de diminuir o valor de Brave e Speed de Elmdor, assim fica mais fácil roubar seus equipamentos. Após roubar tudo, concentre seus ataques em Elmdor para acabar a batalha. Ⓛ

## Batalha 43 – Underground Cemetery of Limberry Castle

Traga pelo menos um Monk para combater os efeitos de status das magias do demônio Zalera.

Concentre seus ataques no demônio e deixe que Meliadoul cuide dos esqueletos que surgem na retaguarda. Mantenha seus soldados dispersos para que Zalera não atinja todos com a magia

Flare 2. Após destruí-lo, a batalha termina, e Meliadoul entra para o seu grupo.



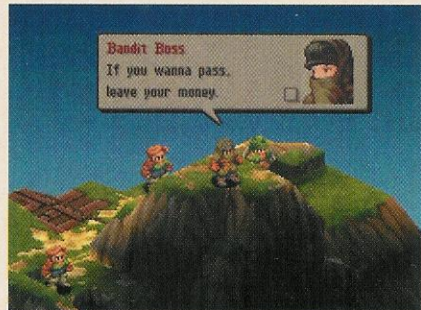
## Batalha 44 – Inside of Igros Castle

Traga personagens capazes de ataques a distância e com bons atributos de movimento. Meliadoul pode usar sua habilidade Hellcry Punch e destruir a espada de Dycedarg, deixando-o incapaz de usar seus ataques. Traga também Orlandu e Agrias para atacar os outros Knights e para eliminar Dycedarg. Quando o demônio Adramelk surgir, mantenha suas unidades espaçadas para que ele não use suas magias poderosas e atinja vários personagens ao mesmo tempo. Outra forma de evitar isso é utilizar a habilidade Silence de Beowulf. Com o demônio incapaz de usar magias, basta atingi-lo com tudo o que tiver e, assim, a batalha termina.

## Batalha 45 – St. Murond Temple

Coloque seus personagens mais poderosos no segundo esquadrão, e suba o telhado. Use personagens capazes de atacar a distância. Seu principal alvo é o Priest inimigo, pois ele é capaz de usar a habilidade Math para reanimar diversos inimigos de uma só vez.

## Batalha 46 – Hall of St. Murond Temple



O objetivo aqui é atacar Kletian, ele é o mais fraco dos três cavaleiros, e, ao deixá-lo em estado crítico, todos fogem. Tome cuidado com os outros inimigos, pois eles podem destruir os equipamentos de seus soldados. Traga Orlandu e Meliadoul para destruir suas espadas antes que eles possam usá-las contra você. Se você tiver o Worker 8 em seu exército,

traga-o para batalha, pois ele é imune aos ataques por não possuir nenhum equipamento.

## Batalha 47 – Chapel of St. Murond Temple



Equipe seus soldados com o item 108 Gems para evitar que eles sejam transformados em vampiros. Use a habilidade Hellcry Punch de Meliadoul para destruir a espada de Zalbag e, assim, torná-lo menos perigoso. Por fim, ignore os demônios e concentre os ataques em Zalbag até matá-lo para acabar com a batalha.

## Batalha 48 – Orbonne Monastery

Elimine o Monk para que ele não use a habilidade Chakra nos aliados, e você vencerá a batalha facilmente.

## Batalha 49 – Underground Book Storage 5th Floor

Meliadoul e Orlandu podem usar a habilidade Shellbust Stab para destruir a espada de Rofel. Isto o impossibilitará de destruir seus equipamentos. Agora, preocupe-se em atacar Rofel usando todas as suas unidades para acabar com a batalha antes que os Summoner e Mages possam usar as magias contra você. Se não conseguir, silêncio ou ataque qualquer um que estiver carregando magia.

## Batalha 50 – Murond Dead City



Coloque seus soldados mais fortes no primeiro esquadrão, incluindo Beowulf. Use a habilidade Silence para impedir que Kletian use magias. Em seguida, acabe rapidamente com os Samurais para evitar que eles usem a habilidade Kiyomori. Depois, concentre os ataques em Kletian para acabar com a batalha.

## Batalha 51 – Lost Sacred Precincts

Nesta batalha, há um grande precipício que separa os dois grupos. Para facilitar as coisas, tente equipar todas as suas unidades com a habilidade Teleport ou, se preferir, use unidades de ataque a distância. Worker 8 e Mustadio são uma boa pedida. Equipe suas unidades com Defense Armlets ou Thief Hats para evitar que Balk consiga usar suas habilidades Snipe em seus soldados. Se tiver a personagem Reis em seu grupo, coloque-a nesta batalha. Além de ser imune aos ataques dos dragões, ela é capaz de domá-los e fazer com que ataquem Balk.

## Batalha 52 – Graveyard of Airships



Hashmalum possui magias capazes de paralisar seus soldados ou de causar grande dano. Sua fraqueza está na demora para conjurar as magias. Coloque em seus soldados equipamentos que aumentam a velocidade. Mantenha suas unidades espaçadas, e use os seus personagens mais poderosos para sobreviver a esta batalha.

## Batalha 53 – Graveyard of Airships



Esta é a batalha final do game. Traga seus cavaleiros mais poderosos: Ramza, Orlandu, Beowulf e Agrias. Concentre seus ataques em Altima e, se os demônios se aproximarem, use a habilidade Lightning Stab de Orlandu e Agrias para acabar com eles. Com Beowulf, use a habilidade Don't Act para paralisar Altima e dar um fôlego para você. Neste momento, recupere a energia e o MP de Alma para que ela use sua mágica MBarrier em seus soldados. Quando Altima for derrotada, ela se transformará. Mantenha todos os personagens espaçados e ataque com tudo que tiver, principalmente com a habilidade Drain de Beowulf. Em pouco tempo, o inimigo cairá, e você poderá comemorar o término deste épico da Square. ☒



# Navegando com o PlayStation 2

Por Quem Woo Moo

Pegue a sua prancha preta e surfe nas ondas da internet

Você deve ter pensado que não há mais o que falar sobre as virtudes online do PlayStation 2. Na verdade, ainda há muito a explorar sobre as capacidades do Adaptador de Rede. Mais que isso: muitos leitores nos enviam cartas todos os meses pedindo matérias que abordem assuntos diferentes. Um dos campeões de pedidos é justamente um tutorial de como navegar pela internet usando o PS2. Essa pauta estava sendo adiada há algum tempo, pois queríamos disponibilizar tudo de uma maneira fácil para você. Agora que surgiu a oportunidade, vamos começar.

## Preparando a viagem

Muita gente já nos perguntou se é possível navegar na internet usando o PS2. Se você acompanha o Correio Técnico, já deve saber que, usando um browser especial, isso é possível. O problema é que, como este é um projeto que continua em versão beta (versão de testes, com bugs e possíveis falhas), é muito difícil encontrá-lo para download. Pra facilitar a sua vida, mostraremos onde encontrar a imagem do CD. De quebra, ainda daremos o ABC de como utilizá-lo. A dificuldade da configuração pode variar dependendo da conexão de internet que você possui. Se você já joga online, seja conectando o PS2 diretamente ao modem banda larga ou compartilhando a internet com o micro, vai ser bem fácil navegar.

## Missão: navegar na internet com o PS2

**Nível de dificuldade:** fácil

**Material necessário:**

- PlayStation 2
- Network Adapter (só para o console normal, já que o modelo slim já possui um embutido)
- Memory Card
- Internet banda larga ou compartilhada
- CD do programa Central Station (também conhecido como Google Browser)

## Leitura recomendada

Caso seja marinheiro de primeira viagem, tenha em mãos as matérias sobre o mundo online que a SuperDicas PlayStation já publicou antes.

**SDP #08:** tutorial de conexão discada e de banda larga, detalhando o processo de instalação física, a configuração de rede, o compartilhamento com PC (ou não) e outros detalhes.

**SDP #13:** como montar uma rede local, as famosas LANs, com diagramas de várias disposições possíveis.

**SDP #22:** como conectar seu PS2 a uma rede wireless para deixá-lo online e sem fios.

## Primeiro passo: o browser

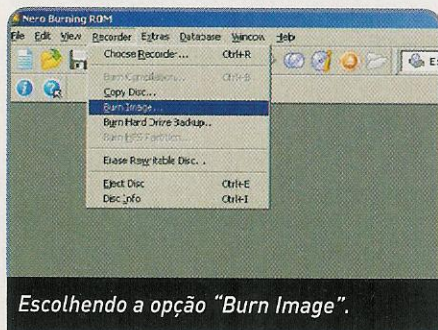
Para conseguir o browser (navegador de páginas da internet), você vai precisar dos seguintes elementos:

- Computador com gravador de CD
- Arquivo ISO chamado "browser.rar"
- Software WinRAR
- Software Nero Burning Rom
- CD virgem

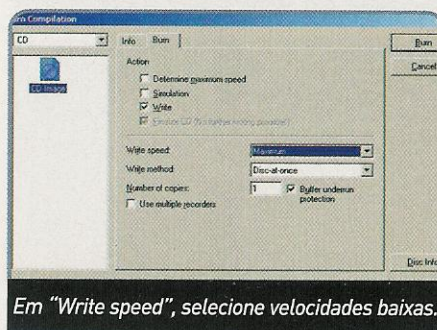
Você pode encontrar o primeiro item no endereço <http://www.vhoip.com.br>, na seção "Downloads". Escolha o arquivo "Browser". Dessa maneira, você vai baixar o arquivo browser.rar para a sua máquina, que é uma ISO (uma "fotografia" do CD, com o conteúdo exato de um CD original) compactada do programa.

Você precisará utilizar o programa WinRAR para descompactá-lo em uma pasta do disco rígido do seu PC. O WinRAR pode ser facilmente encontrado em sites de downloads, como o <http://www.superdownloads.com.br>, ou no próprio site oficial: <http://www.rarlab.com>.

Após a descompactação, você terá um arquivo chamado "browser.nrg". A extensão ".nrg" indica que a ISO foi gerada a partir do Nero Burning Rom, um software de gravação de CD/DVD bem popular, também encontrado facilmente em sites de downloads ou no site oficial: <http://www.nero.com>.



Escolhendo a opção "Burn Image".



Em "Write speed", selecione velocidades baixas.

O browser para PlayStation 2 ainda é precário. Faltam diversos detalhes para tornar a navegação agradável, mas vale para quem não tem computador em casa.

## Ⓢ Segundo passo: queimando o CD

Com todos os programas e arquivos em mãos, abra o Nero Burning Rom. Quando inicializar, uma janela com opções aparecerá. Clique em "Cancel". No menu superior, clique em "Recorder" e escolha a opção "Burn Image". Neste ponto, o programa pedirá que um arquivo seja aberto. Indique o local onde você descompactou o arquivo "browser.nrg". Uma nova janela para a confirmação dos dados de gravação irá se abrir. Selecione a velocidade mais baixa possível para a gravação do CD (algo em torno de 4X ou 8X). Não grave em velocidades maiores. Muitos cânhões de PS2 não se dão bem com mídias gravadas acima de 16X.

## Terceiro passo: configurando o Central Station

Neste ponto, o PS2 já deve estar com seus pré-requisitos mínimos: o console, o NA, instalado e a conexão da internet funcionando. O modo de conexão do PS2 com a internet vai variar de acordo com o serviço que você tiver. Em alguns provedores, é possível conectar diretamente no modem, mas, com outros, só é possível com o compartilhamento da conexão com um PC ou roteadores. Com tudo conectado, rode o CD do browser como se fosse um jogo comum. Se tudo foi feito corretamente até aqui, o console começará a carregar, e poderemos começar a configurar o software. Para facilitar a sua vida, vamos comentar as telas do browser passo-a-passo:

1. Tela de carga: se você visualizar esta tela, significa que o CD foi gravado corretamente.
2. Advertência indicando que você precisa de 45 KB livres no Memory Card para gravar as configurações do programa. Se não tiver, trate de conseguir isso.
3. Assim que o browser carregar, ele testará a presença do NA ou da saída de rede do PS2. Se tudo der certo, a tela indicada será exibida.
4. Na tela seguinte, há somente um informativo das principais teclas que você precisará para manipular o software. Os direcionais navegam pelos menus. Em alguns menus, as teclas direcionais são utilizadas para mover o cursor pela tela.
5. Menu principal do Central Station. Antes de escolher a opção "Central Station", é bom configurar as opções de rede. Vá para "Get connected".
6. Aqui, outras opções vão aparecer. A primeira delas é "Installation Video", em que alguns vídeos explicariam a instalação do programa. O problema é que, nesta versão, eles foram deletados. Ignore.
7. Em "Setup", podemos fazer a configuração da

rede. Se você não tiver esta informação configurada no Memory Card, selecione esta opção para configurar a rede.

8. Aqui, você escolhe o país. Esta configuração verifica os serviços de provedores em cada país. Como o Brasil não está listado, escolha United Kingdom e pressione X.

9. Agora, é exibida uma lista de provedores locais.

Vá direto para Others (outros) e pressione X.

10. Nesta tela, é questionado se o seu provedor

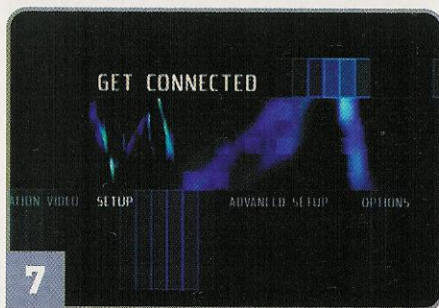
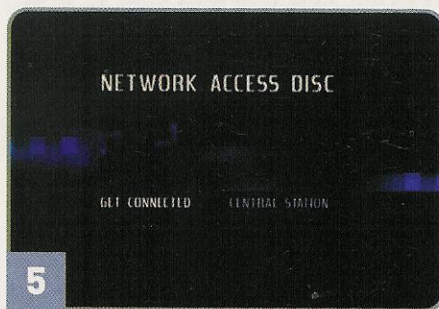
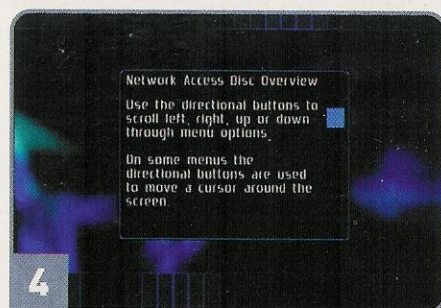
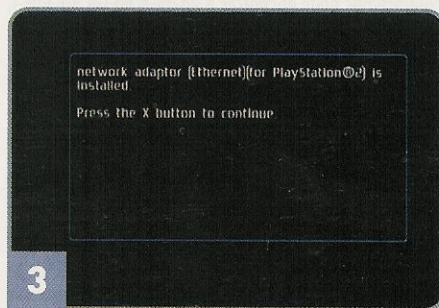
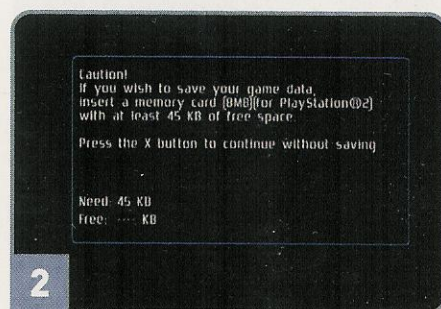
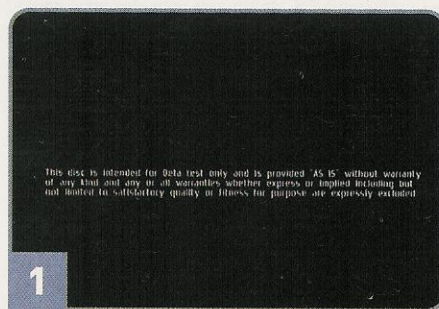
suporta o padrão PPPoE de autenticação, muito usado em conexões ADSL (como o Speedy da Telefônica). Se você selecionar "Yes", serão pedidos o login e a senha da conexão. Se você compartilha a internet com o micro ou possui um provedor que não precisa da autenticação, selecione "No" e pressione X.

11. Aqui, você informa se quer a configuração de TCP/IP automático ou manual. Selecione o método e siga os procedimentos a seguir.

## Configuração automática

12. Depois de configurar todas as configurações para o modo automático, o programa informará o seu MAC Address. Este é o endereço físico da placa de rede do PS2. Anote, pois ele pode ser útil em alguma hora.

13. Nesta tela, você será questionado se quer



gravar a configuração. Selecione "Yes" e prossiga.

**14.** Utilize as teclas direcionais e escolha um nome para a configuração. Quando finalizar, selecione "Ret" e pressione X. Pronto. Sua configuração já está gravada.

### Configuração manual

**15.** Nesta tela, será questionado se sua rede é compatível com DHCP, isto é, a distribuição automática de IP. Se você selecionar "Yes", a configuração será semelhante à do modo automático. Mas, se quisermos colocar um IP fixo, devemos selecionar a opção "No" e prosseguir.

**16.** Com as teclas direcionais, você pode configurar os parâmetros. Para Endereço IP, Máscara e Default Gateway, colocamos, respectivamente, 192.168.0.10, 255.255.255.0 e 192.168.0.1. Estes são valores padronizados tanto para o compartilhamento de internet quanto para o uso de outros programas que utilizam a rede no PS2.

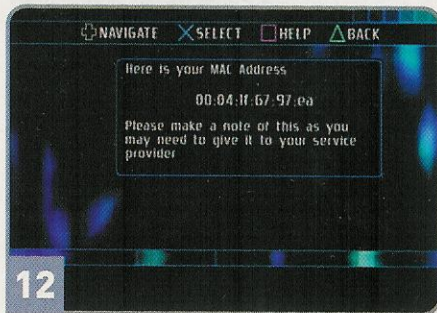
**17.** Aqui, é questionado se a configuração do DNS será automática ou não. Como estamos colocando um IP fixo, o ideal é configurarmos isso manualmente, também. Selecione "No" e prossiga.

**18.** Aqui, devemos configurar o IP do DNS, o servidor que resolve os nomes da internet. Geralmente, já é suficiente colocarmos o IP do PC ou roteador com que o PS2 está compartilhando a internet. Mas nada impede que você coloque o IP de DNS do seu provedor. Em nosso exemplo, colocamos 192.168.0.1, que é o PC compartilhador de conexão.

**19.** A tela do MAC Address você já conhece. Depois dela, você deverá gravar a configuração no Memory Card. Pronto. Já temos a configuração principal pronta.

### Configurações avançadas

**20.** De volta ao menu principal de "Get



Connected", temos também o "Advanced Setup". Selecione esta opção para verificar o que há para configurar aqui.

**21.** Dentro do menu "Advanced Setup", você encontrará outras opções. A primeira delas é "Edit Network Settings". Esta opção serve para alterar o IP do PS2 sem ter que configurar tudo novamente.

**22.** A segunda opção é o "Delete Network Settings". Ela serve para apagar o arquivo de configuração que está gravado no Memory Card.

**23.** A próxima opção é a "Network Diagnostic". Aqui, o programa faz uma série de testes para verificar se a conexão está ok. Pode ser interessante rodar esses testes depois que você gravar uma configuração no Memory Card.

