

CONCORRÊNCIA  
GANHE

1 PS3!!!

3 PS2  
+3 jogos cada!

3 PSP  
+3 jogos cada!

**SuperDicas**

GRÁTIS: Fantástica cartela com adesivos de Memory Card!!!

VIRE



# PlayStation

**ANO 3**

EDIÇÃO ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO

**A FÁBULA CONTINUA!**

## KINGDOM HEARTS

# II

O poder da  
**SQUARE ENIX**  
se une à magia da  
**DISNEY**

- Os novos personagens
- O sistema de jogo reformulado
- Entenda a trama de toda a série

**EM PRIMEIRA MÃO...**

## RADIATA STORIES

**DETONAÇÃO**  
em 10 páginas:  
explicamos tudo para  
você chegar ao final

**CRIME DE BOLSO**

## GTA: LIBERTY CITY STORIES

**VIOLÊNCIA, SEXO, EXTORSÃO E POLÊMICA**  
na nova ofensa da Rockstar

## WINNING ELEVEN 9

PS2  
Estratégia matadora com  
**TODAS AS JOGADAS**  
para bater um bolão

**18 Reviews**

Grandia III  
PS2



Naruto: Uzumaki  
Ninden PS2



Darkwatch  
PS2



Death Jr.  
PSP



Nº 26 R\$ 4,90



# MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

WWW.MISTERBROS.COM

Tele vendas:  
(11) 3266-4176

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL.

## NOVIDADES

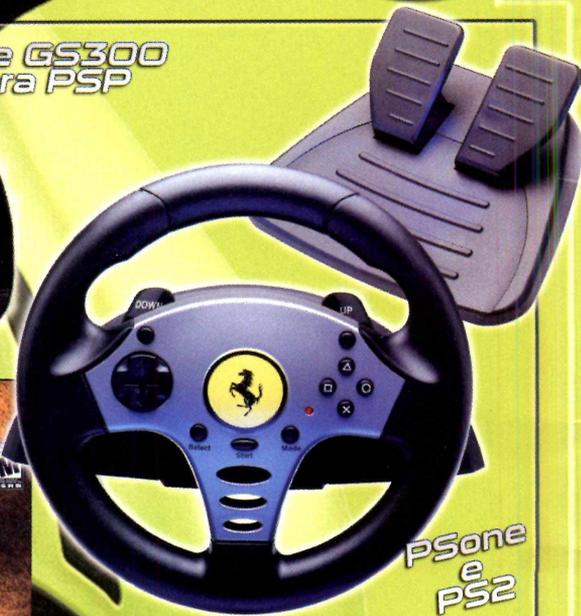
Tela Protetora  
NYKO



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 o 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 telefone (11) 3266-4176. \*Frente 1 de rua - Cidade de São Paulo e ABCD, após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. \*Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.

André Martins  
PRESIDENTE  
André Forastieri  
FUNDADOR

# FUTURO

REDAÇÃO  
Marcelo Barbão  
Diretor de Redação  
Jocelyn Auricchio  
Pablo Miyazawa  
Editores Executivos  
Fabio Santana

Editor  
Eduardo Trivella, Rodrigo Guerra e Ronaldo Teza  
Redação

Mário AV  
Diretor de Arte  
Ana Franco  
Chefe de Arte  
Kelven Frank e Homero Letonai  
Designers

Colaboradores  
André Leme, André Luiz Varajão, Carlos Sá,  
Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Eric Araki,  
Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Orlando Ortiz,  
Quem Woo Moo, Renato Pelizzari, Roberto Bastos (textos);  
Vanessa Moreira (arte); Henrique Minatogawa (revisão);  
Lilian Maruyama (ilustração de capa), Alopratoons (ilustração)

NEGÓCIOS  
André Faure  
Gerente de Marketing/Produto

COMERCIAL  
Ana Paula Gonçalves  
Gerente Comercial  
Vanessa Serra  
Gerente de Assinaturas  
Solange Xavier e Viviane Garcia de Souza  
Atendimento ao leitor  
Cynthia Müller  
Assistente Comercial

PUBLICIDADE  
Luciana Eschiapatti  
Gerente de Negócios/Publicidade  
Gabriela Llovet, Gracia Lemos,  
Isac Guedes e Rafael Ferreira  
Executivos de Contas

WEB  
Odair Braz Junior  
Coordenador de Conteúdo  
Aleksandro Neri Botelho  
Webmaster  
Fernando Nogueira  
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO  
André Jacon  
Supervisor Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO  
William Domingos  
Secretário Gráfico

SuperDicas PlayStation, edição 26,  
outubro de 2005, é uma publicação da  
Futuro Comunicação. ISSN 1679-5873

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO  
E CORRESPONDÊNCIA:  
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação,  
São Paulo/SP CEP: 01539-020  
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078  
www.futurocomunicacao.com.br

SERVICO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE  
Para falar sobre assinatura  
(renovação, atraso, pagamento, mudança  
de endereço e reclamações):  
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br  
Site: www.futurocomunicacao.com.br  
Telefones: (011) 3346-6191  
de segunda à sexta das 9h às 18h  
Fax: (011) 3346-6078  
Cartas: Rua Simão Dias da Fonseca, 93  
Aclimação - CEP 01539-020 SP - SP

PARA ANUNCIAR:  
publicidade@futurocomunicacao.com.br  
site: www.futurocomunicacao.com.br  
fone: (011) 3346-6088 (ramais 170 e 171)  
fax: (011) 3346-6078

Impressão Plural  
Distribuição DINAP



A Futuro Comunicação  
não se responsabiliza  
pelo conteúdo dos anúncios  
veiculados nesta revista.

**ANER IVZ**

## PARABÉNS PARA VOCÊ, LEITOR!

Nossa redação foi tomada de euforia nos últimos dias, contagiada pelo aniversário de dois anos da SDP. Em meio a esse clima de oba-oba, o inevitável retrospecto passou todo pela minha cabeça. Ao final desse balanço, pude resumir nosso histórico em duas palavras: compromisso e respeito. Ambos os vocábulos traduzem com fidelidade a razão de ingressarmos em nosso terceiro ano de existência de maneira tão bem-sucedida.

As 26 edições da SDP atestam nossos compromissos:

- Com a verdade: trazendo a notícia com precisão, com riqueza de informações, sem nos limitarmos ao fato abordado, estabelecendo contato com as fontes oficiais e acompanhando o desenrolar dos acontecimentos;
- Com a pontualidade: buscando estar em dia com as novidades, publicando as mais quentes informações e, algumas vezes, até mesmo batalhando furos de reportagem;
- Com a qualidade: reunindo sob o mesmo teto os maiores profissionais da área, lapidando cada parágrafo e mantendo a atenção aos menores detalhes na arte de cada página;

- Com a originalidade: criando direcionamentos e nos mantendo na crista da onda da evolução, em vez de copiarmos modelos consagrados;

- Com o progresso: nunca estando satisfeitos com o padrão alcançado, almejando mudar e crescer cada vez mais, aparando nossas arestas e antecipando tendências. Esse rol de compromissos sempre foi pautado pela segunda palavra que mencionei ali em cima: respeito. Respeito pela sua inteligência, pela sua opinião e pelo seu bolso. Há exatamente um ano, redigia minha carta ao leitor exaltando seu papel fundamental na história da SDP, e reforço aquele manifesto de primeiro aniversário agradecendo pela sua participatividade e comprometimento. Agora, estamos aqui com mais uma primorosa edição. Onde estaremos daqui a mais um ano? Tenho apenas uma vaga noção, mas o certo é que continuaremos trabalhando para que você esteja lá conosco.



**Fabio Santana**

fabio.santana@gameworld.com.br

## Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 6 de outubro

## ÍNDICE

4

### SDP MAIL

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

8

### PSNEWS

Confira como foi a Games Convention 2005.

11

### LANÇAMENTOS

Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.

12

### PREVIEWS

Destaque para Rogue Galaxy, o novo RPG da Level 5.

16

### SPOTLIGHT: KINGDOM HEARTS II

Sora, Donald e Pateta voltam a lutar contra os Heartless.

24

### SPOTLIGHT: GTA LIBERTY CITY STORIES

GTA leva uma cidade inteira para a tela do PSP.

28

### ESTRATÉGIA: WINNING ELEVEN 9 (PS2)

Confira as novas técnicas do jogo mais aguardado do ano.

32

### ESTRATÉGIA: RADIATA STORIES (PS2)

Saiba como chegar ao final deste RPG que nasceu clássico.

42

### PSP UNDERGROUND

Tudo o que você pode fazer com o portátil da Sony.

44

### ESPECIAL: 2 ANOS DE SDP

Preparamos uma matéria que vai deixar você surpreso.

48

### SUPERDICAS

Dicas para quem precisa de uma mãozinha.

54

### REVIEWS

Os lançamentos do mês para PS2 e PSP analisados.

60

### RETROVIEWS

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

62

### ENTREVISTA

Batemos um papo com o produtor de Death, Jr.

## CARTA DO MÊS

## RETROSPECTIVA SDP

Parabéns pra você, nesta data querida! E aí, galera da SDP! Beleza? Estou escrevendo para parabenizar a revista pelo aniversário de dois anos e para dizer que sou (talvez) o único leitor a não ter um console próprio (que dureza...). Mas não estou aqui para choramingar no ombro de vocês. Nestas últimas edições, aconteceram muitos fatos interessantes e eu quero recordá-los com vocês e com todos os leitores que estiverem lendo esta carta.

Quem não se lembra do padre Marcelo Augusto? Ele provou a todos nós que não importa que tipo de pessoa você seja, mas sim o seu amor pelos games. O Marcos Lemos lá de Macapá, então? Tomara que a sua empresa de videogames esteja indo de vento em popa... Mas cadê as fotos? E o anônimo da edição #19, que estava com problemas com sua esposa? Será que ele resolveu essa furada? Como andaré o Diego Augusto da Silva, de Goiânia? Será que está mais aliviado com sua SDP Especial #01? Agora vamos pentear coquinho junto com a dupla de Valtter Ruiz Juniores: aquilo que é coincidência, não é verdade? Lembrei agora do Elton Samuel, o famoso "Camarão", lá de Curitiba: não desista de sua busca para ser uma celebridade nos games! O Paulo Henrique, de Brasília, deve estar lendo isto junto com seus filhos agora. Acho que o Paulo Roberto de Pádua ainda deve estar com problemas toda vez que recebe o troco. A Daphne Ferrari deu uma péssima idéia com seu game da G Magazine. E o Ronaldo Viana e eu somos provas vivas de que é possível aprender com os games. Ufa... Quanta gente tem essa família SDP, hein?! Tomara que eu também faça parte dessa "Grande Família". Continuem assim, galera! E que a revista melhore mais a partir de agora!

Maycon Lopes Cruz  
Carapicuíba / SP

E quem disse que pequenas coisas passam despercebidas? Geralmente, a seção de cartas de uma revista é lida rapidamente e logo depois esquecida. Mas parece que o Maycon não segue essa regra: pelo jeito, ele tem decorados na mente todos e-mails e cartas do SDP-mail! E como um bom leitor, se colocou praticamente na pele das pessoas que têm os mesmos gostos que ele e vivenciou junto grande parte de nossa história. Muito obrigado por lembrar do nosso aniversário, Maycon, e também por nos proporcionar essas lembranças. Gostamos muito!

## ARTISTAS DIGITAIS

Desde a era de ouro dos 16-bit, jogo com uma idéia na cabeça: videogames são obras de arte. As pessoas que não curtem, ou mesmo jogadores pouco esclarecidos, não percebem a capacidade de expressão artística que os jogos eletrônicos têm. O assunto é até tratado com preconceito. Digo isso porque já vi pessoas sendo maltratadas por prestarem atenção em um cenário, ou por apreciarem melhor uma música em algum jogo. Será que as cores de um belo efeito de luz são menos interessantes que as de um quadro? Será que músicas de jogos como Bomberman 5 e God of War são menos empolgantes que as produzidas pela indústria fonográfica? Não sou daqueles ignorantes que julgam sem ter conhecimento. Estou por dentro das obras de artistas como Goya, Picasso e Michelangelo e sei que jogos como Metal Gear Solid 3: Snake Eater não valem milhões entre os colecionadores (felizmente), mas não ficam devendo em nada. O dicionário não me deixa mentir quando define arte: "conjunto de regras para dizer ou fazer com acerto alguma coisa; saber ou perícia em fazer alguma coisa; habilidade". Mas nem tudo está perdido: quando adquiri o MGS3, consegui esfregar na cara de um amigo que jogos podem ser arte, sim! Chega desse preconceito de que só a literatura, pintura ou música são meios artísticos. E vou além: se o cinema é a sétima arte, os games são a oitava!

Welben Ribeiro  
Olinda / PE

Não há como discordar de suas sábias palavras: muitos desenvolvedores torram fortunas com artistas de cacife para produzir uma experiência gráfica e sonora especial, que represente melhor o conjunto artístico que criaram com o jogo. Você se lembra dos sprites trabalhadíssimos de Castlevania: Symphony of the Night? Ou dos gráficos 3D esplendorosos de Tekken 5? Que tal os cenários de God of War? Tudo isso requer muito trabalho, dedicação, estudo e, principalmente, talento. Se a arte e cultura não fossem parte integrante dos jogos, estaríamos consumindo qualquer porcaria que uma produtora de fundo de quintal resolvesse lançar.

## METAL GEAR: CONFUSION

Sou fã da série Metal Gear Solid e, ao ler a SDP #24, na matéria sobre MGS3: Subsistence, não entendi o que vocês queriam dizer com "por isso, esqueça aqueles desenhos com o Sean Connery no papel de Big Boss ou Mel Gibson no papel de Snake, que víamos anteriormente".

Gabriel Truccolo de Lima  
São José do Rio Preto / SP



Sean Connery com um tapa-olho. Quase um pirata!



Kyle Reese ficou quase idêntico na capa do jogo. Deveriam enviar o Exterminador do Futuro para acabar com a pilantragem.

As versões americanas dos títulos sofreram mudanças que não agradaram nada a Hideo Kojima, o "paizão" da série. Muitos dos retratos dos personagens do jogo foram baseados em celebridades do cinema de Hollywood, como Big Boss, que se parece (até demais) com Sean Connery; Dr. Petrovich, que é a cara de Albert Einstein; e o personagem da capa do jogo, idêntico a Kyle Reese (interpretado por Michael Biehn), do filme "O Exterminador do Futuro". Caras de pau, hein?

## DÚVIDAS, POR QUE ME ATORMENTAM?

Tenho dois comentários sobre a SDP #25: a foto do GTA na página 5 é de muito mau gosto (crianças podem ver) e os reviews estavam com notas muito baixas.

Mas já encontrei o problema dos reviews: o Orlando Ortiz é rigoroso demais e o André Leme é bonzinho.

Quero aproveitar para fazer algumas perguntas sobre o conglomerado do RPG, a Square Enix:

- 1) Final Fantasy III foi lançado para PS1 ou algum outro console em versão americana?
- 2) Ao ler sobre a equipe que está fazendo Final Fantasy XII, não vi o nome de Yoshitaka Amano. Por quê?
- 3) Depois da união das quatro melhores produtoras de RPG (Square, Enix, Game Arts e Quest) em uma só, acho que as únicas rivais no mercado de RPG são a NIS America (Makai Kingdom), Atlus (Stella Deus), além da Mistwalker, que está começando agora. Vocês concordam comigo?
- 4) O PS2 ou o PSP ganharam algum game da série Chrono? Por que não se fala mais na série? Daria para fazer um retroview de Chrono Trigger para PS1 ou tá difícil?

Fellipe Igor  
Andradas / MG

Fellipe, a imagem publicada do game GTA: San Andreas teve um propósito muito especial: mostrar o quão apelativo um game pode se tornar, além da enorme reação da imprensa e dos jogadores com o ocorrido. Nossos reviews buscamos ser imparciais, portanto, não se iluda: os critérios de nossos avaliadores sempre são medidos para não haver qualquer tipo de discrepância nas notas dadas. É claro, cada um tem uma forma diferente para expressar sua opinião sobre o jogo, porém, buscamos informar o leitor com clareza para

que sempre faça uma boa escolha ao comprar um novo título para sua coleção.

Vamos às suas perguntas:

- 1) Infelizmente, FFIII nunca, jamais, foi lançado para qualquer console nos EUA. No Japão, além do lançamento original para Famicom, ele recebeu um remake para o portátil WonderSwan, da Bandai.
- 2) Você se refere aos créditos que publicamos na edição passada? Yoshitaka Amano não aparece lá porque seu trabalho em FFIII já acabou. O freelancer foi responsável apenas por desenhar o logo do game.
- 3) Na verdade, das que você citou, apenas a Square e a Enix se fundiram (agora, o conglomerado acabou de ganhar domínio também sobre a Taito). A Game Arts é um estúdio totalmente independente, que cria jogos que, então, são lançados pela Square Enix – o mesmo acontece com a Tri-Ace, por exemplo. Já a antiga Quest, na verdade, se dissipou como empresa: seus funcionários-chave se transferiram para a Square em 1997 e depois a gigante comprou as propriedades intelectuais da Quest em 2000. Com isso esclarecido, é preciso lembrar que existem diversas outras produtoras de RPG, como a Namco, com seus dois estúdios de RPGs, o Tales Studio (com a série Tales) e a Monolith (de Xenosaga); a Sega, com as séries Shining e Phantasy Star; a Konami, com Suikoden; a Capcom, com Breath of Fire; e a Bandai, com os games da série .hack. Isso sem contar as pequenas desenvolvedoras, que lançam seus jogos por empresas variadas, como a Media.Vision (Wild Arms) e a Nautlius (Shadow Hearts).
- 4) Até o momento, não. Os últimos títulos da série a serem lançados em consoles da Sony foram Chrono Trigger e Chrono Cross, para PS1. E, enquanto a equipe responsável pelo último game da série continua trabalhando em Final Fantasy XI, a possibilidade de um próximo Chrono continua sendo apenas um boato. Para compensar, brevemente teremos um retroview para Chrono Trigger.

## PROCURA-SE EMPRESA PERDIDA

Sou fã da série Syphon Filter e já terminei todos os jogos, mas estou vendo há alguns anos que a produtora do game, a 989 Studios, não está produzindo mais games. Ela fazia games de basquete e esportes para o PSONe. O que será que aconteceu?

Radjalma Padilha Filho  
Rio de Janeiro / RJ



A 989 Studios foi diluída na Sony Computer Entertainment America e só restou dela a 989 Sports, que desenvolve jogos como NCAA GameBreaker e World Tour Soccer.

## TÁ TUDO MUITO BOM, MAS CADÊ O PÔSTER?

Gostaria de agradecer infinitas vezes pela matéria sobre FFXII, estava simplesmente perfeito! O que falar sobre RE5? Um game que não possui nem mesmo previsão de lançamento teve quatro páginas de informações fresquinhas e saborosas. Como foi dito no editorial da SDP #25, é uma pena que a revista tenha de ser fechada tão cedo, dificultando assim o trabalho de vocês, que nos trazem tudo de mais atual e importante no mundo dos games. Deixei aí meu recado para todos vocês da SDP, e espero que essa mensagem tenha sido mais uma gota de incentivo em meio a um oceano de vitórias. Só tenho um pedido: um pôster de Final Fantasy!

**Jonas Rodrigues**  
Via e-mail

Obrigado pelos elogios, Jonas! É fato mais do que comprovado que o nosso dia-a-dia é corrido, porém é altamente recompensador quando recebemos uma carta como a sua, valorizando nossos esforços. Não é necessário agradecer, pois esse é o nosso trabalho: desenvolver uma revista de qualidade, para que seu investimento seja revertido em horas de informação, cultura e diversão. Em breve, teremos um pôster de Final Fantasy em nossas páginas. Aguarde!

## VIAJANDO NA MAIONESE

Estou mandando este e-mail para comunicar a vocês uma mancada memorável. Na SDP #25 vocês colocaram o lançamento do jogo Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi como "tiro em primeira pessoa" (imagine só o quanto seria bizarro, mas inovador?). A revista está ficando ótima e a cada edição vocês me pegam por um ponto diferente. Só para lembrar, acho que o Fábio é meu parente!

**Felipe Santana da Silva Soares**  
Via e-mail

Oh, vida, oh azar! Fomos pegos de surpresa por um Kaioh-Ken lançado por nosso amigo Felipe Santana. Realmente, este erro passou por nossa revisão como Sam Fisher, de Splinter Cell: silencioso e mortal. O novo DBZ é um game de ação. E de que Fábio você está falando? O Fábio Opala? Ou o Fábio Chevette? Não conhecemos nenhum Fábio Santana!



## FALHA NOSSA

Li a respeito do jogo Crash Team Racing na SDP #23, me interessei pelo jogo e o comprei. Achei nota 10. Eu gostaria de saber algo a respeito das duas imagens que aparecem no review. Por acaso elas são do jogo, mesmo? Não encontro aqueles estágios e nem os três personagens (o cara rosa e os dois ogros).

**Eduardo Amoras**  
Chaves Macapá / AP

Pedimos sinceras desculpas pela mancada! As fotos publicadas são da versão do game para PS2, chamada Crash Nitro Kart. Os personagens e estágios citados não estão presentes no game para PS1, porém, ele não deixa de ser um jogoço!

## 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.

### SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@futurocomunicação.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@futurocomunicação.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

### ESFERAS DO DRAGÃO DO FUTURO

Estou jogando Dragon Ball Z: Budokai 3 e gostaria de saber como liberar o personagem Trunks para jogar a sua saga no Dragon Universe. Vocês podem me ajudar?

**Daniilo Marchese**  
Via e-mail



Daniilo, existem duas formas de Trunks que podem ser liberadas nesse jogo: o adulto e o criança. Para liberar o Trunks criança você deve derrotar Majin Buu usando Vegeta. Para o Trunks adulto você deve terminar o modo Dragon Universe com o Vegeta.

### TERRENO ASSOMBRADO

Olá, pessoal da SDP. Estou emperrado em Haunting Ground para PS2. Não consigo resolver o puzzle da serpente de três cabeças, o que devo fazer para passar dessa parte?

**José Renan Alcantara Lopes**  
São Paulo / SP

Oi, Renan, foi difícil encontrar a sua resposta, mas o esforço valeu a pena, vamos lá. Vá para o corredor vermelho e entre no banheiro com uma máquina de escrever e um quadro com palavras cruzadas ao fundo. Examine o quadro para ler as expressões: "SALT", "MERCURY" e "SULFUR". Use a máquina de escrever para criar três Keyplates com essas palavras, depois examine a janela ao fundo para Daniella aparecer, caso ela ainda não tenha aparecido. Feito isso, saia da sala e despiste a moça. Vá para a sala com a estátua da serpente de três cabeças e use as Keyplates "MERCURY" e "SALT" nas cabeças da esquerda e da direita, respectivamente. Esteja com Hewie e use a última Keyplate embaixo da cabeça restante para congelar o fogo e criar uma coluna e poder prosseguir.

### HERESIA!

Olá, quero agradecer por vocês sempre nos auxiliarem e responderem nossas dúvidas. Mas eu gostaria de saber se a SDP já fez o detonado de God of War. Mesmo assim, eu gostaria de saber como faço para passar pelas portas com escudos, lá em Pandora's Temple. Eu já consegui o escudo que fica no subterrâneo, onde está o outro?

**Antonio Carlos**  
Via e-mail

Poxa, Antonio, fizemos um detonado de God of War na SDP #21, com direito a pôster e tudo, e você nem pra tê-la em sua coleção? Os deuses só lhe perdoarão se você ligar para nossa central de atendimento e completar sua coleção! Respondendo sua pergunta: fique de frente para a porta com os escudos e volte pelo corredor; você encontrará uma pedra que pode ser empurrada, leve-a até a sala com a porta onde você deve colocar os escudos. Você verá que na sala existe um botão que pode ser pressionado, revelando uma porta giratória. Leve a pedra até essa porta e empurre a pedra para ela ficar em cima do botão e corra para a região da porta para ser levado à outra sala. Lá você encontra o Zeus Shield. Depois de derrotar os inimigos que aparecerem, suba a escada e ande pelas vigas para voltar à porta que pode colocar o escudo e continuar a aventura.



## Sua revista continua na internet! www.superdicasplaystation.com.br

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

**SENHA: KEYBLADE**  
Válida de 15/09/05 a 03/11/05

### CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

• DARKWATCH (PS2): detonado completo.

No ar a partir de 15/09/05. 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.

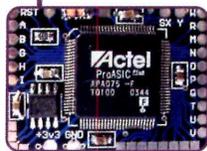
**SDP #05** – Identifique o modelo do seu PS2.

**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.  
**SDP #25** – Como navegar na internet usando o PS2 e o 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.

## CHIP ERRADO



Comprei um PS2 modelo 70011, mandei desbloquear e o pilantra enfiou um clone do Matrix Infinity, um tal de Libertador Infinity,

que queimou duas semanas depois, apresentando uma tela preta, e somente os jogos originais funcionavam. Depois disso, tentei instalar um Thunder Chip Pro e, quando abri o console, notei que havia uma pequena instalação no canto da placa com uns oito diodos. Então, pedi ao técnico que não tirasse os diodos e só trocasse os chips. Porém, ao final da instalação, o console não lia mais nenhum tipo de mídia, ficava só na tela do Browser com a frase "A ler o disco". Pedi que tirassem só os diodos, e o problema persistiu. Então, pedi para tirar todas as instalações e mesmo assim continuou na mesma. A lente se posiciona, dá o primeiro disparo, mas o motor não gira o disco e fica a frase "A ler o disco". Então, vêm minhas dúvidas: será que queimou o console ou algum componente? Tem conserto? Como?

Paulo Nogueira Ferreira da Silva  
Goiânia / GO

Como o console ficou do mesmo jeito depois que o chip e a proteção foram retiradas, o que podemos supor é que houve algum problema logo na primeira vez em que o PS2 foi ligado depois da troca do chip. Ou o diodo emissor do canhão apresentou problemas ou na melhor das hipóteses queimou um fusível smd na placa do console. A intensidade em que o leitor brilha pode ser um indicativo. Se o laser for bem baixo, quase não aparecendo, há maior probabilidade do problema estar na placa. Agora, se a lente do canhão estiver embaçada, ou o canhão não "acender", ou ainda o laser aparentemente estar normal (lente ok e brilho forte), e não ler nada, é provável que o canhão tenha queimado mesmo. Nesse caso pode ir preparando o bolso que a brincadeira não é barata. Por isso é bom pesquisar bem antes de mandar destruir o PS2, geralmente o barato sai caro.

## CANHÃO PICA-PAU

Olá! É a primeira vez que escrevo e gostaria de dizer que sou muito fã da revista, não perco uma.

Eu tenho um PS2 americano travado, só uso jogos originais. Mesmo assim, ele esta fazendo um barulho (tec,tec,tec,tec) quando eu estou jogando jogos como GTA e Star Ocean 3, principalmente nos loadings. Antes era só quando eu escolhia Load, mas agora está pior: acontece aleatoriamente e trava o jogo (em SO3 os personagens ficam carregando a magia eternamente e não ser que o barulho pare). Pelo visto me parece problema de leitura ou na lente ou no trilho. Será que é isso mesmo ou é algo mais sério? Uma limpeza resolveria o problema? Obrigado por ouvirem.

Filipe Alves B. do Nascimento  
Araçaju / SE

Para você ver que problemas com o leitor não é "privilegio" dos consoles desbloqueados, esse "tec, tec, tec" é o ruído típico do leitor tentando focar a mídia, e é claro, não conseguindo. Dependendo de quão grave estiver o problema, uma limpeza e um alinhamento podem fazer milagres. Mas se o leitor está assim há muito tempo, não alimente muitas esperanças. Esses problemas de degradação do leitor são cumulativas, portanto, quanto mais cedo você tentar fazer a limpeza, melhor as chances do leitor não sofrer um desgaste maior. Sem querer assustá-lo (mas assustando) há alguns casos em que depois da limpeza o canhão simplesmente parou de funcionar, muito provavelmente porque o laser já estava dando seus últimos suspiros. Em todo o caso, vale a pena tentar a limpeza, mas tenha em mente que, dependendo do estado do leitor, a troca do canhão vai ser inevitável.

## USANDO MODEM DE PC

Por favor, eu preciso de ajuda!!!!  
 Vocês podem me dizer se tem e como ligar o



modem de CPU no meu PS2?  
 Ah, e vocês tão de parabéns pelo ótimo conteúdo da edição #25 da SDP.

Lucas Moreira  
Via e-mail

Placa modem (PCI ou ISA) não tem jeito, nem com macumba. O que tem alguma chance são os adaptadores USB, mas mesmo assim eles não funcionam com tudo. O ideal mesmo é conseguir o Network Adapter próprio para o PS2 mesmo. Há grandes vantagens em comprar um NA original da Sony, como a possibilidade de instalar um HD no seu PS2 e sair instalando games nele e jogando a partir dele, é claro. Mas corra, esse vai ser um item difícil de se achar em breve. Já que o PS2 slim já vem com adaptador de rede e dispensa esse acessório.

## EDITANDO O IP DO CD

Sou assinante da SDP e na matéria da edição #20, "Soluções para extrapolar os limites do armazenamento do Memory Card", optei pela solução 2, contudo, não consegui alterar o IP que o PS2 usará. Ao descompactar o arquivo PS2link-v1.2.zip, de imediato é criado o arquivo PS2link12. Como faço para editar o arquivo "ipconfig.dat"? Visto que não o encontro.

Cid Barreto  
Via e-mail

Opa, no caso do PS2link12, foi disponibilizada uma imagem ISO pronta para ser gravada para facilitar a vida do leitor, e o ipconfig.dat já está com o ip padrão 192.168.0.10. Para editar o arquivo, você tem algumas opções em mãos, a primeira é gravar a imagem em um CD usando o Nero, conforme está explicado na matéria. Depois, copie os arquivos no HD, edite o ipconfig.dat e gere outro CD, usando o CDgen para gerar outra imagem ISO compatível com o PS2. Outra opção que você tem é usar programas como o isobuster, tanto para extrair como para inserir o arquivo na imagem ISO. Hummm, quer outra opção? Se você estiver usando o Windows XP (por exemplo), você pode deixar a placa de rede respondendo a mais de uma rede, nas opções avançadas do TCP/IP, você pode definir dois ou mais IPs para a placa, uma delas pode ser o seu IP

que já está configurado e outro pode ser o 192.168.0.1. Há outros meios de se fazer a mesma coisa, mas acho que essas são as mais fáceis. Boa sorte na empreitada!

## CANHÃO GASTO

Caros amigos da SDP, sou comprador assíduo da nossa revista, nunca escrevi para nenhuma revista antes, mas gostaria que se possível me ajudasse em uma dúvida bem simples. Comprei um PS2 há cinco meses e o leitor já foi pro saco, sendo que o play não tem nem 100 horas de uso, as mídias que uso são de excelente qualidade. Isso é comum? Será que consertando ele vai durar pelo menos um ano? Agradeço a atenção de vocês antecipadamente e parabéns a todos da redação pela melhor revista de todos os tempos.

Marcelo Ponte  
Via e-mail

Consertando e cuidando direitinho, dura até mais que isso. É só tomar cuidado na hora da troca do leitor. Existe no mercado uma gama enorme de canhões reconicionados que obviamente não tem uma qualidade tão boa quanto uma nova de fábrica. Aliás, leitor original de reposição é algo raro no mercado, dependendo do modelo do canhão, poucas assistências vão ter o canhão novo.

## EMULADOR DE PS2

Olá, amigos da SDP! Gostaria de saber se é possível "jogar" PlayStation 2 no computador. Se, dependendo dos acessórios, a qualidade da imagem e jogabilidade serão as mesmas, sei que precisará de um tal de "emulador". Estou realmente em dúvidas, pois estou há pouco tempo neste mundo dos games e PCs! Desde já agradeço.

Vagner da Silva Silva  
Via e-mail

Os emuladores do PS2 para PCs ainda estão engatinhando, vai demorar um pouco para ficar igual ao seu equivalente do PS1 e também não vai ser em qualquer configuração de PC que ele vai funcionar à contento. A qualidade da imagem e jogabilidade também estão diretamente relacionadas com a configuração do PC (tipo de placa-mãe, processador, memória e placa de som e vídeo) e do emulador em si. Digamos que, por enquanto, sai mais barato ter um PS2 do que emulá-lo. ☒



## FUTURO Comunicação.

Uma nova empresa, dedicada a  
novas tecnologias e novas tendências.  
A nova casa da Smack!, EGM Brasil,  
EGM PC, Nintendo World, SuperDicas  
PlayStation, Herói e Gameworld.  
E a casa de uma nova revista,  
a PC Magazine.  
Vamos nos conhecer melhor?  
[www.futurocomunicação.com.br](http://www.futurocomunicação.com.br)

## Games Convention 2005 **decepciona**

Muito era aguardado da maior feira de jogos da Europa, a Games Convention. Poucas novidades foram exibidas nesse evento. Fomos ao Leipzig Fair Exhibition Centre, na Alemanha, e não poupamos esforços para cobrir a maior feira de jogos do continente. Confira a partir de agora tudo o que rolou nesse evento e prepare-se: mês que vem tem a Tokyo Game Show 2005...



### PlayStation 2: jogos a dar de rodo

Se há uma coisa de que todos os proprietários do PlayStation 2 podem se gabar é da quantidade de bons games que serão lançados nos próximos meses. Mesmo não exibindo nada de novo (afinal, a E3 desde ano foi de arrasar), a GC 2005 mostrou uma penca de jogos e novas imagens de títulos como Prince of Persia: Kindred Blades, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII e Resident Evil 4.

O que pudemos perceber é que os europeus realmente gostam da câmera Eye Toy. Lá no velho continente, este periférico tem feito tanto sucesso que mereceu um destaque especial. Nada menos do que seis jogos diferentes foram exibidos durante o evento. Este é um fator um tanto quanto pitoresco. Em nenhum outro lugar do mundo esse acessório é tão bem explorado quanto na Europa. Os destaques ficam para Eye Toy: Play 3, Spy Toy e Wizard of Funk. Porém, mesmo com tanta atenção, o Eye Toy foi ofuscado por outro produto com a marca Sony: o PSP.

### O portátil da Sony é a vedete da GC

Mesmo não sendo oficial (muito menos barato), o PSP já está aparecendo (timidamente) no Brasil. Não é de hoje que as revistas SuperDicas PlayStation e a EGM Brasil avaliam os games que são lançados para esse console. Mas, na Europa, o portátil nem deu as caras ainda. A Sony fez com que ele fosse a sua principal arma durante a GC 2005.

O estande para demonstrar o PSP era simplesmente o maior de toda feira. Todos os games já lançados nos EUA e no Japão foram exibidos para os alemães terem idéia do que os aguardaria no lançamento do aparelho, no dia 1º de setembro. A euforia corria solta entre as pessoas que ainda não tinham visto os aparelhos pessoalmente. Levando em consideração a empolgação, pode ter certeza de que o portátil também será um sucesso por lá.



O estande da Sony foi o maior de toda a feira.