**24.** A última opção é a "External Network Device Configuration". Nela, você pode definir o IP de um modem USB, por exemplo. Não é com todos os modems USB que isso funciona.

### Opções do sistema

**25.** De volta ao menu do "Get Connected", vamos para a última opção disponível. Selecione "Options" e prossiga.

**26.** Novas opções de configuração irão aparecer. A primeira é "Set Language". Essa versão do software só tem a opção do inglês.

**27.** "Screen Ratio": aqui, você pode configurar o padrão de sua televisão. 4:3 é normal, 16:9 é widescreen.

**28.** "Screen Adjust" é utilizado para centralizar a tela manualmente.

### Quarto passo: navegando na internet

**29.** Pronto. Agora que demos uma geral nas configurações, podemos voltar ao menu principal e escolher a opção "Central Station", que é o navegador propriamente dito. Selecione e pressione X.

**30.** Nesta tela, o programa pede um local para a gravação de configuração. Com a alavanca analógica esquerda, leve o cursor até o espaço em branco ao lado de Save e pressione X. Leve o cursor, então, para a parte superior da tela e pressione L1. Um teclado irá aparecer. Coloque o nome do save de configuração que você gravou e clique em "OK".

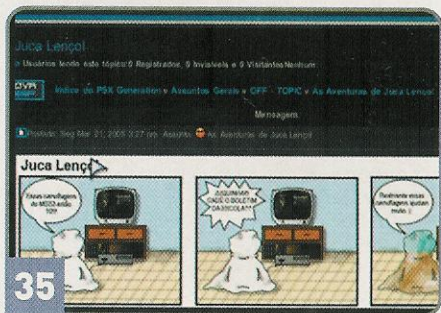
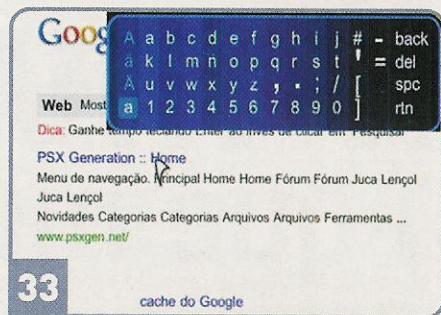
**31.** É normal o browser apresentar um erro de página não encontrada. Não se preocupe. Pressione Start ou R1. Com o Cursor, clique em Home.

**32.** Agora, podemos começar a navegar. Note que não há barra de endereço para inserir os links diretamente. A saída é colocar a URL na pesquisa do Google.

**33.** Posicione o cursor na parte superior da tela e pressione L1. Com o teclado virtual, insira a URL que você quer visitar. Clique em "Pesquisa Google".

**34.** Desse modo, o Google irá indicar, nos resultados da pesquisa, o link que você deseja. Clique no link e aguarde...

**35.** Voilà! O site abrirá, e você poderá começar a brincar. Com a alavanca analógica direita, você nave-



ga pela página. Com a esquerda, movimentamos o cursor. O X funciona como o botão esquerdo do mouse. A qualquer momento, você pode pressionar ■ no controle para visualizar o que cada botão pode fazer. É isso aí, divirta-se!

## Conclusão

Como você pode notar, a resolução para navegação com o PS2 não é muito grande. Isso é normal, já que a resolução da TV é muito menor que a de qualquer monitor VGA existente. Para ter uma idéia, a resolução do monitor começa em 640x480 pixels. Hoje em dia, é comum usarmos a configuração de 1024x768 pixels. Já a resolução da TV normalmente é de 320x200 pixels, ou 320x400 no modo entrelaçado. Também temos a limitação das saídas de vídeo disponíveis. Com o cabo de vídeo composto (coaxial amarelo), a resolução é de 320x200. Com o cabo S-Video, temos uma resolução máxima de 400 linhas. Com o vídeo componente no modo normal, chegamos a 480 linhas entrelaçadas. Somente com o modo progressive scan é que começamos a obter resoluções maiores. Seja como for, aproveite e navegue por todos os seus sites preferidos, como o <http://www.superdicasplaystation.com.br>. Nos vemos no Correio Técnico. ☺

# Firmware 2.00: O que muda no seu PSP?

Faça seu investimento render mais:  
atualize o seu PSP para a versão 2.00!

Por Orlando Ortiz

A Sony está disponibilizando uma nova atualização para o seu console portátil. Mas, desta vez, a companhia decidiu colocar o PSP de vez na internet. A principal atração é o web browser (navegador de internet), que permite acessar a grande rede mundial via Wi-Fi, utilizando qualquer hotspot ou roteador caseiro compatível com a tecnologia. Veja o que você deve fazer para deixar o seu aparelho pronto para navegar na rede mundial.



## Todos os passos da atualização

Este método de atualização é o mais simples e acessível para a maioria das pessoas. Para outros métodos, consulte a SDP#22.

**NOTA: Até o fechamento desta edição, a versão americana ainda não tinha sido lançada, porém o processo é o mesmo.**

### Material necessário:

- PSP (com cabo de alimentação e fonte)
- Memory Stick Duo (com, pelo menos, 16 MB livres)
- Computador com conexão à internet
- Um dos seguintes itens:
  - Um cabo USB do tipo Mini-B.
  - Um leitor/gravador de Memory Stick Duo.
  - Um slot de Memory Stick Duo no computador.

**1.** Baixe o arquivo de atualização do PSP no website oficial da Sony pelo

endereço da região do seu PSP.

•Para PSP americano:

[www.us.playstation.com/psp.aspx?id=softwareupdate](http://www.us.playstation.com/psp.aspx?id=softwareupdate). Mova a barra de rolagem para o final da página e localize o link "Update using a PC". Na próxima página, siga para o terceiro item e clique em "Click here to start download".

•Para PSP japonês:

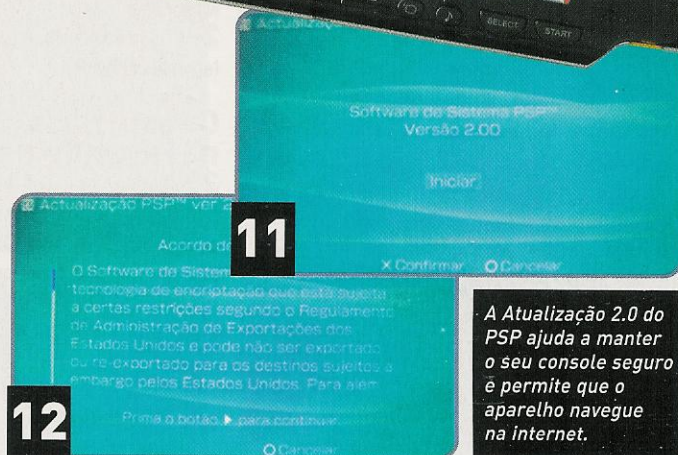
[www.playstation.jp/psp/update/ud\\_03.html](http://www.playstation.jp/psp/update/ud_03.html).

Localize o botão "Download" e clique nele para baixar o arquivo.

**2.** Conecte o PSP ao computador usando o cabo USB.

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

**4.** No Windows, aparecerá um balão na bandeja de ícones com o texto "Novo Dispositivo Encontrado". Depois de alguns instantes, outro balão aparecerá com a mensagem "PSP Device". O computador reconhecerá o Memory Stick Duo como um novo drive de disco removível (se você usar um gravador de



*A Atualização 2.0 do PSP ajuda a manter o seu console seguro e permite que o aparelho navegue na internet.*

Memory Stick ou um slot para o cartão direto no computador, ignore os passos 2, 3 e 4, pois o sistema reconhecerá automaticamente o conteúdo do Memory Stick Duo num drive removível).

**5.** Vá até a pasta em que você salvou o arquivo EBOOT.PBP, selecione-o e copie-o (Ctrl+C).

**6.** Clique duas vezes em "Meu computador", e localize o novo disco removível instalado. Dê um clique duplo nesta unidade para acessar o Memory Stick Duo.

**7.** Dê um clique duplo na pasta "PSP". Entre na pasta "GAME" e, finalmente,

entre na pasta "UPDATE" (se estas pastas não existirem, dê um clique direito, escolha "Novo/Nova pasta" e crie as pastas com estes nomes e estrutura).

**8.** Cole (Ctrl+V) o arquivo de atualização nesta pasta "UPDATE", e aguarde pela transferência do arquivo EBOOT.PBP.

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

## Novidades na versão 2.00

A versão 2.00 do firmware do PSP trouxe diversas novidades. Veja o que mudou no seu portátil:

### • Sistema

- Suporte de novo idioma para sistema: coreano.
- Função de determinar as cores de fundo na opção Temas.
- O novo sistema de segurança, WPA-PSK (TKIP), foi adicionado em Definições de Rede.
- Segurança revista em Modo de Infraestrutura.
- Novos atalhos foram adicionados ao Teclado Virtual.

### • Vídeo

- Foi adicionado o ícone Ir Para em UMD Vídeo.
- Função Repetição A-B.
- Modo de tela 4:3.
- Adicionado o decodificador para reprodução de vídeos no formato AVC.

### • Música

- Foi adicionado suporte para Memory Stick PRO Duo.
- Adicionados os decodificadores para os formatos MP4 (AAC) e WAV (LPCM).

### • Fotografia

- Foi adicionada a troca de imagem entre PSPs via Wi-Fi.
- Opção de colocar suas fotos do Memory Stick como Papel de Parede.
- Os formatos TIFF, PNG, GIF e BMP são reconhecidos pelo PSP.

### • Navegador de internet

- Agora é possível navegar na maioria das páginas da internet.

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

**10.** Verifique se a bateria está carregada, e conecte o cabo de alimentação à fonte externa de energia.

**11.** Vá para a categoria Game (Jogo) no menu XMB e, então, escolha a opção Memory Stick. Você verá o programa de atualização. Escolha-o para iniciar o processo de atualização.

**12.** Basta avançar para que o sistema conclua a atualização. Não retire o Memory Stick Duo nem desconecte o cabo de alimentação durante este processo. Para mais alternativas de atualização, consulte a SDP#22.

### Navegando pelas ondas do Wi-Fi

Agora, você poderá curtir seus sites favoritos em (praticamente) qualquer lugar! Utilizando um dos diversos hotspots espalhados pelo país (vide

*É nesta opção que você vai conseguir navegar na internet.*

SDP #22), você tem acesso ao conteúdo online na telinha do PSP. O navegador é bem completo (apesar de não contar com Macromedia Flash), suportando Javascript, certificados de segurança, configuração de Cache e Cookies, entre diversas outras coisas. É fácil acessar a web: após configurar seu PSP para acesso Wi-Fi Infraestrutura, o browser automaticamente busca um endereço IP válido, e se conecta à internet.

### As opções do browser

O navegador do PSP possui diversas características com as quais você pode estar familiarizado, como marcadores de páginas e histórico de navegação. Veja logo abaixo como usar cada função do browser:

**1.** Definições da Página Principal:



## Funcionalidade expandida

Agora, o sistema do PSP aceita novos tipos de arquivo que podem ser executados:

**1.** TIFF, GIF e BMP: o suporte para os três formatos expande as possibilidades de exibição no aparelho. Junto ao JPEG (.JPG), já suportado, você tem infindáveis opções para conversão de arquivos, todas aceitas em seu PSP.

**2.** MP4 AAC e WAVE: o formato WAVE (.wav) é conhecido por não utilizar compressão, além de ser extremamente maleável para o usuário. O MP4 AAC é um novo formato destinado ao uso em aplicações wireless, pois tem capacidade para compactar os dados de forma muito superior, mantendo a mesma qualidade de áudio encontrada em CDs de música.

**3.** Formato ATRAC3PLUS em Memory Stick Pro Duo: agora é possível utilizar arquivos no formato ATRAC em seu PSP. O formato foi difundido com os MDs da Sony, e traz alta qualidade com uma compressão mais eficiente que dos MP3s. É necessário a utilização do software SonicStage para a conversão.

**4.** MP4 AVC: o formato engloba diferentes tipos de "multimedia streams" de áudio e vídeo (como OGG, Matroska, Quicktime, Realmedia, MPEG, entre outras) em um só arquivo compactado, que permite até mesmo a produção de menus animados, e a seleção de trilha sonora e legendas. Pela flexibilidade e qualidade, foi adotado por grandes empresas (como Sony, Apple Computer e Envivio). É possível converter seus arquivos para este formato, utilizando o famoso Nero Recoder. Sua nova versão tem suporte a diversos codecs de áudio e vídeo, incluindo o MP4 AVC e suas variantes.

Vale lembrar que a Sony não recomenda a utilização do firmware japonês no aparelho americano (e vice-versa). Fizemos o teste em diversos PSPs; todos foram bem-sucedidos, e sem contra-indicações em seu uso. Ambas as versões vêm com uma trava para softwares caseiros, impedindo a utilização de emuladores, jogos e programas "de origem suspeita". Divirta-se! Internet portátil é com o PSP!

nesta opção, você pode configurar uma página para abrir sempre que for iniciado o browser. Para uma leitura mais rápida, é recomendado mantê-la em branco.

**2.** Ver as Definições: permite ajustar a apresentação de imagens, animação e JavaScript. Recomendamos mantê-las ativadas para uma melhor visualização das páginas.

**3.** Definições de Cookie: ajusta quais tipos de Cookie serão aceitos pelo browser, por razões de segurança.

**4.** Definições de Cache: como os arquivos de Cache são salvos no Memory Stick, você conta com a opção para limitar o tamanho entre 512 Kb e 2048 Kb.

**5.** Definições do Servidor Proxy: permite configurar as opções (endereço e porta) para utilizar um

proxy, que filtra os pedidos de conexão para páginas, e acelera o tempo de resposta delas.

### Assista a filmes... em qualquer lugar!

Agora, é possível transmitir fotos para seus colegas, via Wi-Fi, de um aparelho para outro. Isso é possível apenas no modo Ad Hoc, por razões de compatibilidade.

Quando você encontrar aquela foto (ou pose) de que mais gosta, adicione-a como papel de parede. A funcionalidade do aparelho se mantém intacta, além de contar com diferentes esquemas de cores (chamados temas) para decorar a telinha. Para os tecnófilos de plantão, é possível assistir a vídeos caseiros em formato de tela 4:3 (o PSP usa o formato 16:9). Após converter e transferir o vídeo para o Memory Stick, ficará fácil vê-lo sem distorções, com tarjas pretas nas laterais. ☒

# A longevidade dos jogos online

Por que as partidas em rede têm durado cada vez menos? **Parte 2**

Por André Luiz Varajão

**N**a SDP #22, começamos a falar sobre os motivos de as partidas em rede estarem durando cada vez menos. Existem alguns fatores que podem afastar ou simplesmente impedir que os jogadores cheguem à grande rede para participar da jogatina online. O tema é controverso, mas alguns pontos merecem ser mencionados:

- Falta de acesso à internet banda larga (broadband). Atualmente, muitos jogos exigem que essa seja a conexão presente no PlayStation 2 para as disputas online. Sabemos que, no Brasil, uma boa parcela já dispõe de acesso em banda larga, mas não a maioria.

- Falta de uma representação oficial no Brasil para o PlayStation 2. Com isso, as portas para o mercado alternativo se escancararam cada vez mais, oferecendo preços mais tentadores ao público que, muitas vezes, já gastou todas as economias na compra de um console novo. Assim, temos outro problema: os famosos jogos prensados. Normalmente vindos da Malásia e adjacências, eles não servem para jogar online devido à necessidade de uma ID válida para entrar nos servidores, passando pelo famoso DNAS (Dynamic Network Authentication System, a proteção online da Sony).

- Mesmo com o baixo custo de um

gravador de DVD e das mídias virgens, atualmente nem todos podem e querem investir neles – além da obrigatoriedade de possuir um computador. Além disso, é necessário o acesso às IDs do DNAS dos jogos originais, o que não é uma tarefa simples. Como vemos, são vários os fatores que acabam gerando, em última análise, um círculo vicioso. Essa situação tende a perdurar enquanto não tivermos jogos, consoles e equipamentos a preços acessíveis para que todos possam utilizar o conjunto de elementos certos para jogar em rede. Somente então, poderemos ter uma maior representatividade brasileira na comunidade online do PlayStation 2.

## Está rolando

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

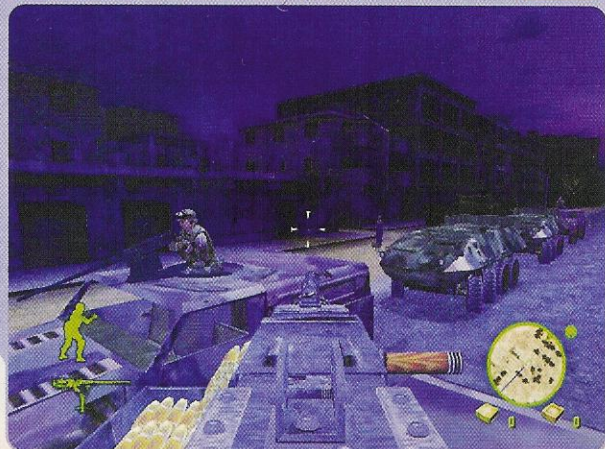
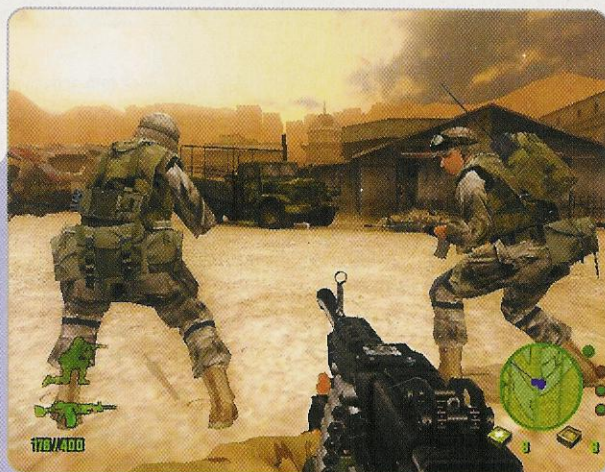
### Delta Force: Black Hawk Down

#### PLAYSTATION 2

Produção	Novalogic
Desenvolvimento	Rebellion
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	Até 32 (só online)

Tendo o fantasma da versão de PC que já está há alguns anos no mercado, BHD tem a missão de trazer para o PS2 o mesmo realismo e a mesma atmosfera já conhecidos deste game. Totalmente redesenhado para o PS2, utilizando a engine AZURA, o jogo ficou com gráficos excelentes e ótima movimentação.

Nessa versão, três armas extras são uma exclusividade para o PS2: os rifles G3 e G36, e um rifle para sniper. Recriando as batalhas de 1993 em Mogadishu (Somália), que já foram retratadas por Ridley Scott nas telas do cinema com o mesmo nome em 2001, BHD traz o combate nos becos, vielas e ruas sem poder descuidar dos telhados e janelas, onde os inimigos da milícia local, fortemente armados, podem surgir inesperadamente. São 16 missões no modo para um jogador, sendo que, ao longo de suas batalhas, o seu personagem desenvolve várias características, tais como precisão de tiro, maior movimentação, habilidades especiais de arrombamento, etc. No modo online, o combate pode ser de até 32 jogadores simultâneos, um número expressivo que poucos jogos atualmente suportam. Com todas essas características, BHD não pode faltar na sua coleção.