### Onde está o PS3?

O que mais decepcionou mesmo foram as falsas expectativas acerca do PLAYSTATION 3. O console da nova geração da empresa foi simplesmente esquecido pela Sony europeia. Nada, nem mesmo uma imagem do console apareceu em Leipzig. Com isso, fica até fácil compreender o porquê das produtoras de jogos não terem exibido nada sobre os games da próxima geração.

### A GC 2005 em números

A Games Convention é o maior evento de jogos eletrônicos na Europa, realizado todos os anos na Alemanha e, diferente da E3, é aberto ao público geral (por isso a discrepância entre o público da E3 e da GC). Veja os números e compare com os da E3 (SDP #23):

**3 dias de evento** que totalizaram...

**20 horas de pura diversão.**

**270 expositores** de...

**13 países.**

Mais de **134.000 visitantes**, entre eles...

**1.700 jornalistas de 21 países.**

Cerca de **3.000 jogos** exibidos.

**Nenhuma novidade** sobre o PS3 e...

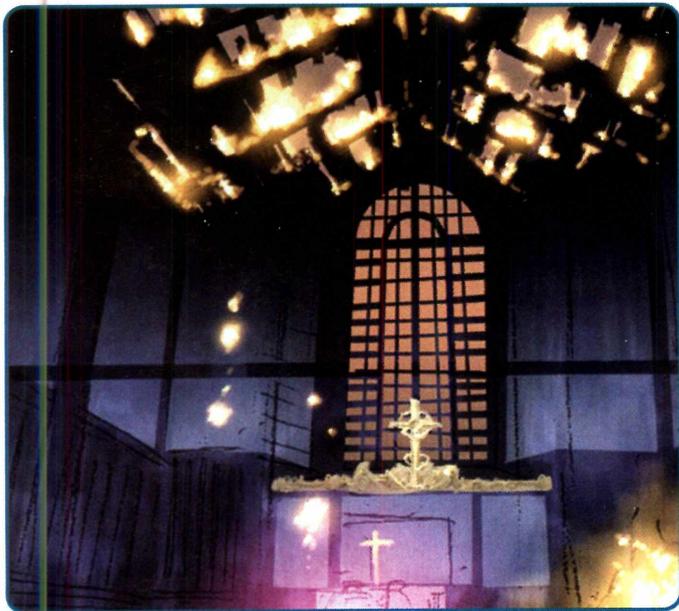
**1.800 m<sup>2</sup>** dedicados ao PSP e aos games de PS2



Os alemães lotaram o Leipzig Fair Exhibition para curtir todos os games da GC 2005.



# KOF vira anime



Mais pessoas brigando na cidade de South Town! Tudo isso será mostrado pelos mesmos criadores de Ghost in the Shell. Violência não vai faltar!

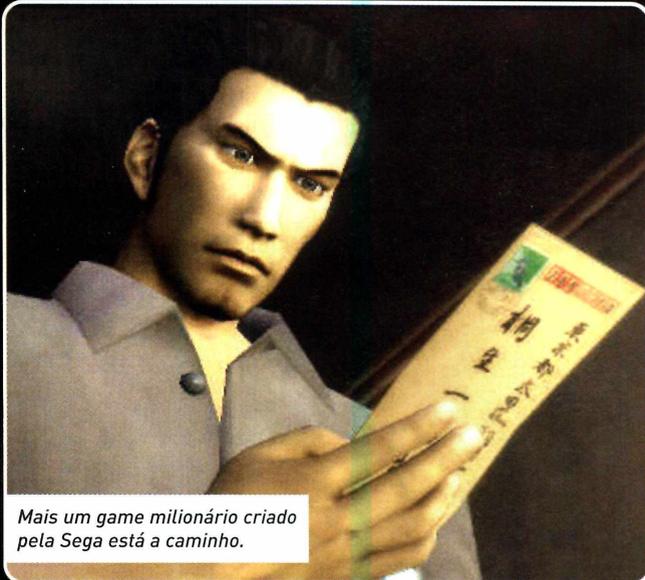


The King of Fighters, o jogo de maior sucesso da SNK Playmore, está sendo transformado em anime pelas mãos do estúdio Production IG (responsável por Ghost in the Shell e Kill Bill Vol. 1).

Todos os personagens que já apareceram na série farão pelo menos uma ponta no desenho animado. Os personagens principais serão Kyo Kusanagi, com uma roupa inédita, K', Ash e Alba Meira. Eles vão se encontrar em South Town, cidade que serve de cenário para vários jogos da SNK. Este não é o primeiro desenho da série a ser convertido para anime. Art of Fighting, Samurai Shodown e Fatal Fury também já tiveram suas versões animadas em formato Original Video Animation e fizeram muito sucesso entre os fãs dos jogos.

Além de King of Fighters, a Nippon Ichi revelou que o anime de Disgaea deverá chegar no ano que vem para os espectadores japoneses. Porém, a empresa

ainda não liberou nenhuma imagem da produção, apenas um site teaser, [www.akaitsuki.net](http://www.akaitsuki.net), navegue e confira.



Mais um game milionário criado pela Sega está a caminho.

## Sega prepara game adulto

A Sega está desenvolvendo um jogo nos moldes da série GTA, Ryu ga Gotoku – literalmente “Como um Dragão”. O game é muito parecido com o clássico do Dreamcast, Shenmue, mas ainda assim a produtora está preparando algo mais inovador e sério.

A história gira em torno de Kazuma Kiryu, membro da yakuza – a máfia japonesa. Ele vai encontrar uma garota chamada Haruka e ambos se verão em uma aventura maluca envolvendo dinheiro, sexo e sobrevivência. Tudo isso vai fazer com que o game tenha um visual parecido com um filme oriental.

O foco será colocar o jogador em sintonia com o casal, fazendo com que eles lutem por suas vidas. Para isso, vale tudo: desde usar diversos tipos de artes marciais e muitas armas brancas, indo até metralhadoras e veículos estacionados na rua.

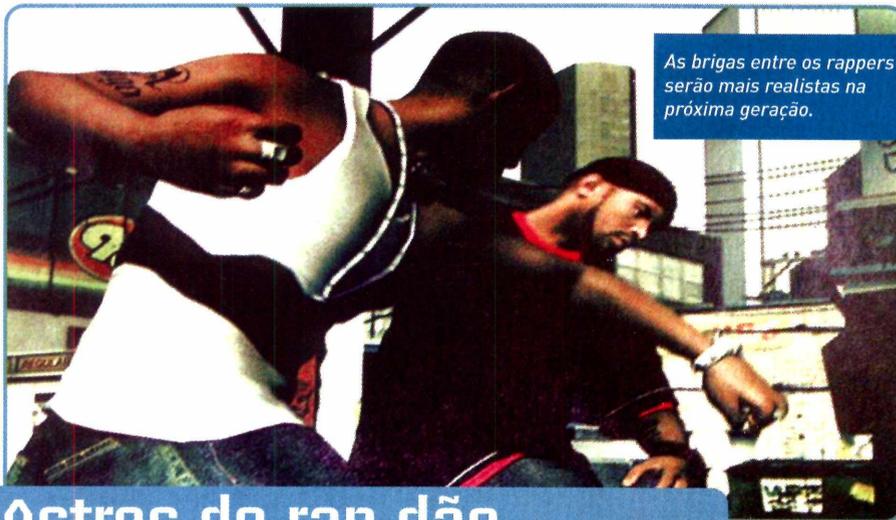
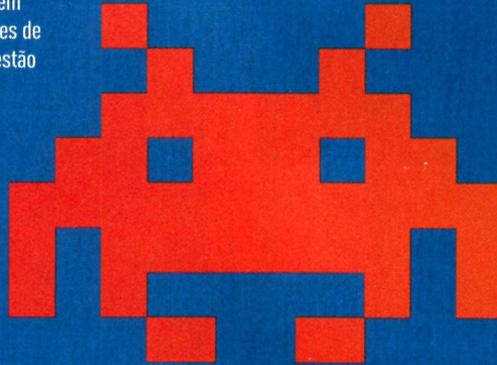
O jogo é produzido por Toshihiro Nagoshi – que trabalhou em F-Zero GX para GameCube – e contará também com diversos atores e atrizes japoneses para fazer a dublagem das falas do game. Ryu ga Gotoku terá participação de artistas famosos, que trabalharão no roteiro também. Se levado em consideração o trabalho que a Sega fez em Shenmue, podemos esperar que Ryu ga Gotoku seja um jogo incrível e cheio de inovações. Talvez esse seja o game que faça com que o gênero FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) seja reconhecido e consolidado.

A Sega está tão confiante no sucesso deste jogo que seu orçamento está estimado em US\$ 21,8 milhões, uma das maiores cifras já gastas na produção de um jogo. A Sega é conhecida por seus investimentos milionários em jogos. Ela gastou cerca de US\$ 50 milhões de dólares na produção de Shenmue, só perdendo para Gran Turismo 4, que custou cerca de US\$ 80 milhões para ser desenvolvido. Ou seja: dinheiro gasto é sinônimo de jogo bom! ☺



## ▶ Square Enix bagunça o mercado de games

A Square Enix está investindo pesado para se tornar ainda maior do que já é. A companhia comprou 67% das ações da Taito, uma das primeiras empresas de games do Japão. Criada em 1953, a Taito desenvolveu um dos primeiros arcades da história, Space Invaders. Além disso, a softhouse está lançando as famosas séries de RPG Ys e Langrisser no Japão. Ambas empresas estão confiantes, pois elas vão se complementar, uma ajudando a outra em negócios e em áreas diferentes do mercado. Além dessa bomba, a Square Enix disse que está pensando em atuar em todas as plataformas da próxima geração de forma igual e evitando se prender na criação de jogos exclusivos para um determinado console. Isso significa que, possivelmente, Final Fantasy XIII será visto tanto no PS3 quanto no Xbox 360.



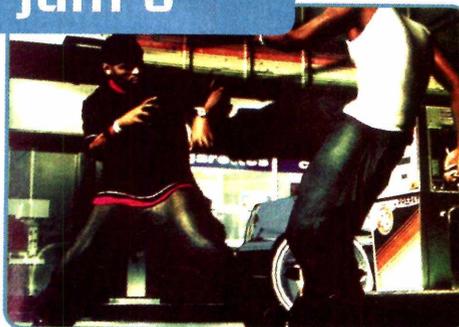
As brigas entre os rappers serão mais realistas na próxima geração.

## Astros do rap dão porrada em Def Jam 3

A Electronic Arts liberou as primeiras imagens de Def Jam 3. Segundo a produtora, o jogo está sendo desenvolvido pelo estúdio EA Chicago (o mesmo das duas versões anteriores) para os videogames da próxima geração.

Dessa vez, os golpes de imobilização terão menor importância e o que prevalecerá serão os golpes de impacto, como socos e chutes. Tendo isso em mente, a EA confirma que o jogo terá mais artes marciais para serem combinadas, aumentando ainda mais a variedade de movimentos para os lutadores-cantores.

Outra novidade é que os cenários serão muito maiores e muito mais vivos. A interação será tanta que você poderá destruir partes dos cenários (como paredes e portas) e ir para outros locais, continuando assim a pejeira. A EA prometeu liberar a lista de cantores em breve.



- A Tecmo está pensando em aumentar a participação na produção de jogos para o PLAYSTATION 3. Segundo Junji Nakamura, presidente da empresa, a Tecmo vai aproveitar o poder do console da Sony para fazer jogos mais fantásticos e bonitos do que foram exibidos até hoje.

- A Konami divulgou que estará presente na Tokyo Game Show 2005 (que ocorre entre os dias 16 e 18 de setembro) e que vai exibir o primeiro vídeo de Metal Gear Solid 4, para PLAYSTATION 3. No mês passado, a empresa prometeu exibir estas imagens na GC 2005 (vide a SDP #25), mas vamos cruzar os dedos para que isso não seja mais uma brincadeira da companhia...

- Izumi Kawanishi, líder de desenvolvimento de software da SCEI, afirmou que, em breve, o PSP usará meios de comunicação, incluindo o uso de vídeo e voz. O que pode significar que o portátil da Sony poderá ter um aparelho similar ao Eye Toy.

- Por incrível que pareça, Madden NFL 06 é o jogo que mais vendeu nos EUA: 1,7 milhões de cópias vendidas em apenas uma semana. Este é o 16º ano consecutivo em que John Madden fica na liderança dos games mais vendidos.

- A Genki anunciou que está desenvolvendo Iksugami para PS2, um RPG de ação que poderá ter centenas de personagens em cada estágio, nos quais você poderá fazer combos com mais de 10.000.000 de hits.

- A Capcom anunciou que Resident Evil 4 terá uma edição especial nos EUA chamada Resident Evil 4: Premium Edition. Um pacote com um DVD Making of RE4, ilustração em acetato de Ada Wong e o livro Resident Evil Prologue. O "pacote básico" de RE4 custará US\$ 39,99 e a versão turbinada custará US\$ 49,99. Uma bela pechincha. O game sai dia 25 de outubro no mercado americano.

- A Level 5 declarou que o seu novo RPG, Rogue Galaxy, já está 70% pronto e que o game não terá telas de load em nenhum momento do jogo, o que melhora ainda mais a diversão, quando se trata de um RPG.

- O jogo Dai-3-Ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Ginga foi o maior sucesso de vendas no Japão. Só na primeira semana foram vendidas mais de 470 mil unidades deste título (mais de 560 mil atualmente). Outro game que bombou pelo oriente foi Winning Eleven 9. Na primeira semana, o melhor game de futebol já feito vendeu 574 mil unidades, e suas vendas acumuladas já somam mais de 730 mil unidades. ☒

# 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.



No finalzinho de setembro, todos nós lembraremos porque amamos tanto Katamari!

### PS2

#### Estados Unidos

##### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Midway	Luta	19
Tak: The Great Juju Challenge	THQ	Ação	19
Backyard Football	Atari	Esporte	20
Breeders' Cup World Thoroughbred Championships	Bethesda	Esporte	20
D.I.C.E.	Bandai	Ação	20
Genji: Dawn of the Samurai	SCEA	Ação	20
Indigo Prophecy	Atari	Ação	20
Legend of Kay	Capcom	Ação	20
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Variedades	20
RPG Maker 3	Agatec	RPG	20
S.L.A.I.: Steel Lancer	Konami	Luta	20
Arena International	Electronic Arts	Esporte	20
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	20
We Love Katamari	Namco	Puzzle	20
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	RPG	20
FIFA 06	Electronic Arts	Esporte	26
NBA 2K6	2K Sports	Esporte	26
NBA Live 06	Electronic Arts	Esporte	26
The Suffering: Ties That Bind	Midway	Ação	26
Ultimate Spider-Man	Activision	Ação	26
Capcom Classics Collection	Capcom	Variedades	27
Dance Dance Revolution Extreme 2	Konami	Dança	27
Frogger: Ancient Shadow	Konami	Ação	27
Gundam Seed: Never Ending Tomorrow	Bandai	Ação	27
Harvest Moon: Wonderful Life	Natsume	Estratégia	27
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Luta	27
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	Atlus	RPG	27
Sty 3: Honor Among Thieves	SCEA	Ação	27
Sniper Elite	Namco	Tiro em 1ª Pessoa	27
The Hustle	Activision	Esporte	27
Top Spin	2K Sports	Esporte	27
Total Overdose	Eidos	Ação	27
Wallace & Gromit Were Rabbit	Konami	Ação	27
Worms 4 Mayhem	Majesco	Ação	27

##### OUTUBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Bratz: Rock Angelz	THQ	Tabuleiro	01
Conflict: Global Terror	2K Games	Ação	01
Trapt	Teemo	Ação	01
NBA 2006	SCEA	Esporte	04
Romancing Saga	Square Enix	RPG	04
Ford VS Chevy	Globalstar	Corrida	10
L.A. Rush	Midway	Corrida	10
Ty 3 the Tasmanian Tiger	Activision	Ação	10
Cowboy Bebop	Bandai	Ação	11
Devil Kings	Capcom	Ação	11
NCAA March Madness 2006	Electronic Arts	Esporte	11
Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	Buena Vista	Ação	11
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	SCEA	Ação	11
Zatch Bell!	Bandai	Ação	11
Blitz: The League	Midway	Esporte	17
The Warriors	Rockstar	Ação	17
World Poker Tour	2K Sports	Tabuleiro	17
Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubisoft	Ação	18
Crash Tag Team Racing	VU Games	Corrida	18
Disney's Chicken Little	Buena Vista	Ação	18
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Atari	Ação	18
MotoGP 4	Namco	Corrida	18
Shadow of the Colossus	SCEA	Ação	18
Shining Force Neo	Sega	RPG	18
Tony Hawk's American Wasteland	Activision	Esporte	18
Wild Arms: Alter Code F	Agatec	RPG	18
Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Ação	24
Butly	Rockstar	Ação	24
Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.	Globalstar	Ação	24

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
SpongeBob SquarePants: Lights, Camera, Pants!	THQ	Ação	24
SSX on Tour	Electronic Arts	Esporte	24
Zathura	2K Games	Ação	24
25 To Life	Eidos	Ação	25
Ed, Edd, & Eddy	Midway	Ação	25
Jak X Combat Racing	SCEA	Corrida	25
Jaws Unleashed	Majesco	Ação	25
Neopt Darkest Faerie	SCEA	Ação	25
Nicktoons Unite!	THQ	Ação	25
Ratchet Deadlocked	SCEA	Ação	25
Resident Evil 4	Capcom	Ação	25
Soul Calibur III	Namco	Luta	25
Spartan: Total Warrior	Sega	Luta	25
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	25
The Bible Game	Crave Ent.	Simulador	25

### Japão

#### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	15
Critical Velocity	Namco	Ação	15
Fire Pro Wrestling Returns	Spike	Esporte	15
Gokujou Seitokai	Konami	Ação	15
MotoGP4	Namco	Corrida	15
Realize: Panorama Luminary	Interchannel	Aventura	15
Shin Sangoku Musou 4 Mushouden	Koei	Ação	15
Formula One 2005	SCEI	Corrida	22
Fushigi no Umi no Nadia: The Secret of Blue Water	CyberFront	Simulador	22
Harukanaru Jikuu no Kade 3: Izayoiki	Koei	RPG	22
Hissatsu Urakagiyuu	Genki	Ação	22
Hoshi no Kudaru 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	Konami	Simulador	22
Arena International	Konami	Simulador	22
Eureka Seven TR1: New Wave	Bandai	RPG	29
Langrisser III	Taito	RPG/Estratégia	29
Mizu no Senritsu	Kid	Aventura	29
Slotted Up Mania 8: Senkou Kokuchii	Dorart	Tabuleiro	29
Juggler Special II	Dorart	Tabuleiro	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	D3 Publisher	Aventura	06
Hokago no Love Beat	D3 Publisher	Simulador	06
Simple 2000 Series Vol. 86 The Menkyo	D3 Publisher	Simulador	06
Shutoku Simulation	Square Enix	RPG	13
Code Age Commanders	Ubisoft	Ação	13
Prince of Persia: Kenshi no Kokoro	Konami	Corrida	13
Racing Game Chui!	Nippon Ichi Software	Estratégia	13
Rasetsu Alternative	Starfish	Aventura	13
Shirogane no Torikago	Electronic Arts	Corrida	20
Burnout Revenge	Yukes	Corrida	20
D1 Grand Prix 2005	Idea Factory	RPG	20
Rebirth Moon	Kadokawa Shoten	Aventura	20
Shuffle! On The Stage	D3 Publisher	Ação	20
Simple 2000 Series Vol. 87	D3 Publisher	Ação	20
The Nadeshiko	D3 Publisher	Ação	20
Simple 2000 Series Vol. 88	D3 Publisher	Ação	20
The Mini Suke Police	Capcom	Tiro em 1ª pessoa	27
Call of Duty: Finest Hour	Alchemist	Aventura	27
Duel Savior Destiny	FOG	Simulador	27
Fuuraiiki 2	Sega	Tiro em 1ª pessoa	27
Killzone	Yeti	Aventura	27
Konnoko: Keep a Memory Green	Kid	Simulador	27
Memories Off 5: Torigetai Film	Hamster	Ação	27
Oretachi Game Center Zoku Burger Time	Hamster	Ação	27

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Oretachi Game Center Zoku Super Volleyball	Hamster	Esporte	27
Oretachi Game Center Zoku Terra Cresta	Hamster	Tiro	27
Oretachi Game Center Zoku Yie Ar Kung Fu	Hamster	Luta	27
Sakigake! Otoko	D3 Publisher	Ação	27
Sega Ages 2500 Series Vol. 20	Sega	Tiro	27
Space Harrier II: Space Harrier Complete Collection	Sega	Tiro	27
Sega Ages 2500 Series Vol. 21 SDI & Quartet: Sega System 16 Collection	Sega	Ação	27
Ultimate Pro Pinball	Taito	Tabuleiro	27
Ultraman Fighting Evolution Rebirth	Banpresto	Luta	27
Wands to Kyojou	SCEI	Ação	27
Yoshitsune Eiyuden Shura	From Software	Ação	27

### PSP

#### Estados Unidos

##### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Frantix	Sony Online Ent.	Puzzle	19
Bounty Hounds	Namco	Aventura	20
Ghost in the Shell	Bandai	Ação	20
Madden NFL 06	Electronic Arts	Esporte	20
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	20

##### OUTUBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Legend of Heroes	Bandai	Ação	01
Virtua Tennis: World Tour	Sega	Esporte	01
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	RPG	01
NBA 2006	SCEA	Esporte	10
PoPoLoCrois	Agatec	RPG	10
Crash Tag Team Racing	VU Games	Corrida	11
FIFA 06	Electronic Arts	Esporte	11
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Electronic Arts	Luta	11
Frogger Helmet Havoc	Konami	Plataforma	18
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	18
NBA Live 06	Electronic Arts	Esporte	18
The Con	SCEA	Luta	18
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	Activision	RPG	18
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	Ação	24
Pinball Hall of Fame	Crave Ent.	Tabuleiro	24
SSX on Tour	Electronic Arts	Esporte	24
Tokobot	Bandai	Estratégia	24

### Japão

#### SETEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
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 Int.	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
Pinball	Hudson	Tabuleiro	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

## ROGUE GALAXY

Embarque nesta obra-prima dos games

Ao longo dos últimos anos, os jogos da Level 5 sempre têm sido foco das atenções quando o assunto é RPG. Lindos gráficos em cel shading aliados a ricas e densas histórias transformavam-se em jogos tão longos e imersivos que pareciam não ter fim. Quando você acha que a Level 5 acaba de realizar o seu maior projeto (no caso, pode-se citar Dragon Quest VIII), ela anuncia um jogo ainda mais promissor. Seu nome é Rogue Galaxy, que está em desenvolvimento há mais de dois anos e promete trazer um novo conceito de RPG ao PS2.

Apesar de não ter sido divulgada, a história de Rogue Galaxy inicialmente lembra o inesquecível Skies of Arcadia, por tratar de piratas que usam navios voadores para explorar o espaço. O protagonista é Jester Rogue, um garoto de 17 anos que sonha em viajar pelo espaço, desvendando mistérios e descobrindo tesouros. Depois da chegada dos piratas espaciais Dorgengore, Jester se vê recrutado e pronto para embarcar em uma aventura. Sua cicatriz no rosto promete ser motivo de muitas intrigas e futuras revelações. Durante sua jornada, Jester conhecerá Kisara, uma garota para lá de encrenqueira, filha do capitão Dorgengore; Zegram, um pirata rebelde entre a tripulação; Luluka, uma guerreira que usa como arma o arco e flecha, além de muitos outros personagens – entre eles, humanos, robôs e alienígenas com cabeça de peixe e felinos mutantes.

O universo de Rogue Galaxy será imenso e o jogador poderá visitar dezenas de planetas, cada qual com a sua própria temática. O estilo visual do jogo mistura modernas metrópoles, repletas de arranha-céus e robôs, com paisagens campestres e desertas, resultando em um universo autêntico com características intrigantes. Com a promessa



Este mundo será visto sem nenhuma pausa: Rogue Galaxy não possuirá telas de loading.



quais o jogador poderá entrar em casas e lojas livremente. Além de Jester, mais dois personagens (que poderão ser trocados) o acompanharão. Ao todo, oito personagens auxiliarão Jester durante a jornada e também nas batalhas. Elas acontecerão em tempo real e o jogador poderá escolher o personagem a ser controlado, enquanto os outros dois são conduzidos pela inteligência artificial. Será possível dar comandos diversos aos seus parceiros, aumentando assim o nível de estratégia durante os combates. Cada personagem jogável carregará duas armas únicas, que trazem poderes diferentes das demais. Novas habilidades serão aprendidas através do poder de determinados itens conseguidos durante a aventura.

Como já é tradição entre os jogos da Level 5, Rogue Galaxy oferecerá alguns minigames, que podem ser considerados jogos à parte, pois abrangem uma complexidade própria. Até o momento, foi citada uma espécie de jogo de tabuleiro, cujas peças são pequenas criaturas encontradas pelos planetas. Além da diversidade de criaturas, cada uma delas poderá ser evoluída, garantindo assim sucesso no mini-game. Se você é fã de intermináveis aventuras e narrativas ricas e detalhadas, fique de olho em Rogue Galaxy. Apesar de ainda não ter sido anunciado nos EUA, espera-se que ele chegue poucos meses após seu lançamento oriental.



### PLAYSTATION 2

Produção	SCEI
Desenvolvimento	Level 5
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Dezembro de 2005 (Japão)

de ser o maior RPG de todos os tempos no quesito “diversidade de áreas a serem exploradas”, serão centenas de locais diferentes distribuídos entre os planetas de Rogue Galaxy. Novamente, a equipe da Level 5 fará proveito de toda sua experiência com jogos em cel shading para criar personagens incrivelmente detalhados, no estilo anime. Assim como fizeram com Dragon Quest VIII, o jogo não terá telas de loading, pois tudo é carregado a partir da mídia, mesmo durante as cidades, nas



A Level 5 está dando os toques finais para entregar este game até o final do ano.

# TOCA RACE DRIVER 2006

O universo das corridas de A a Z

Se você é fã de velocidade, assiste a todos os campeonatos de corrida pela TV e morre de paixão por carros de Fórmula 1, Truck ou até mesmo Karts, este é o seu jogo. A proposta de TOCA Race Driver 2006 é nada mais do que recriar uma simulação perfeita dos maiores campeonatos mundiais, em 35 gêneros diferentes de corrida, entre eles o clássico Grand Prix, Fórmula 3, Baja Motocross em corridas off-road e muito mais. As regras de cada estilo serão fielmente reproduzidas, para um maior grau de realismo. Esteja pronto para acelerar em diversas categorias de carros, todos eles modelados a partir dos originais. A física do jogo promete bastante, já que tudo foi precisamente calculado para proporcionar ao



jogador o realismo no funcionamento dos motores, pneus e até mesmo no consumo de combustível. Cada máquina trará uma nova experiência ao jogador, pois a forma de dirigi-las é altamente variável. Haverá um grande realismo durante as colisões – a lataria poderá ser desmontada e a estrutura do carro, completamente amassada. Além do denso modo single player, será possível participar de grandes disputas multiplayer via internet. E tem gente que achava Gran Turismo ambicioso...

## PLAYSTATION 2

Produção	Codemasters
Desenvolvimento	Codemasters
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★
Lançamento	Fevereiro de 2006 (EUA)

# CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Alguns demônios não são tão ruins assim



O segundo Castlevania para PS2 está em fase final de desenvolvimento e já traz todos os elementos necessários para honrar o nome da série. Curse of Darkness retorna às raízes e se passa três anos após os eventos do terceiro jogo da série, Dracula's Curse, para o NES. Após ser derrotado por Trevor Belmont, Dracula amaldiçoa sua terra com o poder da escuridão. Na pele de Hector, um rebelado seguidor de Dracula, você deverá invadir o castelo do Conde para dar um fim à maldição. O novo episódio trará uma novidade à série, os "Demônios Inocentes", que terão um papel importante durante todo o jogo. Dezenas de demônios deverão ser descobertos, cada qual com seus atributos, habilidades especiais e comportamento. Você terá o controle de uma criatura por vez e poderá dar comandos não só de ataque ou defesa durante as batalhas, mas também fazer com que reabilitem certas tarefas que auxiliam o jogador a encontrar novos caminhos. Todos eles poderão ser evoluídos de maneiras diferentes, dependendo dos cristais colecionados por Hector. O jogo conta também com um sistema de fusão de itens, que permite criar diversos tipos de espadas e armaduras. Para a alegria dos fãs, Trevor Belmont e mais alguns personagens de Castlevania 3 farão parte da história. ☺



## PLAYSTATION 2

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami TYO
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	8 de novembro de 2005 (EUA)

# L.A. RUSH

São Francisco não foi o suficiente

Quem já conhece a série Rush poderá se surpreender com as novidades do mais novo jogo da série. Tendo como cenário as ruas de Los Angeles, o game trará ambientes exploráveis, nos quais acontecem diversas corridas e eventos, em um esquema que lembra muito Midnight Club III. No modo principal de jogo, você é um milionário dono de uma invejável coleção de carros possantes. Com o início de um megacampeonato, você precisa recuperar suas máquinas através de corridas ao redor da cidade. Serão centenas de provas, perseguições policiais, campeonatos e rachas a serem vencidos, para que sua frota seja



reconquistada. Perambular pela cidade poderá revelar dezenas de locais secretos, lojas de tuning e novos desafios. O senso de velocidade no jogo será ampliado com os efeitos de zoom da câmera. Durante as corridas, haverá ícones no asfalto que liberam um turbo para o jogador que atravessá-los. Decorar todas as suas posições e não perder nenhum poderá fazer com que seu carro permaneça em um turbo constante, até que você bata.

Os atalhos, marca registrada da série, também estarão por todos os lugares; portanto, conhecer cada metro quadrado do cenário será o primeiro passo

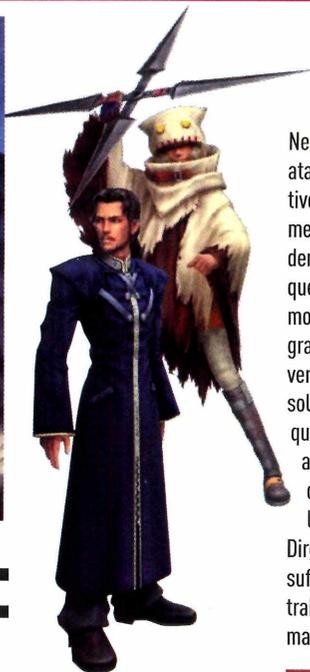
para vencer todas as corridas.

## PLAYSTATION 2

Produção	Midway Games
Desenvolvimento	Midway Games
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★
Lançamento	10 de outubro de 2005 (EUA)



FFVII mantém a magia unida com a tecnologia em DoC.



Acima, Reeves Tuesti (o Turk que controla Cait Sith em FFVII) e uma ninja misteriosa (será Yuffie Kisaragi?)

## ▶ DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

### Quem disse que Final Fantasy era só RPG?

O novo jogo da Square Enix – que leva o nome do prestigiadíssimo FFVII – é, no mínimo, inusitado. Dirge of Cerberus traz como protagonista o excêntrico Vincent Valentine e uma história que se passa três anos após o final de Final Fantasy VII – quase um pleonasmo. Devido a um catastrófico acidente, dez milhões de soldados ficaram presos e isolados no subsolo de Midgar. Ao conseguirem retornar à superfície, rebelaram-se e formaram um grupo chamado Deep Ground, ou DG. Apesar da história ainda não ter sido completamente revelada, acredita-se que Vincent possui contas a acertar com o DG e por isso os enfrenta durante o jogo.

Ao contrário do resto da série, Dirge of Cerberus é um jogo de ação, que oscila entre a terceira e primeira

pessoa. A câmera permanece atrás de Vincent na maior parte do tempo e se desloca para sua lateral direita durante os tiroteios, lembrando vagamente a câmera de RE4. O modo em primeira pessoa permite que o jogador tenha uma ampla visão da ação. Vincent pode dar socos e criar combos com seus golpes de curta distância, mas o que mais chama a atenção é a sua variedade de armas, que vão de uma simples pistola a rifles e uzis. É possível até mesmo usar uma scope para eliminar seus inimigos a uma grande distância. Cada arma será imbuída de poderes mágicos, permitindo que Vincent use magias para derrotar os oponentes. Pressionar os botões R1 e L1 ao mesmo tempo faz com que ele entre em um estado de frenesi, que revela seus instintos bestiais.

Nesta forma, Vincent não pode usar armas, mas seus ataques tornam-se muito mais poderosos e destrutivos, até que seu medidor de energia seja completamente esvaziado, trazendo-o ao seu estado normal. Na demo jogável apresentada na Square Enix Party 2005, que aconteceu no final de julho, apenas uma fase foi mostrada, na qual parecia haver um ataque a uma grande festa. Depois disso, o protagonista da capa vermelha entrava em cena e precisava derrotar alguns soldados e salvar crianças e adultos. Pôde-se notar que, apesar da ação contínua, elementos de RPG ainda estavam presentes, porém, a desnecessidade do uso do pulo deixou quase que completamente de lado os elementos de plataforma. Pelo que parece, Dirge of Cerberus possui uma jogabilidade sólida e suficientemente divertida. Se a Square Enix continuar trabalhando duro, Dirge of Cerberus tem tudo para se manter à altura de seus irmãos RPGs.



### PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	Novembro de 2005 (Japão)

## CODE AGE COMMANDERS

### Jogo trará visual arrojado e conceitos inéditos

À primeira vista, CAC é uma mistura de Kingdom Hearts e Phantasy Star Online, pois mistura batalhas em tempo real com múltiplos personagens e cenários que parecem ter vindo de um anime de ficção científica. Apesar disso, o jogo é bastante diferente de tudo que a empresa já fez até hoje e promete ser um dos grandes atrativos para o final do ano. CAC (que é baseado em uma série de mangá) conta a história de Gene, que sobreviveu a uma grande catástrofe e transforma-se em uma espécie de



mutante, conhecido como Warheads. A partir desse acontecimento, Gene conhece outros personagens, com os quais participa de missões em um estranho mundo devastado. Durante as batalhas, os personagens precisam coletar Otellos, criaturas que se transformam em armas e se encaixam em cada um de seus braços, permitindo ataques e muitos combos com as mãos esquerda e direita. Depois de carregar os medidores localizados na parte de cima da tela, o jogador pode liberar um ataque especial, apertando uma seqüência de botões. Além de armas, alguns Otellos possuem poderes diversos, como o de cura. Ao completar uma missão, o jogador recebe Code Points, que devem ser usados para evoluir o personagem e adquirir novos golpes.

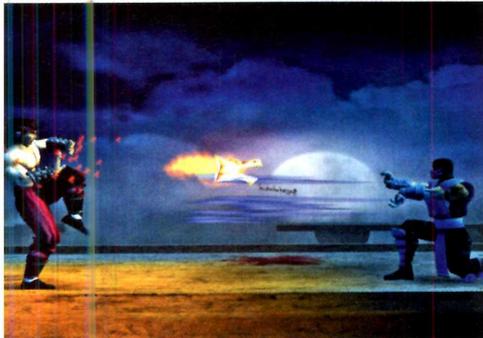


### PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	13 de outubro de 2005 (Japão)

# MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Uma aventura que volta às origens da série



As empresas que já trabalharam com a série MK pisaram na bola diversas vezes, mas as últimas versões do jogo mostram que a situação atual da franquia é outra. Shaolin Monks é o exemplo de como uma série popular pode ser aproveitada de diferentes maneiras. Focado na ação cooperativa para dois jogadores, o jogo traz Liu Kang e Kung Lao de volta aos famosos cenários dos primeiros MK, desta vez enfrentando centenas de inimigos em uma sólida aventura. Shaolin Monks possui elementos de plataforma bastante desafiantes e um complexo sistema de luta que permite que os dois jogadores criem combos cooperativamente. E o que seria de MK sem os fatalities? Cada lutador possui 10 fatalities diferentes, que são realizados (com direito a câmera lenta) após um medidor ser carregado, para então o jogador apertar os botões indicados na tela em seqüência. Os famosos personagens que marcaram época no mundo dos games, também darão as caras, como Johnny Cage, Kitana, Baraka e até mesmo Sub-Zero – que será um personagem destravável. Apesar da presença do modo single player, a cooperação entre dois jogadores será necessária para acessar locais e desvendar segredos impossíveis de serem destravados jogando sozinho.



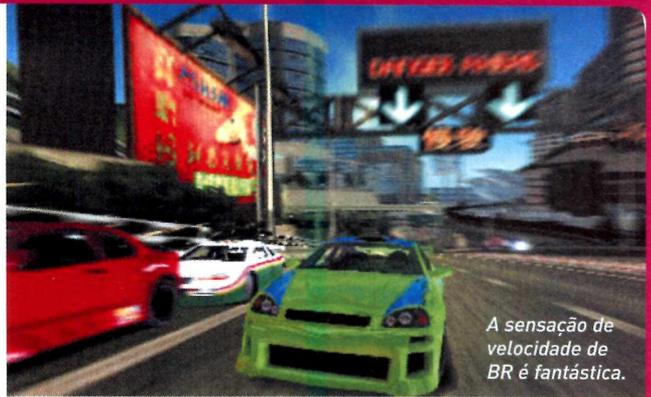
## PLAYSTATION 2

Produção	Midway Games
Desenvolvimento	Paradox Entertainmente
Gênero	Ação
Expectativa	★★
Lançamento	19 de setembro de 2005 (EUA)

# BURNOUT LEGENDS

Tudo de Burnout e mais um pouco

A versão de Burnout para PSP não poderia ser melhor. Ao invés de criar pistas e carros inéditos, a Criterion optou por trazer de volta tudo o que os três jogos da série tiveram de melhor e fazer uma compilação, adicionando melhorias aqui e acolá. Isto é, você poderá correr com seu carro favorito de Burnout 3, correr em uma pista de Burnout 2, ouvindo sua música predileta do Burnout original. A jogabilidade do terceiro jogo será mantida, portanto o foco continua sendo a eliminação de oponentes em alta velocidade. O Pursuit Mode, do segundo jogo, está muito mais desafiante, pois além de perseguir e danificar um carro, até que ele seja destruído, você terá



A sensação de velocidade de BR é fantástica.

que lidar também com outros veículos que farão de tudo para impedi-lo. O Crash Mode também marcará presença e estará mais balanceado. Legends traz ainda um sistema de troca de dados via Ad-hoc, para que dois jogadores possam competir com apenas uma cópia do jogo. E tem mais: o jogo possui um sistema genial para o destravamento dos carros secretos. Cada UMD possui cinco de 25 super veículos. A única maneira de liberar os outros é disputar corridas online com um oponente que tenha o carro desejado e vencê-las, para ganhar uma cópia.

## PSP

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Criterion Games
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★★
Lançamento	13 de setembro (EUA)

# INFECTED

Você será infectado, literalmente

Infected é, até o momento, o jogo que melhor usará a conexão Wi-Fi do PSP, apresentando um modo de jogo inédito e criativo. Começamos pelo modo para um jogador: logo no início, você deverá criar seu personagem através de um sistema altamente customizável. Depois disso, você partirá para uma verdadeira caçada a zumbis por toda NY em plena época de Natal. Com uma arma de fogo, você enfraquece as criaturas e, com uma arma especial, você dispara um projétil que contém seu próprio sangue, letal para os zumbis, fazendo com que eles explodam. Com o avanço do jogo, seu personagem irá adquirir novas habilidades e armas melhores. Já no multiplayer para



quatro jogadores, existem diferentes opções de disputas, incluindo o tradicional mata-mata (death-match). Ao vencer uma partida, você afeta o jogo dos perdedores com uma espécie de vírus. Para ser 'curado', o jogador precisa transmitir o vírus para outras três pessoas, vencendo as partidas online, ou completando três missões para um jogador, nas quais todos os zumbis são transformados no personagem da pessoa que te infectou – equipados com todas as armas e upgrades adquiridos por tal jogador. Será possível ainda consultar um ranking para ver quantas pessoas já foram contaminadas por você. ☒

## PSP

Produção	Majesco
Desenvolvimento	Planet Moon Studios
Gênero	Ação em terceira pessoa
Expectativa	★★★
Lançamento	15 de novembro (EUA)

# Kingdom Hearts II

## Uma jornada emocionante pelos caminhos do coração

Por Renato Pelizzari

Sora assume um de seus novos visuais: A Wisdom Form.



No ano de 2000, o mundo dos games foi surpreendido pelo anúncio de uma parceria um tanto quanto inusitada: Square Enix e Disney juntas na produção de um RPG de grosso calibre – assim nascia Kingdom Hearts. Desse momento até agora, dois games – Kingdom Hearts (PS2, 2002) e Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA, 2004) – já foram lançados, atingindo o impressionante número de mais de cinco milhões de cópias vendidas ao redor do mundo.



As coisas deram tão certo para as duas empresas, que a Square Enix chegou a afirmar que a série está sendo considerada um dos três pilares de sustentação da empresa, ao lado de Final Fantasy e Dragon Quest. Com toda essa magnificência, não é de se estranhar que a continuação, Kingdom Hearts II, seja um dos games mais esperados, não apenas no Japão, berço dos RPGs de console, mas em todos os cantos do mundo, e que seus constantes atrasos têm sido acompanhados com apreensão pelos fãs.

### A consolidação de um mundo composto

O primeiro Kingdom Hearts conseguiu provar que a estranha mistura do título poderia dar certo sob mãos competentes. Reunindo elementos do vasto universo Disney com algumas pitadas de Final Fantasy (como Cloud, de FFVII e Squall "Leon" Leonhart de FFVIII), encapsulados por um enredo interessante, a Square Enix quebrou a imagem de

que o jogo seria focado apenas nas crianças. Kingdom Hearts pode mesmo ser descrito como a combinação da profundidade dos RPGs, tradição da Square Enix, com a ambientação fantasiosa que é marca registrada da Disney e que fez parte da infância de muitos jogadores de hoje.

A trama para o PS2 começa numa ilha paradisíaca, que passa por uma violenta tempestade e acaba separando o protagonista Sora de seus dois melhores amigos, Riku e Kairi. Você está na pele do herói perdido, numa jornada em busca de seus amigos e acaba encontrando Donald e Pateta, enviados pelo Rei Mickey em uma missão para colher informações sobre a força maligna que está tomando todos os mundos conhecidos.

Os emissários do Castelo Disney buscam o portador da espada em forma de chave, a Keyblade, a arma que elegeu Sora para salvar o universo da escuridão. O trio então tem seus caminhos unidos pelo interesse comum de descobrir a origem do mal: os

Heartless, seres sem coração. Assim, o grupo parte através dos mundos usando a Keyblade para trancar as fechaduras usadas para a invasão das criaturas negras, passando por ambientes com temática de sucessos da Disney, como A Pequena Sereia, Hércules e Tarzan, e interagindo com os personagens desses universos.

Vale citar que, em 2002, foi lançado, exclusivamente no Japão, uma edição especial limitada chamada Kingdom Hearts: Final Mix, com uma série de extras. Apenas como exemplo: havia novos Heartless, dois chefes inéditos (dentre eles, um dos Desconhecidos ligado à trama do game para Game Boy Advance), novas cenas de animação, como a ferrenha batalha entre Cloud e Sephiroth durante os créditos, detalhes que aprofundam o enredo, como a ligação de Ansem a Kairi, e três níveis de dificuldade extras. A sequência para o GBA, Chain of Memories, trouxe algumas novidades no sistema de batalha, aliando cartas aos comandos realizados. Mas o enredo é a

parte mais interessante, já que acontece logo após o final não muito feliz do primeiro game, servindo de ponte para o princípio de KHII.

Sora ainda continua separado de seus amigos e caminha com Donald e Pateta por uma trilha, quando um homem misterioso se aproxima e diz que, pelo caminho que segue, algo importante o aguarda - mas ao custo de alguma coisa preciosa. A figura some e a única trilha restante leva direto ao Castle Oblivion, onde Sora espera encontrar seus amigos perdidos e o Rei Mickey. Durante sua passagem pelo castelo, Sora vai perdendo a memória aos poucos, com vários ambientes e personagens do mundo Disney cruzando seu caminho, como lembranças do game anterior.

## Cadeia de memórias

A complexa aventura para o portátil GBA traz uma trama complementar, vital para o pleno entendimento do universo de KH. Como poucos puderam apreciar as importantes passagens de Chain of Memories, vamos agora sintetizar os acontecimentos que ligam os dois games para PlayStation 2. Quem não quiser ter as surpresas estragadas, aviso: OS TEXTOS A SEGUIR CONTÊM SPOILERS!!! Se não quiser ler e descobrir mais, pule direto para o próximo tópico, "Uma trama mais madura e complexa".



### Sora

Depois de derrotar Ansem, Sora acaba indo parar no Castle Oblivion, influenciado por um homem desconhecido. Lá ele é alvo d' A Organização, que tenta manipular sua memória para controlá-lo facilmente e usar

sua Keyblade da maneira que deseja. Ao longo de sua passagem pelo castelo, ele passa por mundos Disney presentes em sua memória e derrota alguns membros d' A Organização (Vexen, Larxene e Axel). Ao chegar no topo do castelo, ele enfrenta Marluxia, responsável pelo castelo e Naminé reestabelece a ordem de sua memória.

O preço por isso? Esquecer tudo o que se passou enquanto esteve no Castle Oblivion. Como Naminé seria apagada de suas lembranças, Sora promete reencontrá-la um dia.



### Donald e Pateta

Ao entrarem no Castle Oblivion, eles esquecem suas habilidades e até mesmo sua missão principal: encontrar o Rei Mickey.

### Riku

De alguma maneira, Riku consegue escapar do lado da escuridão, no qual acaba preso no final de KH1, e aparece no Castle Oblivion, assumindo uma história paralela à de Sora. Em seu caminho pelo castelo, Riku descobre que o motivo por ele ter sido mandado

para a escuridão por Ansem foi exatamente pelo fato dele ter medo da escuridão. Ao longo do seu caminho no castelo, Riku se fortalece e consegue derrotar Ansem no final e, agora, trilha o raro caminho entre a escuridão e a luz: o caminho neutro da penumbra, com poderes dos dois lados.

### Réplica de Riku

Foi criado por Vexen usando dados de sua batalha contra Riku. Sua memória foi alterada por Naminé, fazendo-o acreditar que ele é o verdadeiro Riku e que Sora deseja fazer mal a ela. No final, Larxene revela a verdade sobre ele, que então retorna para salvar Naminé de Marluxia e some logo após. Em uma conversa com Axel (que finge sua morte na batalha contra Sora), ele é enviado para matar Zexion e Riku, mas é derrotado por Riku e morre sem poder realizar seu desejo.



### Rei Mickey

Termina KH1 preso do lado da escuridão, o Kingdom Hearts. Em Chain of Memories, o Rei não somente busca uma saída, lutando contra a escuridão, mas também guia o espírito de Riku pelo Castle Oblivion. Mickey não permite que Riku ceda à influência de Ansem. Ao final da aventura, o herói acompanha o garoto pelo caminho da penumbra, utilizando as vestimentas dos membros d' A Organização.



### Naminé

Uma garota com o poder de rearranjar a memória das pessoas. Ela é forçada pela A Organização a alterar a memória de Sora, mas no final acaba sendo responsável por consertá-la. Apesar disso resultar no esquecimento de tudo o que aconteceu no Castle Oblivion - inclusive dela - fica a promessa de Sora de reencontrá-la um dia. Naminé também tentou ajudar Riku, mas foi impedida por ele, que deseja resolver seus conflitos sozinho.

### A Organização

Também conhecida como Ordem dos XIII, é um grupo de treze pessoas que estão entre a luz e a escuridão, o chamado caminho da penumbra e, por isso, são conhecidos como Os Não-Existentes (também chamados de Desconhecidos ou Ninguéns). Buscam descobrir os mistérios do Coração e usar o poder do Kingdom Hearts para se tornarem humanos mais uma vez. Todos utilizam longas capas pretas (exceto DiZ) e são numerados em ordem decrescente de acordo com sua importância (membros com números maiores são os mais velhos do clã). Nem todos os integrantes são conhecidos atualmente e, mesmo entre os conhecidos, há diferenças ideológicas e intrigas.



morte pelas mãos de Axel.

### 4. Vexen (morto)

Criou a Réplica de Riku e, apesar de parecer estar ajudando Marluxia, está ao lado de Zexion e Lexaeus. É considerado um traidor por Marluxia por entregar a carta que permite acesso a Twilight Town para Sora, o que resultou em sua



### 5. Lexaeus (morto)

Uniu-se a Zexion para tentar impedir os planos de Marluxia. Queria induzir Riku a lutar contra Sora. Numa batalha contra Riku, Lexaeus é derrotado e, ao morrer, libera uma grande quantidade de energia negativa para tentar envolver Riku.



### 6. Zexion (morto)

Membro leal d' A Organização que visa impedir que Marluxia ganhe a soberania no clã. Para isso, ele forma uma aliança com Lexaeus e Vexen. Covarde e ardiloso, ele nunca luta por si próprio, procurando, por exemplo, manipular Riku se disfarçando de Sora. Acaba morto pela Réplica de Riku, a mando de Axel.



### 8. Axel

Um dos personagens mais marcantes e fiéis à causa d' A Organização, o que fica claro pela sua obstinação em eliminar os traidores. Mata Vexen e conquista a confiança de Larxene e Marluxia, porém, os trai sugerindo que Naminé revele a verdade para Sora e até mesmo tenta matar Marluxia, no que é impedido por Sora, já que o membro Nº 11 d' A Organização estava usando Naminé para proteger Sora. Axel então manda a Réplica de Riku destruir o verdadeiro Riku e também Zexion, sumindo após expedir sua ordem.

### 11. Marluxia (morto)

Responsável pelo Castle Oblivion e líder da facção que visa dominar A Organização, Marluxia atrai Sora para o castelo no início de Chain of Memories, visando reorganizar suas memórias através de Naminé para que o herói faça qualquer coisa para proteger a garota manipuladora de mentes. Marluxia é morto por Sora no final do jogo para GBA.

### 12. Larxene (morta)

Fiel companheira de Marluxia, mas, ironicamente, ☹



apresenta Axel a ele. É a integrante mais ingênuo e menos manipulada d' A Organização, mas acaba derrotada por Sora.

## DiZ

Seu número dentro d' A Organização é desconhecido e, apesar dele ser chamado de "O Superior", isso não significa que ele está no topo da ordem. Sua identidade real também é cercada de mistérios. Vexen o descreve assim: "Ele é Ansem e não é Ansem". Provavelmente, ele é o corpo de Ansem, que ficou para trás quando ele mergulhou na escuridão, tornando-se, assim, DiZ, o suposto primeiro Não-Existente e, portanto, fundador d' A Organização. Ele usa Riku para destruir Ansem e oferece, como recompensa, a escolha entre o caminho da luz e da escuridão, no que o garoto escolhe seguir pelo caminho do meio, o "caminho para o amanhecer". A presença de DiZ em KHII está confirmadíssima.



Mushu (o dragão de Mulan) será um novo summon em Kingdom Hearts II. Espere para dar muitas gargalhadas com suas maluquices e explosões.



## Uma trama mais madura e complexa

Depois dos eventos no Castle Oblivion, Sora, Donald e Pateta passaram cerca de um ano adormecidos para recobrar suas memórias. Mas as influências de Chain of Memories não ficam para trás, pois alguns personagens que surgiram na versão portátil estarão de volta e terão participações até mais significativas que em seu jogo de estréia.

A presença de Axel, que sumiu após a luta com Sora, já foi confirmada. No entanto, não seria nada estranho se Naminé fizesse uma aparição, pois a promessa de Sora de voltar a vê-la provavelmente deverá ser cumprida em algum momento. O próprio Nomura comentou em uma entrevista: "Existem alguns episódios em KHII que não existiriam se não fossem esses novos personagens" – o jeito é esperar para ver como eles serão encaixados na história.

Mas a maior incógnita até agora é o garoto loiro com uma semelhança mais que suspeita com Sora. Ele também é um mestre da Keyblade e sua existência

em KHII é a maior fonte de especulações até agora. Nomura ainda comentou que a história de KHII será 2,5 vezes mais longa do que KH1, e terá um enfoque maior em aprofundá-la, diferentemente do primeiro game, que teve como objetivo trazer muitos elementos à superfície e fundi-los de maneira convincente.

## A expansão continua

A ambientação, peça fundamental para o envolvimento do jogador em KH1, está ainda mais poderosa. Isso porque a Square Enix não poupou esforços em procurar, nos mais capciosos detalhes, o diferencial que pode fazer de KHII a experiência mais imersiva possível. O capricho foi tão grande que eles procuraram os dubladores originais americanos da maioria dos filmes da Disney para atuar no game. Uma pena que nem todos puderam participar, como, por exemplo, o caso de Robin Williams, que não dublou o Gênio de Aladdin. Mas a Square Enix fez ainda mais, e possibilitou que

a evolução dos mundos não ficasse só no aumento da riqueza de detalhes, mas também acompanhando o amadurecimento dos jogadores durante os quase quatro anos que separam o lançamento do original e de sua seqüência. Nomura comentou sobre esse fato dizendo que talvez o nível de amadurecimento do game tenha ido até um pouco além disso. A intenção de surpreender jogadores com alguns mundos menos óbvios e conhecidos – como no caso de O Estranho Mundo de Jack – não desapareceu da mente dos criadores de KHII. Muito pelo contrário, fomos surpreendidos de maneira até mais forte, pois alguns dos novos cenários incluem um estilo de arte completamente diferente dos demais, destacando o esforço em fazer o game mais completo possível. Em desses casos fica claro na adição do mundo de Os Piratas do Caribe, pois esse não se trata de um filme de animação, como é o caso de todos os outros presentes em KH1. Isso expande o universo da série, pois agora sabemos que Sora e seus companheiros serão



Alladin e Jasmine não poderiam estar de fora nesta segunda aventura. Ainda é incerto o papel da princesa de Agrabah, tomara que ela não fique presa num castelo novamente...

## Em time que está ganhando não se mexe

Para garantir o sucesso de Kingdom Hearts II, uma das escolhas mais óbvias foi manter boa parte do time de desenvolvimento do primeiro game, concentrado na Product Development Division-1 da Square Enix, para repetir o sucesso. Até a estrela do J-pop, Utada Hikaru, faz um retorno, emprestando sua cativante voz para gravar a música tema do jogo, intitulada Passion. Confira a lista das principais pessoas por trás desse projeto e descubra a razão pela qual podemos esperar um game no mínimo da mesma magnitude da primeira versão, com alguns errinhos consertados e algumas partes mais bem elaboradas.



### Yoshinori Kitase

**Cargo:** co-produtor

Além de atuar como co-produtor de KH1 (o produtor principal no lado da Square), participou como produtor de Final Fantasy X e dirigiu jogos como Chrono Trigger e Final Fantasy VI, VII e VIII. Está, ainda, supervisionando todos os trabalhos da Compilation of Final Fantasy VII. Com toda essa experiência, nada mais natural que ele retorne a seu posto de co-produtor em KHII.

### Tetsuya Nomura

**Cargo:** diretor e designer de personagens

Já trabalhou em games como Super Mario RPG, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, Parasite Eve e The Bouncer. Hoje, é considerado um dos nomes mais importantes no mundo dos games, pai da série KH e também está dirigindo o filme Final Fantasy VII: Advent Children. No segundo KH, ele reprisa seu cargo duplo de diretor e designer de personagens. Boa parte da excelente conexão criada para combinar Disney com Square Enix é atribuída a sua alta capacidade de criação e ao seu excelente senso artístico.



### Kazushige Nojima

**Cargo:** diretor de roteiro

O script também permaneceu a cargo de Kazushige Nojima, embora ele tenha deixado a Square Enix para trabalhar na Stella Vista, em 2004. Seus trabalhos anteriores são marcados pela direção em Bahamut Lagoon e como roteirista em games como Final Fantasy VII, VIII, X e X-2.

### Yuichi Kanemori

**Cargo:** diretor de batalhas

Ninguém melhor que o próprio criador do sistema de batalhas de KH1 para fazer melhorias no sistema de KHII. Kanemori também atuou nessa mesma área em Parasite Eve 2, e sempre busca combinar batalhas divertidas que também consigam ser facilmente dominadas por pessoas de todas as idades e níveis de habilidade.



### Yoko Shimomura

**Cargo:** compositora

Além de compor as músicas do primeiro Kingdom Hearts, ela também inclui, entre suas obras, jogos como Front Mission, Parasite Eve, Mario & Luigi: Superstar Saga e a sensacional trilha de Legend of Mana. Combinando seu talento musical com a popularidade de Utada Hikaru (para a canção tema), é certo de que essa será novamente uma trilha sonora vencedora.

dade de Utada Hikaru (para a canção tema), é certo de que essa será novamente uma trilha sonora vencedora.

capazes de interagir com humanos, alterando a onda de fantasia que caracteriza as animações e entrando num ambiente um pouco mais realista. Mas o que provavelmente causou o maior impacto foi a escolha, de muito bom gosto, de utilizar um dos desenhos mais marcantes na história da Disney, Steamboat Willie (de 1928). Esse nome pode parecer estranho para muita gente, mas trata-se de uma das primeiras animações dos estúdios Disney apresentando Mickey Mouse (em uma versão um pouco mais reboletiva do que estamos acostumados). É considerado um dos primeiros desenhos animados da história a difundir o estilo, sendo também uma das animações pioneiras em sincronizar o fundo musical com os acontecimentos do desenho. Os personagens principais – Mickey e Bafo de Onça – devem aparecer com muita força no game. O fato de o mundo de Steamboat Willie (Willie, o Barco a Vapor) estar representado em KHII é com certeza algo muito surpreendente e instigante. Tudo indica que não serão só os nostálgicos que ficarão atônitos em



▶ ver Sora, Donald e Pateta interagindo em um mundo preto e branco envelhecido, com um significado tão importante – é realmente de cair o queixo. Os personagens da Square Enix vão continuar a aparecer em KHII, e o papel deles em algumas partes da história parece ter crescido. Auron (FFX) é convocado por Hades (de Hércules) para destruir Sora e seus companheiros, mas se nega a fazer tal trabalho e literalmente encara o vilão. Outra cena que causou delírio dos fãs foi ver Squall (FFVIII) e Cloud (FFVII) conversando, sendo que Cloud usava a mesma roupa que aparece no filme Final Fantasy VII: Advent Children. Outras participações, como a de Seifer e seus comparsas Fujin e Raijin (FFVIII) já foram confirmadas e, com certeza, outros personagens da série Final Fantasy darão as caras em breve, permitindo encontros nunca antes imaginados.

## Batalhas mais cativantes

Se existe outra característica em KHII que está sendo mais bem explorada, essa é o sistema de batalhas. Apesar do controle e o estilo terem permanecido quase inalterados, conceitos, como o sistema de combos, foram melhorados, com novos golpes e mais velocidade. É claro que novidades não poderiam deixar de fazer parte disso, então diversas funções e possibilidades foram adicionadas. Algumas delas eram para ser implementadas no primeiro game e acabaram sendo cortadas por falta de tempo, além das que surgiram ao longo da produção. Uma das principais novidades são os golpes unificados, que permitirão a Sora e algum de seus parceiros se unir para um tipo de ataque especial, consumindo uma barra conhecida como Drive Bar (preenchida com bolinhas amarelas). Ao se fundir com Pateta, por exemplo, Sora assume a Brave Form, com uma roupa vermelha, e segura duas Keyblades, causando duas

vezes mais impacto com seus ataques. Já quando se fundir com Donald, Sora usará uma roupa mais azulada e ganhará novas habilidades, em sua Wisdom Form. Ao que tudo indica, as características principais do personagem que se unir a você para realizar tais golpes serão correspondentes ao estilo de ataque realizado. Os novos comandos não ficam restritos aos ataques em grupos. Ícones indicando ações diferentes – no estilo God of War – aparecem durante as batalhas e podem ser ativados pressionando os botões no momento correto. “Em Kingdom Hearts II, as transformações e os comandos de ação adicionarão um pouco mais de opção para que cada jogador consiga construir sua própria estratégia. Isso sempre foi algo que tivemos em mente para KHII”, comenta Nomura sobre o sistema de batalha.

## Mas e as mudanças?

Sem dúvida alguma, KHII será bem mais consistente,

Da esquerda para direita, Bela, o Tapete Mágico, Sora em sua Brave Form, Gênio, Lumière e Fera: rostos novos e outros conhecidos para confrontar os vilões de Kingdom Hearts II.



O que Jack Sparrow (de Os Piratas do Caribe) está fazendo entre os vilões de Kingdom Hearts II? Nestas horas que o velho ditado se faz valer: "Diga-me com quem anda..."



algumas coisas vão melhorar e novidades vão aparecer. Mas, afinal, o que foi alterado? A equipe de desenvolvimento gastou tempo ouvindo as reclamações dos jogadores sobre alguns aspectos, como a movimentação muito brusca da câmera ou sobre a tediosa e inútil experiência com a Gummi Ship. O resultado desse feedback somado às idéias que o próprio time teve, inclusive utilizando coisas que foram deixadas de lado em KH1 pelo fator tempo de produção, vão expandir ainda mais as possibilidades e aperfeiçoar o jogo.

É quase unânime que o pior ponto de KH1 foi a câmera, que em alguns momentos disparava feito louca pelo cenário. Felizmente, as nossas preces e reclamações foram ouvidas e o sistema de câmera foi re-elaborado. Mesmo estando mais suave, é comum ouvir que ela ainda não está boa o suficiente, apesar de dar a impressão de que seria "acostumável" com o tempo. De acordo com Nomura, a câmera ainda está sendo trabalhada e, mesmo já estando um pouco melhor, a equipe toda está lutando para que ela alcance o patamar que todos almejam. Quando indagado sobre a Gummi Ship, Nomura

reconheceu que esta foi uma parte das que menos agradeceu os jogadores, então tomou a sábia decisão de recomendar tudo do zero. Com relação a isso, ele comenta: "Nós praticamente jogamos fora tudo que fizemos no KH1 e criamos um sistema completamente diferente". Outros ajustes também foram feitos, como dar maior ênfase na história da Gummi Ship, colocando algum significado nela em vez de servir como um mero meio de transporte. A velocidade com que as cenas dentro da nave acontecem foram equiparadas com o ritmo de jogo, evitando o tédio causado pela quebra de fluência, exatamente como ocorria em KH1 nesses trechos.

### Um banho de informações

Graças a Square Enix Party 2005, evento ocorrido no final de julho (confira na edição anterior), recebemos uma enxurrada de novidades sobre os RPGs da empresa. Kingdom Hearts II foi um dos games mais trabalhados durante o evento, sendo um dos títulos de maior destaque e movimentação da feira (atrás apenas de Final Fantasy XII). Também pudera: haja expectativa, pois após inúmeros adiamentos e

diversos mistérios, todos estavam ávidos por novas informações.

A demo jogável de KHII exposta no evento mostrou comandos muito semelhantes aos já conhecidos. A alavanca analógica esquerda era usada para movimento,  $\blacksquare$  e  $\bullet$  para atacar,  $\times$  para pular, R3 colocava a câmera atrás de Sora e L1 era usado para travar a mira em alguns personagens.  $\blacktriangle$  servia para realizar uma variedade de ações que dependiam do momento em que eram executadas. Já o direcional digital era responsável por controlar as transformações de Sora.

No jogo disponível, quatro áreas estavam presentes para serem testadas pelos visitantes: o Castelo da Fera (A Bela e a Fera), Agrabah (Aladdin), Terra dos Dragões (Mulan) e o Castelo Disney. Os dois primeiros mostravam basicamente alguns puzzles e cenas de ação nas quais alguns Heartless deviam ser derrotados, tendo a Fera e Aladdin ao seu lado em suas respectivas áreas. É claro que a ambientação dos dois mundos estava detalhada, com características extraídas de A Bela e a Fera (não presente em KH1), como a rosa vermelha que fica numa redoma



de vidro, e todo o time de Aladdin, já muito bem explorado em KH1 e CoM.

Se no primeiro game o papel de Mulan praticamente se resumia à invocação de Mushu (o dragão falante), agora podemos dizer que o filme ganhou um destaque especial, tornando-se um mundo completo. Você terá a oportunidade de explorar os ambientes fielmente transpostos para o game ao lado da protagonista Mulan. A demo colocava os jogadores para batalhar contra um enorme dragão colorido, que tem como ponto fraco os chifres. Mas não era tão fácil assim de alcançá-los, pois ele não ficava esperando ser atingido, fazendo de tudo para pisar no seu time e derrubar seus integrantes caso tenham conseguido escalá-lo. Apesar de seu inimigo possuir muitos movimentos diferentes, é possível estudá-los para descobrir certos padrões e tornar a luta um pouco mais fácil. Esse fato é muito recompensador em KH, pois é difícil ficar preso num chefe por muito tempo; com um pouco de treino e algumas tentativas, você sempre descobre alguma manha para tornar as coisas mais simples, evitando a frustração por algo insanamente difícil.

Provavelmente, o melhor dos quatro cenários disponíveis na Square Enix Party tenha sido o Castelo Disney. Ao entrar nele, Donald e Pateta apresentam o amigo Sora à Rainha Minnie, que obviamente já sabia dos grandes feitos do garoto e sua Keyblade e pede sua ajuda para atravessar os corredores do castelo, que havia sido invadido por Heartless, e levá-la em segurança até a sala do trono. Os seus dois aliados resolvem ir sozinhos, deixando unicamente nas suas mãos o trabalho de resolver essa missão. Alterando um pouco os padrões do jogo, nesse trecho você deve evitar que Minnie seja atingida por inimigos, pois, se a barra de dano dela ficar cheia, é Game Over na hora. Mas Minnie não será totalmente passiva nessa travessia, ela usará sua magia Holy para detonar alguns inimigos e ainda poderá se unir a Sora e realizar ataques especiais, que mandam uma enorme quantidade de inimigos embora. Como se não bastasse a quantidade de coisas com que você deve se preocupar, ainda deve fazer Minnie caminhar apertando o **▲**, pois ela não fará isso sozinha.

Chegando na sala do trono, você é surpreendido por uma quantidade absurda de criaturas voadoras, que testarão se você realmente aprendeu a lidar com a situação de controlar Sora, fazer Minnie caminhar e protegê-la, tudo ao mesmo tempo. É importante

saber usar os seus ataques especiais com Minnie na hora certa, adicionando ainda mais estratégia para essa complicada travessia. Essa variedade de missões estava fazendo falta em KH1, e com certeza fará toda a diferença na diversão da nova versão.

## Roendo as unhas

Depois dessa enxurrada de informações e do visível cuidado com que a equipe de produção está desenvolvendo o game, você deve estar se mordendo de ansiedade para colocar as mãos nele. Recomendamos mais um pouco de paciência. Sabemos que foram inúmeros adiamentos e outros podem ainda estar por vir. No entanto, isso é pouco provável, tendo em vista que até a gravação das

vozes já foi concluída. Até mesmo uma (vaga) data de lançamento (no Japão) foi anunciada: final de 2005 ou início de 2006.

Fica aqui a sugestão de aproveitar o tempo que ainda resta para relembrar Kingdom Hearts e conhecer Chain of Memories - caso ainda não tenham jogado. Com certeza esses games servirão para saciar um pouco da fome pelo prato principal, Kingdom Hearts II. Muitos mistérios ainda envolvem KHII, Nomura adora criar um clima de segredo ao redor de seus trabalhos - como a identidade do garoto loiro parecido com Sora, ou as razões por que Mickey e Riku vestem os trajes d'A Organização. Quais mundos ainda estão por vir e quantos truques o pai da série mantém escondidos nas mangas, só o tempo dirá. ☒



*Não se engane com este rosto gentil. O vendedor de itens é um mercenário: só vende itens com lucro acima do preço real. Influência de seus "brimos"...*



そのノーパナイを支配しているのが巫機屋

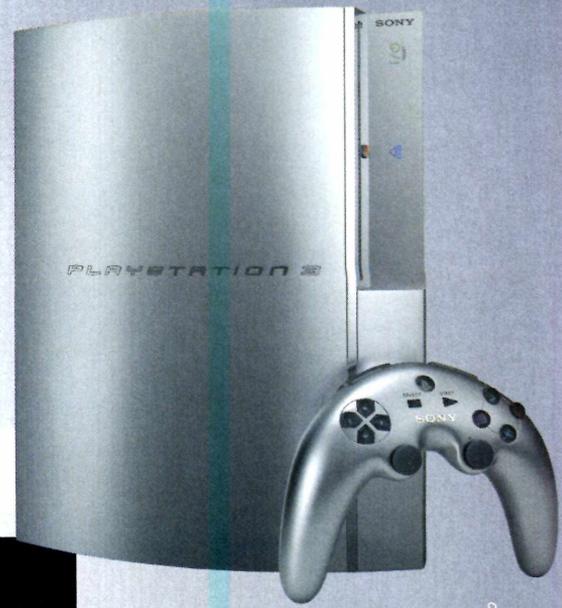
# PROMOÇÃO

## “POR QUE VOCÊ MERECE

## GANHAR UM PLAYSTATION 3?”

Vamos celebrar! A SuperDicas PlayStation está entrando em seu terceiro ano de sucesso e uniu forças com a Inicial Games para trazer a você, nosso leitor, uma promoção mais do que especial. Participar é muito fácil. Crie uma frase com até vinte palavras que responda a seguinte pergunta: “Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3?”.

O autor da melhor frase de todas ganhará um PLAYSTATION 3. Os leitores que ficarem em segundo, terceiro e quarto lugares ganharão um PSP com três jogos cada, e o quinto, sexto e sétimo colocados levarão para casa um PlayStation 2 com três jogos cada.