# Em breve na rede

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



## Battlefield 2: Modern Combat

Projetado para não ficar devendo nada para a versão dos PCs, Battlefield 2: Modern Combat traz para o PS2 uma das maiores e melhores simulações de combate. O modo online é de uma imersão total, deixando o jogador com a completa sensação de estar no campo de batalha. Vários veículos estão disponíveis e qualquer um dos três lados – EUA, China e Coalizão do Oriente Médio – pode ser escolhido para jogar. O jogo foi adiado para incluir o modo de campanha para um jogador e para o aprimoramento dos gráficos, removendo possíveis slowdowns. Promete ser um adversário à altura para o SOCOM III.

### PLAYSTATION 2

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Digital Illusions
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	Até 24 (online)
Expectativa	★★★
Lançamento	24 de outubro de 2005 (EUA)



## America's Army: Rise of a Soldier

A Ubisoft teve acesso exclusivo aos dados das Forças Armadas norte-americanas para criar o jogo que pode redefinir a realidade dos simuladores de combate. Tendo Battlefield 2 como concorrente direto, a Secret Level não poupou esforços para fazer o jogo de combate mais atualizado para os consoles, e inova trazendo o que eles chamam de "true-to-life" para o progresso do personagem no jogo. Totalmente modificável desde a criação do personagem até a escolha de como e quais campanhas seguir, Rise of a Soldier exigirá muitos reflexos, muita estratégia e, claro, trabalho em equipe.

### PLAYSTATION 2

Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Secret Level
Gênero	Tiro em 1ª pessoa
Conexão	Banda larga
Acessórios	—
Nº de jogadores	Até 16 (online)
Expectativa	★★
Lançamento	4 de outubro de 2005 (EUA)

## Lançamentos online de setembro

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	CONEXÃO	JOGADORES	DIA
Top Spin	2K Sports	Esporte	Banda larga	Até 2	01
Gretzky 2006	SCEA	Esporte	Banda larga	Até 2	06
Rainbow Six: Lockdown	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	Banda larga	Até 16	06
NHL 06	Electronic Arts	Esporte	Banda larga	Até 2	13
Burnout Revenge	Electronic Arts	Corrida	Banda larga	Até 6	13
S.L.A.I.	Konami	Ação	Banda larga	Até 8	20
Commandos Strike Force	Eidos	Ação	Banda larga	Até 8	26
NBA Live 06	Electronic Arts	Esporte	Banda larga	Até 2	26
FIFA Soccer 2006	Electronic Arts	Esporte	Banda larga	Até 4	26

## 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 os processos 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

- A temporada tem sido de muitos adiamentos. Darkwatch e 25 to Life, dentre outros, tiveram seus lançamentos protelados, talvez para fugir da sombra da E3, ou, simplesmente, para terminar os produtos.

- Além dos adiamentos, foi confirmado que Darkwatch – cujo lançamento passou das mãos da Sammy para a Capcom – perdeu seu suporte online. Multiplayer, agora, só para dois jogadores com tela dividida.

- A Ubisoft declarou que Far Cry Instincts, antes previsto para PlayStation 2 e Xbox, agora é exclusividade do console da Microsoft. Talvez tenha sido melhor, pois não agüentamos mais receber conversões medíocres dos games da empresa – Rainbow Six 3 e Ghost Recon 2 que o digam.

- No dia 1º de junho, as versões japonesa e europeia de Metal Gear Solid 3 ganharam, de uma só vez, dez novas camuflagens para baixar via rede: Anubis, Rock, Swamp, Night Desert, Watersnake, Chameleon, Barracuda, Flower, Festival e Dododo. Felizmente, a versão americana de Subsistence deverá trazer todas essas camuflagens que Snake Eater está perdendo nos EUA.

- A Sony japonesa anunciou que vai interromper o serviço online de seu game Minna no Golf Online (Hot Shots Golf Online, não lançado nos EUA) a partir de 31 de outubro de 2005. O game foi lançado em 12 de junho de 2003 e atingiu seu pico de usuários em maio de 2004, com mais de 120 jogadores se desafiando em rede simultaneamente.

- Cada vez menos, os jogos online têm suporte para o teclado no PS2. Somos quase sempre obrigados a entrar com os dados para login (que às vezes são intermináveis: e-mail, nome, senha, etc) em teclados virtuais, que não têm um padrão pré-estabelecido, dificultando ainda mais essa tarefa.

## CARTA DO MÊS

## DOS GAMES PARA A VIDA

Temos testemunhado recentemente nos noticiários da TV e nos jornais, inúmeros casos de gamers — como jogadores de RPG e outros gêneros diversos de jogos, que cometem crimes graves. Tenho 25 anos de idade e sou apaixonado por games, principalmente RPGs, e gostaria de relatar um pouco de como eles me auxiliam no trabalho e de como podem contribuir positivamente no desenvolvimento intelectual de um profissional. Trabalho na área de compras em uma metalúrgica, e utilizo algumas técnicas tiradas e adaptadas de RPG em minhas negociações, tais como: efetuar um planejamento e me preparar antes de cada negociação (ninguém é louco de enfrentar um chefe como um Omega Weapon sem se preparar antes), avaliar as condições de mercado antes de negociar (eu chamo de reconhecimento de campo de batalha, ou "field scan"), ou avaliar o perfil do vendedor para obter o melhor resultado possível (algo bem parecido com a habilidade Scan da série Final Fantasy). Estou implantando uma sistemática de avaliação bem legal com minha equipe de fornecedores. Eles acumulam pontos de experiência a cada fornecimento bem-sucedido, e eu vou acompanhando o desenvolvimento por gráficos, que evoluem como se fossem personagens de jogos. Na minha opinião, devemos aproveitar o que há de bom naquilo que nos é apresentado. Acho que esse negócio de generalizar as coisas, como, por exemplo, "todo o jogador de RPG é um assassino em potencial" (ou de dizer que quem curte GTA pode vir a ser um ladrão de carros no futuro), é pura ignorância. Gostaria de parabenizar a iniciativa e a preocupação da revista e de alguns leitores em mostrar os lados positivo e negativo dos games, a fim de que as pessoas usem um pouquinho do seu senso crítico e deixem de lado o preconceito e o comodismo de fazer críticas exageradas.

Carlos Schoffen  
Araucária / PR

Existem milhões de jogadores de Winning Eleven e de outros games de futebol. Será que as pessoas que fazem comentários maldosos a respeito de quem joga games acreditam que todos os boleiros virtuais vão acabar virando Ronaldinhos e Robinhos? Como o Carlos disse em um trecho, existem indivíduos de cabeça fraca, e esses podem ser influenciados a fazer o mal através de qualquer coisa que seus cérebros perturbados processem como informação. A história recente conta com casos clássicos de assassinos que alegaram ter "ouvido a voz de Deus" antes de cometer suas atrocidades. Por conta disso, devemos retirar a Bíblia de circulação? Afinal, em livros como o Apocalipse, há tanta violência quanto em um game de Max Payne. Exemplos como esse da Carta do Mês deveriam ser conhecidos por todos aqueles que picham os jogos eletrônicos e que buscam neles um bode expiatório para problemas cuja fonte é mais simples do que se quer enxergar.

## SGP

Oi, queria falar que amo a revista de vocês! Acho que sou a única garota que joga PlayStation 2, já que nunca vejo cartas de meninas por aqui. Também, a maioria dos games é feita para os garotos, como, por exemplo, Playboy: The Mansion. Bem que poderia ter um jogo da G Magazine, né?

Daphne Ferrari  
Via e-mail

Sai pra lá, jacaré! O Vampeta, o Alexandre Frota e o bombeiro da Luma de Oliveira (ainda bem que eu esqueci o nome desse cara...) não cabem dentro do PS2 devido a seus... huh... dotes físicos. Nem que houvesse um HDD de 80 GB!

AS MENINAS DO DEAD  
OR ALIVE NÃO OLHAM  
MAIS PRA MIM

Eu tenho uma dúvida extremamente cruel: já li, em um manual de videogame, que jogar de óculos estraga a visão. Isso é verdade? Se tiver de usar óculos (e vou ter), não poderei jogar mais?

André Filippi Cardoso Farias  
Joinville / SC

Sinceramente, nunca ouvimos falar sobre isso, André. Alguns membros da redação usam óculos e não têm problemas na hora de jogar. Contudo, olhar fixamente para uma tela de TV durante muito tempo pode acarretar problemas para seus olhos. Por isso, faça pausas de 10 a 15 minutos a cada hora jogada.

## PROCESSANDO O FUTURO

O processador gráfico do PS2 possui memória de vídeo de 4MB com largura de banda de 48 GB/s. Já o poderoso PS3, com o seu RSX, possui 256 MB de GDDR3, rodando a 700MHz, mas com largura de banda de "apenas" 22,4GB/s. Seria este o segredo do PS2 e de seus jogos com gráficos maravilhosos? Por que um console de nova geração tem para a GPU uma largura de banda menor que a metade da do seu antecessor, o PS2?

George Bernardo  
São Paulo / SP

Você acertou em cheio o objetivo dessa memória de vídeo ultra-rápida do PS2. Os 4 MB de DRAM embutida no Graphics Synthesizer permitem uma largura de banda impressionante, justamente para compensar sua falta de multitexturas. Ou seja, o console tem que aplicar texturas sobrepostas

uma a uma, enquanto o Xbox faz quatro por vez, e o GameCube consegue o dobro. A pequena quantidade de memória de vídeo no PS2 se deve ao fato de que a maioria dos jogos é renderizada para uma resolução de 640 x 480 pixels (mas GT4 fez o milagre de rodar em 1080i, que equivale a 1920 x 1080 pixels!). O PS3 não adota eDRAM por ser uma memória que ocupa bastante espaço no chip, mesmo sendo limitada a um tamanho reduzido (como uma memória cache). Fora isso, outros recursos dos processadores mais modernos são ainda mais importantes que a largura de banda da memória - a RSX, por exemplo, tem 24 pipelines de pixel, contra 16 no Graphics Synthesizer do PS2. Entretanto, uma solução como essa poderia dar alguns recursos interessantes ao PS3. O Xbox 360, por exemplo, adota 10 MB de eDRAM no seu processador gráfico Xenos, o que garante Full Scene Anti-Aliasing para qualquer resolução sem compromissos de desempenho. Mas isso é problema para os engenheiros da Sony e não para nós, gamers, que jogaremos títulos excelentes na próxima geração. Se você acha que os jogos do PS2 têm gráficos maravilhosos, espere até a chegada do PS3! Vai quebrar tudo!



## VER PARA CRER

Quero dizer que a revista é ótima, a melhor do Brasil! Mas ocorreram alguns erros graves na edição 23, começando pela capa, que voltou ao título antigo. A revista chegou às bancas depois da data marcada na edição 22, e, na matéria "Especial E3", vocês não mencionaram o novo Need for Speed que saiu na edição anterior. Além disso, na EGM #40, vocês já sabiam o nome do herói de Onimusha: Dawn of Dreams, é, na SDP, não. Por quê? Na sessão Arena, é impossível que alguém zere Metal Gear Solid 3 em menos de duas horas sem o uso de códigos! Vocês disseram que a legitimidade dos recordes seria avaliada, hein? Parabéns, tanto por tirarem o papel de jornal da revista e colocarem um de qualidade, quanto por diminuírem a seção de dicas, que é inútil, pois sou um excelente jogador.

Renato Augusto  
Via e-mail

A única diferença em nosso logotipo é a

palavra "Nova", que resolvemos tirar depois de três edições. A data de chegada em banca varia um pouco de região para região, mas, no geral, e salvo algumas exceções, a revista está disponível naquele dia. Na matéria especial da E3, não havia espaço para falar de todos os games, mas é lógico que eles serão mostrados por nós em algum momento. Na SDP #23, já sabemos o nome do personagem principal do novo Onimusha. Não sabemos na #22, e você precisa sempre lembrar que as revistas da Conrad são lançadas em dias diferentes. Você não acredita nos recordes da Arena? Então dê uma olhadinha em <http://homepage3.nifty.com/shin3/mgs3/mgs3.htm> e veja por si mesmo! Nunca é tarde para aprender uma liçãozinha ou outra em MGS...

APRENDIZADO  
ELETRÔNICO

Estava lendo a carta do mês da edição anterior e parei para pensar se revistas de games realmente servem "só" para games. Sempre que amigos, ou até mesmo familiares, falavam que era desperdício de dinheiro. Hoje, vejo que não é bem por aí. Primeiro, porque é informação sobre algo que me interessa, assim como alguém que lê um jornal, um livro, etc. Segundo, porque, de tanto ler revistas de games (devo ter umas 300, já!) eu desenvolvi o meu inglês e a minha dicção, e as pessoas que me elogiam por saber conduzir bem um seminário de faculdade ou por falar bem em público são, em partes, as mesmas que me criticavam por ler sobre games. Eu não ligo muito quando alguém me critica por gastar meu dinheiro com games simplesmente porque essas pessoas não sabem o bem que eles podem fazer. Então, os games estão muito além de simples diversão, e, enquanto eu puder aprender com games, não vou largá-los!

Ronaldo Viana  
Via e-mail

A vida é um eterno aprendizado, como diria o poeta sem criatividade. Apesar de clichê, a frase é verdadeira e prova que, até em atividades menos convencionais, é possível enriquecer o intelecto. Esperamos que você nunca largue os games, Ronaldo. E esperamos, principalmente, que não largue nunca a SDP! Você vai ficar cada vez mais ligeiro no pensamento lendo aquilo que escrevemos. Pode apostar!

## POBRE SÃO PAULO

Conheci a SDP na oitava edição e, logo depois, fiz minha assinatura. A revista é massa, mas vamos ao que interessa: por que São Paulo? Refiro-me ao fato de os ganhadores da promoção "Faça a sua SDP!" serem todos de SP. O restante do Brasil foi tão ruim assim? É um fato para analisar, porque eu nunca vi em promoções o resultado sair para um estado tipo Acre, Amazônia, Rondônia... aqui no Piauí, nem fregueses do Baú! Dá para decifrar esse enigma da humanidade?

Wellington Saraiva  
Via e-mail



Não há enigma nem mistério, Wellington. A verdade pura e simples é que a maioria de nossos leitores é de São Paulo, então é lógico que (exemplo) em um saco com 100 cartas, é mais fácil tirar uma que seja originária do mesmo lugar das outras 69. As 30 restantes têm uma chance proporcional a isso. Gostaríamos de ser as "personalidades" mais conhecidas do Piauí, mas, para isso, dependemos da sua boa-vontade em nos apresentar para seus amigos e amigas.

## FAZENDO MÉDIA

Notei algo estranho em algumas notas dadas nos reviews. Pensava que as notas finais eram médias das notas particulares (gráficos, som, replay e jogabilidade), mas Yu Yu Hakusho Forever, por exemplo, teria então recebido nota final 7,0, em vez do 6,5 da revista. O mesmo aconteceu com Vampire: DarkStalkers Collection, que teria média 7,6, mas, na revista, aparece com nota 7,0. Quero saber se são erros nas notas ou se a nota final é definida de algum outro modo.

Fernando Saker  
Sorocaba / SP




Dmitri de  
DarkStalkers  
diz que sua  
nota não foi  
feita pela  
mídia.

Esse é um erro de interpretação de muitos leitores, e não ocorreria se eles lessem a "Filosofia de Avaliação" que se encontra na abertura da seção de Reviews. A nota final é totalmente independente das outras, e reflete aquilo que o analista pensa do produto como um todo. Acharmos que esta é a maneira mais justa de avaliar um game, mas damos também as notas separadas de cada quesito para não haver dúvidas quanto às qualidades e fraquezas dos títulos.

## FALE COM A SDP!

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

### REDAÇÃO

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

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

### PARA ANUNCIAR

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

### PROJETOS ESPECIAIS

A SDP é o canal direto de comunicação com os fãs do PlayStation no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail publicidade@conradeditora.com.br, ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

### SERVICO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

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

### NÚMEROS ANTERIORES

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

### ASSINATURAS

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

### OUTROS PRODUTOS

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

### ACESSE O SITE DA SDP

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

## HELP

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

### 24 HORAS NO AR

Olá, estou jogando Gran Turismo 4, e tenho uma dúvida: para completar as corridas de 24 horas, é preciso um dia inteiro? Existe alguma forma de gravar em algum momento da corrida? Por favor, me ajudem!

Rafael da Silva Almeida  
Via e-mail

Rafael, seu PS2 vai ficar muito tempo ligado mesmo. As provas de longa duração não possuem save point e devem ser feitas sem intervalos. Nas versões americana e europeia, existe uma maneira para você descansar: basta fazer um Pit Stop. Lá, você pode mudar para o B-Spec Mode. Assim, você poderá relaxar enquanto o jogo continua rolando.

### É LOGO ALI, SENHOR

Olá, estou jogando Devil May Cry 3, e gostaria de saber o seguinte: estou na quinta missão, no chefe Agni & Rudra, e fui derrotado quando o enfrentei pela primeira vez. Porém, quando recomecei a missão, voltei ao início do estágio. Existe alguma maneira de voltar na porta destes chefes sem ter que percorrer todo o estágio?

Vinicius Mucarbel  
Recife/PE

Vinicius, antes de todos os chefes, existe um save point, justamente para não fazer com que os jogadores voltem ao início do estágio. Neste ponto do jogo, siga até o local do mestre, mas não entre. Siga pela beirada, e você encontrará a estátua de save junto com os objetos que podem ser destruídos.

### FREIO DE MÃO PUXADO

Vocês teriam algum código ou algumas dicas para Driver 2? O que se deve fazer para passar da primeira missão?

Luiz Guilherme Ijuim Pini  
Via e-mail

Poxa, Luiz, travado logo na primeira missão? Tudo bem, nós vamos lhe ajudar: assim que você tiver o controle sobre o personagem, entre no carro e siga até seu parceiro, Jones. Ao encontrá-lo, vá para o ponto marcado no mapa. Você pode acompanhar a estratégia, na íntegra, na SDP#11.

### DÚVIDAS TEMPORAIS

Oi, galera da SDP, eu gostaria de algumas informações sobre o game Chrono Cross: 1) Como eu recruta Glenn? 2) Como eu faço para ver todos os finais?

Nirvana2005  
Via e-mail

Pesquisando nossos chakras, e alcançando a paz interior, descobrimos as respostas para as suas questões. 1) Depois de recrutar Macha e o seu barco em Another Termina, Glenn se juntará ao seu time. Você deverá escolher não resgatar Kid quando ela for envenenada, para ir a Termina com Macha. Ou então, empreste seu barco a Glenn. 2) O guia dos doze finais pode ser consultado na SDP #05.



## Sua revista continua na internet! [www.superdicasplaystation.com.br](http://www.superdicasplaystation.com.br)

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

### SENHA: OROCHI

Válida de 18/08/05 a 06/10/05

### CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

- INUYASHA: FEUDAL COMBAT (PS2): detonado completo.
- MAKAI KINGDOM (PS2): detonado completo.

No ar a partir de 18/08/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.

## 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.

### DÚVIDAS RECORRENTES

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

**SDP #05** – Identifique o modelo do seu PS2.

- SDP #06** – Descubra qual é o seu mod-chip.
- SDP #07** – Guia de mídias.
- SDP #08** – Como conectar seu PS2 à internet.
- SDP #09** – Review do HDD da Sony.
- SDP #10** – DNAs: os segredos da proteção online da Sony.
- SDP #11** – Conheça o HDLoader.
- SDP #12** – Tutorial de limpeza do PS2.

- SDP #13** – Como montar uma LAN de PS2.
- SDP #14** – Alinhamento de canhão do PS2.
- SDP #15** – Home Theater, parte 1.
- SDP #16** – Problemas do PStwo.
- SDP #17** – Home Theater, parte 2.
- SDP #18** – Home Theater, parte 3.
- SDP #19** – Análise do PStwo.
- SDP #20** – Como fazer backup do Memory Card.

- SDP #21** – Como consertar o DualShock.
- SDP #22** – Como montar uma rede Wi-Fi de PS2 e PSP.

**SDP #22** – Como atualizar o firmware do PSP. No site – Review e manual de operações dos mod-chips Magic 3.1, Magic V, Messiah 2, Thunder, DMS3 e Matrix Infinity. Lista de jogos online, e com suporte a LAN.

### BUMERANGUES CONFLITANTES

Estou com minha primeira dúvida sobre o PS3. É sobre a tecnologia Bluetooth 2.0 EDR, que vai permitir que os controles do PS3 operem sem fios. Mas eu me pergunto: em um local onde existem vários PS3 juntos (como uma locadora), não haverá uma interferência entre controles? Imagine: você está lá no último estágio, e só precisa pular para um outro local para chegar ao chefe e finalizar o game. Você corre para pegar impulso, será um salto difícil e, se você falhar, Game Over! O cara do lado curte um futebol e chuta com o botão quadrado, mas no seu jogo esse botão faz seu personagem andar mais lento. Você perde impulso e acaba caindo, tendo que começar tudo de novo. Seria chato! E daí, como fica? Como funciona essa tecnologia? Vai ocorrer interferência ou não?

**Paulo Cesar Jakimiu**  
União da Vitória / PR

As especificações no padrão 2.0 EDR do Bluetooth permitem transferências de três vezes mais dados que seu padrão anterior, e em múltiplos dispositivos. Isso quer dizer que é possível implementar um "identificador único" para cada acessório, seja ele joystick, pistola, câmera ou volante. Então, a ideia de ter uma LAN house cheia de PS3 sem que um interfira no outro é perfeitamente possível. Mas é claro que isso também depende de como o padrão será implementado nos consoles, e se o projeto prevê esse tipo de situação. Acho difícil que os engenheiros da Sony não tenham previsto isso. Portanto, eu diria que você tem 99,9% de chances de que nada parecido ocorra. Claro que, em tecnologia sempre há a lei de Murphy, que diz o seguinte: "Há 99,9% de chances de que os 0,01% de situações não previstas no projeto ocorram justamente com você".

### HDTV PARA GAMES

O PS3 vem aí em 2006, mas vamos precisar de uma TV ou monitor específico para aproveitar o máximo de sua qualidade gráfica. Qual critério usamos para escolher o melhor monitor ou TV para o PS3? Qual das duas opções é melhor? Qual cuidado devemos tomar para não comprar o equipamento errado? No mercado brasileiro, já existe alguma TV ou monitor que sirva para o PS3? Qual a resolução mais bonita para jogar PS3: 1080p ou 1080i?

**Marcelo P.**  
Via e-mail

Tai uma boa proposta de matéria: um review de televisores que tenham o recurso progressivo scan para a conexão dos futuros consoles, e a tão esperada TV digital que nunca sai no Brasil. Se o editor gostar da ideia, quem sabe? Mas, tentando resolver a sua dúvida, as resoluções da TV de alta definição hoje são as seguintes: 480p, 720p, 1080i e 1080p. O "p" é de progressivo e o "i" é de entrelaçado (interlaced). O progressivo forma cada quadro de uma vez só, enquanto o entrelaçado primeiro forma as linhas ímpares, depois as pares. Então, para o modo 1080i, apesar de possuir uma resolução maior que o 720p, a imagem mostrada pode sofrer cintilações dependendo do quadro, enquanto o 720p será sempre mais suave.

Hoje em dia, também há vários tipos de formatos para as TVs. De um modo geral, o que você vai encontrar são as TVs CRT (tubo), as TVs de projeção interna, e as Flats, que podem ser de plasma, LCD ou DLP, cada uma com suas vantagens (e preços).

Se você já está procurando uma TV dessas para esperar o PS3, deve buscar o logo "HDTV" e verificar se ela é compatível com as resoluções que citei. Muitas não são compatíveis com o modo 720p e, menos ainda, com o 1080p. Quanto aos modelos, vai depender muito do tamanho da tela que você está querendo. Por isso, não vai dar para indicar muita coisa nesse espaço. Que tal lançarmos a campanha "Review do QWM"? Envie todos e-mails aos fabricantes, para que eles me mandem as TVs para testar. Eu não iria ficar nem um pouco incomodado de chegar em casa um dia e ver a sala tomada de TVs para testes, principalmente aquelas de 60". Imagina?

### SAVES DE PS1 NO PS2

Sou advogado, casado, tenho uma filha, mas continuo maluco por games desde criança, e adoro Resident Evil. A minha dúvida é se existe algum Memory Card para PS2 que grave os saves dos jogos do PS1. Já tentei inserir os dois Memory Cards (originais) na entrada existente no console, e, jogando Resident Evil 2, o game não reconheceu nenhum dos dois MCs. Será que existe algum acessório no mercado paralelo? Sem Memory Card, fica praticamente impossível jogar games do antigo console no PS2.

tem um tal de "PIC". O que é PIC, e para quê serve? Será que o Neo Fix é uma boa proteção? Posso assistir a filmes de DVD no slim sem medo?

**Anônimo**  
Via e-mail

Um dos grandes problemas em comentar sobre as proteções do slim é que apareceram inúmeras placas com o mesmo nome, então fica difícil determinar se estarei falando da mesma plaquinha. Mas vou me referir à que mais saiu. Ela nada mais é do que o Matrix Fix com a solução dos diodos e do PIC juntos. Os diodos diminuem a tensão de trabalho da unidade óptica, enquanto o PIC é uma proteção mais pró-ativa, que desliga o console caso ele trave. No que se refere aos diodos, isso é uma proteção relativamente boa. Porém, o que pega nessas plaquinhas, é que muitas delas vieram sem programação nenhuma do PIC, o que significa que, se o console travar, pode ser que nada impeça que o canhão vá fritando aos poucos, mesmo com a proteção dos diodos. Algo que conta a seu favor é que os consoles 5A estão mais estáveis e não muito sujeitos a travamentos do mechacom.

Pode ver filmes sem medo, até porque é muito mais fácil visualizar um travamento em filmes do que em jogos. Se o canhão pára de ler em um filme, a reação do console é imediata, enquanto em um jogo isso pode demorar um pouco a ser percebido, uma vez que parte dele pode estar rodando da memória (como o WE). E, em caso de travamentos, desligue o PStwo pela tomada, por precaução. ☒

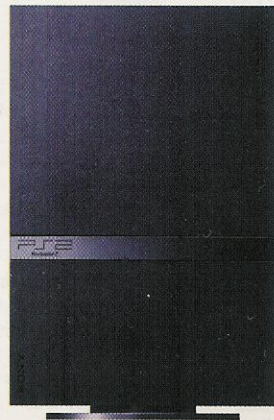


**Daniel Acquati**  
Via e-mail

Daniel, para gravar os jogos de PS1, você deve simplesmente utilizar o Memory Card de PS1 (o branquinho). Senão, o game não consegue reconhecer, mesmo. O sistema de acesso do Memory Card do PS2 é diferente, e, por isso, não funciona. No máximo, você pode transferir os saves do MC de PS1 para o MC de PS2 a título de backup, ok? Realmente, sem o Memory Card, vai ser difícil ver os quatro finais do Resident Evil 2.

### ÀS VOLTAS COM O SLIM, DE NOVO

Comprei um PS2 slim, apesar de já ter possuído um do modelo 50011. Mandei para um técnico, e ele condenou a placa-mãe do videogame, alegando que estava em curto... mas isso não vem ao caso agora. O modelo do slim é 70011, com o Date Code 5A, desbloqueado com Matrix com o firmware 1.5 e proteção Neo Fix 3, mas me disseram que essa proteção não pertence ao Matrix Team, e também não



# Desafio aos feras

Mostre sua habilidade e ganhe prêmios

**A**qui está a chance para 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 recebe um jogo original lacrado. Vale mandar quantos records você quiser, mas fique atento às regras. Conheça os desafios deste mês:

## DESAFIO PS1

### DANCE DANCE REVOLUTION KONAMIX

**TAREFA:** terminar a música End of Century (No. 9) com a maior pontuação possível, em qualquer dificuldade. É necessário escolher Game Mode, Single e Collection 1.

**TIRAR FOTO DE ONDE?** Da tela de resultados, logo após o término da música.

**DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS:** na SDP#27.

**PRAZO:** serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 06/09.

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



## DESAFIO PS2

### DDRMAX2 DANCE DANCE REVOLUTION

**TAREFA:** terminar a música Dream a Dream (Captain Jack) com a maior pontuação possível, em qualquer dificuldade. É necessário escolher Game Mode, Single e Light.

**TIRAR FOTO DE ONDE?** Da tela de resultados logo após o término da música.

**DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS:** na SDP#27.

**PRAZO:** serão aceitas apenas as cartas enviadas até o dia 06/09.

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



**Mande seus records para:**

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

### Vencedores do desafio da SDP #23

#### PSone

**Tony Hawk's Pro Skater 4**

**RESULTADO:** 4.658.768

Juvêncio Silva Alarcon Júnior  
Inhumas / GO

#### PlayStation 2

**Tony Hawk's Underground 2**

**RESULTADO:** 32.922.742

Wiliams Matheus  
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 Conrad Editora, de empresas coligadas ou de colaboradores de suas publicações, bem como de seus respectivos parentes;
3. Só valem fotos comuns (não digitais), enviadas por carta;
4. Atrás 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. Enviar uma fita de VHS 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 records será avaliada pela equipe da SDP, sem possibilidade de contestação;
10. As fotos dos records 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 Conrad 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.

### Para tirar fotos de um game

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

# PLAY DICAS

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 3346-6075 ou (11) 3346-6076

**APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS**

COMPRA VENDA TROCA FINANÇAS

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO

PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 12 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
 CONSERTO - DEBARRAMENTO - TRANSCODIFICAÇÃO

Maneiras: CDD, Fit, C-Memory Card, C-Launcher Pack

Controlador PS3 Original R\$ 83,00  
 Controlador PS3 Personalizado R\$ 109,90  
 PlayStation Slim R\$ 199,90  
 PlayStation 3 R\$ 330,00  
 Controlador PS2 Original R\$ 39,90  
 Controlador PS2 R\$ 99,90

ROCK LASER

(11) 69544332 (11) 6631.9979  
 Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

**TAURUS GAMES**

acesse o novo site

Faça suas compras on-line com mais facilidade e segurança

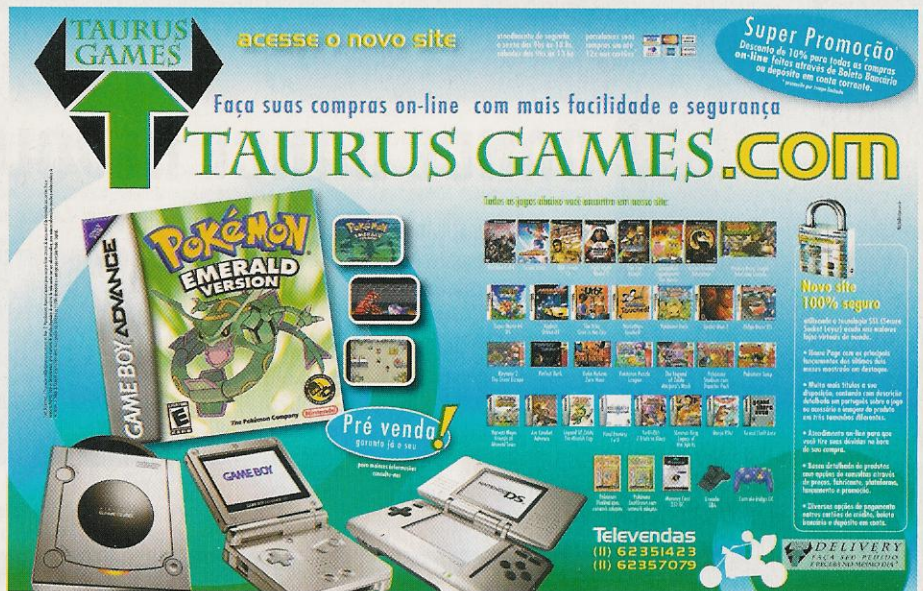
**TAURUS GAMES.COM**

Também em jogos online você encontra um mundo cheio!

Novo site 100% seguro

Televendas  
 (11) 62351423  
 (11) 62357079

DELIVERY



**INICIAL GAMES**

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

SHOPPING SOLAR CENTER  
 AV. CAMPOS SALES, 600 - LOJA - 22  
 (19) 3236-0179/32345389

www.inicialgames.com.br



**OLYMPIC ENTERTAINMENT**

Games, acessórios e aparelhos originais para reutilização



Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!!

**Fratello Games**

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA 12x  
 A MAIS DE 10 ANOS

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET

www.fratellogames.com.br



PlayStation 2  
 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!

Playstation 2 3x R\$ 250,00

Praca Embaixador Pedro de Toledo, nº 25 - Loja 01/02/03 - Centro - Santo André  
 Tel.: (11) 4990 2284 / (11) 4994 1508

Atuações em: Game Boy, Game Boy Advance, Nintendo DS, Xbox



# Disk Games

"Desde 1992"  
É Pura Diversão !!

**Garantimos o Melhor Preço!**

**Jogos Video Games Acessórios**

**Tudo em até 20x**

As Melhores Marcas pelo Menor Preço !!

TeleVendas: **(19) 3242-0541**

Visite Nosso Site: **www.diskgames.com.br**

Av. Alberto Sarmiento, 725 - Campinas / SP - CEP 13070-711

XBOX PSP PlayStation 2

# METRÓPOLE Games

OS GAMES MAIS IRABOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!

UMA EXPERIÊNCIA MULTIMIDIÁTICA DOS MELHORES ESTÁDIOS DE GAME CITY

30 DIAS DE ATENDIMENTO ESPECIALIZADO... ÚLTIMOS LANÇAMENTOS... GRANDE VARIEDADE DE PRODUTOS... QUALIDADE... GAMES CONSOLES ACESSÓRIOS... PAGAMENTO À VISTA... PAGAMENTO À CARTÃO... PAGAMENTO EM ATÉ 12 VEZAS

www.metrogamegames.com.br

Varejo Santa Mônica, 66, box 430 - 442  
Telefones: (11) 3309 0821 / 3309 2004

# MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

TeleVendas: (11) 3366-4176

100% Garantia NUNCA

CONTROLE ESPECIALIZADO

OS MELHORES DE PS2

OS MELHORES DE PSP

OS MELHORES DE XBOX

ENVIAMOS PARA TODA BRASILEIRA

## ANUNCIE AQUI

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

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

# Perfect Play Games

PSP XBOX Nintendo Game Boy Advance

# ELETRONIC GAMES

COMPRAR - VENDER - TROCAR - CONserto DE VIDEO GAMES

COMPRA - VENDA - TROCA - CONserto DE VIDEO GAMES

• Vendemos Via Sítio

• A SÓIA FUNÇÃO TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRALAMENTO E MANUTENÇÃO DE CÉRAMICA - OS MELHORES PREGOS DO MERCADO

**PROMOCÃO DO MÊS**

Mostrar Ps 2 R\$ 99,90

Mostrar XBOX R\$ 49,90

Mostrar Game Boy R\$ 29,90

**IMPERVÍVEL!!!**

SUPER PROMOÇÃO DE PS2 E MODEM NO CBL DO CBL COM BILHETE POR APENAS R\$ 360,00

Informática e Serviços Gerais

Trabalhamos com: SONY, LG, ASUS, HP, DELL, CANON, BROTHER, MOTOROLA, PORTÁVEIS E OUTROS

R. Santa Helena, 345 - Jd. Ayrer - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP  
Atendimento de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00h - Sáb das 08:30 às 17:00h

TeleFax: **(11) 3362-2306**

www.eletronicgames.com.br

# Diversão ao seu alcance é na SS GAMES

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

GameCube Xbox Nintendo DS GameBoy Advance SP

Playstation 2 PSP

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

www.ssgames.com.br

Vd. Sto. Efigênia, n. 70, a 50 m. do Metro São Bento  
Tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802  
3328 6803 / 3328 7679 / 3313 8419

# Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

**ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:**

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation.

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

Desenvolvemos todo o suporte online para PlayStation 2 e PSP em um site de alta qualidade, atualizado diariamente.

Assistência técnica especializada com equipamentos próprios para trabalho em placas SMD (PS2 e PSP).

Parcelamento em até 12 vezes com os melhores juros. Confira!

Exatamente para toda a Brasil.

**DICA DO MÊS: DESMONTANDO PARA PSP20**

Os sistemas vários disponíveis para o PSP2000, alguns bons e outros ruins (para não errar) há uma lista de desmontagem nesta seção, onde você encontrará instruções e dicas para desmontar o chip corretamente. Nenhum chip errado problema na fonte (problemas que não afetam) e problemas que afetam a vida útil do PSP2000. Se você quiser saber mais sobre o assunto, clique no link "Desmontando o PSP2000" e você encontrará mais informações sobre o assunto.

**CONHEÇA NOSSO SITE**

Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até **16x!**

**(19) 3236 6059**

www.gameone.com.br  
e@gameone.com.br  
Av. Barão de Itapetininga, 1142  
Campinas/SP - (19) 3236-6059

# SUPERDICAS

PlayStation 2

## TAIKO DRUM MASTER

### Novas Músicas

Para liberar novas músicas para batucar, é necessário conseguir alguns Gold Crowns (Coroas de Ouro). Cada música requer um número específico para ser liberada:



nova música: ←, →, ↑, ↓, ←, ←, →, →. Um brilho na tela confirmará o sucesso do código, que pode ser feito também com o tapete de dança.

### Todas as músicas

Para liberar todas as músicas, entre com o seguinte comando no menu principal: ↑, →, ↑, →, ←, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →.