**Preste muita atenção ao regulamento e não perca essa oportunidade!**

### REGULAMENTO

1. A promoção “Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3?” é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation número 26, residentes no Brasil, sem limite de idade e será válida de 15/09/2005 a 24/10/2005;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o leitor deve:  
a) Responder a pergunta “Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3?”;  
b) Preencher correta e completamente o cupom que está nesta página (não vale tirar cópia), ou o cupom online no site [www.superdicasplaystation.com.br](http://www.superdicasplaystation.com.br) e;  
c) No caso de responder o cupom da revista, enviar para: Promoção “Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3?” – Caixa Postal 07512 – CEP 06296-990 – Vila dos Remédios – Osasco / SP.
4. As cartas devem ser enviadas até o dia 24/10/2005, valendo o carimbo dos Correios como comprovante da data de postagem. O cupom online estará disponível até o dia 24/10/2005;
5. Os vencedores serão escolhidos entre os cupons (online ou impressos) recebidos completamente preenchidos, e serão eleitos pelos quesitos de criatividade e produção de texto. Não é sorteio. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
6. Os vencedores escolhidos serão premiados

conforme segue:

- a) O primeiro colocado ganha 1 (um) PLAYSTATION 3;
  - b) O segundo, terceiro e quarto colocados ganharão, cada um, 1 (um) PSP com três jogos;
  - c) O quinto, sexto e sétimo colocados ganharão, cada um, 1 (um) PlayStation 2 com três jogos.
7. Os prêmios são pessoais e intransferíveis e não poderão ser substituídos;
  8. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para a entrega dos prêmios do segundo ao sétimo colocados a partir da divulgação dos vencedores na revista SuperDicas PlayStation número 29. O prêmio para o primeiro colocado será entregue em até 90 dias após o lançamento do PLAYSTATION 3 nos EUA;
  9. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation número 29, não havendo resposta dos vencedores, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
  10. Ao participarem da promoção “Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3?”, os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
  11. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

### PROMOÇÃO SUPERDICAS PLAYSTATION

“POR QUE VOCÊ MERECE GANHAR UM PLAYSTATION 3”

Nome Completo: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

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

CEP: \_\_\_\_\_

Data de nascimento: / / Telefone: ( ) \_\_\_\_\_

E-mail: \_\_\_\_\_

Por que você merece ganhar um PLAYSTATION 3: \_\_\_\_\_

Apoio:



INICIAL GAMES

[www.inicialgames.com.br](http://www.inicialgames.com.br)  
(19) 3236-0056

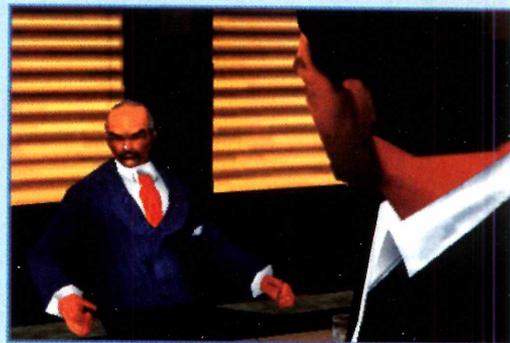
SuperDicas  
 PlayStation

# GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY



**A**té hoje o PlayStation Portátil é alvo de controvérsias. Seu lançamento, em dezembro do ano passado no Japão e em março deste ano nos EUA, agitou o mundo dos games como há muito não se via. De lá pra cá, aproximadamente meia centena de jogos foi lançada para o aparelho; mas, desses, poucos foram aqueles que caíram no gosto do público e, principalmente, da crítica.

Estamos agora em setembro de 2005, e a Rockstar (sempre ela) pretende mudar essa escrita. Com sua franquia de maior sucesso, a empresa quer fazer com o portátil o mesmo que fez pelo PS2 quando lançou Grand Theft Auto III. E essa comparação é bem oportuna, já que o jogo do PSP se passa exatamente no mesmo cenário do primeiro GTA para PlayStation 2 – uma cidade fictícia que remete à idéia de liberdade e que é, em partes, inspirada na Nova York da vida real. GTA3 tinha uma meta quatro anos atrás: redefinir o conceito de jogos eletrônicos interativos. Grand Theft Auto: Liberty City Stories tem um objetivo semelhante: mudar a cara dos jogos portáteis.



# STORIES

## Crime e castigo para viagem

Por Eduardo Trivella

### Expandindo o novo começo

Em qualquer grande cidade onde há milhares de pessoas vivendo em conjunto, é lógico que existem milhares de histórias acontecendo ao mesmo tempo. Uma das histórias de Liberty City, contada em Grand Theft Auto III, é a Saga do Homem sem Nome. "Trabalhando" para os mafiosos da Família Leone no começo de sua carreira, ele acaba conhecendo Toni Cipriani e realiza algumas missões, que sempre envolviam os interesses da família. Toni tem um papel pequeno no enredo de GTA3, mas como já sabemos, muitas histórias acontecem ao mesmo tempo em uma cidade grande.

Agora, a Rockstar resolve abrir o ângulo da câmera e contar a história de Toni. E com você no papel principal, já que o italiano marrento é o personagem que entra no lugar do mudinho sem nome.

E apesar de estar chegando ao PSP, Liberty City Stories é um jogo completamente novo e não apenas uma

adaptação de um título já existente para PS2. Ele traz a jogabilidade aberta e os ambientes gigantescos que se esperam da série, pega pesado na sátira ao estilo de vida americano e, mais uma vez, narra uma aventura cheia de crimes e violência. Tudo o que você queria dentro do seu bolso!

Os acontecimentos de LCS têm lugar antes de tudo o que rolou em GTA3, e a história começa quando Cipriani, a mando de Don Leone, abotoa o paletó de madeira de um cara e sai fugido da cidade. Quando a poeira baixa, ele volta a Liberty City e começa a "trabalhar" para subir na hierarquia da máfia.

Dan Houser, vice-presidente criativo da Rockstar, diz que "tudo acontece por volta de três anos antes de GTA3. Nós sempre mantemos o tempo como algo vago, mas somos muito obcecados por detalhar tudo perfeitamente. Pode perceber que, em toda a série, não há sequer uma música fora de época

tocando no rádio. Internamente, nós temos um ano definido, mas sempre situamos as coisas vagamente: San Andreas é no começo dos anos 90, Vice City é no meio dos 80, GTA era na época atual quando foi lançado, ou seja, 2000/2001. LCS acontece dois ou três anos antes disso".

Esse lapso de três anos dá ao jogo uma cara de GTA3, mas também traz diferenças suficientes para não parecer uma cópia chupada. É o próprio Houser quem elabora em cima desse assunto: "Tudo está sendo mudado. Quer dizer, os edifícios não estão necessariamente mudados, mas alguns estão – a maioria dos prédios não muda com o passar dos três anos. Nós vemos isso como... bem, em vez de ser uma seqüência ou um pacote de expansão ou um game diferente, é simplesmente uma experiência diferente no mesmo mundo em uma época um pouco diferente. Portanto, pensamos em quais mudanças precisávamos fazer" 



O primeiro GTA de PSP já vem com motocicletas envenenadas

## O produtor de GTA tem medo de motos. Toni Cipriani, não.

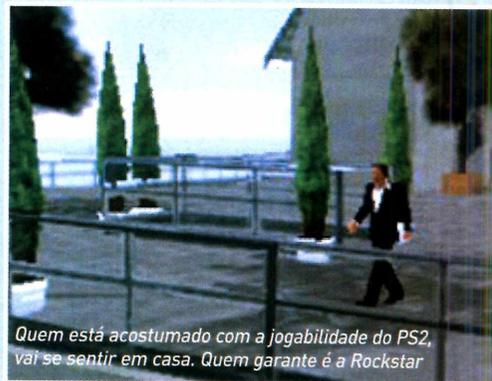


Quem nunca sacaneou uma velhinha em GTA, que atire a primeira pedra. Mas atire na velhinha, não em nós!

para que o fã de GTA não duvidasse de nada. Às vezes, acho que a coisa mais estranha desse game é que a maioria das mudanças é muito sutil, tipo, as pessoas têm leves diferenças em suas vestimentas. Também alteramos uma parte da sinalização, mas não tudo. Assim, você tem uma sensação tipo 'Acho que isso é familiar. Nossa, esse prédio está meio estranho, tem algo sendo construído ali agora! Tem outras coisas que não existem.' São pequenas coisas diferentes que fazem uma grande diferença para o jogador. Mas não pode ser tão diferente assim porque senão você fica com aquela sensação de assistir a um filme de ficção científica no qual a tecnologia apresentada parece deslocada para a época".

### Tudo novo, mas familiar

A seleção automobilística é quase idêntica à de GTA3, mas os carros estão um tanto diferentes. "Todos eles foram mexidos, pois supostamente são modelos de, no mínimo, três anos", aponta Houser. Só que há uma bem vinda novidade: as motocicletas, que não estavam em GTA3 e apareceram pela primeira vez no PS2 em Vice City. Houser dá mais detalhes: "Isso é algo que não pudemos fazer em GTA3 devido à falta de tempo e dinheiro, e porque também havia muitos outros problemas técnicos. Todos os dias você tem que resolver um monte de problemas, mas não dá pra resolver todos. Esse era um que não tínhamos nem tempo nem recursos para resolver. Mas aí conseguimos incluí-las em Vice e começamos a trabalhar em Liberty City Stories. Para mim, que sou um bundão na vida real e não ando de motocicleta, isso é muito divertido". E o bundão do Houser explica a volta a Liberty dizendo que esta é a cidade (da série) que existe há mais tempo e que os artistas e todos da empresa acharam interessante retrabalhar esse conceito. Além disso, ele acha que os personagens mafiosos são os que receberam menos atenção na primeira vez. Do ponto de vista criativo, a Rockstar aprendeu todas as técnicas que precisava quando produziu GTA3. "A maneira como fizemos a captura de movimentos, o jeito que desenhamos os personagens, a fluência de jogo... os personagens de GTA3 podem não ser os mais detalhados e, mesmo assim, são os que as pessoas mais se lembram, pois acredito que o lance da máfia tem um grande apelo



Quem está acostumado com a jogabilidade do PS2, vai se sentir em casa. Quem garante é a Rockstar

A máfia italiana é o grupo criminoso mais representado em LCS.



junto ao público. Está sendo muito divertido revisitar alguns desses caras e ver como eles se meteram na zona que acabou gerando GTA3."

Os fãs mais observadores devem ter notado a aparição de um certo "mudinho" em San Andreas e de Donald Love em Vice City antes de ele se tornar o magnata de GTA3. LCS também viaja nessa continuidade conceitual: "Acredito que fizemos um bom trabalho ao detalhar toda a história e fornecer novos fatos interessantes sobre esses personagens e também ao amarrar tudo direitinho. Uma parte que eu adoro em San Andreas é quando você presencia o momento em que Maria e Salvatore se conhecem em Las Venturas. Então, resolvemos fazer mais coisas desse tipo, que fizessem as pessoas falar 'Ah, então foi assim que tudo começou...' Se você nunca jogou os outros games, nem

Com suas infinitas possibilidades, GTA no PSP é sinônimo

vai se ligar. E isso não vai estragar a experiência de nenhuma maneira. Mas se você for obcecado pelas histórias anteriores, isso ajuda a dar mais sentido a todo o enredo. Não é algo pesado a ponto de saturar, mas sim algo bacana e com um senso de conexão”.

Com Liberty City Stories, a Rockstar assume o desafio de transformar a série em um universo completo e não apenas uma cadeia de histórias. Os jogos não são produzidos como seqüências, mas sim como objetos (na falta de uma palavra melhor) que coexistem no mesmo mundo.

Acontecimentos secundários viram acontecimentos primários de repente e histórias principais podem virar algo que se vê no fundo de uma cena.

## O dono da cocada preta

Certo. Já sabemos que o visual de LCS é bem parecido com o de GTA3, mas e a jogabilidade? Também é semelhante? Pelo que foi mostrado até agora, sim! Mais uma vez, Don Leone está tendo problemas com os Triads, e é nessa hora que Toni pula em um helicóptero e vai até um armazém para pegar uma grana. Só que o armazém vai pelos ares e o dinheiro voa por todos os lados – membros da gangue dos Triads estavam de tocaia! Essa missão mostra uma bela utilização do sistema de mira: os inimigos são exibidos com setas vermelhas e setas verdes marcam os objetivos da missão, como maços de dinheiro, nesse caso em específico.

Uma outra missão começa no bar de Paulie, que é uma versão da boate de Luigi em GTA3. Ali, Toni fica sabendo de um ataque da Família Sindacco que vai acontecer em um cassino de Leone e é encarregado de fornecer proteção. Depois de arrumar uma Uzi na Ammu-Nation, Toni deve dirigir

até o cassino e eliminar um monte de mafiosos rivais. Os inimigos aparecem a bordo de carros cheios de explosivos e, no final, até com um enorme caminhão Toni deve tomar o máximo cuidado para não explodir na hora errada e acabar morto também.

O game não é tão grande quanto San Andreas, mas dá pra esperar algo entre GTA3 e Vice City. Algo impressionante para um portátil, convenhamos. Mas e como foi que a Rockstar conseguiu enfiar tudo isso no PSP? Gordon Hall, diretor do estúdio Rockstar Leeds, explica: “Comprimimos e otimizamos todos os aspectos do game, desde a maneira como a geometria é armazenada até o modo como o sistema de animação recebe os dados. Mudamos a maneira como a cidade é estruturada – tempo de busca é um verdadeiro assassino no PSP, e não o loading propriamente dito. Por isso, adaptamos a estrutura de Liberty City para que ela gerenciasse os dados quando precisássemos. Entretanto, quem estiver jogando não vai ter consciência dessas mudanças, já que elas são relacionadas à maneira como os dados são organizados e acessados no disco”.

Trocando em miúdos, a Rockstar está trabalhando duro para não dar a mesma mancada que deu pouco tempo atrás com a adaptação de Midnight Club 3 para PSP, onde vimos um jogo rápido e emocionante se transformar em uma tartaruga sem vida. É muito cedo para falar se eles foram bem sucedidos ou não, já que ainda não tivemos acesso à versão final do produto para uma análise completa. Mas que estamos ansiosos para ver como GTA se comportará em um sistema portátil, isso estamos! Muito! Você não? ☒

### PSP

Produção	Rockstar Games
Desenvolvimento	Rockstar Leeds
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	24 de outubro de 2005 (EUA)

## LINHA DO TEMPO GTA

Para não se perder nesse emaranhado de falcatruas, traições e reviravoltas, acompanhe um resumo dos acontecimentos mais importantes da série Grand Theft Auto a partir do momento em que ela aportou no PS2:

### VICE CITY

- Tommy Vercetti é preso pela polícia e se recusa a delatar seu chefe (Sonny Forelli), o que lhe garante quinze anos de cana.
- Depois de mofar um bom tempo e sair da prisão de segurança máxima, Tommy retorna a Liberty City e se reapresenta a Sonny, sendo enviado então à Vice City.
- Tommy conhece o advogado Ken Rosenberg, que o introduz no círculo de “celebridades” da cidade em uma festa em pleno oceano.
- Tommy conhece o magnata da construção civil, Avery Carrington, que pede a ele para acabar com a concorrência. Conhece também Donald Love, aprendiz de Carrington.
- Kent Paul, empresário musical, é o próximo na lista de novas amizades de Tommy. O cara é amigo de Rosenberg.
- Depois de muita tretas e muito tiro, Tommy estabelece seu próprio império em Vice City.
- Ken Rosenberg sai de Vice City depois que Tommy assume o controle.

### SAN ANDREAS

- Carl “CJ” Johnson muda de Los Santos para Liberty City para escapar de uma vida violenta.
- Cinco anos mais tarde, CJ volta a Los Santos para enterrar sua mãe, que foi assassinada.
- CJ conhece Catalina, uma doída de pedra cuja idéia de um encontro ideal é “assalto à mão armada”. Após uma série de assaltos, Catalina rompe o relacionamento com CJ e foge com o cara que ficaria conhecido como “Homem sem Nome” em GTA3. Uma curiosidade é que o “Homem sem Nome” é chamado de “Claude” em uma passagem rápida de San Andreas.
- CJ conhece Wu Zi Mu, líder dos Triads de San Fierro. Woozie está expandindo seus negócios para o território de Las Venturas e tem que enfrentar a Família Sindacco nesse processo.
- Enquanto cruza o deserto, CJ encontra Kent Paul, que está doidão de peiotte. Kent sugere que eles sigam ao encontro de seu amigo Ken Rosenberg, em Las Venturas.
- Através de Ken Rosenberg, CJ conhece Salvatore Leone em Las Venturas. O mafioso italiano pede a CJ que faça uma limpeza em St. Mark’s Bistro em Liberty City.

### LIBERTY CITY STORIES

- Toni Cipriani retorna a Liberty City depois de ser banido de um local que ainda não foi revelado. Uma de suas missões é conter um ataque da Família Sindacco contra a Família Leone.

### GTA3

- O Homem sem Nome, também conhecido como Claude, é traído por Catalina durante um assalto, leva um tiro e é abandonado pela comparsa.
- Depois de escapar quando estava a caminho da prisão, Claude vaga por Liberty City à procura de “trabalho”. Ele cumpre algumas missões para Joey (filho de Salvatore) e depois para Toni Cipriani (braço forte de Salvatore) e, por fim, para o próprio Salvatore. Nesse meio-tempo, Claude se envolve com a namorada de Salvatore, Maria.
- Maria conta a Claude que Salvatore sabe do caso deles e que armou uma cilada com o cartel colombiano.
- Claude foge com Maria e se junta aos Triads, que são liderados por Asuka e Kenji.
- Asuka manda Claude assassinar Salvatore Leone.
- Paralelamente, Claude cumpre missões para o comerciante Donald Love e o ajuda a amearhar algumas propriedades bem valiosas. Love desaparece logo depois.
- Claude percebe que Catalina faz parte do cartel colombiano que dissemina a droga spank em Liberty City.
- Claude elimina Catalina e foge com Maria.

# WINNING ELEVEN 9



**O**novo game de futebol da Konami cumpre o esperado e é agradável para todos os fãs das versões anteriores. Para balancear a jogabilidade, diversas mudanças foram feitas e a SuperDicas não quer que você fique na mão. Para isso, a revista preparou um detonado completo: mudanças na hora de jogar, manual de jogadas e guias para entender o Nippon Challenge e a Master League.

Por Daniel Nieuwenhuizen

## Todos os segredos para você dominar o futebol digital

### A nova vitória

Seguindo a tendência de Liveware Evolution, WE9 está com uma jogabilidade mais refinada e pesada. Apesar de ser estranha à primeira vista, ela torna o game ainda mais real, já que impede dribles impossíveis e torna jogadas individuais muito complicadas, até mesmo para os melhores jogadores. O grande segredo é se aproveitar de lances como o jogo de corpo e as viradas rápidas. Na hora de concluir, a bola da vez são os chutes colocados, executados com a ajuda do botão **R2**. Os mais estrategistas contam com duas posições novas, o Ala (WB) que

atua recuado, ajudando a zaga, mas sobe para apoiar o ataque. Seria uma função próxima ao que o Cafu ou o Roberto Carlos fazem na seleção brasileira. Já a segunda nova posição, o ST, serve como apoio de ataque. É um cara que faz a intermediação entre meio-campistas e centroavantes, mas que também tem classe o suficiente para concluir. Seria como a posição do Kaká na seleção brasileira, ou a do Ronaldinho Gaúcho no Barcelona. O modo online, infelizmente, ainda não está disponível para o mercado ocidental, mas conta com vários recursos novos e a redução do famigerado Lag

(atraso no tempo entre as conexões), que era a principal reclamação dos japoneses. Entretanto, o modo Nippon Challenge serve para segurar os ânimos dos fãs ocidentais (veja mais sobre ele ainda nesta matéria). As copas e ligas também estão disponíveis para serem conquistadas. Como sempre, o modo mais legal é a Master League (que você também confere mais para frente). O modo Edit, idolatrado pelos jogadores, continua firme e forte, evoluindo cada vez mais. O WE-Shop e todos os outros detalhes que tornam WE um jogo continuam, ou seja, não perca mais tempo e vá jogar!

<b>BRA</b> L2 R2 交代 残り 3	4-4-2 4-3-3 3-6-1 3-5-2 3-4-3 5-4-1 5-3-2 デフォルト キャンセル	<b>ARG</b> 交代 残り 3
ジーダ 1 GK ルッシオ 3 CB ジュアン 20 CB カフー 2 CB ロベルト-カルロス 6 DMF エメルソン 7 RWB ジュニーニョ 8 LWB ゼ-ロベルト 11 OMF カカ 16 LWG ロナウジーニョ 10 LWG ロナウド 9 CF		OK 1 アボンダンシェリ CB 2 アジャラ CB 6 サムエル RSB 4 サネッティ LSB 13 ハインツェ DMF 5 マスチエラーノ DMF 14 カンビアッソ OMF 16 ルイス-ゴンザレス OMF 8 リケルメ CF 7 サビオラ CF 9 クレスポ





## Lances

**Controle livre do jogador:** em qualquer jogada, mantenha pressionados os botões **R1** e **R2**.

## Laterais

✖: joga para o companheiro mais próximo.

●: lança para jogadores mais distantes.

▲: joga na frente de um jogador do time, para ele correr atrás.

Aumenta a dinâmica do lance.

## Tiros de meta

✖: passe curto para algum jogador nas proximidades

●: chute longo.

## Lances parados

A maioria das cobranças pode ser alterada pelos seguintes botões:

↑: mantém a bola em trajetória à meia altura.

**R2**: cruza a bola mais alta que o normal (balão).

↓: bate o escanteio de forma rasteira.

## Escanteios

●: bate com força e alta, buscando companheiros distantes.

✖: passe fraco (curto) para um jogador próximo.

É possível colocar "efeito" na bola, segurando o direcional para a esquerda ou para a direita.

## Falta

Toques com ✖, para o domínio do jogador à frente; com ●, para cruzar ou lançar; ou ▲, para enfiar a bola.

Chutes: com ■ você consegue mandar a bola com força. Se pressionar

▲ antes da batida, o jogador bate mais direto. Caso aperte ✖ pouco antes do jogador bater na bola, o chute muda para uma bola colocada. Jogada ensaiada: aperte **L2** para chamar um companheiro de time. Com ele próximo da bola, segure **L1** e aperte o botão da ação que quer realizar. Seu companheiro fará isso, ao invés do outro, que está mais longe da bola. Se apertar **L1** e ✖, o bater apenas empurra a bola para o jogador mais próximo dominar.

Se estiver na barreira, use o botão ■ para saltar, o ✖ para ficar plantado no chão ou o ● para seus jogadores se adelantarem no momento da batida.

## Saindo com o goleiro



Para sair com o goleiro automaticamente, basta manter o ▲ pressionado quando o oponente estiver com posse de bola depois do meio de campo. Se quiser tomar controle dele, aperte **L1** e ▲ simultaneamente.

Com a bola sob o domínio do goleiro, é possível pressionar ● para tentar um lançamento, ■ para bater forte e à frente, ou ✖ para sair jogando com as mãos.



## Marcando na zaga

Use o ✖ quando o jogador adversário adiantar muito a bola ou estiver com ela presa ao corpo (andando ou parado). Também serve para empurrar, puxar camisa e usar o corpo, causando faltas menos agressivas. Se quiser apoio de um companheiro de time, aperte também o ■. Para pressionar o jogador que está com a bola, mantenha o **R1** pressionado junto aos botões. Para dar um carrinho, use o botão ●. Eles devem ser utilizados sempre de frente para o atacante, principalmente para interromper passes e roubar a bola com agressividade. Caso contrário, pode falhar ou espirrar a pelota para fora da jogada, ou resultar em cartões para o marcador.

Para isolar a bola, use o botão ■. Não espere nenhuma mira – o jogador chuta para onde o nariz aponta. Se quiser sair com mais classe, tente lançar com o ●. Mas cuidado: só faça isso quando estiver com alguma área livre em volta.

## Fintando

Para dar uma finta curta, dê dois toques rápidos para duas direções diferentes enquanto estiver correndo com a bola. O jogador dribla e adianta a bola. Se quiser pedalar rapidamente, dê dois toques na alavanca analógica direita,



apontando para a direção em que seu jogador estiver correndo. Um movimento similar pode ser realizado ao apertar duas vezes o **L1**, quando a bola estiver próxima do pé do seu jogador. Dois toques no **R2** também servem, mas resultam em um drible mais curto – e mais protegido –, ótimo para terminar em chutes.

Com dois toques no analógico direito, também é possível fingir que vai chutar. Resultado parecido é obtido ao apertar ■ e logo em seguida o ✖. O mesmo pode ser feito para evitar um cruzamento com o botão ●. Se preferir terminar a jogada sem o corte do ✖, aperte e segure os botões **R1** e **R2**.

O corta-luz, finta muito útil, pode ser realizado ao apertar o botão **R1** quando a bola se aproximar do pé do jogador que deveria dominá-la.

## Driblando



Os dribles mais simples agora podem ser realizados com um simples toque no direcional. Basta estar com a bola no pé. Entretanto, para fintar e progredir sem nenhuma mudança de direção, a melhor coisa a se fazer é segurar o botão **R2** enquanto movimenta o jogador. Esse mesmo botão serve para pular os carrinhos maldosos ☹

do adversário. Se preferir jogar com o corpo, pode ameaçar correr com um toque no **R1** e brechar logo em seguida. Se fizer a mesma coisa com o **R2**, seu personagem vai virar automaticamente em direção ao gol. Para arrumar a bola e prepará-la para uma jogada mais bonita ou um chute, aperte **L1** e **R1** simultaneamente. O elástico ainda pode ser realizado, mas é exclusivo dos jogadores mais habilidosos. O movimento consiste em três toques rápidos no **R2** ou **L1**, quando a bola estiver perto do pé do seu jogador.



Nos momentos em que estiver correndo com **R1**, você conta com outros recursos de drible. Um simples toque no direcional faz o jogador mudar bruscamente de direção. Para adiantar a bola e ganhar na velocidade, experimente dar dois toques para frente no direcional. Para um lance mais ousado, experimente apertar **R1** e **R2** simultaneamente durante uma corrida em diagonal. O mesmo pode ser feito com toques rápidos em duas direções, sem soltar o **R2**. Para a famosa paradinha, solte o direcional sem soltar o botão de correr.

## Batendo a gol

Para concluir em direção ao gol, é muito simples: basta usar o botão **■**. Se quiser tentar bater com a chapa (lado interno) do pé, aperte **R2** logo que soltar o botão de chute. Quando o goleiro sair do gol, existem duas opções boas para concluir. Se ele estiver bem adiantado, é uma excelente idéia apertar **L1** e **■** simultaneamente, para jogar a bola por cima. Caso o espaço seja menor, é possível tirar a bola das mãos dele com um toquinho sutil à meia altura. Para fazer isso, realize o chute normalmente e, pouco antes de concluir, solte todos os comandos e aperte **R1**.



Algumas vezes, chutes de longa distância combinados com **L1** também resultam em bons lances.

## Passando a bola

Com o **✖**, você pode executar três tipos de passes: o primeiro, pressionando rapidamente e apontando para uma direção. A bola vai para o jogador mais próximo na direção indicada. Se mantiver o **✖** pressionado por mais tempo, a bola vai para um jogador mais longe. Para realizar o passe de primeira, pressione o botão antes da bola chegar no pé do jogador que vai recebê-la.

Os três movimentos acima também podem ser realizados com o **▲**. A única diferença é que usando esse botão, a bola é enfiada ao invés de ser passada diretamente para o pé do jogador que vai recebê-la. Com esse botão ainda existe um movimento novo: a enfiada de bola pelo alto, que é realizada com **L1** e **▲** simultaneamente.

Com o **●**, você pode dar um passe rápido e pelo alto, apertando um botão e indicando a direção. Também é possível realizar esse movimento antes da bola chegar ao pé do receptor, realizando um lance "de primeira".

A jogada de passes rápidos, conhecida como "um-dois" é realizada pressionando **L1** + **✖** para o primeiro toque, e **▲** para o segundo. O jogador que solta a bola corre e a recebe na frente. Uma outra opção é sair com **L1** + **✖** e depois terminar com **●**, o que resulta em uma enfiada alta.

Quem gosta de ter controle total sobre os passes pode usar a alavanca da direita. Com a bola dominada, aponte para um lado e pressione-a para encher a barrinha até chegar na força de passe desejada. O mesmo lance pode ser realizado com um lance pelo alto. Para isso, aponte para um lado, pressione até atingir a força que quiser e mantenha o **L1** pressionado.

## Recebendo passes

Na hora de receber um passe, é importante saber o que fazer. Para continuar a jogada, dê um leve toque no controle, em qualquer direção. Se quiser parar a bola, pressione o **R2** e, no direcional, para onde você quer virar depois que concluir o movimento. Para virar com o corpo e já sair correndo, segure o direcional para algum lugar e segure o **R1** antes de receber a pelota. Esse movimento é ótimo para girar sobre zagueiros desprevidos.

## Cruzando

Para a maioria das pessoas, o cruzamento na área é um lance simples e sem variação. Mas, na verdade, existem quatro jeitos de concluir um lance desses. Nas laterais da área, apertar o **●** uma vez resulta em um cruzamento



longo, em busca de um jogador que esteja no lado oposto. Com dois toques rápidos no mesmo botão, a bola sai rapidamente e em busca de um jogador mais próximo. Se apertar três vezes, a bola vai forte e rasteira em direção a área. Por último, você pode arriscar um cruzamento fora das laterais da área. Para isso, pressione os botões **L1** e **●**.

## Nippon Challenge

O Nippon Challenge foi a grande surpresa de WE9. Ele parece sem graça, mas é muito interessante. Para quem nunca ouviu falar, é o seguinte: você assume o comando da seleção japonesa e precisa levá-la para a Copa. E, se possível, vencê-la. O funcionamento é bem simples: como Zico, o técnico, você realiza as convocatórias, marca amistosos para entrar no clima e coloca seu time para dar o sangue em partidas pelas eliminatórias. A parte mais interessante é que esse modo mostra a existência de futebol em países de pouca tradição, como a Tailândia. Agora é esperar para ver se a Konami vai colocar um modo para levar "qualquer seleção" para a Copa, no mesmo esquema "Nippon Challenge", quando a versão ocidental do jogo for lançada.

## Encarando a Master League

complicada, com tantos menus e opções. Mas com pouco tempo de jogo já é possível entender todos os segredos da arte da cartolagem e começar a trazer bons jogadores para o time. Ai, é só dominar nos campos e levar a taça de todas as ligas para casa.

## Os craques ainda não revelados



Quem conhece futebol sabe que os jogadores melhoram a cada jogo. Em Winning Eleven, a história não é diferente. Os jogadores que participam das partidas costumam ganhar pontos em diversos quesitos. Claro que tudo é relativo de acordo com a performance na partida. Então, se seu atacante não chutar a gol e seu lateral não cruzar, não espere que eles melhorem essas habilidades. Ganhando experiência e pontos, seu jogador começa a valer mais e pode ser alvo de ótimas negociações. Mas, quem quer se dar bem nos negócios tem que ficar de olho na idade dos seus jogadores. Quanto mais novos eles são, mais rápido evoluem e é fácil revelar um craque. Conforme a idade chega, a curva de evolução vai diminuindo, chega ao zero e pode até começar a regredir – hora em que seu ex-craque deve pendurar a chuteira. Os quesitos que exigem menos o físico não costumam piorar com a passagem dos anos.

## Desfalques

Para manter seu time sempre bem de saúde, não exagere na carga de exercícios e evite abusar da saúde dos seus jogadores durante as partidas. Faça substituições e fique sempre de olho para ver quem não está rendendo bem. O cuidado é essencial para nenhum machucado aparecer, seja por falta, seja por cansaço físico. Algumas vezes, seu jogador precisa deixar a partida na metade quando uma contusão é descoberta.

Outro tipo de desfalque ocorre quando

algum jogador do seu time é convocado para representar a seleção do país dele. Nesses casos não há o que fazer.

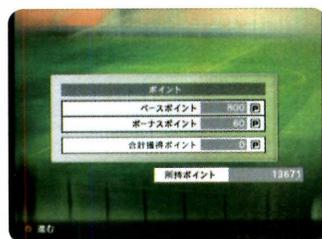
## Treinando

Os treinamentos eram essenciais para colocar seus jogadores em ordem para um jogo. Agora, não mais. Em WE9 é possível usar uma opção para os craques treinarem automaticamente e o resultado dos exercícios aparece no final. Opção muito bem vinda.

Para quem quiser aperfeiçoar as jogadas, o modo free training está disponível.

## Negociando

A parte mais legal da Master League é



também uma das mais complicadas. Negociar jogadores envolve um bom planejamento e coragem para investir em algo que pode não trazer lucros, pelo menos imediatos, para o time. O esquema de negociação é simples e acessível. Entrando no menu próprio para ação, você pode começar conferindo a situação do clube e dar uma olhada na situação de outros times. Depois, pode disponibilizar alguns jogadores do seu time para a venda. Uma boa idéia é planejar suas compras e vender jogadores que possam ficar inúteis. Por exemplo: se for comprar um meio-campo muito bom, experimente vender o seu antigo para criar uma renda extra. Na hora de comprar, você

pode usar vários métodos de busca. Quando escolher o atleta desejado, as opções de oferta aparecem. Alguns clubes só aceitam dinheiro vivo, e aí cabe a você realizar uma boa oferta que combine valor de contratação, tempo de contrato e salário, de forma agradável para o jogador. Outros times aceitam negociações de empréstimos e existem aqueles que até aceitam um jogador seu como parte do pagamento. Apesar dos tipos de negociação, o que mais vale é saber dar a oferta certa. Seja jogando um craque do seu time como parte do negócio, seja aumentando o valor base para a contratação ou dando um bônus para o salário. Não existem segredos ou regras de ouro para se dar bem e o conselho que fica é: experimente bastante.

## É na hora que a bola rolar...

Não adianta entender o sistema perfeitamente e ficar perdido na hora que a bola começa a rolar. Então, configure bem o seu time e lembre de alguns detalhes.

- **Olhe o posicionamento adversário para saber qual é a melhor estratégia.** Se eles jogam com o meio campo cheio, experimente reforçar a marcação ali e colocar os centroavantes para entrar pelas laterais. Olho vivo, sempre!
- **O estilo de jogo do adversário influi muito no andamento.** Eles correm pelas pontas, jogam no contra-ataque ou sobem com força total? De acordo com a movimentação deles, planeje a sua. Para experimentar sem perder muito tempo, tente as opções de configurações rápidas.
- **Um craque ruim é melhor que um perna-de-pau bom.** Não entendeu? Então explico: algumas vezes, a seta que indica a condição física de um

jogador está para baixo. Quase sempre a substituição é a melhor opção, mas pense que algumas vezes não vale sacrificar um craque que não esteja perfeito em troca de um jogador em ótimas condições, mas que não cumpra o esperado.

• **Importantíssimo é dominar todos os tipos de jogo.** Dessa maneira fica muito mais fácil marcar o adversário. Se o negócio dele for jogo aéreo, esteja preparado para suportar. Se for bola no chão, reforce os zagueiros fortes. Se for retranca, adiante mais seu meio de campo. E por aí vai. Aquela velha frase cabe bem aqui: "Não entre no jogo do adversário, faça ele entrar no seu".