### Seqüência final boa

No menu principal, pressione ↑, ↓, ↓, ↓, ←, →, ←, →. Um brilho confirmará o sucesso da dica, permitindo assistir ao final assim que você completar um round do game.

### Opções bônus

Complete o número indicado de músicas para abrir os seguintes extras:

- Disconnected – Hyper song: 10 músicas.
- Bounce Marathon: 20 músicas.
- Tell song: 30 músicas.
- Bumpy Modifier: 40 músicas.
- Anubis song: 50 músicas.
- Outer World Marathon: 60 músicas.
- Bubble Dancer song: 70 músicas.
- Beat Modifier: 80 músicas.
- Disconnected – Mobius song: 90 músicas.
- Liquid Moon song: 100 músicas.
- Don't Promise me – Happiness Comes mix: 110 músicas.
- Funk Factory song: 120 músicas.
- DJ Party song: 130 músicas.

- Tribal Style song: 140 músicas.
  - Infection song: 150 músicas.
  - The Legend Marathon: 160 músicas.
  - Pandemonium song: 170 músicas.
  - Incognito song: 180 músicas.
  - Xuxa song: 190 músicas.
  - Wake Up song: 200 músicas.
- Créditos alternativos**  
Complete a última música com um combo completo. Os créditos finais apresentarão entrevistas com o time de produção, além de testes realizados com o game.

Música do Ridge Racer: consiga 15 Gold Crowns.

Música Taiko March: consiga 05 Gold Crowns.

Música Don Rangers: consiga 10 Gold Crowns.

Música The Genji and The Heike Clans: consiga 20 Gold Crowns.

Jogue o modo Oni: para jogar o modo Oni, é preciso obter 26 Gold Crowns.

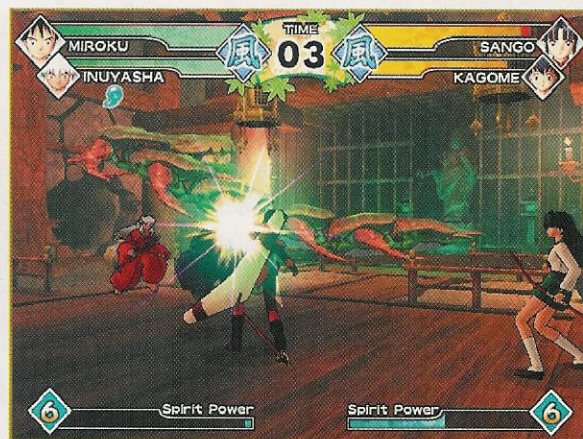


Use o controle normal: o game requer o uso do tambor Taiko, produzido pela Namco, para jogar. Entretanto, é possível utilizar um controle normal, sendo necessário aprender os comandos: o direcional digital é pressionado para as batidas da cor vermelha. O direcional junto aos botões X, □, ● ou ▲, para as batidas fortes (vermelhas) e L1, L2, R1 ou R2, para as batidas em azul.

## IN THE GROOVE

### Música Disconnected – Hyper song

Entre com a seguinte seqüência no menu principal para liberar a



## INUYASHA: FEUDAL COMBAT

### Lutadores extras

Vencendo o Story Mode com determinados personagens, você habilita novos jogadores para usar no game:

**Bankotsu:** termine o Story Mode com Miroku.

**Human Inuyasha:** termine o Story Mode com Shipo.

**Mad Inuyasha:** termine o Story Mode com Sesshomaru.

**Nakaru:** termine o Story Mode com Inuyasha.



## MAKAI KINGDOM

Siga as dicas a seguir para obter novos personagens no game:

**Alec:** derrote Salomé e o próprio Alec no capítulo 8-6.

**Asagi:** chegue ao nível 100, e consiga 100.000 mana. Selecione a opção "Challenge the Next Protagonist" no Zeta's Wish, e derrote Asagi.

**Babylon:** chegue ao nível 100, e consiga 9.000 mana. Selecione a opção "Fight Against Babylon" no Zeta's Wish e depois derrote Babylon.

**Castille:** chegue ao nível 100 e consiga 5.000 mana. Selecione a opção "Fight With the Hero" no Zeta's Wish e depois derrote Castille.

**Cider:** chegue ao nível 160, e consiga 7.000 mana. Selecione a opção "Fight Against Cider" no Zeta's Wish entre os capítulos 3 e 8. Depois, derrote Cider.

**Dark King:** chegue ao nível 120, e consiga 5.500 mana. Selecione a opção "Defeat Dark King" no Zeta's Wish durante o capítulo 6, jogando em seu terceiro Save, e derrote o Dark King.

**Etna:** chegue ao nível 80, e consiga 5.000 mana. Selecione a opção "See the Ending", no Zeta's Wish, e derrote Flonne, Etna e Lahari.

**Flonne:** chegue ao nível 70 e consiga 3.000 mana.

Selecione a opção "Fight Ally of Justice", no Zeta's Wish, e derrote Flonne, Etna e Lahari.

**Pram:** mate mais de 60 aliados antes do capítulo 9 e derrote Pram.

**Prinny:** chegue ao nível 10 e consiga 1.000 mana. Selecione a opção "Make a Prinny", no Zeta's Wish, e derrote um Prinny numa batalha normal.

**Robosuit:** chegue ao nível 200 e consiga 30.000 mana.

Selecione a opção "Want Strongest Robot", no Zeta's Wish, e depois derrote Robosuit.

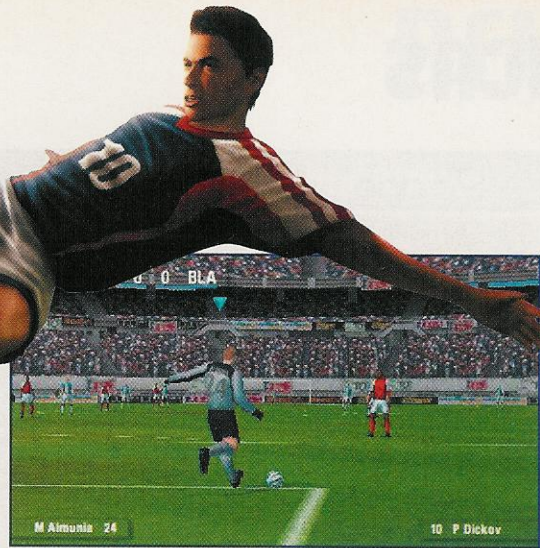


## WORLD TOUR SOCCER

**Pontos Fáceis:** quando estiver no Challenge Mode, siga em direção ao gol como se fosse marcar, mas, em vez disso, passe a bola. Esse movimento lhe dará entre 30 e 40 pontos para gastar no game. Repita a operação quantas vezes quiser.

## NFL STREET 2: UNLEASHED

**Códigos secretos**  
Os códigos devem ser digitados



na seção Cheats and Codes do menu de opções do game para desbloquear times, quadras e manhas. Algumas delas só poderão ser utilizadas nos modos Single Player e Quick Mode.

**Quadra da EA:** digite EAField.  
**Time da Reebok:** digite Reebok.  
**Time AFC North All Stars:** digite NAOFRCTH.  
**Time AFC East All Stars:** digite EAASFCT.

**Time AFC South All Stars:** digite SAOFUCTH.

**Time AFC West All Stars:** digite WAEFCT.

**Time NFC East All Stars:** digite NNOFRCTH.

**Time NFC North All Stars:** digite NNAS66784.

**Time NFC South All Stars:** digite SNOFUCTH.

**Time NFC West All Stars:** digite ENASFCT.

**Pegar as bolas facilmente:** digite MagnetHands.

**Jogadores Gigantes:** digite BIGSmash.

**Bola Grudenta:** digite GlueHands.

**Bola Escorregadia:** digite GreasedPig.

**Turbo Infinito:** digite NozBoost.

**Derrubada Máxima:** digite BlastTackle.

**Velocidade Máxima:** digite GottaBDShoes.

**Jogadores Anões:** digite Shrunken.

**Todos os Chains:** digite Trick3dOut.

**Modo Formiga:** digite RuinedPicnic.

**10x Gamebreaker:** digite XxGBCraZ.

**1x Gamebreaker:** digite llxGBCraZ. ☺



O MAIOR EVENTO DE GAMES DO SUL DO PAÍS!

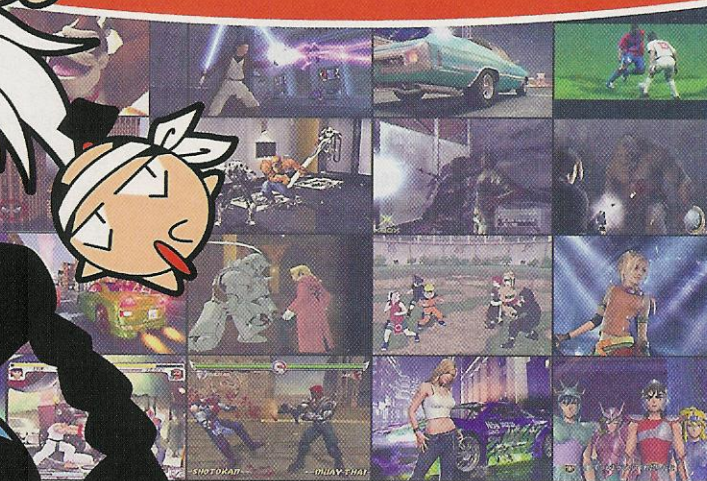
READY?  
GO!!!

17 e 18  
de Setembro

das 12:00 às 21:00

Beiramar Shopping / Florianópolis

Game  
Festival



Realização:



Patrocínio:



© CONRAD EDITORA

FLIPERAMAS

X-BOX

PLAYSTATION 2

GAME CUBE

CLÁSSICOS

MÁQUINAS DE DANÇA

TOURO MECÂNICO

CONCURSO COSPLAY

SHOWS AO VIVO

MUITO ANIMÊ

PALESTRAS

ANIMEKÊ

ESTANDES

E MUITO MAIS!

GAMES

ANIMÊS

WWW.GAMEFESTIVAL.COM.BR

- ▶ **Pés Pesados:** digite CementShoes.
- Bola Grande:** digite BIGPig.
- Sem Quedas:** digite NoChains.
- Jogadores de tamanho aleatório:** digite SighsMatters.
- Sem texturas:** digite BloominGroup.
- Jogue como o Time Xzibit:** digite TeamXzibit.
- Quadra Gridiron:** digite RIDIRONPRK.
- Quadra Gridiron e o Time Lenda:** digite Teamstr2mkryz.

## NBA STREET SHOWDOWN

### Ganhe troféus

Complete as seguintes tarefas para abrir os primeiros três troféus na seção Reward. Um quarto troféu é aberto depois de conseguir os três primeiros.

**Troféu 1:** vença o modo King of the Court.

**Troféu 2:** vença 30 jogos no Quick Play.

**Troféu 3:** vença o nível 17 do minigame Arcade Shootout e o nível 13 do Shoot Block.

### Lendas da rua

Todos os jogadores considerados lendas que você encontra pela frente no modo King of the Court têm estatísticas perfeitas. A seguir, a lista dos melhores de cada estatística:

#### Prodigy:

- enterradas**
- Jogador Dime:** roubadas
- Jogador Stretch:** enterradas
- Jogador Phat:** força
- Jogador Takashi:** bloqueios
- Jogador Bobbito Garcia:** enterradas
- Jogador Bonafide:** rebotes
- Jogador Rock:** bloqueios
- Jogador Biggie Littles:** dribles

## PSone

### THE KING OF FIGHTERS 99

#### Lute com Krizalid



Complete o modo Team Play uma vez e assista ao final. Depois, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o box random (que tem um ponto de interrogação), segure **Start** e pressione **○**, **✕**, **▲** e **■**.

#### Modo Survival ilimitado

Para abrir o modo survival ilimitado, coloque o cursor sobre o modo survival, segure **▲** e **Start** e pressione **○**.



#### Ordem dos lutadores

Para ver a ordem dos lutadores que você escolheu, segure **Start** no momento da escolha de seus personagens. Em vez do ponto de interrogação, você verá o desenho do lutador.

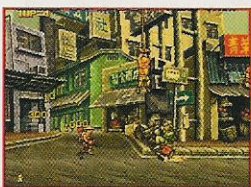
### METAL SLUG X

#### Modo de conversa

Selecione a opção Combat School. No momento em que o jogo começar a carregar, pressione **Start** rapidamente. O instrutor lhe perguntará se você quer conversar com ele.

#### Seleção de missões

Para liberar o Another Mission Mode e habilitar a seleção de missões, basta terminar o game uma vez no modo Arcade Mission Mode.



### MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Para habilitar alguns truques, entre com os seguintes códigos no Options menu, utilizando a opção Password:

**RICOCHET:** balas que ricocheteiam.

**MOHDESSINS:** imagens cartunizadas do game.

**QWIECRANS:** imagem da Dreamworks.

**PUISSANCE:** invencibilidade.

**LATIREUSE:** 1 tiro mata qualquer inimigo.

**BALLESVITE:** quadruplica a taxa de tiros.

**MOHEQUIPE:** imagens do time de produção do game.

**AUTODINGUO:** aparece um táxi maluco no jogo.



#### Super truque

Esse é o truque que abre todos os segredos do game. Primeiro, vá para o menu principal e selecione Options. Em seguida vá para Passwords e entre com a palavra ENTREVVOUS. Aperte Send. Volte novamente para digitar a palavra PORTECLEFS. Entre na opção Secrets and Codes, e você verá que tudo estará disponível.

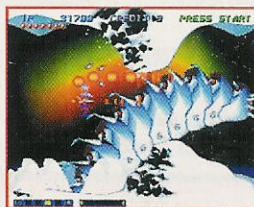
#### Missão secreta

Para ter acesso à missão secreta Panzernacker Unleashed, entre com o Password ENTREVVOUS. Aperte Ok e, depois, entre na

mesma tela com a palavra LEMONSTRE. Para jogar a fase, simplesmente selecione o nível com o nome indicado.

### GRADIUS GAIDEN

#### Power Up



Para conseguir um Power Up sempre que precisar, pause o game e entre com a sequência **↑**, **↑**, **↓**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **✕** e **○**.

#### Modo Free Play

Para abrir o Free Play, você deve acumular pelo menos 10 horas de jogo em qualquer dificuldade. Salve o game e selecione o modo sempre que quiser.

#### Seleção de nível

Para ter acesso à seleção de fases, basta terminar o game na dificuldade normal sem usar nenhum continue.

### NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

#### Policiais Políglotas

Para essa dica dar certo, você deve segurar os botões indicados durante a tela de loading. Desse modo, os policiais falarão em outras línguas.

Francês: **→+R2+L1.**

Alemão: **↑+R2+L1.**

Italiano: **←+R2+L1.**

Espanhol: **↓+R2+L1.**

Sul dos EUA: **↑+R1+L2.**

### Gum Ball Police

Para transformar os Landrovers verdes em carros Gum Ball, escolha a corrida Redrock Ridge e, antes de o game carregar, pressione e segure **↓**, **R1** e **L2**.

### Carros pesados

Para deixar seu carro pesado, de forma que não perca velocidade ao bater, pressione e segure **Select** + **■** + **✕** antes de carregar o game.

### Mais potência

Para deixar sua caranga turbinada, entre com a seguinte sequência: **←** + **■** + **○** antes de carregar o game. Você ganhará 25% a mais de potência.

### Sem polícia

Para correr sem os jipes da polícia atrapalhando, selecione a corrida Rocky Pass. Antes de carregar o game, pressione e segure **→** + **R1** + **L2**. Para fazer isso na corrida The Summit, pressione e segure **↓** + **R1** + **R2**.

### Câmera lenta

Para poder fazer ultrapassagens perigosas com maior precisão, uma câmera lenta pode ser bem útil. Para isso, antes da tela de loading, pressione e segure **↑** + **✕** + **▲**.



### Passwords

Para ter acesso aos segredos do game, você deve entrar com os seguintes nomes:

**ROCKET:** ativa o carro El Nino.

**LJAGX:** ativa o carro Jaguar

**XJR-15.**

**AMGMRC:** ativa o carro Mercedes Benz CLK-GTR.

**SEEALL:** ativa todas as visões de câmera.

**SPOILT:** ativa todos os carros e pistas extras.

**XCNTRY:** pista secreta Auto Cross.

**XCAV8:** pista secreta Caverns.

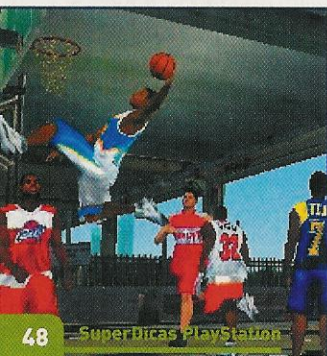
**MCITYZ:** pista secreta Empire City.

**GLDFSH:** pista secreta Scorpio-7.

**MNBEAM:** pista secreta

Space Race.

**PLAYTM:** pista secreta The Room. ☒





## FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

## NOSSOS SELOS



### Jogo perfeito

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



### Jogo excelente

Este é o selo especial para os games que tiverem as notas finais iguais ou superiores a 9.0.



### Jogo ótimo

Um selo para os games que ficarem com nota final acima de 8.0, mas abaixo de 9.0.



### Jogo muito bom

Para os jogos que receberem nota final acima de 7.0, mas abaixo de 8.0, este é o selo.



### Este prêmio

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



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



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

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

## PLAYSTATION 2

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	.....51
Charlie and the Chocolate Factory	.....51
Colosseum: Road to Freedom	.....54
Delta Force: Black Hawk Down	.....53
Drag -On Dragoon 2	.....50
FlatOut	.....53
Flipnic: Ultimate Pinball	.....54
Inuyasha: Feudal Combat	.....50
K-1 World Max 2005	.....50
Makai Kingdom:	
Chronicles of the Sacred Tome	.....51
Mushihime Sama	.....54
namCollection	.....54
Outlaw Tennis	.....53
The King of Fighters NeoWave	.....49
World Soccer Winning Eleven 9	.....52

## PSP

NBA Street Showdown	.....53
---------------------	---------

## PSONE

Gradius Gaiden	.....56
Medal of Honor Underground	.....57
Metal Slug X	.....56
Need for Speed III: Hot Pursuit	.....57
The King of Fighters '99	.....56
Wild Arms 2	.....57

## The King of Fighters NeoWave



NeoWave foi o primeiro título do time da SNK desenvolvido na placa Atomiswave da Sammy (basicamente, uma placa de Dreamcast com funcionalidade online). Caso você não o tenha jogado nos arcades, pense em uma versão de KOF 2002 ajustada e lapidada. Tudo bem que levou cerca de um ano para a versão dos arcades ser convertida para PS2 – sendo que o game só saiu no Japão –, mas a conversão ficou boa, e os menus estão todos em inglês.

### Sistema de jogo refinado

Os ajustes mais significativos ficaram por conta da escolha de três modos de luta: Guard Break (onde você tem um ataque indefensável), Super Cancel (em que você pode gastar suas barras de especial para criar combos extensos, cancelando golpes especiais em outros especiais) e Max 2 (que confere apenas uma barra de especiais, que se recarrega automaticamente e disponibiliza o golpe secreto de cada lutador). Toda essa mistura carnavalesca de sistemas serve basicamente para aumentar o nível de estratégia. Mesmo assim, se os analisarmos friamente, perceberemos que representam sistemas reciclados da série. Um botão adicional, nomeado de Heat Mode, serve para que você dobre sua força pelo custo de sua energia, o que confere uma dinâmica maior nas lutas.

### Grande elenco

Dos personagens, temos um total de 48 figurinhas que já trilharam outras praias de KOF. São treze equipes com três integrantes (uma é o New Faces Team, em versão Orochi), e mais nove personagens que seguem o caminho solitário (cinco deles exclusivos da versão PS2). Lutadores como Saisyu Kusanagi e Andy Bogard voltam com toda energia para lutar ao lado dos inesquecíveis Kyo e Iori.

### Melhorias da versão console

O visual continua com os mesmos sprites reciclados da versão arcade (a maioria absoluta vinda de KOF 2002, alguns até de KOF '98). Porém, como já virou tradição nas conversões da SNK Playmore, os cenários ganharam versões 3D (os clássicos estádios bidimensionais do arcade continuam presentes). Se você se incomoda com os pixels dos personagens, há um eficiente filtro de suavização. Os puristas contam com a trilha sonora do arcade, e os evolucionistas se beneficiam de uma trilha refeita com novos arranjos. Os extras da versão console incluem, ainda, modos de jogo obrigatórios como o Endless, o Practice, e uma galeria com artes destraváveis. Para os residentes no Japão, é possível jogar online mediante pagamento de taxa.

### KOF All Stars

NeoWave é uma grande homenagem à série, e deve ser encarado como foi idealizado: um episódio paralelo da série, sem continuidade no enredo, apenas muita pancadaria – o famoso Dream Match. E, enquanto KOFXI não é lançado nos arcades, este aqui já serve para aquecer os motores e saciar os ferrosos fãs do gênero. ©

ROBERTO BASTOS

### PLAYSTATION 2

Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0
Som	7.5	Replay	7.5

# 7.5

Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Região	Japão
Nº de jogadores	1 a 2



## ▶ K-1 World Max 2005



filme de Bruce Lee). Os problemas são poucos, e facilmente identificáveis, como o juiz, que em algumas

vezes "atravessa" o modelo em 3D do seu personagem, demonstrando um acabamento pouco caprichado. O único requinte mora nas feições dos modelos em 3D, que se alteram conforme a pancada rola solta. Mesmo em terras tupiniquins, K-1 consegue ser contagiante, com variedade de golpes, violência moderada e um rol de movimentos para decorar. Se você buscava um game de luta fora dos padrões, encontrou!

ORLANDO ORTIZ



Simplicidade é a palavra que impera no novo game do torneio K-1. Cada aspecto do game é meramente adequado, sem muito polimento ou luxo, concentrando as forças de desenvolvimento na jogabilidade rápida, densa e de fácil adaptação para o jogador. Após eleger seu lutador (entre os diversos orientais e ocidentais), sua missão será a de levá-lo ao final do torneio, acabando com seus oponentes um a um. É forte a influência da cultura japonesa em todo o jogo, o que, de certa forma, o torna cômico – alguns dos lutadores incorporam personagens estranhos, mesclando bigodes, penteados afros e uniformes bizarros (como um macacão amarelo, visto em um antigo

PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	7.5	Jogabilidade	8.5	
Som	7.5	Replay	8.0	
Produção	D3 Publisher			
Desenvolvimento	D3 Publisher			
Gênero	Luta			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

## Inuyasha: Feudal Combat



A atual febre dos jogos baseados em animes não dá sinais de esgotamento. Depois de algumas atrocidades, de vez em quando aparecem algumas pérolas. Mas, infelizmente, esse game não é exceção à regra. Baseado no dispensável anime Inuyasha, o game se comporta exatamente como o desenho: empolga por dez minutos e, depois, não passa de uma seqüência de repetições sem sentido. Apesar dos gráficos competentes, a jogabilidade é simplesmente triste. Combos, estratégias de luta... tudo vai para o ralo, graças ao sistema de combate capenga. O computador controla um ajudante na batalha, e o desempenho da dupla depende do relacionamento entre os personagens. Quanto pior for o relacionamento, mais difícil é encher a barra de especial. Os especiais são bonitos, mas enjoam muito rápido, principalmente pela absoluta falta de variedade. É possível determinar o comportamento do ajudante, mas, no final, isso não muda absolutamente nada. Combos? Fáceis de fazer, mas totalmente inúteis. Uma lham mordendo o controle tem a mesma chance de vencer que um mestre nos combos. Preserve seu bom humor, evite a qualquer custo.

JOCELYN AURICCHIO



PLAYSTATION 2				4.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	3.0	
Som	7.5	Replay	0.0	
Produção	Bandai			
Desenvolvimento	Bandai			
Gênero	Luta			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

## Drag-On Dragoon 2: Love Red, Ambivalence Black



O primeiro Drakengard (Drag-On Dragoon, no Japão) foi lançado há um ano e

mostrou ser um título de história cativante, porém de diversão frustrante. No entanto, sua continuação mantém o alto padrão de enredo, e ainda faz alguns ajustes na estrutura principal. Mesmo assim, muitos ainda pensarão duas vezes antes de adquirir este game – ainda mais porque só saiu a versão japonesa, sem previsão para a americana até agora.

Na história, que acontece 18 anos após o primeiro título, você encara a missão na pele do estreado Nowe, um jovem criado por um dragão azul. No mundo em que ele vive, os guerreiros e magos sacrificam partes do corpo, realizando pactos para criar elos com criaturas das mais variadas, como acontece com Nowe.

Com uma mistura de Dynasty Warriors e Panzer Dragoon, a ação acontece no campo de batalha, onde você enfrenta inimigos no bom estilo hack 'n' slash, e nos ares, com o auxílio do seu dragão para destruir hordas de demônios alados.



Os controles respondem com mais agilidade, e a câmera está mais dinâmica, assim como os gráficos, que receberam uma variedade de texturas maior e efeitos de luz mais bem resolvidos. Mesmo assim, o game continua espantando os jogadores que buscam variedade no lugar de repetição.

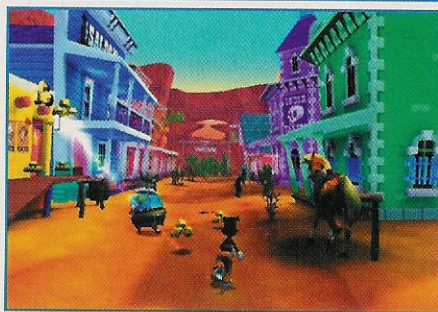
ROBERTO BASTOS

PLAYSTATION 2				7.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	7.0	
Som	8.0	Replay	7.5	
Produção	Square Enix			
Desenvolvimento	Cavia			
Gênero	RPG de ação			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			

## Animaniacs: The Great Edgar Hunt



Depois de algum tempo sem aparecer nos videogames, Wakko, Yakko e Dotty voltam com a corda toda em Animaniacs: The Great Edgar Hunt. No game, o trio tem a difícil missão de encontrar as estátuas Edgar, uma sátira ao Oscar que sumiu horas antes da grande premiação. Para encontrá-las, é necessário cumprir algumas provas, como roubar ferraduras de cavalos, prender os fora da lei, fazer a vontade do chefe índio e concluir a dança da chuva, entre outras maluquices. Há, também, alguns objetivos extras para cada cenário do jogo. No Velho Oeste, é preciso encontrar pepitas de ouro; no set de filmagens, é necessário encontrar todos os rolos de filmes, e assim por diante. Claro que não é só passear pelos cenários e coletar os itens. Há muitas cobras, cactos que atiram espinhos, redemoinhos de vento e outros inimigos dignos de desenho animado

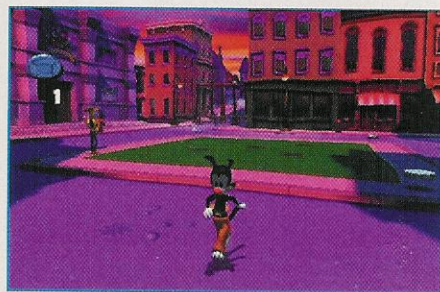


que farão de tudo para impedi-lo de encontrar os Edgars. A trilha é muito bem orquestrada, sendo que os efeitos sonoros e os gráficos coloridos lembram bastante o desenho animado, tornando o game uma boa pedida para quem procura uma aventura para jogar em família e sem muitas dificuldades.

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2			
Gráficos	7.5	Jogabilidade	7.5
Som	8.0	Replay	7.0
Produção		Conspiracy Entertainment	
Desenvolvimento		Warthog	
Gênero		Aventura	
Região		Europa	
Nº de jogadores		1	

**7.0**



## Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome



dades e milhares de tipos de armas que podem ser encontradas. MK é um marco para a história dos jogos estratégicos. Agora, você conta com um novo sistema em que os prédios e os veículos espalhados no campo de batalha podem ser usados a seu favor. Enfim, se você gosta de um jogo de RPG estratégico, a última novidade da Nippon Ichi é um jogo indispensável.

RODRIGO GUERRA



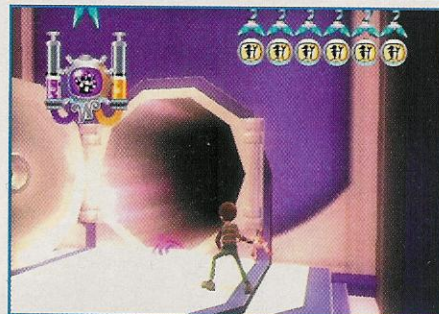
PLAYSTATION 2			
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0
Som	7.0	Replay	9.5
Produção		NISA	
Desenvolvimento		Nippon Ichi Software	
Gênero		RPG estratégico	
Região		EUA	
Nº de jogadores		1	

**8.5**

Mais uma vez, a Nippon Ichi lança um jogo de estratégia cheio de qualidade e profundidade. Makai Kingdom é o resultado da experiência que a softhouse adquiriu em todos os seus jogos anteriores. A estratégia está mais apurada do que em Phantom Brave, e o senso de humor está melhor do que em Disgaea. Aqui você acompanha a história de Lord Zetta, um dos grandes senhores do inferno. Zetta foi amaldiçoado, e seu espírito ficou preso em um livro sagrado. Agora, ele terá que contar com a boa vontade dos outros demônios para recuperar seu corpo e voltar ao seu posto de imperador do Underworld. A falta de noção do pessoal da NISA garante uma grande longevidade ao game. É possível que seus personagens cheguem acima do nível 1000, sem falar das centenas de habili-



## Charlie and the Chocolate Factory



Na Fantástica Fábrica de Chocolates, Willy Wonka promete prêmios além de sua mais louca imaginação. Se um destes prêmios for o game baseado no filme de Tim Burton, esqueça: é melhor pedir outro jogo, pois nada do que fez o longa-metragem ser um sucesso está presente nesse título. Os atores e as cenas do filme foram substituídos por simples cenas em CG e péssimos dubladores. É engraçado ver alguém tentando imitar a voz de Johnny Depp. A falta de informação a respeito dos objetivos é frustrante e obriga a circular sem rumo pela fábrica por muito tempo. E, por falar na fábrica, tudo está lá: os rios de chocolate e as árvores de doces. Porém, tudo feito com os gráficos do modo mais relaxado possível, com um visual pobre que poderia até ser dos consoles da geração passada. Se você ficar enjoado, não se preocupe: não é pelo excesso de açúcar, e sim pela exagerada movimentação da câmera. Isso afeta a já fraca jogabilidade, que tem movimentos travados, sem continuidade. Por exemplo: Charlie joga bolinhas para atacar, e, toda vez em que faz isso, não pode se movimentar. Nem os cantantes Oompa-Loompas conseguem animar a jogatina. Assista somente ao filme. ☹

GUSTAVO PETRÓ



PLAYSTATION 2			
Gráficos	4.0	Jogabilidade	3.0
Som	2.5	Replay	3.0
Produção		Global Star	
Desenvolvimento		High Voltage Soft/ Backbone	
Gênero		Ação	
Região		EUA	
Nº de jogadores		1	

**3.5**

## World Soccer Winning Eleven 9



A movimentação dos jogadores está muito mais real. No replay é possível ver até a expressão facial dos atletas.



O futebol caiu na graça dos atletas virtuais do mundo inteiro. Não há como negar que Winning Eleven e alguns poucos títulos de qualidade sejam responsáveis diretos por isso. No Brasil, o game virou febre, e mesmo quem não gosta de jogar já ouviu falar nele. A nona edição traz novidades inteligentes e, mais uma vez, o nosso querido Galinho de Quintino, o Zico, está na capa do game. Desta vez, o atual treinador da seleção japonesa posa ao lado do jogador Shunsuke Nakamura, que joga pelo Reggina, da Itália.

### Renovado desde o início

As mudanças podem ser vistas logo que ligamos o console. Uma apresentação caprichada com garotos jogando futebol na rua, em uma praça e nos fundos de uma fábrica mostra toda a essência do futebol e do sonho de todos os jogadores-mirins que querem se tornar atletas profissionais. Quando você inicia uma partida, imediatamente percebe o capricho da Konami em mais essa continuação: os jogadores saem dos

túneis que dão acesso ao campo e se movimentam lentamente. Dá até para pensar que o jogo é fotorealista, dada a quantidade de detalhes da cena. Com os atletas em campo, uma telinha mostra a temperatura, a altitude e a umidade do ar. E ainda há elementos climáticos como chuva e neve, que atrapalham o desempenho dos jogadores.

### Equipes, estádios e modos de jogo

Não há muitas novidades nos modos de jogo. Estão presentes o já conhecido Match, a Master League, o Cup, o Training, o Edit, o Options, o Network e o Nippon Challenge. O destaque vai para os três últimos citados. Em Options, é possível tanto acessar o WE Shop para comprar itens especiais, quanto transferir o Option File (arquivo criado pelo game que fica armazenado no Memory Card e guarda todas as características dos jogadores, desde o nome até o progresso de suas habilidades) para o Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution, a versão para PSP do futebol virtual da Konami. No Edit, é possível editar o uniforme das equipes e misturar até três cores diferentes em camisas listradas, algo impossível nas versões anteriores do jogo. Pode-se mudar também as golas das camisas, meióes, calções e chuteiras, entre outras coisas. Já o Nippon Challenge permite simular toda a trajetória percorrida pela seleção do Japão até a classificação para a Copa da Alemanha. Para essa edição de WE, foram incluídas as seleções da Venezuela e da Costa do Marfim. Estão presentes, também, mais 36 equipes no modo Nippon Challenge. A boa novidade é que dois clubes brasileiros, Santos e São Paulo, fazem parte da lista de times, apesar de estarem com os nomes não oficiais. O ruim é que os

times das ligas alemã, francesa e inglesa estão todos com nomes e uniformes diferentes, algo que não acontece nas ligas espanhola, italiana e holandesa, cujas licenças oficiais a Konami conseguiu adquirir. Em se tratando de estádios, WE9 não faz feio: são 34, ricamente detalhados com suas pistas de atletismo, cadeiras cativas e desenhos que variam de acordo com o gramado.

### De olho nas regras

As regras do futebol real foram aplicadas com perfeição na nona versão de Winning Eleven. Até mesmo a mais nova regra do impedimento está valendo o árbitro só apita quando o jogador toca na bola. A lei da vantagem continua valendo, mas, muitas vezes, o jogador que sofre a falta recupera a bola, e o juiz paralisa o jogo. Os guardiões do apito não economizam o fôlego e apitam tudo. Em um jogo acirrado, a bola fica mais tempo parada do que nos pés dos jogadores – a partida é interrompida tantas vezes que isso chega a irritar um pouco.

### Novos detalhes

Quem jogou Winning Eleven 8: Liveware Evoluiton sabe que o game prima pelos detalhes. Na época do





lançamento, era difícil acreditar que o jogo poderia melhorar, mas, no mundo dos games, é assim: quando menos esperamos, surge algo melhor. São pequenos detalhes que não mudam o jogo em nada, mas agregam um certo charme e realismo. Dá para ver a bandeirinha que marca o corner do escanteio tremulando ao vento, alguns jogadores em campo aparecem com a camisa para fora do calção depois de jogadas duras, a bola não fica mais grudada aos pés dos atletas... A redonda agora está mais solta, e sua movimentação está mais real. É quase impossível ficar com a bola e sair driblando todo mundo até chegar ao gol, coisa de rotina nas versões anteriores de WE. Chegar à perfeição é a meta da Konami, mas, convenhamos, não é nada fácil. Em meio a tanta coisa legal está a torcida que, infelizmente, continua tosca e ainda menos animada. Parece até que a empresa tirou alguns pixels e frames dela para adicionar aos jogadores, que estão um pouco mais reais que na versão anterior do game.

RONALDO TESTA



PLAYSTATION 2		9.0
Gráficos	9.0	
Som	8.5	Replay 10
Produção	Konami	
Desenvolvimento	Konami TYO	
Gênero	Esporte	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 8 (com dois multitaps)	

## Outlaw Tennis

Mulheres gostosas com pouca roupa, piadas apelativas e poderes especiais: isso não é um jogo de tênis, é Outlaw Tennis.



Você seleciona roupas e acessórios para deixar os personagens mais sensuais. Pena que o modelo 3D dos personagens é malfeito (parece Barbie) e não empolga, assim como os fracos gráficos. O narrador faz comentários tão sem graça quanto a comemoração dos jogadores. O game seria melhor se a jogabilidade permitisse acertar a bola sem controles demorados, precisando ter reflexos de Jedi para pressionar o botão na hora certa. Fique dentro da lei e passe longe desse game.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2		4.0
Gráficos	5.5	
Som	6.5	Replay 5.5
Produção	Gobal Star	
Desenvolvimento	Hypnotix	
Gênero	Esporte	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4 (multitap e online)	

## FlatOut

Os visuais são o ponto forte de FlatOut, mas todo o resto não empolga muito. Há algumas

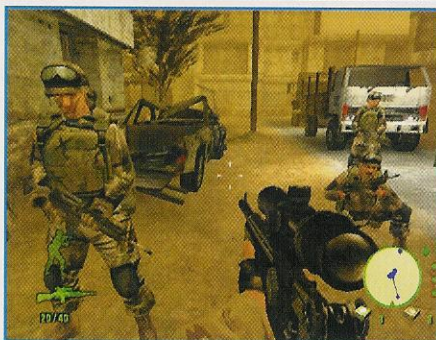


boas idéias, como a destruição de objetos pela pista – resultando em um monte de lixo na frente do piloto na volta seguinte –, e também a aquisição de nitro baseada nessa mesma destruição. O chato é que o arremesso do piloto para fora do carro, característica que o diferencia dos outros jogos de corrida, acontece em níveis exagerados e mata o dinamismo das partidas. A obrigação de fazer praticamente todas as curvas em drift também reduz a velocidade que se exige de um jogo arcade. Apenas mediano.