• **Arme suas estratégias.** As táticas que podem ser acionadas com o botão L2 + um dos botões da frente podem cair como uma luva. Planeje e escolha com cuidado, lembrando de sempre pensar em como seu inimigo vai tentar jogar contra você.

• **Feijão com arroz.** Claro que a biblioteca de dribles é vasta, as jogadas bonitas são impressionantes e golaços deixam qualquer adversário de cabeça baixa. Mesmo assim, o jogo objetivo é mais importante. Garanta seu placar antes de garantir o show e, para isso, é melhor jogar o básico na maior parte do tempo. Toques precisos, lançamentos bons e ataques rápidos são fundamentais para a vitória. Dribles e firulas, por outro lado, não são.

• **Não seja técnico demais.** Mesmo com tantas opções, tente não ser técnico demais. Arrisque, seja ousado e, principalmente, pense no futebol como um jogo que envolve muito mais do que estratégia e habilidade. Às vezes, a solução para a vitória está na cara e o tempo gasto arrumando o time acaba atrapalhando tudo.



Para não estender mais esta matéria, fico por aqui. Boas partidas!



# RADIATA STORIES



Destrinchamos o mais novo RPG da Square Enix

Por Roberto Bastos

O mundo vive uma época em que humanos lutam com outras raças em busca de poder e domínio absoluto. Em meio a este conflito, estão os dragões – criaturas espalhadas para proteger o planeta e servirem de equilíbrio para todos os problemas.

No passado, Cairn Russel, um dos mais hábeis guerreiros, derrotou o dragão das águas. Hoje, seu filho Jack Russel treina para ser tão forte quanto o pai, lutando bravamente contra criaturas das mais aterrorizantes e colocando em risco sua vida para salvar a de seus amigos. No entanto, sua ambição vai além, quando ele descobre que é um dos guerreiros mais importantes para salvar a humanidade. Essa é uma nova jornada que Jack deverá enfrentar como o mais árduo dos fardos. A missão que ficará eternizada nos contos e histórias do reino de Radiata...

## O mundo de Radiata Save flags



Para salvar o jogo, basta encontrar bandeiras conhecidas como Save Flags. Bandeiras vermelhas você encontra em sua casa, ao passo que bandeiras azuis você encontra nos vilarejos ou em algumas áreas secretas e elas desaparecem conforme a história se desenrola.

## Nada como uma noite bem dormida



Sempre que estiver em sua casa, você pode acessar a Save Flag sobre sua cama para dormir (opção Sleep). Fazendo isso, você avança automaticamente para a manhã do dia seguinte e ainda recupera a energia de seu grupo inteiro. Este esquema de dormir ajuda quando você precisa aguardar um horário específico para que aconteça um evento. Ao dormir, o jogo obrigatoriamente mostra as cenas corretas sem a necessidade de aguardar um determinado horário.

## Comandos

### Ataque

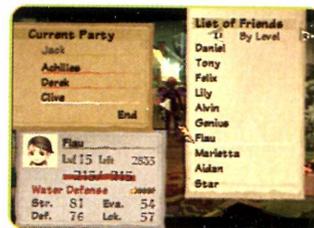
- gasta sua energia volty para realizar um golpe especial.
- ataca o inimigo que estiver como seu alvo.
- + ✕: quando estiver com toda sua barra volty cheia, aperte esta combinação para realizar um poderoso golpe especial.

### Defesa

- ✕: defende os golpes inimigos.
- ✕ e, em seguida, ■ ou ●: defende um golpe e contra-ataca.

### Geral

- ▲: acessa o menu principal.
- L1: acessa o menu rápido de itens.
- R1: foca o ataque no alvo mais próximo.
- L2 e R2: rotacionam a câmera



## Lista de amigos

Durante sua jornada, você pode encontrar mais de 170 personagens que podem fazer parte de seu grupo. Estas pessoas podem ser encontradas em locais secretos ou completando eventos específicos. Confira a seguir uma lista dos principais e mais importantes guerreiros que você encontrará: **Achilles**: é o sujeito roxo que fica

vagando pela ponte logo acima da casa de Jack.

**Aidan:** em uma das salas de aula da escola de magia em Radiata.

**Alvin:** converse com o monge mais espontâneo da cidade.

**Clive:** após a primeira missão com o Theater Vancoor, procure por ele no QG.

**Daniel:** encontre-o passeando pelos andares da Theater Vancoor.

**Derek:** encontre o feiticeiro dentro da escola de magia.

**Felix:** andando pelas ruas de Radiata.

**Flau:** logo após os eventos finais de Ganz, encontre a garota sentada na ponte da sua casa.

**Gareth:** após o treinamento na Theater Vancoor, suba para a área de treino e converse com o sujeito treinando.

**Genius:** complete a missão Creatures of the Sewer e, logo em seguida, converse com Genius nos esgotos.

**Leonard:** converse com ele após ter Natalie em sua lista.

**Lily:** encontre a garota perdida nos esgotos.

**Marietta:** em um dos quartos da escola de magia em Radiata. Ajude-a removendo as caixas do local.

**Natalie:** assim que o caminho para a última caverna do jogo estiver disponível, volte para o castelo de Radiata e converse com a garota após as 06:00 pm.

**Sebastian:** converse com ele após ter Lord Star em sua lista.

**Star:** após o combate Please Stop Lord Star, converse com o guerreiro ao encontrá-lo na cidade.

**Tony:** converse com o mendigo dos esgotos logo após completar as missões do local.

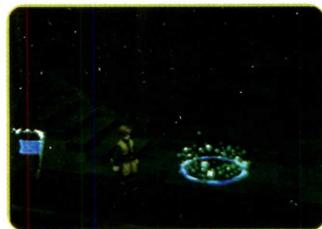
**Ursula:** complete a missão The Real Ultimate Battle e converse com a garota na escola de magia.

## Ativando os teletransportes



Ao viajar pelo mundo, você encontra algumas estátuas em forma de porquinho. Em um determinado ponto do jogo, você poderá ativar essas estátuas como um teletransporte e viajar pelo mundo todo, em segundos, usando essas estátuas. Isso ajuda a economizar tempo, facilitando o trajeto pelos cenários, porém, você deixa de enfrentar os inimigos, o que impede o treino de suas habilidades.

## Círculos mágicos



Durante sua jornada, muitas vezes você encontrará alguns círculos de energia espalhados pelas estradas ou até mesmo escondidos em cavernas secretas. Ao tocar nesses círculos, você automaticamente recupera sua energia e a de seus aliados.

## Sistema de combate entendendo o básico

Durante os combates, você controla Jack Russel e mais três guerreiros aliados. Ao vencer as batalhas, todos os personagens sobreviventes ganham a quantia em experiência referente aos inimigos derrotados, assim como qualquer RPG clássico. No entanto, as semelhanças param por aí. O único integrante que pode ser personalizado equipando armas, armaduras e outros artefatos é o personagem principal. Você não pode nem mesmo escolher o sistema de ataque de seus aliados, que mantêm um padrão específico com base nos seus atributos. Por esse motivo, você precisará experimentar as mais diferentes combinações de personagens, entre os mais de 170 que podem se aliar à sua jornada.

## Equipando seu personagem

Você pode equipar Jack com uma série

de armas e armaduras variadas que podem ser compradas nas lojas de Radiata ou após vencer certos inimigos. Confira as diferenças que cada uma delas confere ao personagem:



## Armas



As armas são divididas em: espadas simples, espadas grandes, lanças e machados, sendo que cada tipo confere uma variedade de golpes que você aprende conforme adquire experiência nos combates. Esses golpes possuem um custo marcado pela sigla CP e você pode equipá-los até completar o valor máximo que cada arma suporta. Por exemplo: a espada Aqua Blade lhe permite equipar um total de 4 pontos de CP nos golpes. Não é preciso dizer que quanto mais poderoso o golpe, mais caro será o seu custo em CP na hora de equipar. Outro fator importante é que independentemente do limite de CP da sua arma, o máximo de golpes que você pode deixar em um combo são cinco e você pode até mesmo repetir um golpe várias vezes na hora de equipar seus ataques. A sugestão é que você deixe a ordem de golpes de forma que cada golpe tenha uma movimentação diferente. Fazendo isso, seu personagem leva menos tempo para emendar um golpe ao outro e isso aumenta não apenas a sua agilidade, mas também a força dos golpes. Vale lembrar também que cada arma possui um tipo de elemento extra no ataque, possibilitando que você cause algum status negativo em seus inimigos conforme os combos que realizar.



## Armaduras

Assim como as armas, as armaduras são fundamentais nos combates. O ponto crucial é que quanto mais valiosa for a armadura, maior será a proteção dela. Armaduras como a Absolute Guard (encontrada na escola de magia após completar a missão extra The Real Ultimate Battle) lhe conferem resistência extra para todos os status negativos. Sem falar que cada armadura personaliza Jack para não deixá-lo sempre com a mesma visual.

## Status das batalhas



Ao todo são dez status negativos que você pode sofrer durante os combates. Esses status, na maioria das vezes, podem ser curados automaticamente após alguns segundos. Porém, o melhor a ser feito é usar itens específicos para curá-los com mais agilidade. Confira a lista:

- Bind:** imobiliza o personagem, porém você ainda pode acessar o menu de comandos para ajuda
- Freeze:** imobiliza o personagem
- Blind:** afeta sua visão, fazendo com que sua Luck e Evasion caiam para 0
- Curse:** impede que você ataque
- Paralyze:** deixa você mais lento
- Poison:** envenena, retirando parte de seu HP gradativamente
- Blaze:** causa dano gradativo no HP enquanto queima
- Confuse:** faz com que o personagem mova-se aleatoriamente pelo cenário, atacando até mesmo os aliados
- Petrify:** impede que você se mova

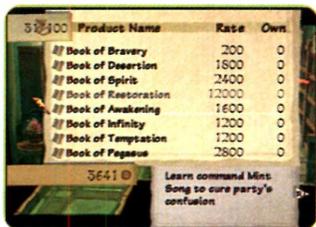
▶ **Ambushed:** ao ser atacado por um inimigo desprevenidamente, você inicia a luta sem o controle de seus personagens.

## Ataques especiais



Durante o jogo você conseguirá somente dois ataques especiais. Ambos consomem energia da sua barra de volty (a barra amarela). No entanto, durante boa parte do jogo você terá apenas um dos ataques especiais. Conhecido como Extension Aura, este ataque é feito com o botão **■** e gasta 10 pontos de sua barra volty. O outro ataque especial, chamado Army of Shadows, você adquire quando atinge um nível elevado de habilidades (cerca do Level 40). Diferente do outro ataque, este só pode ser executado quando você estiver com sua barra de volty no máximo (MAX) e é ativado apertando **■** + X. Seu poder é muito mais efetivo contra inimigos mais poderosos.

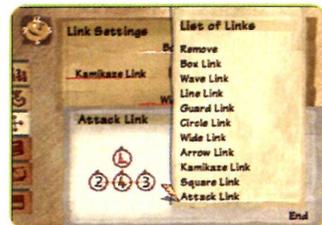
## Usando as Commands



Commands fazem parte de sua lista de habilidades disponíveis nos combates. Como o próprio nome diz, elas determinam comandos a serem dados para os outros membros da equipe. Ao apertar L1 durante uma luta, você abre a janela de command para escolher qual ação deseja determinar para um personagem específico ou até mesmo para o time todo. Essas commands são adquiridas ao comprar (ou encontrar) livros e ensina-

mentos na biblioteca de Radiata. Basta escolher o livro que preferir e a command já ficará disponível na sua lista de ações.

## Usando os Links



Link é uma das várias habilidades que você pode usar durante os combates. Basicamente, o link serve para agrupar os personagens de seu grupo de forma estratégica para melhorar suas habilidades durante um combate. Existem ao todo dez tipos de links que você adquire conforme evolui seus personagens nos combates. Para equipar um link, basta escolhê-lo na opção de seu menu e determinar qual botão do direcional digital corresponderá ao link. Ou seja, em um combate, você pode ter ao seu dispor até quatro links distintos. Lembre-se que cada link lhe confere uma posição específica para cada personagem do grupo e que esta posição pode ser personalizada a qualquer momento.



## Segredos



Nenhum título de RPG é grandioso o bastante quando não contiver alguns segredos. Abaixo, você tem uma seleção do que há de mais escondido no jogo:

- **Lutando contra todos:** durante suas caminhadas pelas cidades, você automaticamente entra em batalha com qualquer pessoa que você chutar duas vezes. Isso é interessante quando você buscar desafiar algum personagem mais hábil do jogo em troca de experiência extra.
- **Personagem aliado de Valkyrie Profile:** ao completar a dungeon Dragon Lair Cave, você encontra Lenneth Valkyrie, de Valkyrie Profile, para se juntar ao seu grupo.
- **Roupa de Claude:** se você observar durante todas as cenas em que Ganz aparece após sair da equipe, verá que o velho capitão veste a roupa de Claude, de Star Ocean 2.



## Dragon Lair Cave

Após completar o jogo uma vez, você pode carregar o mesmo save novamente para continuar jogando. Neste momento, com os teleportes espalhados pelo mundo, você terá acesso a um novo teleporte que o leva para uma caverna localizada a oeste de Radiata. Conhecida como Dragon Lair Cave, o local estará infestado de criaturas das mais poderosas possíveis. Este é um excelente local para treinar seus personagens da maneira mais correta.

## Um jovem, uma jornada

Jack Russell é um jovem camponês preguiçoso, porém esforçado. Filho de um poderoso guerreiro que morreu bravamente enfrentando uma criatura maligna, o jovem recebe de sua irmã Adele a espada de Arbitrator, uma herança de seu pai para que ele inicie sua aventura como cavaleiro.



O dia amanhece e Jack não faz idéia de que este é um dos dias mais importantes de sua vida. O dia em que ele testará suas habilidades e provará que pode ser um cavaleiro do exército de Radiata. Ao chegar no castelo da cidade, Jack percebe que seu primeiro oponente é Ridley. No entanto, Ridley é uma jovem guerreira que treina desde pequena também para ser uma cavaleira de Radiata.

## Chefe — Ridley Silverlake



A batalha com Ridley será apenas para você entender o sistema de combate. Teste o funcionamento dos comandos em batalha e não se preocupe em vencer a garota.



Após o combate e ao término do campeonato, o time de juizes declara Ridley como a campeã do torneio e Jack como

um guerreiro que terá talento se treinar mais. Na verdade, a escolha de Jack é graças a sua descendência de Cairn Russell, seu pai. Com isso, Ganz Rothschild, o capitão da brigada Rose Cochon informa os dois vencedores que se preparem para a cerimônia de apresentação.



Nos aposentos do castelo, Jack é apresentado a Leonard, o líder do quarto em que o jovem ficará hospedado. Você ganhará sua vestimenta de principiante (Trainee's Wear) e o livro Royal Knight Charter. Chute a cama para encontrar uma Analysis Ball e a mesa à esquerda pegar um Cure Drop. Em seguida, salve o jogo na Save Flag vermelha e saia do quarto.

Você deve chegar até a Meeting Room (localizada no terceiro andar do castelo). Comece seguindo pelo corredor à direita e entre na porta ao norte para pegar mais um Cure Drop no quarto. Saia e entre na porta do corredor que leva às escadas do local.

No andar seguinte, entre no quarto de Ridley à esquerda do soldado e pegue o disco musical da garota (Ridley's Theme) no armário à esquerda e uma Holy Water à direita. Saia do local e continue subindo as escadas ao norte para chegar no andar seguinte. Entre no quarto à esquerda para chegar nos aposentos de Ganz e recolher seu disco musical (Ganz's Theme). Saia e siga para a porta à direita do corredor para, em seguida, entrar na primeira porta da área (ao lado do soldado) que leva à sala da cerimônia.



Jack e Ridley saberão de Ganz mais sobre o exército de Rose Cochon e, após a cerimônia, o capitão resolverá ensinar Jack algumas habilidades de combate. Esta é a hora para você aprender mais sobre o sistema de batalha do jogo.

Após o treino, Jack e os outros encontrarão Jasne Colton, lorde principal de Radiata e pai de Ridley. Após receber as ordens de Jasne, o grupo seguirá pela cidade até encontrar Clive, um padre e amigo de Ganz que também se juntará à equipe. A primeira missão será os druidas de Earth Valley. Porém, o caminho estará repleto de orcs inimigos. Do lado de fora da cidade, salve o jogo na bandeira azul.

## A cidade dos druidas



Seu objetivo será chegar na cidade de Earth Valley indicada pelo ponto luminoso no mapa. Siga para a estrada à esquerda e enfrente cada criatura que encontrar pelo caminho para ganhar experiência nos combates. Ao encontrar um sujeito ao lado de uma árvore, converse com ele para comprar itens caso necessário e ignore o caminho sul, continuando pela estrada à esquerda.

Você chegará em uma cidade abandonada. Recolha o item no baú atrás da casa e continue seguindo pela estrada. Na próxima encruzilhada, siga para o norte até passar por uma ponte e você encontrará inimigos mais poderosos para enfrentar, como goblins e ursos. Use seu poder especial e, sempre que estiver com a energia baixa, fique próximo de Clive para que ele o recupere. Continue seguindo para oeste até chegar em um desfiladeiro onde o grupo irá parar para admirar a vista da cidade.

Continue descendo o desfiladeiro até



chegar na cidade dos druidas. Após a animação, você estará dentro da cidade e poderá explorar o local à vontade. Não se esqueça de procurar por itens em cada canto da cidade e aproveite para reabastecer seu estoque de itens na loja de acessórios e, se possível, compre alguma arma nova na loja do canto esquerdo da cidade.

Entre na construção mais exuberante do local (a que possui as paredes de ouro com diamantes) e você estará na casa de Gornovich, o líder dos druidas. Suba até o segundo andar e, após a conversa, o time se separará.

Siga então para o hotel no norte da cidade (a casa logo à esquerda da entrada) e você poderá salvar o jogo em um dos quartos do local, além de conversar com o grupo. A partir deste momento, você pode entrar na mina dos druidas na região sul da cidade, porém você encontrará uma série de inimigos para enfrentar. Esta é uma boa chance para você melhorar as habilidades de Jack, no entanto, certifique-se de ter em seu estoque uma boa quantidade de itens de cura.



Fora da mina, você pode conversar com o dono do bar que fica aberto entre as 17:00 pm e 02:00 am. O druida lhe incumbirá de proteger sua taverna dos ladrões de vinho das redondezas. Cabe a você optar por fazer essa missão extra ou não. Em todo caso, basta voltar para o hotel onde há o save point e dormir um pouco para que sua missão principal continue. O grupo se reunirá na saída da cidade e a tarefa será escoltar a carroça conduzida por Donovitch, o druida que

deve ser levado até o castelo de Radiata. Fique sempre próximo da carroça e, sempre que surgir um inimigo na estrada, prepare-se para uma batalha. Ao chegar em determinado ponto do caminho, você será surpreendido por três goblins burros que tentarão roubar o carneiro ou acabar com Donovitch. Derrote os goblins usando suas melhores habilidades e continue pela estrada até chegar de volta ao castelo de Radiata.



Após a cena, sua missão estará completa. Dentro do castelo, siga para a direita até chegar às escadas. Você deve subir até o 4º andar do local para chegar nos aposentos de Larks e reportar sua missão. Após a cena em que o grupo se separa, você estará no seu quarto com Leonard.

Salve o jogo e durma na cama para que Al apareça para lhe avisar sobre sua próxima missão. Durante a reunião de seu grupo, você descobrirá que o objetivo será encontrar um poderoso alquimista chamado Genius e levar um recado do rei para o líder dos elfos. Após a animação, você deverá seguir para a entrada do forte Helencia (guiando-se pelo ponto indicado no mapa). Durante o caminho, aproveite para enfrentar alguns inimigos novos como lobos e búfalos. Ao chegar no forte, assista à cena e continue seguindo para a estrada à direita até chegar no vilarejo de Genius.

## O vilarejo dos elfos

Com Genius no grupo, siga para a região oeste até chegar na entrada da

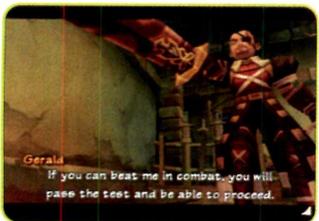


cidade das flores. Você será barrado por dois elfos que impedirão sua entrada na cidade. De volta a casa de Genius, volte todo o caminho até o forte Helencia e siga então para a estrada da esquerda (guiando-se pelo mapa) que leva à floresta Metropolis. Durante o caminho, acabe com as aranhas tomando cuidado para não ser atingido pelo seu veneno, que causa o status Poison. Siga pela floresta até chegar na entrada de Metropolis. Dentro do local você deverá subir até o terceiro andar e encontrar-se com Lord Nogueira. Mas antes, aproveite para reabastecer seu estoque de itens com a vendedora do canto esquerdo no térreo e procure por itens espalhados pelo local.



Converse com Lord Nogueira e siga para o segundo andar do local para entrar no quarto, salvar o jogo e dormir um pouco para que a história continue. No dia seguinte, você será surpreendido pelo ataque de um orc. Após a cena na porta de Metropolis, você deverá lutar com o inimigo.

Mantenha-se sempre nas costas do orc atacando-o com golpes físicos e especiais. Após alguns ataques, o orc atacará Ridley que cairá inconsciente. Continue atacando o inimigo até Lord Nogueira acertá-lo com seu golpe fulminante. Assista a todas as animações e, de volta ao castelo de Radiata, aproveite para seguir até seu quarto e salvar o jogo.



Saia do quarto e Al surgirá avisando que algo aconteceu no subsolo do castelo. Siga pela porta da esquerda passando pelo corredor até chegar

às escadas em espiral. Desça para o andar B2 e siga pelo caminho da direita pelas celas até assistir a uma animação com um dos presos. Em seguida, volte para seu quarto para salvar o jogo e dormir para que apareça uma animação entre Jasne conversando com Lucian e Larks. Novamente no seu quarto, durma para que o capitão Ganz surja pela noite para conversar com Jack. Assista à animação que os levará para a cidade de Radiata. Você deverá enfrentar Jarvis, um soldado embriagado. Apenas ataque o sujeito com combos simples até derrotá-lo. Dentro do bar, converse com todas as pessoas e você conhecerá Yuri, uma jovem de vestido verde. Converse com a garota duas vezes e fale com Ganz para sair do local. Dentro do QG da outra equipe, converse com Thanos, o recepcionista, para se alistar no novo grupo. Siga para o primeiro andar e entre na porta à direita das escadas para encontrar Caesar e assistir a uma animação. Em seguida, siga para o segundo andar do local para realizar o teste de Gerald que está no quarto ao lado. Você deverá enfrentar o soldado, porém, não se preocupe em derrotá-lo, pois será impossível. Siga então para o terceiro andar e converse com Elwen para finalmente completar os testes e ser aceito no novo time.

## Theater Vancoor: a nova esquadrão de Jack



Assista a todas as animações até acordar em seu novo quarto e, após salvar o jogo, saia da casa e siga pela rua à direita até entrar novamente no QG dos Theater Vancoor e conversar com Thanos. Desça para o andar B1 e entre na porta no final do corredor à direita da escada para encontrar Jarvis, o soldado bêbado que agora será seu novo capitão. Após a conversa, suba até o segundo andar do local e entre na porta do canto esquerdo e você con-

hecerá Daniel, outro membro da sua equipe. Derrote o garoto e, logo em seguida, Jarvis lhe mostrará um novo tutorial explicando o funcionamento das Comands. Como líder de sua equipe, basta apertar **L1** e escolher um comando a ser dado para sua equipe durante as batalhas. Inicialmente, o único comando disponível será "Attack", porém, você pode visitar a loja de livros (casa amarela no mapa) e comprar livros para estudar novos comandos. Em seguida, Thanos lhe mostrará a Friend's List em mais um tutorial. Acessando o livro em sua mesa, você pode escolher algum amigo para fazer parte de sua equipe nas missões. Novos amigos ficarão disponíveis na lista assim que você os ajudar com as missões paralelas do jogo.



Em seguida, espere até 12:00 PM do dia seguinte, e Jarvis passará a primeira missão da equipe: derrotar um poderoso crocodilona região dos elfos. Após a conversa, dirija-se para a saída principal da cidade (à oeste) e siga pela estrada que leva à região nordeste do caminho até chegar na cidade dos elfos. Ao lutar com Crocogator, o crocodilo de sua missão, abuse de seu golpe especial mantendo-se sempre nas costas do inimigo. Após o combate, saia da cidade e Jarvis lhe ensinará a usar as estátuas de porcos espalhadas pelo mundo. Ativando-as, você pode selecionar os pontos luminosos no mapa e viajar pelo mundo através de um teletransporte sem a necessidade de percorrer a estrada. Faça isso escolhendo o ponto mais próximo da entrada da cidade de Radiata e você voltará para o local facilmente. Siga para a igreja da cidade (indicada no mapa) e, ao entrar no local, dirija-se pela porta da esquerda ao norte para, finalmente, entrar na primeira porta do corredor. Anastasia lhe dará sua "incrível" recompensa por trazer a pele do crocodilo. Em seguida, você deverá assistir a

três eventos com Ganz. O primeiro acontece às 4:00 pm, o segundo às 7:00 pm e o último às 10:00 pm. No entanto, se você dormir em sua casa, os três eventos acontecerão seguidamente e você não precisará esperar o tempo passar. Na manhã seguinte, espere em sua casa até que Yuri (a garota do bar) apareça pedindo ajuda. Assista às animações e, assim que estiver na praça da cidade, siga para a casa de Sheila (ao norte da praça), onde você verá outra animação. Para dar continuidade à história, você deverá conversar com Thanos no QG dos Theater Vancoor. Ele lhe oferecerá algumas missões a serem cumpridas. Nossa sugestão fica para a missão Vexatious Vermin, a mais fácil de todas. Siga nossas indicações na seção das missões para se dar bem na tarefa.



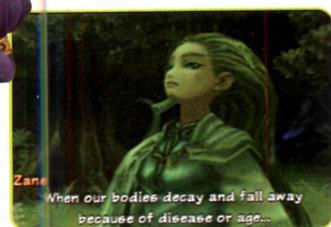
Você ainda deve cumprir mais uma missão de Thanos para dar continuidade ao enredo. Mas antes, salve o jogo e reabasteça seu estoque de itens. Aceite a missão Beasts by the Bridge e, após completá-la, aguarde até a manhã do dia seguinte para conversar novamente com Thanos, que lhe dará mais uma missão: proteger a princesa do castelo. Após a cena toda, desça pela cidade seguindo os bandidos e siga para o caminho da esquerda, chegando na outra rua com as casas. Entre na casa com a inscrição "Vacant" na porta e você estará em uma casa abandonada. Recupere sua vida, salve o jogo na bandeira azul e suba as escadas ao norte para chegar em um quarto no alto. Acione o interruptor vermelho no canto direito da área e desça as escadas para entrar na passagem secreta. Você deverá enfrentar os capangas da gangue. No primeiro combate, apenas use seus golpes físicos até que Daniel saia da luta. Em seguida, continue acertando os dois inimigos com seus golpes especiais e físicos.





Após o combate, você estará nos esgotos da cidade. O local estará infestado de criaturas como ratos, cobras, zumbis e até mesmo crocodilos gigantes. Do corredor em que estiver, siga para a direita até entrar pela caverna ao norte. Continue pelo corredor seguinte e suba as escadas de mão no final para abrir um portão à direita. Na área seguinte, seja rápido para não ter que lutar contra o crocodilo e siga para a esquerda entrando no portão com a inscrição de número 1. Continue pelo corredor até passar por um buraco na parede e suba a escada seguinte. Na próxima área, siga pelo corredor à direita e entre na passagem da parede no final para finalmente encontrar a princesa e os capangas e assistir a todas as animações. Gerald lhe mostrará um tutorial para usar o Link nos combates. Basta selecionar o tipo de link e em qual botão do direcional digital que você o acionará. Durante as lutas, basta apertar o botão indicado para ativar um link e agrupar seu time contra um inimigo específico. Após o treino, saia do local e siga pela cidade até encontrar um sujeito alto com um feno flamejante na boca. Assista a toda a animação e você acordará em sua casa novamente.

## O reencontro com Ridley



Salve o jogo e dê uma volta pela cidade, aproveitando para comprar novos itens e acessórios. Quando você voltar para sua casa, Leonard surgirá para lhe entregar um convite da festa de Ridley. Assista à animação e, assim que chegar ao castelo de Radiata, suba todas as

escadas seguindo para o sexto andar do local, onde estará acontecendo a festa. Após a outra animação, você deverá estar na frente do castelo às 3:00 pm. Basta você aguardar o horário ou dormir em sua casa para que mais uma animação ocorra entre Ridley e Genius. A partir deste momento você só continuará na missão principal do game caso cumpra a missão Stone of Miracles de Thanos. Com isso, você ganhará uma orb na missão e assistirá a mais uma animação com Cross e Ridley.



Salve o jogo e durma um pouco até que apareça uma animação entre Cross e Gonovitch negociando o tratado entre os dois reinos. Após toda a animação, aguarde algumas horas em sua casa (ou, se preferir, durma mais um pouco) até que Donovan surja pedindo ajuda. Da saída de Radiata, siga para a cidade de Earth Valley (ponto indicado no mapa) para assistir a mais uma animação entre o exército e os druidas. Em seguida, volte para sua casa, para ser informado de que Larks deseja lhe ver no castelo de Radiata. Salve o jogo e durma um pouco. Ridley surgirá contendo que quer fugir de Radiata para City of Flowers. A partir deste momento o jogo tomará dois rumos diferentes. Escolhendo a opção "Follow Ridley", você automaticamente estará seguindo a rota contra os humanos e conseqüentemente nenhum humano fará mais parte de seu time. Porém, escolhendo a opção "Meet Larks at the castle" automaticamente você seguirá a rota dos humanos e com isso você estará contra todos os habitantes não-humanos do jogo. Confira a seguir o roteiro para os humanos:

## Roteiro com os Humanos (Meet Larks at the Castle)



Você encontrará Al na frente do castelo de Radiata. Sua missão será participar da reunião dos generais e o rei da cidade que decidirão o que fazer a respeito dos dragões que estão vagando pelo mundo. Do local em que você estiver, suba as escadas até o sexto andar do castelo, para chegar na sala de conferência. Assista a toda conversa entre o rei Jorius e os líderes do exército e, após toda a animação, volte para sua casa para dormir um pouco e assistir a mais uma cena com seu velho amigo Ganz. No dia seguinte, você receberá um comunicado de Al que o dragão do vento foi encontrado na região de Wind Valley. Porém, antes de seguir de encontro à fera, você deverá estar preparando tanto na parte das suas habilidades como no seu estoque de itens. A recomendação é que você esteja, no mínimo, no level 35 e que seus ataques estejam causando cerca de 50 pontos de dano por golpe. Tenha em seu estoque de itens muitas Herb Extracts tanto para um personagem como para o grupo todo. Aproveite para comprar alguns Celestial Nectar para caso algum personagem morra e coloque no time apenas dois aliados, pois ao encontrar o dragão, você receberá ajuda de um excelente guerreiro.

## O dragão dos ventos



Preparado para o combate basta seguir para a saída oeste da cidade e seguir para a região de Wind Valley. Ao cruzar a ponte, você estará sobre um pedaço de uma montanha. Note que o local estará repleto de outras plataformas, sendo que todas elas estarão com alguns totens. Ao chutar estes totens você fará com que sopra o vento do artefato, permitindo a movimentação pelas plataformas. Porém, alguns totens revelam inimigos para serem derrotados. Além disso, em uma delas você encontrará um baú que revela um inimigo das sombras que, se vencido, garantirá uma arma nova. Confira a seguir a

ordem correta dos totens que devem ser ativados para passar pela área:

- 1ª plataforma – Ativar o totem à esquerda da plataforma
- 2ª plataforma – Ativar o totem ao norte da plataforma
- 3ª plataforma – Ativar o totem à direita da plataforma
- 4ª plataforma – Ativar o totem ao norte da plataforma

Na quinta plataforma, siga pela ponte para chegar finalmente na área onde estará seu inimigo.



Você encontrará os generais Cross e Dynas preparando-se para enfrentar o dragão. Assista a toda a animação e prepare-se para enfrentar a fera. Caso você tenha seguido nossa sugestão em deixar espaço para um aliado no time, Dynas será o guerreiro que lhe ajudará. O inimigo terá quase 5.000 HP e ficará rodeando a grande plataforma. Seu sistema de ataque se baseia pelo vento gerado pela região. Ao realizar algum combo de ataque, você receberá um ataque em forma de furacão que causa dano em todos os personagens que estiverem próximos ao inimigo. Este ataque pode ser defendido caso você não esteja totalmente no centro do furacão. No entanto, muitas vezes esta magia pode lhe deixar paralisado, por isso, seja rápido ao mover o direcional para que Jack perca o status negativo e possa escapar de um possível ataque. Outro ataque que você poderá sofrer é uma rajada de vento que atinge praticamente toda a tela. Esse é mais um golpe que pode ser defendido, porém, um contra-ataque aqui não funciona tão rapidamente. Para completar, o inimigo recupera seu HP automaticamente a cada segundo (porém, o aumento é muito baixo). Ataque-o sempre com combos simples e magias especiais, dando preferência a armas como a lança ou o machado. ☺

Caso Dynas esteja no grupo, use seu Volty Attack para causar instantaneamente 2.000 de dano no dragão. Ao deixar o inimigo com apenas 1.200 HP, o dragão revelará sua verdadeira forma e você ainda deverá enfrentar o elfo que acompanha o inimigo. O dragão voltará com os seus 4.900 HP enquanto o elfo Gil terá quase 1.000 HP. Acabe com o elfo primeiro para em seguida concentrar-se no dragão que possui uma rajada de vento muito poderosa. Durante esta luta, não deixe a mira focalizada em um dos inimigos, pois assim você terá mais mobilidade para escapar dos ataques.



Assista a toda a animação e você será informado que o Fort Helencia está sob ataque dos não-humanos. Ao chegar no local, Jack e Dynas encontrarão Gawain, o assassino do pai de Jack. Ele estará acompanhado de Ridley; eles também estarão próximos ao forte. Durante a luta contra Gawain, nem ouse tentar vencê-lo, pois será impossível. Após toda a animação, você estará de volta ao castelo de Radiata na sala de enfermaria. Siga então para sua casa e durma um pouco até receber uma nova chamada de Al para conversar com Dynas no castelo. Você encontrará também o sujeito que havia lhe entregue o dinheiro falso um tempo atrás. Assista a toda a animação que o levará ao castelo e, logo que puder controlar Jack, siga para o 4º andar do local para entrar na sala de Dynas e assistirá a mais algumas animações.