EDUARDO TRIVELLA

PLAYSTATION 2		6.5
Gráficos	8.0	
Som	5.0	Replay 6.0
Produção	Empire Interactive	
Desenvolvimento	Bugbear	
Gênero	Corrida	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2 (até 8 online)	

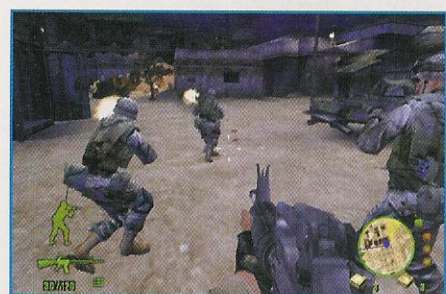
## Delta force: Black Hawk Down



Games de guerra já saturaram tanto o mercado, que fica difícil um título de qualidade se destacar em meio a Medal of Honor, Battlefield e Counter-Strike. Entretanto, eis que, no meio do tiroteio, surge um novo jogo da série Delta Force, já famosa no PC, com o nome de Black Hawk Down. A história é sobre 100 soldados que caíram de helicóptero numa cidade da Somália em 1993 e foram atacados pela milícia local. Até um filme sobre o fato já foi lançado. Na campanha solo, você é responsável por comandar três soldados através das missões no meio do deserto. Por isso, cada canto que encontrar para se cobrir é de grande importância, e o design das fases colabora para isso. A manutenção da tropa é de sua responsabilidade, assim como o controle da

munição e de medikits. Tudo é limitado, e faz parte da estratégia poupar os itens para completar as longas missões. O grupo obedece às suas ordens através de um único botão, e sua inteligência artificial é bem programada, com rápida resposta. Os gráficos pecam em qualidade, mas a possibilidade de jogar partidas online com até 32 pessoas compensa. ▶

GUSTAVO PETRÓ



PLAYSTATION 2		7.0
Gráficos	5.5	
Som	7.0	Replay 6.5
Produção	NovaLogic	
Desenvolvimento	NovaLogic / Rebellion	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 32 (online)	

## namCollection



50 ANOS PARA PS2

Celebrando os 50 anos de sucesso da Namco, foi lançado o pacote namCollection – uma compilação que traz, de forma intacta, diversos títulos famosos do PSone em um só disco. O pacote conta com nomes de peso, como Ace Combat 2, Klonoa: Door to Phantomile, Mr. Driller, Ridge Racer e Tekken, mantendo as mesmas características do console que foi lançado no final de 1994. Apesar de ser interessante rever muitos destes jogos, o fator nostálgico morre depressa, pois os problemas dos games estão muito acentuados. O que antes era divertido, agora parece mal-acabado: os defeitos continuam no mesmo lugar, por razões desconhecidas. Vale lembrar como era difícil lutar (contra os controles) para conseguir cada personagem secreto de

Tekken, e quão feios eram os retratos deles. Para nossa felicidade, Mr. Driller (puzzle) e Klonoa (aventura) dão um show à parte, justificando a compra do disco. Ambos se mantêm divertidos, fáceis

de jogar, e, literalmente, viciam o jogador – é uma pena não existir uma versão portátil de ambos, pois seria extremamente recompensador poder carregá-los no bolso. Vale ressaltar, ainda, que essa é uma compilação exclusivamente japonesa, e é diferente do Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection que está para sair nos EUA.

ORLANDO ORTIZ

### PLAYSTATION 2

Gráficos 3.0 Jogabilidade 7.0

Som 8.0 Replay 6.0

6.5

Produção Namco

Desenvolvimento Namco

Gênero Coletânea

Região Japão

Nº de jogadores 1 a 2

## Mushihime Sama



Esta é a conversão de mais um arcade de tiro sem-noção da Cave. Porém, ao contrário das excelentes versões para PS2 de

PRATA

DoDonPachi Dai-Ujyou e Espgaluda, adaptadas pela Arika, o game da princesa-inseto foi transportado pela Taito, e fica claro que o capricho na versão para console não é o mesmo. No modo Arcade, você opta pelos modos Normal, Maniac e Ultra, progressivamente mais insanos (no último, eventualmente você conseguirá ver um pedaço do cenário entre os tiros inimigos). O modo Arrange elimina os continues e estabelece configurações padrão para você desafiar seus próprios recordes. Fora uma galeria de artes dispensável. Faltou um tempero para tornar o título atraente como ele merece.

FABIO SANTANA

### PLAYSTATION 2

Gráficos 6.5 Jogabilidade 8.5

Som 7.0 Replay 6.5

8.0

Produção Taito

Desenvolvimento Cave

Gênero Tiro

Região Japão

Nº de jogadores 1 a 2

## Colosseum: Road to Freedom



Analizando Colosseum, aprendemos coisas abomináveis. No sentido mais literal da expressão, a

50 ANOS PARA PS2

violência liberta. É esta a premissa deste lançamento, que o coloca na pele de um gladiador que luta para comprar sua liberdade. Para quem já conhece a batida história dos inúmeros filmes de peleja romana, o game não oferece nenhuma surpresa: após criar seu personagem, você participa de lutas e treinamentos para decorar cada um dos comandos. Depois de um tutorial monótono (e dispensável), você encara um desafio fraco e repetitivo. Neste tipo de briga, a melhor opção é fugir.

ORLANDO ORTIZ

### PLAYSTATION 2

Gráficos 7.0 Jogabilidade 7.0

Som 6.5 Replay 6.0

6.5

Produção Koei

Desenvolvimento Ertain

Gênero RPG de ação

Região EUA

Nº de jogadores 1

## Flipnic: Ultimate Pinball



PRATA

50 ANOS PARA PS2

Flipnic é um dos muitos jogos que acabam perdidos no limbo, considerados "sleepers".

O tema nada popular afasta jogadores incautos, que acabam não dando uma chance aos desenvolvedores para mostrar a obra em que tanto trabalharam, tentando inovar neste estilo pouco explorado. Para a felicidade geral dos gamers, Flipnic reinventa o gênero pinball, trazendo playfields (a mesa onde corre a bolinha) inéditos, criativos e de uma beleza sem par. Diversos objetos, itens, e até mesmo o próprio cenário interagem com o jogador, levando a bolinha para outros mundos com minigames, extras e jogadas especiais.

A experiência se torna ainda mais encantadora quando chegam os desafios que, através de metas predefinidas, abrem portas para alcançar áreas secretas, bônus estratosféricos e animações especiais. Em alguns estágios, é possível ativar certos "jackpots" que alteram toda a rota a ser percorrida, ampliando ainda mais a longevidade do game. Muitos dos elementos encontrados em uma máquina de pinball real estão presentes nessa aventura, valendo apenas lembrar aos puristas: leis da física não são obedecidas à risca, porém isso é extremamente divertido.

ORLANDO ORTIZ



### PLAYSTATION 2

Gráficos 9.0 Jogabilidade 9.0

Som 8.0 Replay 9.0

8.5

Produção Capcom

Desenvolvimento SCEI

Gênero Pinball

Região EUA

Nº de jogadores 1

## NBA Street Showdown



**PRATA** Poder jogar basquete de rua com astros da NBA é um grande privilégio. E jogar com eles em qualquer lugar com o PSP é um privilégio maior ainda. O game NBA Street Showdown



foi convertido diretamente da versão V3 do PS2, e posso dizer que a EA fez um excelente trabalho. Os gráficos estão muito bons, e ficam um pouco abaixo da versão do console. Até efeitos de iluminação da quadra estão presentes, assim como os jogadores, que são bem reproduzidos e têm movimentos reais. O som é espetacular e faz você duvidar de estar jogando um portátil, com direito a gritos da torcida e xingamentos dos jogadores. O problema está no controle, que apresenta uma resposta lentíssima aos comandos, prejudicando seus dribles, arremessos e passes. Os dribles já sofreram uma tremenda modificação devido à falta de dois botões L e R. Assim, você tentará fazer uma joga-

da, mas realizará outra e perderá a bola. Minigames ajudam a manter o interesse por mais tempo e fornecem mais pontos para evoluir seu personagem no modo King of the Court. Não é o melhor jogo de basquete que existe por aí, mas é o melhor do gênero para PSP. ⊗

GUSTAVO PETRÓ



PSP		8.0
Gráficos	8.0	
Som	8.0	Replay 7.0
Produção	Electronic Arts	
Desenvolvimento	Electronic Arts	
Gênero	Esporte	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)	



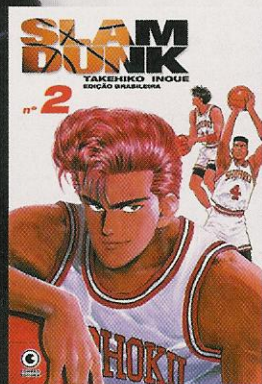
# SLAM DUNK

## TAKEHIKO INOUE

**AVENTURA, ESPORTE E ROMANCE**

**NÃO NECESSARIAMENTE  
NESTA ORDEM**

DO MESMO AUTOR DE VAGABOND,  
UM MANGÁ COMO VOCÊ NUNCA VIU



**JÁ NAS BANCAS**  
[WWW.CONRADEDITORA.COM.BR](http://WWW.CONRADEDITORA.COM.BR)



CONRAD  
EDITORA

## The King of Fighters '99



O quinto game da famosa franquia japonesa rendeu comentários e análises das mais variadas. A adição dos Strikers (personagens que atacam de surpresa mediante um comando) não agradou a todos, trazendo uma aura no mínimo polêmica para KOF '99. Em uma nova fase da história, entra K' (pronunciado K Dash) – personagem que, de certa forma, competiu em popularidade com Kyo, por seu estilo largado e seus golpes diferentes dos demais. Sem deixar os fãs do PSone para trás, foi lançada uma conversão para o rei dos 32-bit. Devido às diversas limitações do hardware no quesito 2D, certas mudanças tiveram de ser implementadas. As animações dos personagens foram reduzidas, de forma a comportar um número de quadros por segundo aceitável para os padrões do console. O tempo de load é altíssimo (porém não tão alto quanto na versão para

Neo Geo CD), chegando a irritar nos intervalos entre as lutas. Os problemas são variados, porém não acabam com a diversão por completo: os aficionados pela série se encantaram com a beleza dos cenários, a trilha sonora caprichada e a variedade de personagens para escolher. Por nostalgia, vale a pena jogar novamente.

ORLANDO ORTIZ

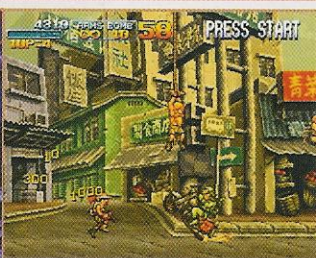


PSONE				7.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.5	
Som	9.0	Replay	6.0	
Produção	Agetec			
Desenvolvimento	SNK			
Gênero	Luta			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	14 de dezembro de 2000 (EUA)			

## Metal Slug H



Descompromissado. Essa deve ser a melhor palavra para descrever Metal Slug nos consoles. Isso porque não existe aquela pressão característica dos arcades com créditos e seu dinheiro indo cada vez mais rápido. Além disso, Metal Slug é pura comédia, sendo uma



espécie de Contra (Konami) simplificado, mas com mais carnificina, inimigos bizarros e mortes estranhas. Se conseguir comer muito durante o jogo, seu personagem engordará e morrerá explodindo como uma bola de sebo.

É possível ter um amigo ao lado para ajudar a destruir dezenas de soldados, múmias e ETs. No entanto, algumas coisas estragam um pouco a diversão. A jogabilidade que não permite mirar na diagonal, a falta de novidades para o estilo e a curta duração do modo principal chegam a irritar. Para tentar prolongar a vida útil do game, existe um modo com 20 minigames que valem pontos. Você tem tarefas que vão desde destruir aviões usando seu tanque até proteger um bebê que engatinha em direção a uma linha de chegada enquanto é aterrorizado por alguns ETs. Essas missões são bem interessantes. É viciante ficar tentando bater seus próprios recordes, mas um modo principal um pouco mais trabalhado seria bem aceito.

RENATO PELIZZARI

PSONE				7.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.5	
Som	8.0	Replay	7.0	
Produção	Agetec			
Desenvolvimento	SNK			
Gênero	Ação			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	14 de abril de 2001 (EUA)			

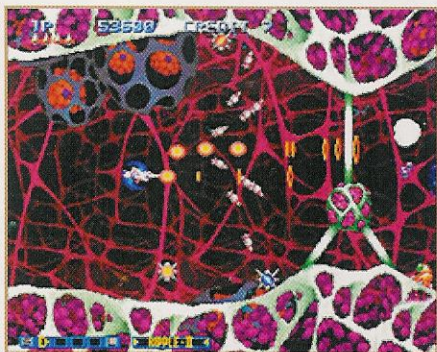
## Gradius Gaiden



Com seus mais de vinte anos de história, Gradius pode ser considerada uma das séries mais clássicas dos games. Gaiden não é muito original, mas traz aquela velha e conhecida jogabilidade. São quatro naves disponíveis para escolher, cada uma delas com suas vantagens e fraquezas. Usando-as, você deve destruir todos os seus inimigos enquanto recolhe algumas cápsulas que podem ser usadas para conseguir upgrades, como mais velocidade, mísseis ou até mesmo um tipo de imagem que imita suas ações.

Tudo isso no mais tradicional sistema de rolagem horizontal de tela e com muitos chefões estranhos em cada uma das nove fases. Aliás, elas são espetaculares. A grande maioria das temáticas habituais da série – moais, cenários orgânicos e a tradicional fase de chefes – foi abordada. Nenhum fã ficará desapontado. O modo para dois jogadores simultâneos funciona bem e geralmente causa brigas para ver quem pegará as cápsulas de upgrades. Apesar de ser um jogo originalmente difícil, Gaiden possui uma boa quantidade de níveis de dificuldade, podendo se adequar tanto para os novatos quanto para os mais experientes na série.

RENATO PELIZZARI



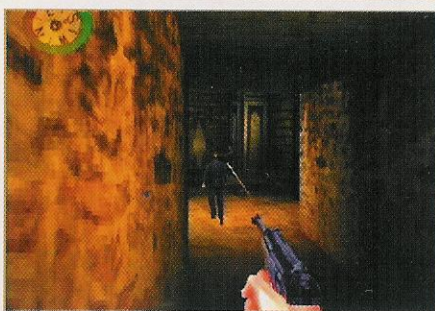
PSONE				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.5	
Som	8.5	Replay	8.0	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	Konami			
Gênero	Tiro			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	28 de agosto de 1997 (Japão)			



## Medal of Honor Underground



Que o primeiro episódio foi sucesso absoluto, todo mundo sabe! Aliás, isso influenciou muito a cabeça dos fãs que, por ficarem afoitos demais por novidades no episódio vindouro, acabaram frustrados quando não viram, neste, algo de extraordinário. Analisando imparcialmente, Underground foi uma evolução da engine antiga, com melhorias na jogabilidade, na inteligência artificial dos inimigos, no aumento de adrenalina – com a introdução de tanques de guerra e outras artilharias pesadas – e nas missões menos monótonas (o protagonista deve enfrentar muitos assaltos violentos, em vez de comodamente se manter como sniper e ir comendo pelas bordas). O enredo é, basicamente, o mesmo: a cruzada contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial. A cada fase, há certos objetivos opcionais e obrigatórios que devem ser cumpridos. São vinte e duas missões em países como França, Itália, Alemanha,



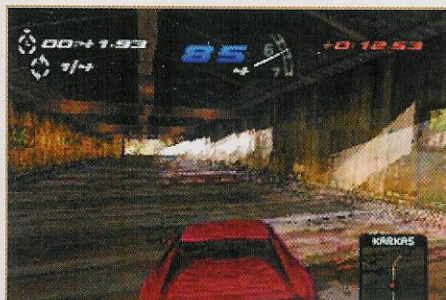
Grécia e ainda o norte da África. O ponto negativo foi a escolha de cenários muito sombrios, que normalmente têm cantos escuros nos quais você pode acabar totalmente perdido enquanto é fuzilado pelo inimigo. Porém, o fato de Underground apenas manter o nível de qualidade de seu antecessor não quer dizer que mereça certo desdém dos gamers.

ANDRÉ LEME

PSONE				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	8.5	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	DreamWorks Interactive			
Gênero	Tiro em 1ª pessoa			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	23 de outubro de 2000 (EUA)			



## Need for Speed III: Hot Pursuit



A jogabilidade é fantástica: muita velocidade, realismo, adrenalina, sensação de insegurança e controles precisos.



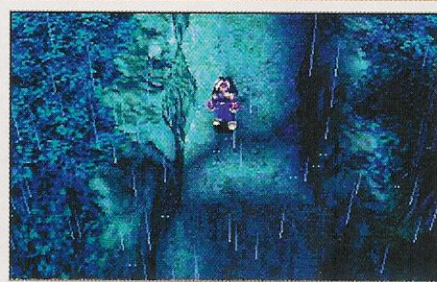
São vários carros disponíveis de marcas famosas (tudo bem que em número muito inferior ao seu maior rival, Gran Turismo). Há várias modalidades em termos de competição, e a dificuldade é bem alta – se errar feio, até logo, vitória! Mas, se você estiver cansado disso tudo, ainda pode dar uma de bad boy e tirar um perigoso racha com a polícia, com direito a carros na contramão e muito mais. Se você quiser ser um bom piloto virtual, os episódios de NFS são experiências obrigatórias!

ANDRÉ LEME

PSONE				9.0
Gráficos	9.5	Jogabilidade	9.5	
Som	9.0	Replay	8.5	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	Electronic Arts			
Gênero	Corrida			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	25 de março de 1998 (EUA)			

Dos cinco episódios da série lançados para o PSone (sem contar os V-Rally), o terceiro foi um dos melhores. Os gráficos top de linha foram o destaque principal: bonitos, definidos e coloridos, além de apresentarem capricho nos detalhes, principalmente nas corridas noturnas e em dias chuvosos. Os circuitos normalmente são mistos, misturando um pouco de cidade com ambiente florestal, desértico e até regiões montanhosas. Além disso, os traçados costumam ter atalhos. Pena que são poucas pistas, para a frustração dos fãs. A música de fundo cai muito bem, e olha que nem foi preciso apelar para Rock ou Heavy Metal, como ocorre nos games atuais.