## O dragão das chamas

Volte para sua casa e durma mais uma vez para que o dia passe e você assista



a mais uma animação com Leonard e Natalie. Você receberá um comunicado de Al para estar pronto ao amanhecer e seguir até o Fort Helencia. Durma mais uma vez e você verá uma nova animação na qual o dragão de fogo surgirá na cidade de Radiata. Após toda a cena, você deverá seguir para Dichett Region, ao sul do mapa.

Para chegar lá, use o tele-transporte que leva diretamente para a entrada da caverna dos goblins e você cortará boa parte do caminho. Durante sua jornada, tente acabar com alguns inimigos e tome cuidado com os orcs maiores.

Ao entrar na região da montanha de fogo, siga por todo o caminho da direita e suba pelas plataformas móveis ao norte até entrar na caverna. Siga então pelo caminho da esquerda e você finalmente chegará no esconderijo do dragão de fogo.

A luta com a criatura será bem mais fácil do que a com o dragão do vento. O segredo é manter-se sempre nas costas do dragão e acertá-lo com combos simples e ataques especiais. Tome cuidado com sua cauda, que acerta quem estiver ao seu redor e, sempre que o dragão virar-se para você, saia de perto para não sofrer com sua rajada de fogo.

Outro ataque que você deve tomar cuidado são as labaredas que surgem ao redor do dragão, além de sua bola de fogo disparada pela boca. Tenha um bom estoque de itens de cura e mantenha o esquema de ataque até finalmente vencer o inimigo. Após toda a animação, você estará de volta na sua casa em Radiata.

## Estoura a guerra em Radiata



Para dar continuidade à história principal, você deve completar todas as missões extras de Theater Vancoor. Neste exato momento do jogo, 12 missões deverão ser completadas. Confira nossas dicas mais à frente. Ao completar

sua última missão extra e voltar para casa, você verá uma cena em que Jack recebe uma carta de seu velho capitão Ganz. Assista a toda a animação e, em seguida, durma um pouco para que uma outra cena com Ridley apareça. Salve o jogo e aguarde até o amanhecer para assistir à animação em que Radiata é invadida pelos não-humanos e prepare-se para alguns combates.

## Chefe – Blood Orc



Você enfrentará um Blood Orc e mais dois orcs mais fracos. Ambos montarão um link em forma de pirâmide (Box link), portanto, você deverá ser rápido na hora de desviar de todos os ataques. Concentre-se no orc principal e use seu ataque especial Army of Shadows para causar um excelente estrago no inimigo. Mantenha a ofensiva com combos especiais até quebrar o link e poder acabar com os outros orcs.

## Chefe – Zane



O líder dos elfos surgirá com mais três elfos menores que formarão um link em forma de barreira (Line link). Assim como na batalha contra os orcs, concentre-se no líder da equipe, Zane. Use seu ataque especial sempre que estiver com sua barra de volty carregada e não se esqueça de curar seus personagens sempre que necessário. Os elfos atacam com um especial que gera um campo elétrico ao redor, causando uma série de ataques poderosos. Tente desviar destes golpes e contra-ataque com ataques simples e golpes especiais até vencer os elfos. Após a guerra, você verá uma animação

com o surgimento do dragão prateado. Você está se aproximando do final do jogo, portanto esta é a hora para melhorar suas habilidades e completar todos os extras que achar necessário. Salve o jogo e siga para a região sul do mapa próximo a Dytet Region. Você passará por um canyon repleto de inimigos mais poderosos para serem derrotados. Ao final do desfiladeiro, você encontrará Gawain, e deverá enfrentar o sujeito. Durante a luta, use apenas ataques físicos em combos e tente ficar sempre nas laterais do oponente até derrotá-lo sem maiores dificuldades.

## Os dragões lendários

Após a luta, você poderá usar um tele-



porte e voltar para qualquer cidade do mapa. Nossa dica é que você volte para Radiata para pelo menos salvar o jogo e só então continuar pelo canyon que leva a City of White Nights. Assista à cena com Cross e siga para a área seguinte onde você encontrará uma série de plataformas com escadas de areia. Seu objetivo será subir todas estas escadas até chegar no castelo que está no alto da área. Porém, durante sua jornada, algumas escadas se desintegrarão ou até mesmo você será surpreendido por uma cascata de areia que lhe jogará plataforma abaixo. Como estas plataformas são aleatórias, não há uma dica específica a ser seguida, porém, a dica principal é que você caminhe com cautela durante as plataformas para não ser atingido pela areia repentina. Note também que no canto direito de uma das plataformas você pode encontrar um baú com a Falvern, uma arma muito poderosa. Quando você conseguir finalmente entrar no castelo, recupere sua vida no círculo de energia e salve o jogo na bandeira azul. Só então suba as escadas para assistir a toda a animação que resulta na batalha final do jogo.

## Chefe Final — Aphelion (Silver Dragon)



O dragão final aparentemente é um inimigo muito poderoso. No entanto, se você entender o seu sistema de ataque, facilmente vencerá a luta. Neste combate, nem ouse usar ataques especiais, pois além de não serem muito efetivos, eles abrem sua guarda para que o dragão o ataque.

Um dos ataques mais poderosos do inimigo é uma rajada de plasma com que ele acerta praticamente a tela toda após proteger-se com suas asas. Você pode defender este ataque, porém o mais recomendável é ficar atrás do dragão para não ser atingido e, logo em seguida, poder atacar com golpes físicos. Mantenha os personagens de sua equipe sempre com a vida cheia e, sempre que o dragão acertar sua bola de energia, cure os personagens que estiverem afetados pelo status curse.

Outro dos ataques de Aphelion consiste em acertar relâmpagos ao redor da área. Para desviar desse ataque, basta ficar próximo ao dragão e iniciar uma série de combos. Note que o sistema de ataque é basicamente acertar o inimigo duas vezes e desviar de seu ataque subsequente.

Por fim, espere que sua barra de volty esteja cheia para acertar seu especial Army of Shadows sempre que possível. Repita toda a estratégia até finalmente derrotar o último dragão e assistir à animação final do jogo.

## Missões extras

Todas estas missões são passadas por Thanos, o balconista da Theater Vancoor. Essas missões devem ser completadas não apenas para dar continuidade ao enredo do game, mas também para testar suas habilidades e melhorar os atributos de seus personagens. Confira a seguir a solução completa para cada missão extra.

### 1 Vexatious Vermin Cliente: Sayna



Você deverá ajudar a cozinheira da escola de mágicas derrotando uma horda de ratos no porão do local. Aceite a missão e escale Clive no grupo com a Friend's List. Siga para a escola de mágica (seguindo para o ponto indicado no mapa). No local, converse com a atendente para ser levado à cozinha. Daniel surgirá para lhe ajudar na missão.

O primeiro combate é simples, basta usar seus golpes físicos contra os ratos que surgirem. O segundo combate exigirá muito de suas habilidades. O segredo é concentrar-se no rato amarelo, o principal inimigo. Mantenha-se sempre a uma distância considerável e acerte-o sempre que possível. Tente usar algum item que o deixe confuso e sempre que ele chamar ajudar dos outros ratos, prepare-se para acabar com mais alguns inimigos. Tente não deixar Clive morrer, pois ele é o melhor ajudante na hora em que você precisar de cura.

### 02 Beasts by the Bridge Cliente: Ilef



Sua missão consiste em ajudar os trabalhadores de uma ponte enfrentando alguns inimigos do local. Siga para a saída sul da cidade e dirija-se ao ponto indicado no mapa para encontrar os

trabalhadores. Durante o combate, surgirão algumas árvores e uma serpente liderando o bando. Acabe primeiro com as árvores tomando cuidado com seu ataque de raízes e, em seguida, derrote a serpente usando apenas ataques físicos e desviando de seus ataques.

### 2 Miracles Cliente: Kain



A missão começa com você recebendo as informações extras de Kain, o arcebispo da igreja de Radiata. Sua tarefa será encontrar uma pedra sagrada que está escondida nas cavernas da região Septem, ao sul do mapa. Escolha sua equipe, equipe-se com itens de cura e siga pela estrada sul da cidade indo para Septem Region.

Observando pelo mapa, você verá que uma pequena curva da estrada lhe direciona para a caverna. No entanto, a entrada deste caminho não lhe reserva nada além de alguns inimigos. Portanto, continue pela estrada e entre no buraco da caverna na lateral. Dentro do lugar, apenas siga pelos desfildes e enfrente os pequenos lagartos, morcegos e até mesmo algumas feras glaciais. Ao chegar nas profundezas do local, você encontrará a pedra sagrada, porém, ela estará sob proteção de uma criatura marinha colossal que deve ser destruída.

Durante o combate, fique entre os tentáculos da criatura e destrua-os com golpes físicos ou com seu ataque especial. Quando você conseguir destruir três tentáculos ao mesmo tempo, a criatura emergirá da água e você poderá acertá-la. Mesmo assim, tome cuidado com seu gás venenoso que, além de causar um bom dano, lhe deixa com o

status Blind, nublando sua visão. Destruída a criatura, basta recolher a pedra e entregá-la a Kain na igreja de Radiata para completar a missão.

### 4 Smilodon Fang Cliente: Dwight



Siga para a igreja de Radiata e entre na porta da esquerda para, em seguida, entrar na segunda porta do corredor e encontrar o cliente da missão. Você será incumbido de destruir alguns Smilodon e recolher seus dentes para que Dwight possa fazer seus medicamentos. Estes inimigos podem ser encontrados em Ocho Region, ao sul do mapa e se assemelham a tigres-de-bengala.

Derrotando dois tigres, você já completa sua missão, no entanto, a cada dente coletado, o dinheiro pago pela missão será maior. Quanto à luta, não precisa se preocupar com uma estratégia específica. Basta usar seus melhores combos e ter algum personagem como Clive em sua equipe para que ele cure o time sempre que necessário. ☺



## 5 Creatures of the Sewer

Cliente: Desconhecido



Esta missão consiste em investigar os esgotos de Radiata para derrotar uma criatura que pode causar males para a população local. Para ter acesso aos esgotos você pode entrar na casa abandonada próxima à escola de mágicas. Porém, no último andar da Theater Vancoor você poderá encontrar uma passagem secreta mais fácil. Ao chegar no último andar do QG, siga para a porta que leva às celas dos presos e entre na quinta cela para ter acesso à passagem secreta do chão que leva aos esgotos. No local, siga até encontrar um pilar semelhante a um chafariz e entre na porta do seu lado direito. Siga para o norte e, ao cruzar a plataforma de madeira, siga para o caminho da direita até encontrar a criatura. Durante o combate, derrote primeiro os inimigos menores e, em seguida, concentre-se no seu alvo principal atacando apenas suas laterais e desviando de seus ataques venenosos até vencê-lo e completar a missão.

## 6 Please Stop Lord Star!

Cliente: Sebastian

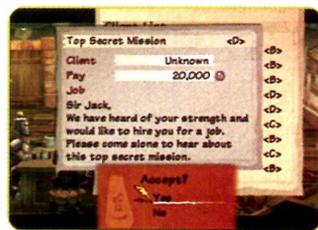


Para esta missão, você deverá enfrentar Sebastian, aquele soldado embonecado que perdeu o primeiro duelo logo no começo do jogo. Após receber sua missão, desça para o andar B2 da Theater Vancoor e entre na primeira porta à esquerda. O ajudante de Sebastian o levará para fora do QG e você encontrará o soldado

trajando uma armadura robótica. Durante o combate, apenas mantenha-se nas costas do inimigo e use combos de ataques físicos e especiais, desviando sempre que ele acertar seu raio giratório. Vencendo Sebastian, além de completar a missão você ainda ganha a Robot Suit.

## 7 Top Secret Mission

Cliente: Desconhecido



De início, você pode achar que esta será uma missão complicada, porém a tarefa será simples. Após receber sua missão, siga para a saída ao norte de Radiata e você se separará de seu grupo. Saindo da cidade você será surpreendido por uma equipe de goblins, que deverão ser derrotados. O combate será apenas entre Jack e cerca de cinco goblins que não são tão poderosos, porém, rápidos. Concentre-se em derrotar um a um com golpes especiais e, sempre que necessário, afaste-se para se curar. Derrotando os goblins, você completará a missão.

## 8 Treasure of Goblin Cemetery

Cliente: Thanos



Thanos lhe dirá que um possível tesouro pode ser encontrado no cemitério dos goblins, porém, a entrada do local estará bloqueada. Siga para a escola de mágica (Vareth Institute) e siga pelas escadas à direita da entrada para chegar no segundo andar. Suba mais um andar para

chegar na biblioteca e siga até o canto esquerdo da tela subindo para o segundo andar do local. Leia o livro dos goblins que está no canto direito e você descobrirá que a senha para o local é "Sesame Seeds". Saia de Radiata pela saída sul e siga para o Goblin Cemetery passando pelos desfiladeiros e enfrentando cada goblin que surgir no seu caminho até chegar na entrada da caverna. Jack dirá a senha e a rocha se abrirá para que você possa passar e descer pela caverna. Dentro do local, siga até a primeira área com as duas entradas e entre na porta da esquerda. Siga por cada área escolhendo sempre o caminho da esquerda ou do norte até você finalmente encontrar a área onde se encontra Gobblehope IX, o líder dos goblins. Derrote-o usando golpes físicos sem maiores estratégias e, logo em seguida, abra cada baú da área para recolher todos os itens e completar a missão.

## 9 The Ultimate Battle

Cliente: Ursula



Não, esta não é a batalha final do jogo. Sua missão será enfrentar um golem criado por uma estudante da escola de mágias. Assim que receber a missão, suba até o último andar da Theater Vancoor e converse com sua chefe, Elwen, para receber maiores instruções. Saia da cidade pela saída oeste e você dará de cara com Ursula, a garota do golem. Durante a luta, desvie de suas bombas e ataques venenosos que podem lhe causar o status blind. Use sempre ataques físicos e você se dará bem no combate facilmente.

## 10 The Real Ultimate Battle

Cliente: Ursula Missão 10



Como prometido pela menina, uma revanche deve ser feita entre Jack e o novo golem de Ursula. Após receber a missão, basta seguir para a saída oeste de Radiata novamente e você encontrará o tal golem. A luta será exatamente igual a anterior, porém, o inimigo agora ataca com sopros de gelo que podem lhe deixar no status frozen. Novamente, mantenha-se nas costas do inimigo e acerte-o com os seus melhores combos até derrotá-lo. Após a luta, você não receberá o dinheiro prometido por Ursula, porém,



a garota avisará que há um prêmio na despensa (Storeroom) da escola de magia. Siga para o local e, ao passar pela cozinha, entre na outra porta da esquerda. Siga pela porta ao norte e desça toda escada em caracol para chegar à Storeroom e recolher a Absolute Guard, uma roupa excelente.

## 11 Secret of the Sewer

Cliente: Habitantes de Radiata



Sua missão será investigar os esgotos da cidade à procura de respostas para os barulhos que os habitantes estão ouvindo. Desça até o andar B2 da Theater Vancoor e entre na quinta cela

para acessar a passagem secreta que leva aos esgotos. No local, siga todo o caminho à esquerda até encontrar uma escada enorme que leva ao sul da área. Continue seguindo o caminho da esquerda até finalmente Jack encontrar uma passagem secreta e Genius, o sujeito que está causando o barulho todo. Após toda a animação com Genius, você já terá completado a missão, porém, volte para o esconderijo do cientista e converse com ele para se juntar ao seu grupo. Só então saia dos esgotos.

## 12 The Alien Monster

Cliente: Ardoph



Você deverá seguir até a região de Algardars Castle, ao sul de Radiata, onde deverá enfrentar uma criatura das trevas. Ao chegar na região e encontrar os habitantes do local, siga para o corredor à direita para entrar pela porta do castelo. Da área em que você estiver, siga para as escadas ao sul, descendo até chegar na área seguinte. Acabe com os inimigos que surgirem e continue pelo corredor passando pela porta à sua esquerda. Quando você chegar na outra área grande, siga para a porta dupla ao norte para encontrar a criatura que deve ser destruída. Durante o combate, ataque apenas os orbs que estão ao redor da criatura, desviando de todos os ataques que o inimigo mandar. Tome cuidado para não ser atingido pelo ataque de fumaça, caso contrário, você ficará petrificado. Continue acertando os orbs até destruir a criatura e completar a missão. (X)



## OLYMPIC ENTERTAINMENT

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

Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

Representante oficial da marca NP-Newport



# PSP levado ao limite

## Dicas para você fazer muito mais com o seu portátil além de jogar games

Por André Asapreta Varajão e Carlos Sá

Desde o seu lançamento, o PSP vem revolucionando o mercado, não apenas por apresentar o poder de um PlayStation 2 nas palmas das mãos, mas também por ser um verdadeiro centro de entretenimento portátil, possibilitando ouvir músicas, ver fotos e filmes, navegar na internet e outras várias formas inusitadas de diversão.

Se algumas dessas aplicações têm seu lugar óbvio no menu de sistema do console, outros recursos, talvez, nunca venham a ser oferecidos oficialmente pela Sony. Porém, uma multidão de programadores – os chamados hackers que, neste caso, são do bem – vive à caça de brechas no sistema para explorar ao máximo as possibilidades e funções não utilizadas do console. Os programas criados por esses especialistas geralmente são encontrados em sites obscuros pela internet, ou através de programas de compartilhamento de arquivos, o que dificulta bastante a utilização e popularização desses interessantes aplicativos. Por isso, nasce a seção PSP Underground, visando trazer todas as novidades sobre o mundo do nosso querido portátil, para que você tire o máximo de seu tão suado console. Todos os meses apresentaremos novos emuladores (quem não gosta de curtir um saudosismo?), media players para MP3, MPEG4, MP4 etc, aplicativos (sim, o PSP tem funções “sérias”) e outras novidades que mudarão seus conceitos de videogame de bolso. Chega de papo furado e vamos botar mãos na massa, aproveitando o aniversário da revista...

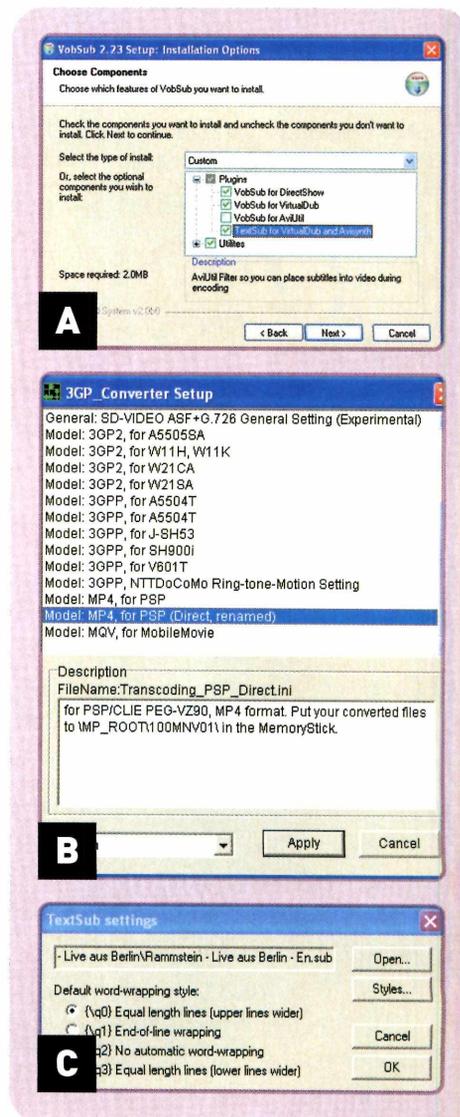
## Antes de começar

Seus principais aliados neste momento serão a porta USB de seu PSP e um cartão de memória do tipo Memory Stick Duo (ou, melhor ainda, um Memory Stick PRO Duo). O cartão que acompanha o PSP é de “apenas” 32 MB, o que inviabiliza o uso como um repositório para filmes e MP3, por exemplo, apesar de atender muito bem às necessidades de quem apenas armazenar seus saves. Conforme demonstraremos nas próximas edições, esses 32 MB poderão ser usados de uma maneira muito mais divertida. Se você está pensando em investir num cartão de maior capacidade, faça valer aqui um ditado que sempre uso no PC quando o assunto é memória ou discos rígidos: compre o maior que o seu bolso comportar, você nunca se arrependerá pelo espaço extra adquirido. Não deixe de consultar o especial “Manual do PSP” publicado na SDP #21, com todas as informações necessárias para a conexão do seu PSP ao PC. Agora os dados podem ser enviados para o PSP da mesma forma que se realiza uma cópia entre discos, bastando escolher a pasta de destino apropriada no PSP para executar a tarefa desejada. Veremos a seguir um exemplo prático.

## Vídeos no PSP com o 3GP Converter

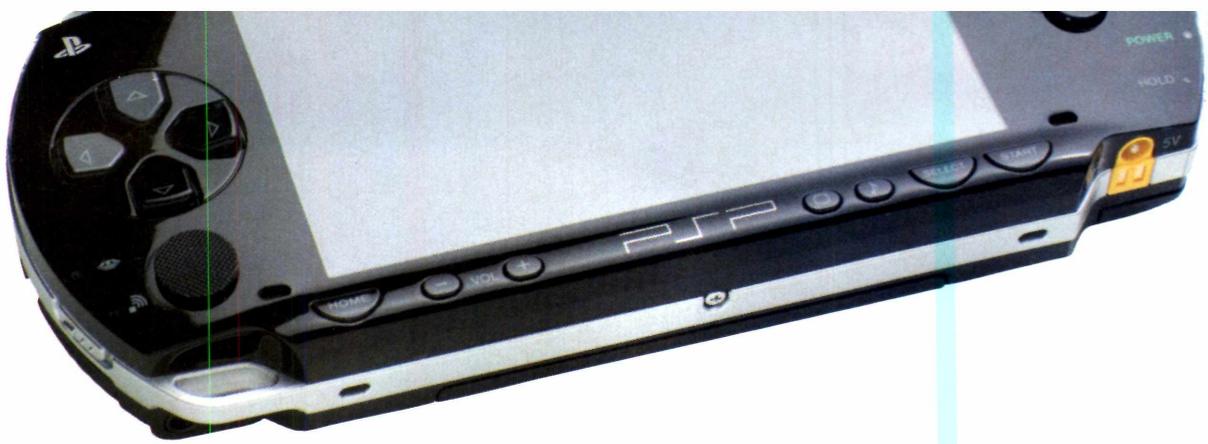
Com o lançamento do firmware 2.0 para o PSP (abordado na SDP #25), a Sony assumiu de vez que é possível assistir a vídeos através do Memory Stick. O único problema é que apenas vídeos no formato MP4 são suportados. Na maioria das vezes, é preciso con-

verter os vídeos para poder vê-los no PSP. Ainda bem que isso não é uma tarefa complicada, tanto que você, agora, vai aprender não apenas a converter vídeos para o formato do PSP, como também aplicar legendas neles. Para esse tutorial, serão necessários



## Não deixe de ler o que já falamos sobre o PSP

- SDP #18: teste do PSP
- SDP #21: manual do PSP
- SDP #22: rede wireless com o PSP
- SDP #22: como atualizar o firmware do PSP
- SDP #25: recursos e novidades do firmware 2.0 do PSP



os seguintes itens:

- Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo (preferência aos de 256 MB ou maiores).
- Cabo USB do tipo Mini-B.
- Software VirtualDub (<http://www.virtualdub.org/>);
- Plugin VobSub ([http://www.doom9.org/Soft21/Subtitles/VobSub\\_2.23.exe](http://www.doom9.org/Soft21/Subtitles/VobSub_2.23.exe)).
- Arquivo de legenda para o vídeo (de preferência no formato ".sub").
- Vídeo de sua preferência (em qualquer formato de arquivo).
- Software 3GP Converter (<http://www.nurs.or.jp/~calcuim/3gpp/>).

## Aplicando a legenda

Para colocar uma legenda em um vídeo não tem mistério, você irá precisar apenas do programa VirtualDub e do plugin VobSub.

A primeira coisa a fazer é instalar os dois. Para instalar o VirtualDub, basta descompactar o arquivo baixado em uma pasta de sua preferência. Já o VobSub precisa de uma atenção extra. Na sua instalação, quando chegar na tela "Instalation Options", expanda o campo "Plugins" e marque as duas opções que contêm o VirtualDub. Na tela seguinte, indique onde você instalou o programa VirtualDub previamente. Agora é só concluir a instalação. Execute o VirtualDub e abra o seu arquivo de vídeo (Ctrl+O). Para adicionar a legenda ao vídeo, aperte Ctrl+F para abrir a janela de filtros, clique no botão "ADD" e carregue o filtro "TestSub 2.23"; abra a legenda na janela que surgirá e dê OK até voltar à tela principal do VirtualDub. Se quiser ver como ficou a legenda, basta clicar no botão "Player O" (terceiro

botão). Agora só falta salvar

## Segurança acima de tudo

A utilização destes programas não causará dano ao seu PSP, pois não envolvem nenhuma modificação no hardware ou mesmo no software residente (firmware). Tudo o que for apresentado aqui, nessa e nas próximas edições, será previamente testado e, portanto, aprovado para uso.

Com o dinamismo dos assuntos e da própria internet, é possível que a solução apresentada para algumas das matérias já esteja defasada quando a revista chegar às bancas, seja na versão do programa utilizado ou por uma nova forma de realizar a mesma tarefa, o que não tira o seu valor em termos de esclarecimento ou de aprendizado, bastando, se necessário, fazer uso da última versão dos programas mencionados. Caso os links da matéria estejam quebrados, faça uma procura em sites de busca como o <http://www.google.com> pelo nome do software e você provavelmente encontrará um site válido para baixá-lo.

Caso tenha alguma dúvida, não deixe de nos escrever ou enviar um e-mail (saiba como na seção SDP-mail). Mas não deixe de mencionar no envelope ou assunto do e-mail: "SuperDicas PlayStation – PSP Underground".

o vídeo final; para isso, basta apertar a tecla F7, escolher um nome para o arquivo e salvar.

## Convertendo para o PSP

Antes de abrir o 3GP Converter, temos que instalá-lo e configurá-lo. Rode o arquivo "setup.exe" que vem com o programa e escolha o idioma inglês. Na lista de opções, escolha "MP4 for PSP (Direct renamed)", clique em "Apply", e então o 3GP deve abrir. Na lista de opções de qualidade de vídeo, escolha a que mais se adequar ao seu vídeo. Dois detalhes importantes: se seu vídeo for do formato 4:3 (proporção comum), escolha as configurações "QVGA"; se for 16:9 (wide-screen) use a "368x208"; e, se você quiser um vídeo com boa qualidade, escolha uma configuração com alto valor de kbps, mas fique atento: quanto maior o kbps, maior o tamanho final do arquivo.

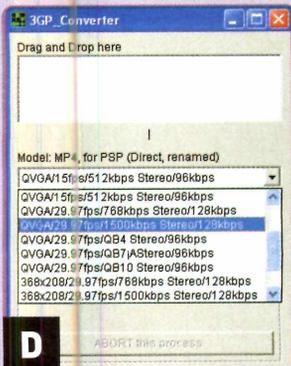
## Estimando o tamanho final do vídeo

A tabela abaixo dá uma idéia aproximada do tamanho

final do seu vídeo (estimativas para um vídeo de dez minutos; multiplique de acordo com a duração do seu vídeo):

Vídeo / Áudio (kbps)	Tamanho médio
1500/128	120 MB
768/128	66 MB
512/128	47 MB
256/128	29 MB

Clique em "Select" para escolher onde será salvo o vídeo final. Agora é só arrastar o vídeo com a legenda para a área branca no 3GP. Ao final da conversão, serão criados dois arquivos já nomeados na forma que o PSP reconhece. Agora é só copiar os dois arquivos no Memory Stick dentro da pasta "X:\MP\_ROOT\100MNV01", onde X é a letra do drive removível que corresponde ao PSP. Pronto, agora é só escolher a opção Vídeo no PSP e desfrutar do seu vídeo legendado. ☒



**A** – Faça a escolha dos componentes do VobSub que deseja instalar.

**B** – O 3GP Converter edita os seus arquivos de vídeo para o formato MP4, próprio para o PSP.

**C** – O TextSub coloca as legendas nos arquivos de vídeo.

**D** – Nesta tela você escolhe a qualidade do vídeo.

**E** – Com o VirtualDub você compara o antes e o depois da conversão do vídeo.

# ESPECIAL

# SDP 2 anos de sucesso!

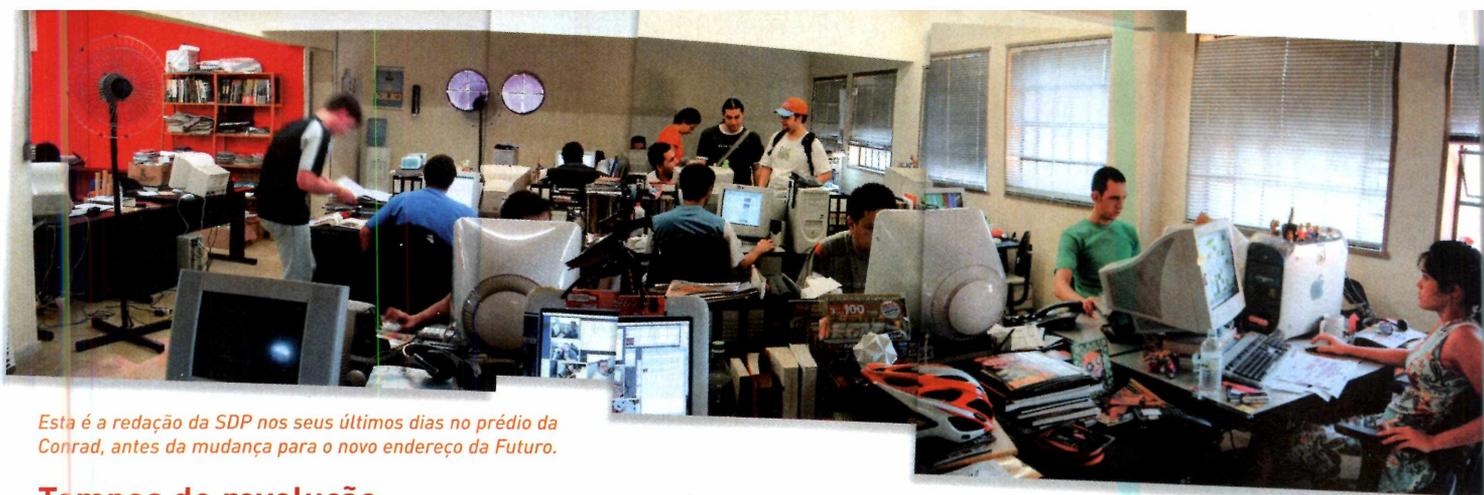
## A trajetória da revista pelos olhos de um cara igual a você

Todo aniversário de revista é aquele mesmo papo: uma matéria com a trajetória de sucesso, grandes marcos, o dia-a-dia de produção etc. etc. etc.... O problema é que tudo isso é feito justamente por quem está acostumado a trabalhar com isso diariamente e, portanto, quase sempre narrado sem o entusiasmo necessário ou desprezando alguns detalhes que se julgam supérfluos – mas que o leitor pode achar interessante. Como a SDP é uma revista de vanguarda, que preza pelo pioneirismo, decidimos mudar o trivial: convocamos um leitor, entre os mais antenados e assíduos, para visitar nossa redação, acompanhar a produção da revista, captar um pouco do nosso dia-a-dia e da nossa história e sintetizar em uma inovadora matéria de aniversário. Então, passo o bastão para nosso amigo Douglas. –**Fabio Santana**

Por Douglas Pereira



Ilustração Alopatoons



Esta é a redação da SDP nos seus últimos dias no prédio da Conrad, antes da mudança para o novo endereço da Futuro.

## Tempos de revolução

A SDP já passou por muitas melhorias ao longo de sua história, mas talvez a maior e mais marcante nessas 26 edições lançadas até agora seja a famosa seção Hardware. Ainda na edição #05, Quem Woo Moo, mestre do hardware e ídolo das multidões, fez a nossa alegria mostrando as diferentes versões de PS2, além de estreiar o aclamado Correio Técnico. Nós, leitores, amamos, e vários vendedores picaretas choraram por deixar de enganar muita gente com mentiras sobre mod-chips e mídias. Fora que ainda nos fez economizar uma grana enorme, ou você não se lembra mais do guia de limpeza e alinhamento de canhão? Como jogar online, dicas sobre home theaters e cuidados com o PStwo também foram conteúdo de extrema utilidade. Se surgir alguma eventual dúvida, sempre dá pra recorrer ao Correio Técnico. Acho que falo por todos quando digo: obrigado, QWM! Passaram-se algumas edições desde a estréia da seção Hardware e, na edição #08, veio outro mimo para nós, leitores. Entrevistas com o produtor e com o tradutor de Final Fantasy XI marcaram a estréia de uma tradição na revista. É bem legal ver os segredos

da produção daquele game que você terminou ou esperou tanto. Particularmente, a mais legal foi na edição #12, com Hideo Kojima, o criador de Metal Gear Solid. Mesmo cheia de respostas do tipo "sem comentários", é bom vermos que gastamos nosso rico dinheirinho todo mês em algo que é feito com muito esforço – ou você acha que conseguiria trocar uma idéia com Kojima-san algum dia desses no meio da rua? E o primeiro aniversário chega, em outubro de 2004. E ainda é uma das melhores edições já feitas. Além de nos atropelar com um monte de informações sobre Final Fantasy XII e o filme Advent Children, eles uniram o útil ao agradável: os reviews ficaram maiores e alguns passaram a vir com entrevistas. Só para provar que, mesmo sendo uma publicação que fala apenas de PlayStation, a redação é imparcial, desceram a lenha no aguardado game ShellShock: Nam '67! E eu que ia comprando aquele game... Mais uma vez, obrigado, SDP!

A próxima passagem importante é rápida, porém não é caracterizada por uma edição apenas. Foram vários "primeiros reviews nacionais". Entre

eles, GTA: San Andreas, Gran Turismo 4 e até mesmo a análise do PSP e seus primeiros jogos. Nada melhor que chegar na banca e ver o game que você acabou de comprar (ou ainda vai comprar) na capa, já devidamente detonado (nunca se sabe quando vai precisar, né?).

## A ordem é mudar sempre

Uma coisa que não dá para entender direito é como a gente achava o máximo uma revista com 52 páginas. E é por isso que a edição #20 pode não ser a melhor, mas sem dúvida é a mais importante. Imagine a cena: chego na banca, com cinco reais e, quando vejo de longe, está escrito: "Maior! Melhor! Ideal!". Na hora, pensei: "Caramba, subi de preço, não vai dar pra comprar". E, como já disse um sábio: "às vezes é muito bom estar errado". Doze páginas a mais, aquelas folhas de qualidade meio estranha se foram, os donos de PS1 ganharam a maior demonstração de respeito possível com os Retroreviews (e quem tinha um PS2 pôde recuperar o tempo perdido jogando os clássicos), visual reformulado... E o preço ainda era o mesmo! A gente até poderia se perguntar por que eles não fizeram isso antes, mas... Alguém aí se importou com isso?!

As últimas edições mostram o amadurecimento que a SDP ganhou durante o tempo. Aquela revista um pouco inconsistente das três primeiras edições (a mudança do logotipo da Jaleco realmente merecia destaque?) se transformou na maior revista sobre PlayStation do Brasil, trouxe em primeira mão as novidades do novo Onimusha e até foi para a E3 desvendar todos os segredos do PS3. Isso parece um papo bem puxa-saco de um fã doente, mas acredito que a grande maioria dos leitores concorda comigo. E você pensa que o pessoal se encostou com o padrão alcançado, está muito enganado. Quando perguntei ao Fabão se a revista chegou ao ponto ideal, ele respondeu prontamente: "Mudança é a palavra de ordem por aqui. O que fica parado, logo se torna



Cada capa da SDP tem de ser criada do zero, a partir da imagem de jogo disponível para a edição. Às vezes uma pauta de capa tem de ser abandonada em prol de outra mais "quente".

"É com essas mãos catejadas que eu trabalho! E com esse teclado sujo também."



obsoleto. Como diz o ditado: 'Água parada apodrece'. Então, nosso processo de produção preza pelo dinamismo, sempre construindo uma revista metamorfa, que se molda ao gosto do público e às tendências do mercado". Quando perguntei o que estaria nos planos, o editor completou: "Já temos algumas novidades programadas, sim, e algumas podem ser vistas já na edição de aniversário. Outras estão reservadas para o futuro próximo. Como costumo dizer: 'Aguarde e confie'".

## A verdade está lá dentro

Finalizados os aspectos históricos, chegamos a um momento rondado de mitos e mistérios: a redação das grandes revistas de games SuperDicas PlayStation, EGM Brasil, EGM PC e Nintendo World. Todos os leitores têm uma visão própria de como deve ser trabalhar em uma revista de games. Alguns acham que o negócio é só jogar tudo e ficar tirando contras de Winning Eleven 9 o dia inteiro; outros acham que é uma gritaria dos infernos e rock 'n' roll no último volume; ou até mesmo que é uma redação daquelas que se vê em filmes, com cada um isolado em sua reparição tentando acertar bolinhas de papel em cestos de lixo que ficam muito longe, outros tomando café expresso e o editor passeando pelo lugar para dar bronca em todo mundo. Sinto desapontar essas pessoas, mas nada disso está correto!

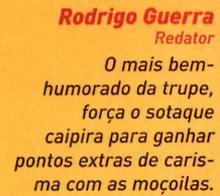
Quando fui chamado para ir à redação para fazer a matéria, pude conferir direitinho como funcionam as coisas por lá. Acredite, você não sabe como é! Na verdade, isso pode até ter passado pela sua cabeça, mas você não quis acreditar. O fato é que lá é um lugar... normal! Mas isso não quer dizer que não existe diversão. Duvida? Então acompanhe minhas impressões sobre um dia comum de expediente na SDP (graças a Deus, não era dia de fechamento de alguma revista). Primeira coisa a mencionar: não pense que a redação é o saguão principal da E3. De fato, é um lugar relativamente pequeno, bem simples e sem muito luxo – mas o mais importante, claro, é o que sai de lá. Depois de subir o lance de escadas que leva ao local, logo vejo meu guia: Fabio Santana, o Fabão, das fotos do editorial. É meio estranho: o lugar está cheio de pessoas que você conhece, mas eles não fazem a menor idéia de quem você seja. O insano Rodrigo Guerra, a lindíssima Ana Franco, os caras do Gameworld... todos estavam lá. Menos o Pablo Miyazawa, que estava na Alemanha e visitou a Games Convention 2005 – agradeça a ele por ter lido a matéria sobre a feira nessa edição.

O local em si é bem confortável e derruba um mito que habita a mente de muitos. Não sei se é porque era uma segunda-feira e ninguém ainda havia se recuperado do fim de semana, mas o fato é que tudo estava bem quieto. Quietamente demais. Tanto que não agüentei e perguntei ao Fabio se era sempre assim e ele disse que em certos momentos a coisa muda completamente – falarei sobre isso logo mais.



**Fabio Santana**  
Editor da SDP

*O homem mais calmo da redação tem dois lindos filhos pequenos. Um é uma pessoinha de verdade, e o outro é a SDP.*



**Rodrigo Guerra**  
Redator

*O mais bem-humorado da trupe, força o sotaque caipira para ganhar pontos extras de carisma com as moçoilas.*



**Orlando Ortiz**  
Redator

*Arrojado, com um senso de humor imprevisível, conhecido em alguns círculos internos como "Magnata".*



**Ronaldo Testa**  
Editor da NW

*Nas horas vagas, comanda a Nintendo World. O ar tranqüilo disfarça a sua incrível atenção aos arredores.*



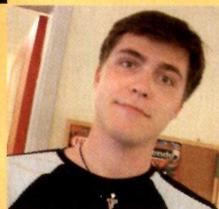
**Pablo Miyazawa**  
Editor executivo

*Culto, simpático e multitarefa, é um dos que mais fazem a história da editora. Não existiria NW ou EGM Brasil sem ele.*



**Gustavo Petró**  
Redator

*Nosso gauchinho traz chimarrão para o trabalho e forma uma bela dupla de reportagem com o Orlando.*



**Eduardo Trivella**  
Editor da EGM Brasil

*Da geração do Pablo, fã zeloso de Frank Zappa, nunca se sabe exatamente quando ele está falando sério.*



**Henrique Minatogawa**  
Revisor

*Chegou há pouco e não o conhecemos tão bem. Mas podemos garantir que ele é silencioso e eficiente como um ninja.*



## Bons contatos

Trabalho é a palavra de ordem por lá. Todos compenetrados em frente aos seus micros para escrever, diagramar as páginas ou para procurar novas notícias na internet. A troca de informações entre os redatores é constante, assim como as chamadas ao telefone.

E agora o ritmo aumenta, já que são 13 edições por ano e tudo tem que sair direitinho. Só para você ter uma idéia, embora não se saiba o conteúdo delas, todas as edições até o fim do ano já têm data certa para chegar às bancas. No computador do Fabio, estava todo o planejamento desta edição que você está lendo agora, com o número de páginas de cada seção e quem é responsável por cada uma. Ah! E antes que você pergunte, não, eu não consegui ver quem responde o SDP-mail... Droga!

Pude ver também como funciona o processo para fazer as entrevistas. Após decidirem sobre qual game querem falar, os redatores entram em contato com a produtora por e-mail ou telefone e solicitam a entrevista direto com o produtor. E não pense que a cara-de-pau dos redatores acaba aí. Para eles conseguirem as belas imagens da capa, aquelas fotos em altíssima resolução do Resident Evil 5 da edição passada, ou mesmo informações oficiais, é realizado o mesmo processo, às vezes até com contratos de sigilo assinados! Vi, por exemplo, um e-mail da assessora de imprensa da Square Enix, falando sobre Kingdom Hearts II, o jogo de PS2 que você viu aí na capa.

É claro que não poderia conter minha curiosidade, então aproveitei o ensejo e fui incisivo: Qual a produtora mais legal, que mais colabora com a SDP? Sem pensar muito, o editor disparou: "Particularmente, a Capcom e a Rockstar são empresas muito abertas, com as quais conquistamos um relacionamento sólido, mas há outras não menos legais. Temos contatos com dezenas de softhouses e todas elas sempre estão interessadas em nos oferecer suporte".

Quando perguntado se já teve alguma empresa que se negou a ceder algum material, Fabão não se mostrou abatido: "É claro que temos que ouvir alguns 'não', vez ou outra, mas nós somos caras-de-pau e não desanimamos! Tudo pelo leitor!".

## Brindes aos montes

Durante minha passagem por lá, acabei presenciando um fato curioso. Enquanto navegava pela internet em busca de informações, o Fabio Santana achou duas fotos muito interessantes, que coincidiram com um grande material que eles já têm para a edição #27. "Acho que estou vendo a capa da revista", disse ele. Se a empresa liberar alguma das fotos em alta resolução, prepare-se para uma das melhores capas da história. Não perca a próxima SDP! Eu também quero ver...

Esse relacionamento com as softhouses rende bons

*Como todo grupo humano que permanece muito tempo reunido no mesmo ambiente, a redação da Futuro tem a dinâmica de uma família.*

frutos. Uma coisa muito legal e que vale a pena ser citada é o que a gente poderia chamar de "presen-tes". No dia de minha visita, por exemplo, o jogo Death, Jr. havia acabado de chegar. Sabe o game detonado deste mês, o Radiata Stories? Então, ele saiu há apenas alguns dias, mas a SDP já tem o jogo há quase dois meses! Mas um dos melhores materiais que vi foi um CD com imagens e informações do Metal Gear Solid 3, vindo direto da Konami, que contém as seguintes inscrições: "não divulgar o material deste CD em nenhum lugar até o lançamento oficial". Como diria Hideo Kojima, "sem comentários".

Tá bom, eles têm os games e tudo mais, mas quem avalia qual jogo? Realmente existem milhões de du-dos de WE na famosa sala de jogos? Prepare-se, pois agora vem a parte mais controversa, estranha, chocante ou seja lá qual adjetivo você quer.

## Sem mordomias

Bem, não existe exatamente uma briga para ver quem vai analisar um game muito esperado. Claro que todos gostariam de detonar GTA: San Andreas, por exemplo, mas como detonados são sempre feitos em casa, isso também significa algumas noites sem dormir para terminar tudo a tempo, o que acaba tirando um pouco da graça do jogo. Já os reviews são feitos na sala de jogos mesmo. E eu entrei lá! Veja só: o Fabão não deu nota 10 para o som do MGS3 porque o game não suportava Dolby Digital 5.1. O Quem Woo Moo fez várias matérias sobre home theaters. Dito isso, veja se você não concorda com minha visão ideal da sala de jogos: um local com um sofá enorme, três TVs de 29", sendo que pelo menos uma é de plasma. Um sistema de som Dolby Digital EX 7.1 disposto da maneira mais adequada possível e uma das caixinhas de som está em cima de um frigobar. Todos os consoles um ao lado do outro, cada um com sua pilha de jogos ao lado. E eu tinha certeza de que quando eu chegasse lá, o Trivella estaria gritando "Goood!!!!!!!"...

Lembra do que eu falei em outra parte da matéria, sobre um sábio que disse que às vezes é bom estar errado? Ele era um safado que nunca jogou games na vida, porque não foi legal ver meus devaneios sobre um possível templo gamístico serem destruídos tão facilmente. A tal sala não tem tela de plasma, nem DDEX7.1. Não há frigobar nem um sofá imenso e se há uma pilha de jogos para os consoles, ela está escondida. É tudo muito simples e prático. Se quiserem fazer o tipo de análise que citei acima, eles têm que montar em casa mesmo. Duvido que você



**Mario AV**  
Diretor de arte

*Ganha dinheiro para ter idéias bizarras em tempo integral e tocar músicas absurdas durante os fechamentos. Só anda de bike.*

**Ana Franco**  
Chefe de arte

*Charmosa e cheia de mistério, fala várias línguas e é a única pessoa que mantém a mesa meticulosamente arrumada.*



**Homero Letonai**  
Designer

*Odeia que tirem fotos dele - nada que uma lente teleobjetiva não resolva. Baladeiro da turma, é fã de trance.*



**Kelven Frank**  
Designer

*Craque em Winning Eleven, cool, discreto e com ótimo trânsito entre as colegas do sexo oposto. Sem malícia!*



**Vanessa Moreira**  
Designer

*Caçula da equipe de arte, é uma das grandes fontes de alegria da turma. Quer deixar ela muito feliz? Dê-lhe um chocolate.*



**Jocelyn Auricchio**  
Editor executivo

*Celebridade gamer, inquieto e vibrante, a melhor companhia para beber um capuccino discutindo gibis obscuros.*



**Marcelo Barbão**  
Diretor de redação

*Cortou o cabelo headbanger e ficou muito mais apresentável. Curiosamente, também ficou mais afável.*



**André Forastieri**  
Fundador

*O chefe supremo é reconhecível pela cor dos cabelos e pelo pensamento sempre alguns passos adiante no... há... futuro.*



*Os membros das várias revistas trabalham juntos e cada qual faz alguma coisa para todas elas. Mas cada fechamento é concentrado na revista do momento.*

pensasse que fosse assim. Essa foi a prova máxima de que a coisa que se faz menos na redação é jogar. Claro que ninguém é de ferro. Eles jogam no horário de almoço ou depois do expediente. E é aí que o lugar calmo e quieto abre espaço ao espírito de locadora de games. As disputas são, humm, bem intensas. "Às vezes dá para escutar de outros departamentos..." disse o Fabão.

E assim se vai um dia de trabalho na Futuro Comunicação, que costuma acabar lá pelas 20:00 - isto é, se não for dia de fechamento. Como o Fabão conta: "Nesses dias, a gente costuma sair meia-noite, duas, três da manhã... Já cheguei a sair uma vez às seis da manhã, para estar de volta às nove". Essa data é sempre duas semanas antes da revista chegar às bancas. Enquanto você está lendo isso, eles já estão com quase tudo pronto para a próxima edição. A parte chata do trabalho? Segundo o editor, são as "burocracias, reuniões (algumas apenas, a maioria é proveitosa e divertida), papeladas e algumas limitações naturais: não é possível, por exemplo, aumentar o número de páginas para fazer caber tudo o que gostaria de oferecer ao leitor, nem sair dando brindes a torto e a direito". E ele nem mencionou as madrugadas de fechamento nessa lista? Isso é que é preocupação com o leitor.

## Fim da visita

Quando minha visita para colheita de dados estava por terminar, tentei arrancar do Fabão alguma curiosidade ou peculiaridade que poucos conhecessem sobre a revista. Tentativa que se mostrou proveitosa. Veja a declaração: "A SDP coincide com algumas coisas da minha própria vida. Depois que eu fechei a #01, saí de férias para, dois dias depois, me casar. Quando estava fazendo a edição de primeiro aniversário, meu filho nasceu. Agora, preparo a edição comemorativa de dois anos ao mesmo tempo em que faço os preparativos para a festa de um ano do meu filho. A SDP acaba sendo como uma filha para mim". Acho que descobri a razão por que temos tanto capricho a cada edição. E aqui termina minha missão de levar você, colega leitor, a um tour pela história e pela redação da SuperDicas PlayStation. Espero que tenha gostado tanto quanto eu. Mande cartas e e-mails dizendo o que achou, afinal, a revista é de nós, leitores. Tomara que tenhamos outra matéria assim quando a SDP comemorar seus dez anos. Parabéns, e vida longa à SDP! ☒



# SUPERDICAS

## PlayStation 2

### DARKWATCH

#### Abra todos os filmes

Cada vez que você assistir a um vídeo até o final do jogo, ele será aberto para visualização em uma seção especial. Terminando Darkwatch, você abrirá diversos vídeos do game, porém não terá todos, pois, em muitos momentos do game, você deve fazer escolhas boas ou ruins. Para poder ter todas as cenas de transição, volte para os níveis que exigiam alguma decisão e escolha uma diferente da que você já havia escolhido. Todos os vídeos ficam salvos no game.



dificuldade Deadeye.

**Arte dos inimigos 1:** complete o nível Boneyard com 65% de precisão ou mais.

**Arte dos inimigos 2:** complete o nível Showdown com 20 melee kills ou mais.

**Arte dos cenários 1:** complete o

nível The Right Train na dificuldade Shootist.

**Arte dos veículos:** complete o nível Deadfall com 20 Headshots ou mais.

**Arte das armas:** complete o nível Morning After com 70% de precisão ou mais.

**Wrong Train Animatic:** complete o nível The Wrong Train com 65% de precisão ou mais.

### IN THE GROOVE

#### Música Disconnected - Hyper song

Para realizar a dica, você deve, no menu principal, fazer a seguinte sequência: ←, →, ↑, ↓, ←, ←, →, →. Um brilho na tela confirmará o sucesso do código, que pode ser feito também com o tapete de dança.

#### Todas as músicas

Faça a sequência: ↑, →, ↑, →, ←, ↓, ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, → no menu principal para se abrir todas as músicas do game. A dica pode ser feita tanto com o tapete de dança como no controle e um brilho aparecerá se os comandos forem feitos corretamente.

#### Final Bom

No menu principal, pressione: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →. Um brilho confirma o sucesso da dica e assim que você completar um round do game você assistirá ao final bom do jogo.

#### 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

**Incognito song:** 180 músicas



**Xuxa song:** 190 músicas

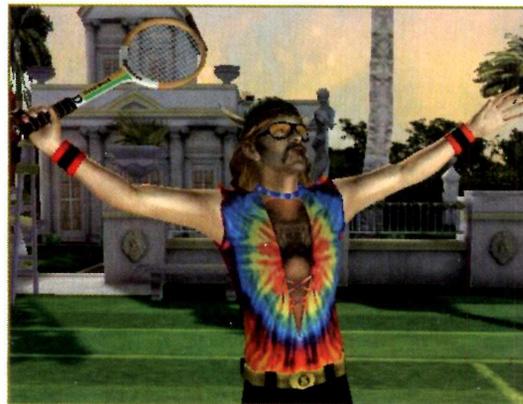
**Wake Up song:** 200 músicas

#### Créditos Alternativos

Complete a última música com um combo completo. Os créditos finais que apresentam entrevistas com o time de produção do game, assim como os testes realizados por eles para o jogo, estarão disponíveis.

### OUTLAW TENNIS

#### Personagens Extras



Para se conseguir todos os personagens do game, você deve realizar as seguintes tarefas:

**Afrodite:** termine o modo Tour com Vinny.

**Golf-ball:** termine o modo Tour com Ice Trey.

**Ice Trey:** termine o modo Tour com Shawnee.

**Kiku:** termine o modo Tour com Donna.

**Luther:** termine o modo Tour com Ice-Trey.

**Natasha:** termine o modo Tour com Summer.

**Shawnee:** termine o modo Tour com Sven.

**Sven:** termine o modo Tour com Killer.

**Tennis ball Bruce:** termine o modo Tour com Bruce.

**Tennis ball Luther:** termine o modo Tour com Luther.

**Tennis ball Killer:** termine o modo Tour com Killer.

**Tennis ball Sven:** termine o modo Tour com Sven.

**Tommy:** termine o modo Tour com Kiku.

**Vinny:** termine o modo Tour com El-Suave.

**Volleyball Shawnee:** termine o modo Tour com Shawnee.

## PSone

### MARVEL VS. CAPCOM: CLASH OF SUPER HEROES

#### Opções Extras

Para ter acesso a uma seção secreta de opções, você deverá colocar o cursor sobre o Options, segurar Select e depois pressio-

#### Arte conceitual de Jericho

Termine o game na dificuldade cowboy para você liberar um vídeo que mostra toda a arte conceitual criada até se chegar ao modelo do Jericho presente no game.

#### Abra todos os artworks

Para abrir todas as artworks do game, você precisa estar jogando o modo Gunslinger nas extras e completar as seguintes tarefas:

**Arte dos chefes e aliados:** complete o nível Curse Of The West na dificuldade Shootist.

**Filme do modo attract:** complete o nível Dead Light Prism com 80 kills ou mais.

**Cowboy Animatic:** complete o nível Torture Maze com 30 melee kills ou mais.

**Arquivos Darkwatch:** complete todos os níveis Gunslinger na

nível Darkwatch Outpost sem morrer nenhuma vez.

**Arte dos cenários 2:** complete o nível Invasion na dificuldade Deadeye.

**Arte dos cenários 3:** complete o nível Curse Of The West em 10 minutos ou menos.

**Trailer do Highmoon:** complete o nível Rescue em 15 minutos ou menos.

**Filme de abertura do nível Rescue:** complete o nível

Hangtown com 20 Headshots ou mais.

**Showdown Animatic:** complete o



nar Start. Assim você entrará em um novo modo com diversas novidades do game.

### Jogue com o parceiro

Em Marvel vs. Capcom, além de escolher dois personagens para a batalha, você deve escolher um "parceiro" para dar auxílio, porém ele não é jogável. Para poder controlá-lo você precisa segurar os botões L1, L2, R1 e R2 no menu VS.

### Mude os parceiros

Para poder alternar os parceiros do game, você precisa fazer as seqüências segurando os botões após escolher os dois personagens. Você deve ficar com esses comandos pressionados até a luta iniciar.

**Anita:** segure Start, soco fraco, soco médio e soco forte.

**Arthur:** segure Start, soco fraco e soco médio.



**Colossus:** segure Start, soco fraco, soco médio e chute médio.

**Cyclops:** segure Start, soco fraco, chute fraco e soco médio.

**Devilot:** segure Start e soco médio.

**Jubileu:** segure Start, chute fraco, soco médio e soco forte.

**Juggernaut:** segure Start, soco fraco e chute médio.

**Lou:** segure Start e soco médio.

**Magneto:** segure Start, chute fraco e soco forte.

**Michelle:** segure Start, soco fraco e chute fraco.

**Psylocke:** segure Start e chute médio.

**Pure e Fur:** segure Start e chute fraco.

**Sentinela:** segure Start, soco médio, chute médio e soco forte.

**Shadow:** segure Start, soco fraco, chute médio e soco forte.

**Tempestade:** segure Start, soco fraco, chute fraco e soco forte.

**Thor:** segure Start, chute fraco e soco médio.

**US agent:** segure Start, soco forte e chute médio.

### Jogue com o Mecha Zangief

Para jogar com o grandalhão russo modificado, coloque o cursor sobre ele na tela de seleção de personagens, segure Select e escolha-o.

Quando a luta começar, ele será o Mecha Zangief.

### Ryu alternativo

Existem duas outras encarnações de Ryu no game. Para jogar com ele no modo Akuma, na hora de selecioná-lo fique segurando o Start. Já para tê-lo no modo Ken, fique segurando Select quando for escolher o personagem.

### Personagens destraváveis

**Hulk alternativo:** para jogar com o Hulk extra, primeiro você precisa terminar o game com ele normal. Quando você voltar para a seleção de personagens, ele estará acima do Ryu.

**Venom alternativo:** para jogar com esse personagem, você deve primeiro terminar o game com ele e depois selecioná-lo. Ele estará acima da Chun-Li.

**War Machine alternativo:** para jogar com esse novo War Machine, antes você deve terminar o game com o personagem normal. Depois, é só escolhê-lo acima do Zangief. Ele agüenta os golpes mais fortes, no entanto, não pode defender. Seu especial é indefensável.



l jogos originais  
l acessórios variados

video games l  
assistencia técnica l

www.brothergames.com.br • 31 3272.3486 • 31 3272.3097

rua curitiba, 689 • 8º andar • sala 807 • ed. joao de deus • centro • belo horizonte/mg

manetes de gamecube, playstation 2, xbox, playstation one. acessórios variados, de fones de ouvido a câmeras para o playstation 2. ligue para a BROTHER GAMES e consulte -nos sobre os mais novos lançamentos em acessórios e jogos, ou acesse o nosso site.

# SUPERDICAS

▶ **Lilith:** para jogar com Lilith, antes você deve terminar o game com sua irmã, Morrigan. Depois, é só escolhê-la abaixo da imagem do War Machine.

**Roll:** para jogar com a Roll, você deve antes terminar o game com o Mega Man. Depois, é só selecioná-la ao lado do robô azulado na tela de seleção de personagem.

**Shadow Lady:** para jogar com esse personagem, é necessário terminar o jogo com Chun-Li. Depois, basta selecioná-la abaixo da imagem do Gambit. Ela é uma lutadora muito veloz.

## MEGA MAN 8

### Vida extra na 1ª fase

Para conseguir mais uma vida logo na primeira fase, você deve, assim que entrar na água, seguir para trás até encontrar um grupo de árvores com uma vida no meio. Destrua as árvores para poder coletar a vida.

### Como matar os chefes

Em toda a série Mega Man, cada chefe possui um ponto fraco para ser derrotado. Confira que arma usar contra eles.

**Chefe Grande Man:** use a arma Thunder Claw.

**Chefe Frost Man:** use a arma Flash Bomb.

**Chefe Tengu Man:** use a arma Ice Wave.

**Chefe Clow Man:** use a arma Tornado Hold.

**Chefe Aqua Man:** use a arma Auto Crush.

**Chefe Sword Man:** use a arma Water Balloon.

**Chefe Search Man:** use a arma Flame Sword.

**Chefe Astro Man:** use a arma Homing Sniper.

## Super pulo

O super pulo é essencial para se chegar a plataformas mais distantes. Ele não pode ser realizado parado, somente em movimento e, para isso, você não pode ter utilizado todas as suas megaballs. Então, para executar o movimento, corra em direção à plataforma que você quer alcançar e pule. No ponto máximo do pulo, dê um tiro da megaball e imediatamente dê outro pulo. Com prática, você consegue realizar essa proeza bem facilmente.



## DEATH, JR.

Utilize as dicas abaixo para habilitar algumas trapaceas no jogo, para facilitar sua tarefa sobrenatural:

### Todas as armas

Em qualquer momento do jogo, pause e faça a seguinte sequência segurando os botões **L** e **R**:  
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X e ●. Quando voltar ao jogo, todas as armas estarão disponíveis no seu menu.



### Recarregar munição

Quando ficar sem munição, pause o jogo. Enquanto você segura os botões **L** e **R**, faça a sequência ▲, ▲, X, X, ■, ●, ■, ●, ↓ e →. Desse modo, todas as armas que você tiver estarão carregadas novamente.

### Invencibilidade

Preso naquelas fases mais difíceis? Não se preocupe, você pode utilizar essa dica para ficar invencível e detonar aqueles inimigos mais chatos. Para isso, segurando os botões **L** e **R**, você deve realizar a sequência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲.

## CODED ARMS

Apanhando demais para se adap-



tar aos controles desse FPS da Konami? Temos dicas que ajudarão a sobreviver nesse mundo virtual de Coded Arms sem sofrer um arranhão.

### Armaduras desbloqueáveis

Para poder abrir novas e mais fortes armaduras você deve antes vencer os chefes no modo infinity.

**Blast Helm:** Derrote o chefe do nível 50, o Enforcer.

**Surge Helm:** Derrote o chefe do nível 40, o Mantis.

### Novas armas

Quando você vence os chefes, eles liberam armas especiais.

Confira como conseguí-las.

**Arma Copperhead:** vença o chefe do segundo setor da fase Ruins, o Mantis.

**Arma Inferno:** vença o chefe do segundo setor da fase Base, o Colossus.

**Arma Judgement:** vença o chefe do segundo setor da fase City, o Enforcer.



**Arma Neutron Gun:** vença o chefe do nível 30 do modo infinity.

**Arma Onslaught:** vença o chefe do nível 10 do modo infinity.

**Arma Trident:** vença o chefe do nível 60 do modo infinity.

**Arma Vulcan:** vença o chefe do nível 20 do modo infinity.

### Reload rápido

Recarregar as armas exige um

curto, porém precioso tempo quando se está cercado de inimigos. Há uma pequena tática que pode dar uma força. Assim que você pressionar o botão de reload, troque imediatamente de arma e rapidamente volte para a que você estava usando. Quando você voltar, ela estará completamente cheia de munição e não foi preciso esperar nada. Ela pode ser um pouco difícil de se realizar, mas, com um pouco de treino, fica barbadada.

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

### Personagens extras

Para destravar novos personagens e fases, é necessário realizar algumas tarefas dentro do game.

**Personagem Alien-Doctor:** termine o modo Story no nível normal.

**Personagem Australian Cop:**

vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Boat Captain:** termine o modo Story no nível normal.

**Personagem Bratwurst Vendor:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Corn Vendor:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem German Cop:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem German Drunk 3:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Horn Player:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Last Soul 1:** termine o modo Story no nível normal.

**Personagem Lost Soul 2:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Metal Detector Guy:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Paulie Ryan:** termine o modo Story no nível normal.

**Personagem Pirate:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Shrek:** termine o modo Story no nível fácil.

**Personagem Skatopia Punk:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick.

**Personagem Space Monkey:** termine o modo Story no nível fácil.

**Personagem The Hand:** termine o modo Story no nível fácil.

**Personagem Zombie:** vença cada missão do modo Classic na dificuldade Sick. ☒





apresentam:



ATENDEMENTO ESPECIALIZADO  
GRANDE VARIEDADE DE PRODUTOS  
QUALIDADE  
PAGAMENTO FACILITADO  
OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS  
CONSOLE E ACESSÓRIOS



METRÓPOLE GAMES apresenta C.J. BIG SMOKE SAMUS ARAN KRATOS MARIO MIDNIGHT CLUB

OS GAMES MAIS IRADOS DA CIDADE ESTÃO AQUI!  
uma experiência multiplataforma dos mesmos criadores de GAME CITY



Na MetrÓpole você encontra **ATENDEMENTO ESPECIALIZADO** com uma equipe que entende do assunto **os ÚLTIMOS LANÇAMENTOS** em primeira mão  
**GRANDE VARIEDADE DE PRODUTOS** para todas as plataformas **QUALIDADE** em **GAMES CONSOLES ACESSÓRIOS**  
games originais **PAGAMENTO FACILITADO** em **ATÉ 12 VEZES** **SEGURANÇA** de comprar com quem está a muitos anos no mercado de games

tudo em até 12 vezes  
VISA MasterCard REDE SHOP Losango

em cartaz nos melhores videogames da cidade  
acesse o site:  
[www.metropolegames.com.br](http://www.metropolegames.com.br)

visite nossa loja:  
Viaduto Santa Ifigênia, 66, box 410 - 412  
Teleendas: (11) 3328 6823 / 3328 2824

Imagens ilustrativas. Para maiores informações sobre nossas formas de pagamento, consulte-nos.

NaçãoDesign.com.br

# PLAY DICAS

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

brother games®  
the best play is here

l jogos originais | video games |  
l acessórios variados | assistência técnica |

www.brothergames.com.br • 31 3272.3486 • 31 3272.3097  
rua curitiba, 689 • 8º andar • sala 807 • ed. joao de deus • centro • belo horizonte/mg

APARELHOS E ACESSÓRIOS  
NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA  
VENDA  
TROCA  
FINANCIA

ACEITAMOS TODOS OS  
CARTÕES DE CRÉDITO

PAGAMENTOS  
EM CHEQUE EM  
ATÉ 10 VEZES

ATAJADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA  
CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSODIFICAÇÃO

Nintendo DS Lite R\$ 199,00  
PlayStation 2 R\$ 199,00  
Game Boy Advance R\$ 99,00  
PlayStation 3 R\$ 430,00  
Nintendo DS R\$ 199,00  
PlayStation 4 R\$ 199,00  
Game Boy Advance R\$ 99,00

SEDEX PARA  
TODO BRASIL

ROCK LASER

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979  
Av. GUILHERME COTCHING, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games, acessórios e aparelhos originais para revenda

www.olympicent.com.br  
Tel: 3232.2121  
Tel: 3232.2122  
Tel: 3232.2123

INICIAL GAMES  
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

www.inicialgames.com.br

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

Perfect Play Games

Games

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!!

ReloVendas:  
(19) 3242-0541  
Visite Nosso Site:  
www.diskgames.com.br  
Av. Alberto Sarmiento, 725 - Campinas - SP - CEP 13070-711

Mister Bros Games

TeleVendas: (11) 3056-4076

WWW.MISTERBROS.COM

NOVIDADES

Os Melhores de PS2

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL



## 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.



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



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



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

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

## PLAYSTATION 2

187: Ride or Die .....	57
Dai-3-Ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Ginga .....	55
Darkwatch .....	57
Grandia III .....	56
Madden NFL 06 .....	57
Naruto: Uzumaki Ninden .....	55
Radiata Stories .....	54
Sega Ages 2500 Vol. 18: Dragon Force .....	58
Sonic Gems Collection .....	55

## PSP

Death, Jr. ....	59
Namco Museum: Battle Collection .....	58

## PSONE

Grandia .....	60
Heart of Darkness .....	61
Marvel Vs. Capcom:	
Clash of Super Heroes .....	61
Mega Man 8 .....	60
Quake II .....	61

## Radiata Stories



Se pararmos para analisar, o PS2 não teve tantos títulos de RPG como seu irmão mais velho PSone. Mesmo assim, os poucos games do gênero conseguiram a façanha de agradar à grande maioria dos jogadores. Quem acha que a família PlayStation só vive de Final Fantasy não faz idéia de quantos jogos do gênero ousaram com muita qualidade nos últimos anos. Radiata Stories é um exemplo de como um novo nome pode tornar-se uma grande franquia. Sua produção ficou a cargo da tri-Ace (a mesma de

Valkyrie Profile e da série Star Ocean) e, ao jogarmos o game, fica nítida a experiência que o time de produção ganhou nestes últimos anos.



### Sistema simples e funcional

Seguindo a tradição da tri-Ace, o sistema de batalha acontece em tempo real e em uma equipe com até quatro personagens. Porém, o jogo o limita a controlar apenas o personagem principal, podendo dar ordens para seus aliados (através de comandos). A barra especial,

conhecida como Volty, serve para realizar golpes especiais simples ou até mesmo uma poderosa magia. Uma das maiores novidades é o Link System, que serve basicamente para agrupar os personagens da sua equipe de forma estratégica. A longevidade do jogo é alcançada com a possibilidade de recrutar os 177 personagens que podem aceitar lutar pela sua causa de salvar o mundo. Estes guerreiros, ao fazerem parte de sua lista de amigos, podem ser escalados para sua equipe. Resumindo: o segredo é você montar uma equipe balanceada o bastante para enfrentar todos os desafios do game.

### Um enredo personalizado

No papel de Jack Russel, um garoto que almeja ser um guerreiro tão bom quanto seu pai, você enfrenta desafios dos mais inesperados possíveis. O herói começa em uma esquadra do exército de Radiata, porém, acaba tornando-se líder de sua própria brigada quando resolve salvar sua amiga e a humanidade. A diferença é que, em um determinado ponto da história, você é obrigado a escolher qual rumo dará ao herói, seguindo para o lado dos humanos ou das criaturas não-humanas. Isto garante dois finais diferentes e um replay gigantesco para o game. Porém, não pense que, ao jogar Radiata Stories, você mergulhará profundamente no enredo. No máximo, você criará uma certa afinidade por alguns personagens, pois o problema é que, da forma com que a história é conduzida, facilmente o foco principal é perdido e começam a surgir alguns dos clichês mais clássicos dos RPGs, ou seja, heróis que salvam princesas lutando contra orcs e dragões em um mundo medieval. Mesmo assim, este é um excelente título lançado este ano e que o prenderá por dezenas de horas. Tempo o bastante para chegar Dragon Quest VIII e, mais para frente, Final Fantasy XII.