## Wild Arms 2



Ashley é um jovem que guarda dentro de si um terrível demônio em vias de se libertar. Em sua busca por aventura e sentido de vida, vê-se em meio a uma cruzada para salvar Filgaia da destruição, e, mais que isso, precisa impedir a reencarnação do demônio Lord Blazer, controlando sua fúria nos combates. O enredo é de altíssima qualidade, tal como no primeiro episódio. WAZ aproveita muitos dos conceitos consagrados no original, e acrescenta gráficos mais evoluídos, uma interessante mistura entre 2D e 3D, novas magias e skills, possibilidades certas de fugir de algumas batalhas (que continuam a ser aleatórias), e cinco personagens jogáveis, com características e ferramentas próprias. As invocações de guardiões agora estão atreladas à presença do médium Tim na linha de frente. O jogo continua cheio de puzzles de boa dificuldade e conta com várias sidequests, como a capacidade de enfrentar os poderosos chefes secretos selados em pirâmides – há alguns difíceis, até mesmo para personagens com evolução máxima! O desafio mais gostoso está em poder explorar todas as possibilidades, adquirir todos os guardiões, itens e skills, detonar os chefes secretos, e, ainda, completar o álbum de inimigos. Os críticos alfineteiros que me perdoem, mas RPG desse naipe não se vê todos os dias, pouco importando se ele é um clone melhorado do primeiro WA. ☒

ANDRÉ LEME



PSONE				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	10	
Som	9.5	Replay	9.5	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Media.Vision / Contrail			
Gênero	RPG			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	30 de abril de 2000 (EUA)			

# Coded Arms

## Descubra os segredos deste jogo de primeira

Por Gustavo Petró

**C**onversamos exclusivamente com o produtor da Konami Daikai Yasuo, que já participou do desenvolvimento de games como Hybrid Heaven (Nintendo 64) e X Games Pro Snowboarding (PS2). A mente por trás do mundo virtual do FPS para o portátil conta os desafios de se desenvolver um game de tamanha qualidade para o PSP.

**SuperDicas PlayStation:** Quanto tempo levou para produzir Coded Arms e quantas pessoas estavam envolvidas no projeto?

**Daikai Yasuo:** Nós levamos um ano pesquisando e testando vários games de tiro em primeira pessoa. Depois disso, levamos em torno de dez meses no desenvolvimento do game para o PSP. O tempo de produção foi relativamente curto, porque tínhamos cerca de 30 pessoas trabalhando diretamente no game.

**SDP:** Você ou alguém do time de produção trabalhou alguma vez num título de FPS? Você buscou inspiração em algum título específico?

**DY:** Esta é a primeira vez que todos da equipe trabalharam num FPS. O primeiro game do gênero que joguei foi Wolfenstein 3D, e ainda guardo boas recordações de minhas muitas horas de jogo.

Recentemente, eu tenho jogado bastantes games como Call of Duty, também tenho dado uns tiros no modo multiplayer de Battlefield 1942. Nós não tivemos inspiração de nenhum game específico, mas, como Coded Arms está num portátil, queríamos que ele fosse tão simples de se jogar quanto os antigos games do gênero.

**SDP:** Quais são suas impressões sobre os comandos do PSP? Você não acha que a falta de duas alavancas analógicas impôs uma barreira para os jogos de tiro em primeira pessoa no console?

**DY:** Nós achamos que a disposição dos botões proporcionava um fácil controle no jogo, e a pegada do PSP era boa. Existe apenas uma alavanca analógica, mas, se você esquecer o "mouse" por um momento [risos] e aceitar os comandos de um FPS no PSP, pode ter uma experiência bem divertida de jogar algo do gênero num portátil. Nós trabalhamos muito na configuração e nos ajustes de controle, para garantir que qualquer um pudesse apreciar um FPS no portátil. Por exemplo, nós permitimos a modificação do layout do controle para ajustar a sensibilidade da mira. Existem até pequenas diferenças nesse aspecto, que variam de arma para arma.

**SDP:** Como a idéia de um mundo virtual com toda aquela tecnologia e temática hacker surgiu?

**DY:** A idéia nasceu no momento em que olhamos para o sensacional design futurista do PSP. Queríamos que

o portátil fosse algum dispositivo que permitisse ao jogador acessar um mundo virtual. O game se passa num mundo virtual onde o personagem principal é um hacker. Queríamos que tudo parecesse algo digital, como um programa de computador. Isso ajudaria a imersão no enredo do jogo e, ao mesmo tempo, diferenciaria Coded Arms de outros títulos do gênero.

**SDP:** Foi difícil trabalhar com níveis gerados aleatoriamente? Por que vocês decidiram isso em vez de fases pré-determinadas?

**DY:** Sim, foi muito difícil, porque não existem muitos games com um gerador aleatório de fases em 3D. Nós trabalhamos para concretizar essa idéia com base em muitos testes. Trabalhamos arduamente e gastamos muito tempo para manter a qualidade do produto através da constante comunicação entre os designers de arte e os programadores, criando uma ferramenta específica depois de concretizado todo o design do game. Optamos por esse design, pois queríamos que o jogador tivesse uma sensação de algo inédito a cada nova partida. Já com o modo multiplayer, sabíamos que seria legal que as fases fossem sempre diferentes. Eu acho que fomos bem sucedidos na nossa meta de proporcionar uma experiência multiplayer divertida indiferente das habilidades dos jogadores.

**SDP:** Você poderia nos contar um pouco sobre as partidas em Wi-Fi? Quais foram os desafios de se trabalhar com esse aspecto do game?

**DY:** Foi nossa primeira vez trabalhando com a tecnologia wireless, mas, graças aos nossos talentosos programadores, conseguimos que tudo fosse perfeito. Tivemos obstáculos ao atingir três ou quatro jogadores simultâneos. Tivemos que descobrir a quantidade de dados que eram transmitidos nas partidas para fazer muitos ajustes até que quatro pessoas pudessem jogar o game suavemente. Encontrar os bugs do multiplayer foi, talvez, a coisa mais divertida em nossa história de desenvolvimento de games.

**SDP:** O jogo suporta até quatro jogadores por partida via Ad Hoc. Por que vocês não disponibilizaram partidas online pelo modo Infrastructure?

**DY:** Nós realmente pretendíamos isso desde o início do projeto, mas havia limitações no kit de desenvolvimento que impediam os designers japoneses de trabalhar com o modo Infrastructure.

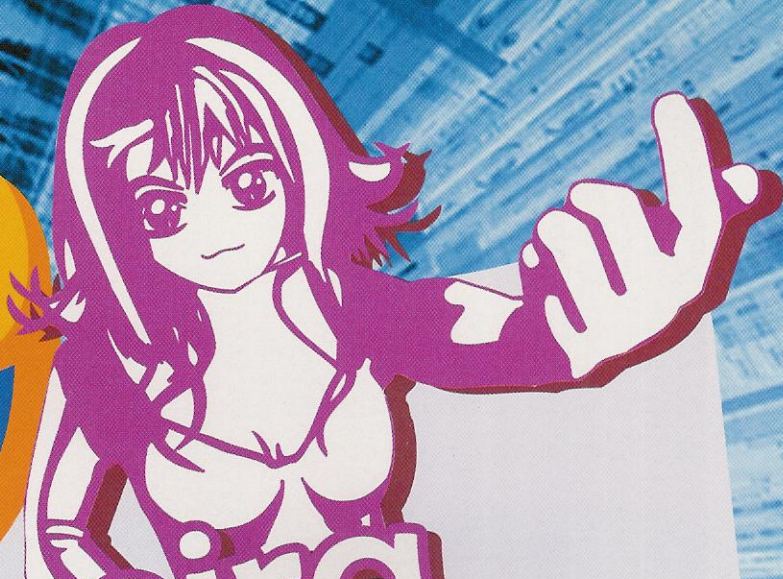
**SDP:** Você planeja transformar Coded Arms em uma série?

**DY:** Se o game tiver boas vendas, nós certamente gostaríamos de criar uma seqüência. Ainda temos muitas idéias na gaveta e, se produzirmos um novo game, poderemos fazer algo ainda melhor. ☒



“ Não tivemos inspiração de nenhum game [de FPS] específico, mas, como Coded Arms está num portátil, queríamos que ele fosse tão simples de se jogar quanto os antigos games do gênero. ”

Daikai Yasuo, produtor de Coded Arms



# A primeira detona

A rádio mais ouvida pela galera manda muito bem!



Os melhores sons!

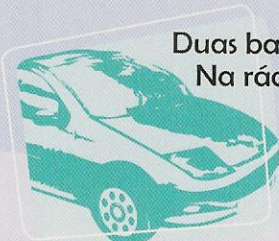
O humor mais escrachado



Baladas & Shows

As maiores promoções:

Duas bandas do K...  
Na rádio do K...



Sua criatividade pode valer um carro!

Franz Ferdinand  
no Festival V2005  
em Londres



Biquini Cavado  
em Milão

## Jovem Pan

A número 1 do Brasil\*

www.jovempanfm.com.br

\* 1º lugar no público jovem (fonte: IBOPE Julho/2005). Araraquara, Barra Bonita, Barretos, Belém, Belo Horizonte, Brasília, Campinas, Capão Bonito, Cascavel, Catanduva, Curitiba, Diamantina, Florianópolis, Fortaleza, Goiânia, Indaial/Biuménuv, Itajaí/Camboriú, Jacareizinho, Jacuabá, João Pessoa, Maceló, Manaus, Marília, Mercosul, Mogi Guaçu, Londrina, Maringá, Osório (Itoróia/RS), Piracicaba, Porto Alegre, Porto Nacional / Palmas, Recife, Ribeirão Preto, Rio de Janeiro, Santos, São Carlos, São João da Boa Vista, São José do Rio Preto, São José dos Campos, São Luis, São Paulo, São Sebastião do Paraíso, Sorocaba, Taubaté, Teresina, Três Rios, Vitória.

# MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL.

WWW.MISTERBROS.COM

Televendas:  
(11) 3266-4176

## NOVIDADES

Tela Protetora  
NYKO



Case GS300  
para PSP



## CONTROLES ESPECIAIS



Volante Challenge  
Racing Ferrari

PSone  
e  
PS2

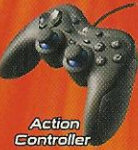
## Os Melhores de PS2



Air Flo  
O unico com ventinho!



Ferrari Scuderia



Action Controller



Cordless Action Controller



Online Gamers Pack 3 e 1  
Teclado - HeadSet - Cabo de Rede

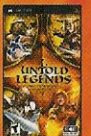


Driving Force Pro



Headset Game Talk

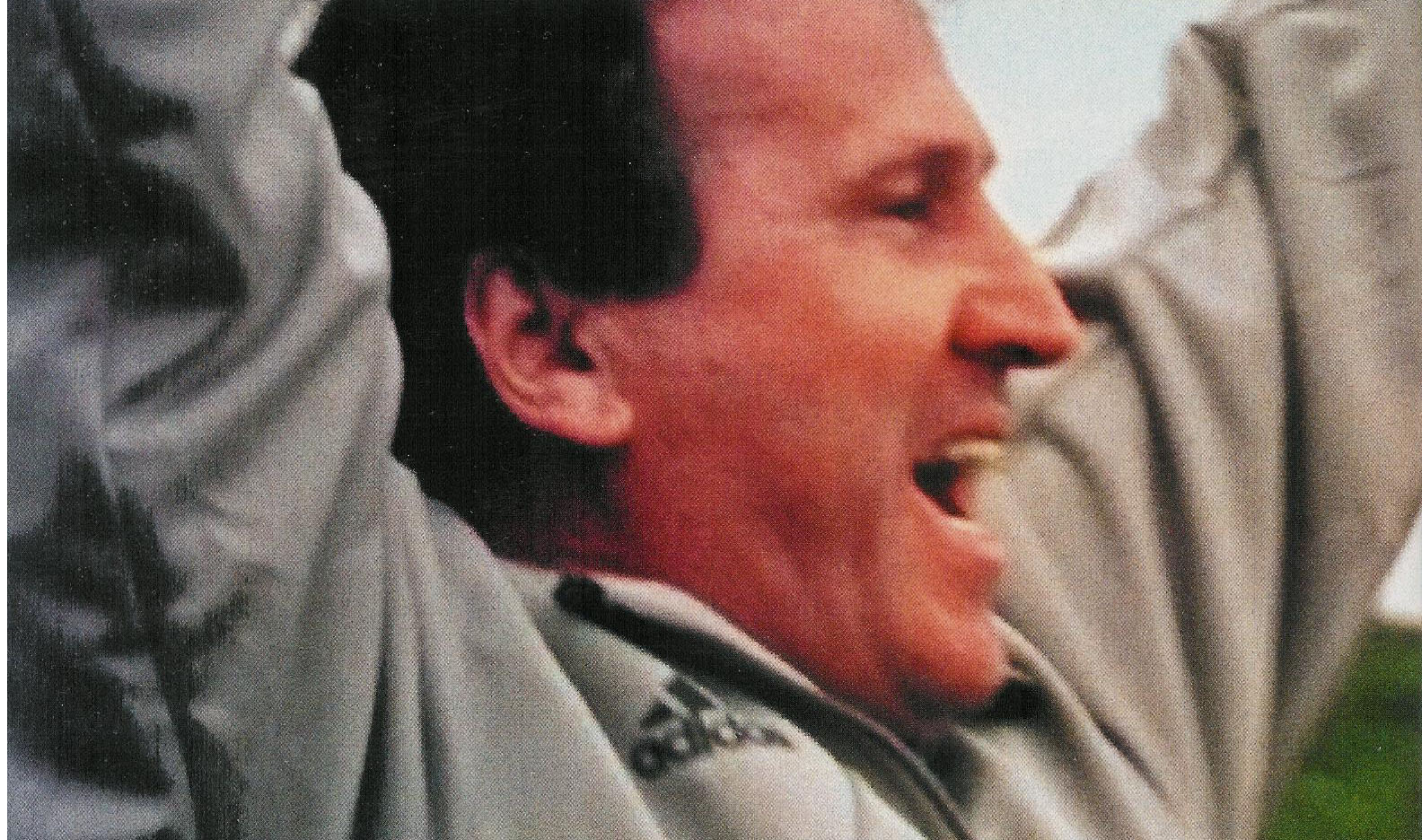
## Os Melhores de PSP



## ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



\*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo tele vendas (11)3266-4176. \*Fresle 1 dia útil. Cidade de São Paulo e ABCD, após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. Todos as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.



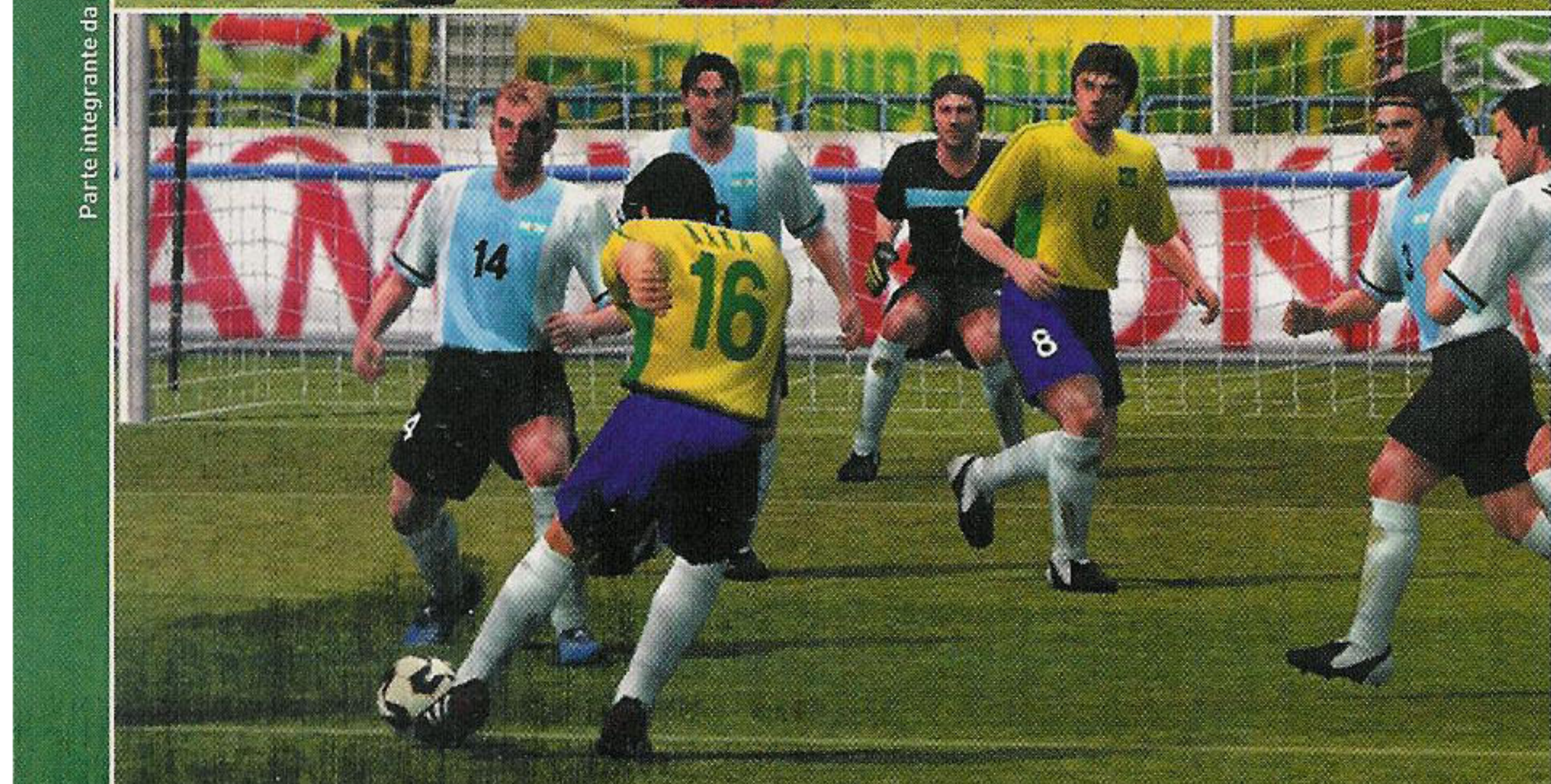
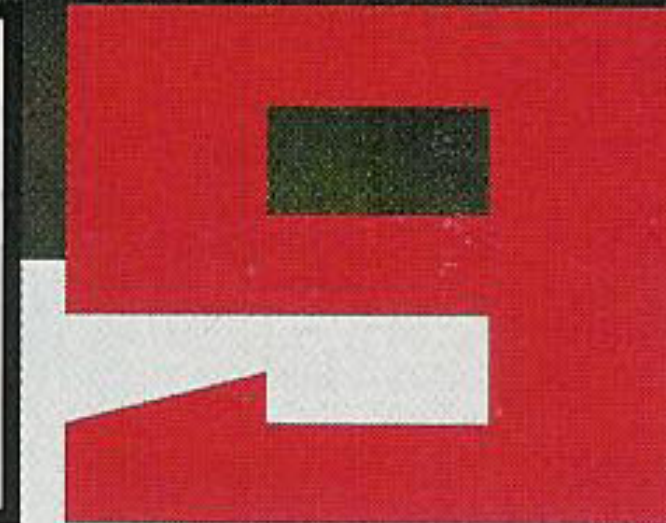
SuperDicas PlayStation CONRAD EDITORA

PlayStation 2

KONAMI



# Winning Eleven



Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #25. Não pode ser vendido separadamente.

©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo. "World Soccer Winning Eleven 9" é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

©2005 SNK PLAYMORE. "THE KING OF FIGHTERS" é uma marca registrada de SNK PLAYMORE CORPORATION. Todos os direitos reservados.  
PlayStation e o logotipo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #25. Não pode ser vendido separadamente.