ROBERTO BASTOS



### PLAYSTATION 2

Gráficos	8.5	Jogabilidade	9.0	<b>9.0</b>
Som	8.5	Replay	9.5	
Produção	Square Enix			
Desenvolvimento	tri-Ace			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

## Naruto Uzumaki Ninden



“tag”, de X-Men vs. Street Fighter). Seu ajudante aparece na tela, podendo combinar especiais e golpes



de forma simples e intuitiva, porém, por um período limitado de tempo. O interesse do jogador pode vir abaixo quando se depara com dois elementos extremamente broxantes: o loading, que ocorre entre cada uma das dezenas de missões e a dificuldade em entender a história, devido ao fato do jogo estar em japonês. Recomendado para os mais pacientes.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2		8.0
Gráficos	9.0	
Som	8.0	Replay 7.0
Produção	Bandai	
Desenvolvimento	Cavia	
Gênero	Luta	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 2	

Ao contrário dos outros títulos da série que colocavam os personagens do anime em um fervoroso combate, Naruto Uzumaki Ninden traz ação e aventura em diversas pequenas missões. O personagem principal, após um tutorial (que por sinal é demasiadamente longo), deve seguir em frente detonando seus oponentes. O sistema de combate é bem trabalhado, contando com diversos movimentos, golpes especiais e “selamentos”, que podem ser montados de forma a produzir magias diferentes para o herói. Em certos pontos da trama, você conta com o auxílio de alguns amigos (como Sasuke) para surrar os inimigos de forma homérica. Além da quantidade insana de combos, você pode unir forças de forma consecutiva (como um

## Dai-3-ji Super Robot Taisen Alpha: Shuuen no Ginga

Assim como Namco x Capcom, este lançamento da Banpresto traz uma miscelânea de personagens das mais variadas séries nipônicas. Entre as centenas de mechas, robôs, monstros e andróides, você encontrará uma quantidade enorme de figuras carimbadas de séries famosas, como Gundam, Evangelion, Virtual On e Mazinger, além de outras não tão conhecidas deste nosso lado do mundo. A fórmula tradicional dos RPGs de estratégia foi mantida, portan-



to, os fãs do estilo não terão quaisquer problemas para colocar sua enorme frota de naves e robôs em formação de ataque. A grande barreira para os ocidentais é o fato do game estar em japonês, porém, isso é resolvido após decorarmos a posição das opções nos diversos menus do jogo. Vale a pena apontar o óbvio: a qualidade gráfica nesta versão é surpreendente, tanto nas animações em CG quanto pelos sprites em 2D caprichadíssimos. Cada tiro, espadada ou explosão conta com uma quantidade absurda de frames, proporcionando um movimento extremamente fluido e bem acabado. A trilha sonora peca em certos pontos, não mantendo o mesmo nível da dublagem, feita por atores profissionais. Se você encerrar a aventura em japonês, terá diversão garantida.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2		8.5
Gráficos	9.5	
Som	8.0	Replay 7.0
Produção	Banpresto	
Desenvolvimento	Banpresto	
Gênero	RPG de estratégia	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1	

## Sonic Gems Collection



Quando estamos falando de Sonic, não há controvérsia: o porco-espinho agrada jogadores de todos os tipos, com uma jogabilidade contagiante, personagens carismáticos, e muita, mas muita velocidade. Diversos títulos estão disponíveis nesta coletânea – muitos deles nunca lançados para outra plataforma além da original. Com toda certeza, o game de maior brilho é Sonic CD. Sua apresentação foi refeita em alta-definição em tela cheia, melhorando o que para muitos já era considerado perfeito. A diversão não morre aí: o pacote traz muitos games interessantes, como Sonic R, que coloca os personagens da série em uma corrida divertidíssima em 3D. O inovador Sonic the Fighters, como já diz o nome, é um game de luta. O sistema funciona da mesma forma que em Virtua Fighter, porém, simplificado, facilitando as batalhas com dois jogadores, tornado-as rápidas e furiosas. Além dos jogos principais, você poderá curtir seis títulos para Game Gear. Simples, porém, dispensáveis. Liberando os games secretos, você ainda ganha a série Streets of Rage e Vectorman. Imperdível!

ORLANDO ORTIZ



PLAYSTATION 2		8.0
Gráficos	8.0	
Som	9.0	Replay 9.0
Produção	Sega	
Desenvolvimento	Sega	
Gênero	Compilação	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 2	

## Grandia III



Os combos aéreos são as principais mudanças no sistema de batalha de Grandia III.



O terceiro game da aclamada série Grandia (sem contar o festival de batalhas chamado Xtreme) é o mais recente trabalho do talentoso estúdio Game Arts. Produzido pela Square Enix (como extensão natural do Xtreme, lançado pela Enix antes da fusão com a Square), é uma prova do amadurecimento do estúdio desde 1997, quando a série estreou no Sega Saturn. Os pequenos toques que atestam o esmero da equipe de desenvolvimento podem ser percebidos em todos os cantos, desde o logo reformulado e mais refinado até a interface elaborada e até mesmo no sofisticado menu inicial. Os anos de trabalho com o hardware do PlayStation 2 permitiram otimizar o sistema de maneira raramente vista – você vai se espantar ao perceber que praticamente não há load time nas transições entre os cenários e as batalhas. Porém, alguns pecados não foram redimidos com o tempo, como veremos a seguir.

### Sobre ases e paranormais

Na pequena, isolada e pacífica ilha de Anfog, as memórias do lendário Capitão dos Ares Schmidt inspira os sonhos do jovem Yuuki, que visa um dia cruzar o oceano e alcançar o grande continente. Para isso, ele e seu amigo Rotts trabalham na construção de um planador. Enquanto isso, numa floresta não muito longe dali, uma garota viaja sozinha em sua carruagem, rumo ao Templo de Arcriff. Seu nome é Alfina, uma Comunicadora, que intermedia o contato entre os humanos e os Guardiões, os gigantes deuses-fera que protegem o mundo. Ela peregrina para desvendar o sumiço de seu irmão Emelious, antigo Comunicador do Templo de Arcriff, desaparecido há três anos. O destino de Yuuki e Alfina se cruzam quando o avião do garoto bate contra a carruagem da médi-

um, e então o pequeno espadachim a salva de seus perseguidores. A aventura então se desenrola abordando esse relacionamento inusitado (alguém aí falou em Justin e Feena?) e o tema da aviação (qualquer semelhança com Vaan, de FFXII, é mera coincidência). No geral, a história é pinelada com uma quantidade incomum de cenas de animação, mas é repleta de clichês e acaba deixando alguns buracos – se bem que Grandia nunca conquistou notoriedade por enredos mirabolantes. Os personagens, em compensação, mantêm a riqueza tradicional – apenas questiono o desenho de Miranda, a mãe de Yuuki, que mais parece irmã ou namorada do garoto. Apesar do jogo manter a tradição de ser armazenado em dois discos, o roteiro é bem menor que o de seus predecessores. Como sempre, o avanço é rigidamente linear, mas, enquanto o primeiro game

podia acumular 60 a 80 horas para o final e a seqüência alcançava facilmente as 40 horas, Grandia III dura, quando muito, 35 horas. Há menos cidades (elas ainda se destacam por suas personalidades únicas), menos dungeons (novamente sem grande criatividade) e nenhuma sidequest. A dificuldade é mínima no início, mas aumenta exageradamente a partir do segundo disco, com inimigos comuns tão difíceis quanto chefes e lentidão na conquista de níveis extras.

### Os melhores combates da história recente

Como de praxe, o destaque desse novo Grandia é a atualizada implementação do sistema Ultimate Action Battle, com batalhas frenéticas que prezam pelo timing e distanciamento. Os encontros acontecem quando seu personagem (apenas Yuuki é visto no mapa) faz contato com um inimigo. Quando o modo de batalha é ativado, você controla um grupo de até quatro personagens e a progressão acontece na barra de Initiative Point, que agora tem forma circular e fica no canto superior esquerdo da tela. O funcionamento é o mesmo: quando um personagem chega no trecho "COM" da barra, seleciona o seu comando, quando alcança o ponto "ACT", realiza a ação escolhida. A grande novidade fica por conta dos Aerial Combos, que multiplicam o dano causado, os prêmios e possibilidades de obtenção de itens raros. Para realizar um, basta escolher o comando Critical com um personagem, que serve como o lançador, e então emendar imediatamente o comando Combo com outro membro do grupo. O sistema de magias e habilidades sofreu algumas modificações. Agora você "equipa" magias e skills no seu personagem e pode muni-lo com Mana Eggs e Skill Books, que tornam, respectivamente, os ataques mágicos e efeitos das habilidades mais fortes. Há também um sistema para fundir Mana



Eggs para obter alguns ainda mais poderosos (alguns únicos).

### Primazia visual e sonora

Cada Grandia conseguiu promover certos avanços tecnológicos em suas plataformas de origem, e o terceiro game não é diferente. Grandia III tem alguns dos gráficos poligonais em tempo real mais belos já vistos em um RPG, retratando com maestria principalmente os ambientes naturais, com paisagens que apresentam exuberância vegetal e uma belíssima refração da luz solar sobre as superfícies aquáticas. Por outro lado, os cenários são construídos com poucos polígonos, o que é possível perceber em diversos cantos quadrados.

As cenas de animação são obras de arte. Elas foram construídas com base em storyboards detalhados e animadas 100% manualmente (sem uso de captura de movimentos) pelo estúdio ROBOT (célebre pelas CGs de Animusha).

A trilha sonora, mais uma vez assinada por Noriyuki Iwadare, é criativa e variada, mas não representa a inspiração máxima do compositor (que se excedeu no primeiro Grandia e nos temas de batalha de Grandia II). O tema principal, In the Sky (com versão em inglês na abertura e japonês durante o game), foi cantado pela artista de J-rock Miz e, apesar de adotar um estilo incomum à série, se adequa bem ao novo tema de aviação. Os efeitos sonoros, célebres pela qualidade na série, continuam variados e dinâmicos, mas clamavam por um padrão DTS ou Dolby Pro-Logic II – temos que nos contentar com o velho estéreo de sempre.

### A alguns passos da perfeição

Lembro de ter rotulado o primeiro Grandia, quando de sua estréia japonesa, de "absoluto". O atual representante da série, por sua vez, pode não lograr essa denominação, ainda mais numa plataforma tão profícua de RPGs, mas tem seus grandes méritos. É uma pena que não tenha sido exatamente um sucesso comercial no Oriente, mas fica a esperança de que ele tenha um destino melhor nos EUA, se um dia pousar em terras americanas (e as chances disso acontecer são grandes, como prova a história).

FABIO SANTANA

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.5	
Som	9.0	Replay	6.0	
Produção	Square Enix			
Desenvolvimento	Game Arts			
Gênero	RPG			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			

## Darkwatch



Fiquei surpreso e satisfeito pela Capcom ser uma das poucas empresas do mercado a ter culhões de estar investindo em jogos originais.

Darkwatch é mais um game que entra nesta lista e, mesmo usando um gênero pra lá de batido, consegue ótimos resultados. DW conta a história de como um homem comum se torna um vampiro, e o que ele deve fazer para resgatar o que sobrou de sua humanidade. Falando assim, a história não passa de um clichê, mas prepare-se para ver algo sem precedentes. Não foi só na história que o High Moon Studios (uma divisão da Capcom dos EUA) gastou sua genialidade. DW utiliza primorosamente as ferramentas RenderWare e Havok para criar um shooter de primeira linha. A física e os gráficos são soberbos, os efeitos sonoros e a



dublagem foram muito bem trabalhados e, finalmente, o sistema de jogo foi lapidado como uma jóia rara. Só encontrei um defeito neste game: a falta de um modo multiplayer online ou por LAN. Mesmo assim, recomendo DW. Este é um jogo obrigatório não só para os fãs do gênero, mas também para todos que gostam de sentir medo enquanto jogam.

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.0	
Som	8.5	Replay	8.0	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	High Moon Studios			
Gênero	Tiro			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

## Madden NFL 06

Nunca foi tão fácil jogar futebol americano. O esporte, sem muita expressão aqui no Brasil, é apresentado pelo famoso narrador John Madden.



É ele quem explica todos os comandos simplificados e sugere táticas diferentes. Com apenas um botão, você passa a bola para um jogador e o conduz até o touchdown. A defesa é feita da mesma maneira, porém, os zagueiros, por sua vez, bloqueiam o caminho para não permitir seu avanço. Os gráficos estão bem detalhados, com expressões e movimentos bem reais. Se mesmo assim você não se interessou, um aviso: o espetacular demo de Burnout Revenge vem como extra.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				7.5
Gráficos	8.5	Jogabilidade	7.0	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	EA Sports			
Desenvolvimento	EA Sports			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4 (online)			

## 187: Ride or Die

187: Ride or Die pode ser definido como uma mistura entre as séries Burnout e GTA. Você corre por pistas urbanas mandando bala nos adversários, com um verdadeiro arsenal à sua disposição, assim como diversos veículos e missões. O controle é ágil e intuitivo e a Ubisoft não vacilou nos gráficos: bem construídos e cheios de efeitos explosivos.



Pena que a história linear cansa e falta muita variedade nos desafios. O modo multiplayer é divertido, no qual um amigo pode dividir a caranga dirigindo ou na posse da arma, além de poder desafiar você. É um título que agradará aqueles que não se cansam do estilo "gangsta" de ser. ▶

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	7.0	
Som	7.0	Replay	6.0	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Ubisoft			
Gênero	Corrida			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4 (online)			

## Sega Ages 2500 Vol. 18: Dragon Force



É engraçado como algumas vezes só percebemos o objetivo de algo depois de muito tempo. Por exemplo, a série Sega Ages. Para mim, ela era apenas mais uma seqüência de remakes, voltada para faturar mais em cima de clássicos. Todos alterados aqui e ali, mas nada que valesse o investimento. Mas Dragon Force me mostrou o verdadeiro sentido da série. Bastou rever a apresentação para todo o turbilhão de boas recordações retornar. Não faz diferença que o jogo agora esteja em japonês; eu lembrei até mesmo da narração em inglês, cortesia da Working Designs, puxando tudo pela memória.

Saudosismo é a palavra-chave. É como rever um velho amigo que você conhece como ninguém, depois de anos. Oras, DF foi um dos games de Saturn que mais joguei em todos os tempos. Terminei com todos os personagens, habilitando todas as cutscenes e tesouros escondidos. Esse sentimento de saudosismo não parou por aí. Eu me lembrei de cada passo da história, de cada detalhe do enredo, e até mesmo do nome da maioria dos personagens secundários! Se eu tivesse essa mesma memória para Matemática ou Física, talvez eu tivesse um histórico escolar melhor... Mas isso não vem ao caso.

O velho amigo evoluiu. Agora, existem diálogos falados para cada evento de grande importância. As ilustrações dos personagens foram refeitas, e grande parte dos demais desenhos, seja das seqüências de anime,



seja das de jogo, foram colocadas em alta resolução. O mapa de Legendra também foi recriado em 3D, e agora você pode rotacionar para onde bem entender. Não que os veteranos vão usar, mas... A grande falha é que alguns problemas da versão Saturn ainda estão presentes aqui. Por exemplo, quando você ataca um castelo inimigo em uma encruzilhada e é derrotado, a probabilidade de sua unidade ficar presa, enfrentando infinitamente um oponente que você não pode vencer, é grande. Além disso, a interface não é amigável. Você não consegue navegar entre os menus de itens usando os botões L e R, como é comum hoje em dia. Todo o caminho é feito por meio de menus, sub-menus e sub-sub menus intermináveis. Mas nada disso realmente atrapalha o saudosismo que o jogo proporciona. Para um remake, que já teve versões transferidas como eram nas versões originais, este é um ótimo jogo. Para ficar melhor ainda, só falta a Working Designs trazer o jogo para o ocidente.

ERIC ARAKI



PLAYSTATION 2		6.0
Gráficos	6.0	
Som	7.0	Replay 7.0
Produção	Sega	
Desenvolvimento	Sega	
Gênero	Estratégia	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1	

## Namco Museum Battle Collection



Nostalgia não tem idade – sempre vale a pena lembrar aquele clássico que nos divertiu por

horas e horas no passado e trazer à tona as melhores lembranças de nossa infância ou juventude. A Namco traz aos felicitos jogadores do PSP uma coletânea fantástica, recheada com os melhores games já lançados na década de 70 e 80. O pacote vem completo: versões originais de Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaxian, Dig-Dug, New Rally-X, Xevious, Bosconian, Mappy, e muitos outros. Além dos clássicos, a compilação conta com versões “remixadas” de Pac-Man, Galaga, New Rally-X e Dig Dug. A reputação de 50 anos no ramo é justificada e causa inveja para a competição: na época de ouro dos Arcades, poucas empresas dominavam os fliperamas, e a Namco pode orgulhosamente se gabar por fazer parte dessa história. Os desenvolvedores conseguiram viabilizar uma forma prática e cômoda para curtir os jogos: você pode utilizar a tela do PSP tanto na horizontal quanto na vertical, mantendo o aspecto de tela original, sem qualquer tipo de distorção. Cada um dos “remakes” foi criado com um bom gosto incrível na escolha das principais mudanças. Em Pac-Man, por exemplo, existem chefes em alguns estágios. Se você tiver amigos com o portátil, poderá disputar uma partida multiplayer por Wi-Fi, sendo necessário apenas um disco UMD para iniciar a jogatina. Nada melhor que um bom clássico retrô!

ORLANDO ORTIZ



PSP		8.0
Gráficos	8.0	
Som	7.5	Replay 8.0
Produção	Namco	
Desenvolvimento	Namco	
Gênero	Compilação	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)	

## Death, Jr.



A morte traz dor e sofrimento. A morte me causa medo, especialmente quando personificada

num joguinho tão promissor, mas tão fuleiro... Tanto foi falado, tanto esperado e, no final, Death, Jr. não passa de um joguinho qualquer de plataforma. Qualquer, não! Na verdade, é uma boa cópia de MediEvil, do PSone. O game narra as desventuras de Death, Jr., filho da Morte em pessoa, e sua turma de amigos estranhos. Pandora, uma menina inquieta, abre uma caixa proibida no Museu de História Sobrenatural e todos os amigos de Death, Jr. acabam aprisionados pelo demônio Moloch. Boa história, mas o jogo fede como um defunto...

A mistura de plataforma com luta e quebra-cabeças é, em tese, excelente... pena que não há profundidade. O mata-mata é menos descerebrado do que se espera à primeira vista, mas ainda assim deixa a desejar. Armado com uma foice, Jr. pode usá-la para retalhar inimigos e subir em plataformas. Existem outras armas disponíveis para ataques secundários, como lança-chamas, pistolas e até os sensacionais hamsters explosivos teleguiados. Pena que a câmera do jogo faz de tudo para atrapalhar. Alguns botões executam mais de uma ação; assim, é fácil errar o comando desejado no meio de uma luta intensa ou um momento de desespero. A sensação geral é que o jogo foi feito às pressas. As

texturas são bastante limitadas, dominadas por uns cinzas, roxos e azuis de várias intensidades. Alguns personagens, inclusive o próprio Jr., são engolidos pelos cenários devido ao baixo contraste. A telinha do PSP pode oferecer muito mais. A animação dos personagens é simplória demais. Apesar de muito carismáticos no conceito, os personagens simplesmente não conseguem passar um senso de credulidade por serem tão mal animados. Os cenários, apesar de bem feitos, sofrem de um horrível e inexplicável clipping, com montanhas e casas aparecendo do nada. O PSP está cada vez mais carente de bons jogos. A Sony tem o hardware ideal, mas as produtoras estão devendo, desde a leva matadora de jogos do lançamento, algo que justifique comprá-lo. Death, Jr. é uma triste prova dessa carência. ⊗

JOCELYN AURICCHIO

PSP		5.0
Gráficos	8.0	
Som	5.0	Replay 3.0
Produção	Konami	
Desenvolvimento	Backbone Entertainment	
Gênero	Ação	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1	

# PASSAMOS DE PASEI

Uma nova revista para a plataforma mais inovadora. Quem sabe tudo de Nintendo vai saber muito mais! A Nintendo World evoluiu com você.

®

Nintendo®

World

Nintendo®

World

a  
n  
o  
s

Nintendo®  
World

A revista mudou.  
A atitude mudou.  
Chegou a hora de virar essa página!

## Grandia



Grandia é considerado um marco na história dos RPGs, assim como Final Fantasy VII. O game radicalizou o gênero, abandonando o sistema de batalhas aleatórias. Os inimigos e itens podem ser vistos perfeitamente em cenários bem amplos, todavia, normalmente com alguma trilha ou marco que indique o caminho a ser percorrido. Mais que isso, mudou completamente o estilo da batalha. O menu de combate não difere muito do que temos visto até hoje; o que realmente impressiona é a forma de execução dos comandos: o personagem vai até o inimigo e o ataca, tudo isso com um ótimo posicionamento da câmera e bons efeitos visuais e sonoros, mas o resultado desse ataque depende de uma linha de tempo (a famosa barra de IP) que fica na parte baixa da tela. Extremamente versátil, ela mostra o progresso de cada participante da batalha, não apenas até quando cada um escolhe a sua ação, mas também o tempo que cada um necessita para executar os comandos escolhidos. Quer mais? Acrescente a isso que cada tipo de ataque, uso de item e magia requer um tempo específico para ser executado. Resultado: um sistema de combate maravilhoso e muito técnico, com sucessivos contra-ataques (counter) e perda da vez (cancel) tudo baseado nessa simples linha. O enredo é um pouco forçado: Justin é um garoto de 14 anos, "tapado" e mentiroso, que sonha em seguir os passos de seu pai e descobrir o mundo. Sempre incentivado pela inseparável amiga Sue, o garoto migra de uma vida pacata para uma eletrizante aventura de adulto. A parte sonora ficou muito boa, as



músicas são apropriadas e até vozes aparecem em meio à batalha, quando do uso de movimentos especiais. Os personagens são compostos de detalhados sprites que navegam por um cenário 3D poligonal, rico em detalhes, lembrando jogos famosos como Xenogears. A movimentação da câmera é um show à parte, tanto dentro das batalhas, focalizando as rodadas de tomadas estratégicas (até hoje não surgiu nenhum game que a igualasse), como nas cidades, onde o movimentar da câmera é livre, podendo ser girada o quanto for necessário para examinar detalhadamente cada construção ou localidade. Os personagens podem aprender novas skills e magias e evoluí-las, assim como o seu próprio nível e o de suas armas. Na minha opinião, algumas coisinhas faltaram para esse jogo (e nos outros dois episódios posteriores também!) superar todos os limites: uma interação melhor com o ambiente de cidades, com itens a serem encontrados, side-quests, minigames... Coisas comuns em RPGs, principalmente para quebrar um pouco o marasmo das batalhas. Sendo um clássico histórico que garante mais de 50 horas de entretenimento, certamente é um título que não pode faltar em sua coleção!

ANDRÉ LEME

PSONE				9.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	10	
Som	9.0	Replay	8.5	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Game Arts			
Gênero	RPG			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	26 de outubro de 1999 (EUA)			

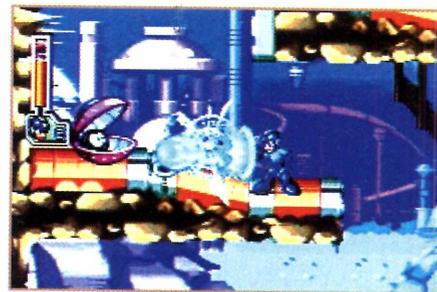
## Mega Man 8



Jogar Mega Man 8 pode ser triste para os mais nostálgicos, pois é considerado o último game da série original, que acabou dando mais espaço para as sagas X e EXE. O oitavo game combina muitas características de sucesso presentes na série com uma história mais elaborada e algumas animações amarrando melhor a trama. Novamente, somos desafiados por oito robôs do Dr. Wily. Desta vez, eles estão divididos em dois grupos. Os estágios são variados, sendo necessário até mesmo encarar outros desafios, como um tipo de jogo de nave ou ainda controlar uma espécie de prancha em saltos perigosos. Também é possível colecionar "porcas" que estão espalhadas pelas fases, usando-as para comprar upgrades, porém, algumas delas estão bem escondidas ou precisam da arma correta para serem alcançadas. MM8 não pode ser considerado um game fácil, mas está longe dos padrões elevados de dificuldade dos demais. Isso pode decepcionar os fãs ávidos por desafios. O gostinho do novo também se perde por aqui, mesmo sendo agradável, não há nenhuma novidade forte o suficiente para surpreender.



RENATO PELIZZARI



PSONE				7.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	8.0	
Som	8.0	Replay	7.0	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom			
Gênero	Tiro			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	28 de fevereiro de 1997 (EUA)			

## Quake II



**Ouro** A série que ficou conhecida como um marco na história das batalhas online em primeira pessoa também deu as caras no PSone. A jogabilidade foi o maior destaque, possibilitando um bom desafio offline no modo solo, com três níveis de dificuldade, assim como empolgantes batalhas no modo multiplayer, no qual a inteligência artificial do personagem não faz feio e mantém um nível similar ao de um jogador habitual. Os gráficos são muito básicos, pobres em detalhes, até mesmo pela capacidade do próprio console, que não conseguiria suportar carga maior em um jogo de movimentação tão intensa. Há cerca de dez armas disponíveis, em uma gama de arenas com diversas peculiaridades. Um ponto que o jogo poderia ter sido melhor planejado: durante o multi-

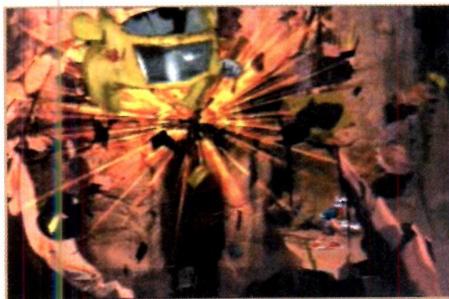
player, o personagem morto poderia renascer em qualquer ponto do cenário e não em locais previsíveis. Não serão raros os casos em que seu personagem será alvejado por repetidas vezes, sem ter chance de reagir! Que venha a nova geração para consoles futuristas, mas que Quake II vai deixar saudade, não tenha dúvida!

ANDRÉ LEME



PSONE		9.0
Gráficos	8.0	
Som	7.0	Replay 10
Produção	Activision	
Desenvolvimento	Hammerhead Ltd.	
Gênero	Tiro em 1ª pessoa	
Nº de jogadores	1 a 4	
Lançamento	5 de outubro de 1999 (EUA)	

## Heart of Darkness



Ah, saudosos jogos de plataforma em 2D! HoD conta a história de um menino e seu cão, que, quando se perdem em meio a um eclipse, se vêem em um mundo de imaginação (e bota imaginação nisso!). Trata-se de um jogo linear em 2D, no qual há muitos puzzles para serem resolvidos e o cérebro tem que estar sempre ligado. Acreditem: é um teste de paciência e resistência que talvez nem o personagem bíblico "Jó" agüentaria! E um mais criativo que o outro, muito mais até do que os da série "Abe's World", que segue a mesma linhagem. Sorte sua que poderá salvar o jogo a qualquer momento e, em caso de morte – uma constante – loadings rápidos levarão você apenas um pouco atrás no percurso. O universo onde se passa o jogo também é muito vasto e excêntrico, há momentos de ação pura em que é preciso se ter uma boa estratégia para



enfrentar muitos inimigos simultaneamente. O game conta com uma sequência de cenas de CG renderizadas de altíssima qualidade que se parecem com um filme.

**Ouro** Contudo, os gráficos do jogo, apesar de bons, não acompanham a magnitude dessas cenas. Conforme avançamos na trama, o protagonista receberá a ajuda de amigos que lhe ensinarão novas habilidades, necessárias para prosseguir em sua jornada. Poucos tiveram a chance de conhecer essa maravilha, pois é um dos jogos que "não caíram na mídia". Se você não foi um dos felizardos, corra: apesar de ser uma "mosca branca", ainda está em tempo de encontrar alguma cópia dele à venda.

ANDRÉ LEME

PSONE		9.0
Gráficos	9.0	
Som	8.5	Replay 7.0
Produção	Interplay	
Desenvolvimento	Amazing Studios	
Gênero	Ação	
Nº de jogadores	1	
Lançamento	9 de março de 1998 (EUA)	

## Marvel Vs. Capcom



**Prata** Uma das coisas mais legais em colocar personagens de duas empresas diferentes para se digladiarem é o fato de que podemos criar duelos nunca antes imaginados. Quem poderia pensar que Mega Man daria umas porradas em Wolverine ou vice-versa? São mais de 20 personagens jogáveis, além de muitos outros que são usados apenas de suporte para as batalhas. As combinações são tantas, que o multiplayer garante diversão por um bom tempo. Ainda existe o modo "crossover", que força o jogador a agüentar o personagem escolhido pela CPU no seu time também. Seria mais interessante se tivéssemos mais liberdade ao escolher nosso time, mas essa opção ficou de fora. Outra coisa que pode não agradar é que o jogo preza por decorar seqüências de golpes e intervalos de tempo corretos para realizar especiais ou outros movimentos. Isso não impede que jogadores com menos tempo disponível causem um belo estrago no seu rival, mas acaba cansando lutar contra quem só fica decorando combos, pois a necessidade de reações rápidas acaba se perdendo. Para quem não joga profissionalmente, Marvel vs. Capcom será apenas um bom passatempo. ☒

RENATO PELIZZARI



PSONE		8.0
Gráficos	8.0	
Som	8.0	Replay 7.0
Produção	Capcom	
Desenvolvimento	Capcom	
Gênero	Luta	
Nº de jogadores	1 a 2	
Lançamento	27 de janeiro de 2000 (EUA)	

# Death, Jr.

## Saiba tudo sobre o filho da morte

Por Gustavo Petró

**D**eath, Jr. é um jogo de matar. O filho da Morte anda por mundos malucos, cheios de cores e em gráficos de arrasar na telinha do PSP. A Backbone Entertainment nos concedeu uma entrevista exclusiva e nos conta tudo o que saiu dessas mentes doentias para criar o mundo deste lançamento para PSP e o que acham da nova geração.

**SuperDicas PlayStation:** Death, Jr. foi o primeiro game revelado para o PSP, porém, não foi um título de lançamento. O que ocasionou os atrasos? Além disso, o que mudou quando a Konami se tornou a produtora?

**Chris Charla:** Nós estávamos muito contentes pelo game ter sido o primeiro revelado para o PSP e queríamos ter certeza de que ele fosse o melhor jogo possível, então decidimos, juntos à Konami, que seria uma boa idéia atrasá-lo um pouco. Isso nos permitiu mostrar o game na E3 e lançá-lo num período em que não havia muitos lançamentos para o PSP. Foi uma excelente idéia. É muito bom poder trabalhar com a Konami e obviamente o jogo mudou muito desde que assinamos com a produtora. Mudou para melhor. Eles nos ajudaram muito e deram uma excelente resposta sobre nosso produto final.

**SDP:** Como foi o processo criativo por trás de personagens tão bizarros e únicos? De onde surgiu essa inspiração?

**CC:** Surgiu dentro de nossas mentes malucas. Acho que, se você passar uma vida inteira assistindo a filmes de terror e lendo histórias em quadrinhos, quando chegar o momento de bolar o mundo de um game, você chegará em algo perto de Death, Jr. Nós gostamos muito de joguinhos bonitinhos como Ratchet & Clank e Jak and Daxter, mas queríamos fazer algo um pouco mais dark e para um público mais adulto. Para criar um mundo, você precisa basicamente de uma tonelada de idéias e aquelas que nos pareceram mais engraçadas nós mantivemos no jogo. Algo que

ajudou muito no processo criativo foi estar desenhando uma história em quadrinhos estrelando Death, Jr. ao mesmo tempo em que produzíamos o game. Desse modo, tínhamos como ter idéias novas sempre.

**SDP:** O que você achou do hardware do PSP? Como sua equipe conseguiu otimizar o game para evitar loads e economizar bateria?

**CC:** Bom, o maior desafio em criar um jogo para o PSP é a falta de uma segunda alavanca analógica. Seria muito melhor se ela existisse. Fora isso, é um belo sistema para a criação. A qualidade da tela é fantástica. Existem algumas dificuldades técnicas de programação para conseguir melhor performance, mas é bem fácil de consertá-las e os jogadores nem percebem. Uma coisa legal de Death, Jr. é que conseguimos minimizar o tempo dos loads, comparado a outros jogos do PSP. Fizemos isso sem comprometer a jogabilidade, graças ao árduo trabalho que nossos programadores



Quando alguém da família de Júnior aparece, é morte na certa.

tiveram. O PSP possui apenas 24 MB de RAM utilizável, mas a maioria de nossas fases tem 50 ou 60 MB, mas você nunca percebe esse carregamento durante as fases e, no início de cada uma delas, o carregamento demora apenas de cinco a seis segundos. É muito rápido se comparado com outros games do portátil. Esse sistema de loading permitiu poupar a bateria também, ficando com a vida útil média dos outros jogos – dura entre quatro e cinco horas.

**SDP:** Quais foram as maiores dificuldades para criar um sistema de câmera que não atrapalhasse a jogabilidade?

**CC:** Bem, nós tivemos que chegar a um meio termo. O tiro era o foco principal, então você sempre está atirando com a mira no centro da tela em vez de focalizar nos inimigos em que você está mirando, como acontece em Ratchet & Clank, por exemplo. O resultado disso é que o game é muito mais um shooter, embora à primeira vista se pareça muito mais um jogo de plataforma. Talvez a maior confusão a respeito do game é que ele, na verdade, é um jogo de plataforma com uma câmera projetada para um shooter.

**SDP:** O site oficial da Backbone Entertainment diz que vocês já estão trabalhando em títulos para o Xbox 360 e PLAYSTATION 3. Vocês já receberam seus kits de desenvolvimento? O que vocês acharam deles e quais suas diferenças? No que vocês acham que a nova geração irá mudar o modo de jogo, fora gráficos e som melhorados?

**CC:** Não podemos comentar nada sobre os consoles de nova geração ainda, infelizmente. Achamos que os sistemas da nova geração irão oferecer muito mais em ambos os consoles, desde o modo em que os jogos são criados até a maneira como eles são jogados. Ainda achamos que a possibilidade de conexão dos novos videogames oferecerá excelentes e inéditas possibilidades de jogo. ☒

“Nós gostamos muito de joguinhos bonitinhos, como Ratchet & Clank e Jak and Daxter, mas queríamos fazer algo um pouco mais dark e para um público mais adulto”

Chris Charla, produtor de Death, Jr.



# 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: CHIPS PIRATAS

(mês que vem tem mais!)

O mercado de video games está infestado de modchips piratas, tratados por alguns como "similares".

O chip mais pirateado do momento é o Matrix Infinity. Os clones não contam com 100% das funcionalidades do chip, não podem ser atualizados e, entre outras coisas, oferecem riscos de danos ao aparelho.

Uma maneira simples de saber se

seu chip é original ou não é tentando atualizá-lo, salvo um defeito no mesmo, apenas o original pode ser atualizado, já os piratas apresentam erro na atualização rapidamente.

Para baixar o programa de atualização e ter mais informações de como proceder, imagens e comparações, entre em nosso site e **pesquise na opção conteúdo** o termo: **matrix piratas**



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

# VENÇA SEUS MEDOS.

Enfrente as criaturas  
do fogo, terra, água e gelo.

Não perca.  
De 15/08  
a 02/10.



**HOPi HARI**

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

0300 789 5566\*

\*Chamada tarifada em R\$ 0,30 por minuto para ligações feitas de telefone fixo e R\$ 0,71 por minuto feitas de telefone celular, mais impostos.