

TOKYO GAME SHOW 2005

RADIATA  
STORIES PS2

PARTE  
FINAL  
da estratégia  
matadora

**SuperDicas**

Todos os jogos da  
maior feira de games  
do Oriente

# PlayStation



**PASSA POR CIMA!**

## BURNOUT REVENGE PS2

O jogo mais **INSANO** de corrida  
está incrivelmente melhor...  
Você **PRECISA** jogar  
para entender!

- **ESTRATÉGIA** matadora  
+Tudo sobre o game
- **BÔNUS!**  
Review da versão PSP

**O SONHO RENASCE**

## FINAL FANTASY VII PS2

Materia  
**EXCLUSIVA**  
com **TUDO** sobre  
a série mais amada  
do PlayStation!

- As surpresas de  
ADVENT CHILDREN
- O **ANIME** inédito
- E muito mais!

**PÔSTERES INÉDITOS**

- **FINAL FANTASY VII**
- **RESIDENT EVIL 4**

**22 Reviews**

Winning Eleven 9  
Ubiquitous Edition PSP



We ♥ Katamari  
PS2



Urban Reign  
PS2



Indigo Prophecy  
PS2



## HULK ESMAGA HOMENZINHOS!

**ESTRATÉGIA** aniquiladora com  
o novo jogo do gigante esmeralda

Nº 27

R\$ 4,90



9 771679 587000

00027



# 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

André Martins  
PRESIDENTE  
André Forastieri  
FUNDADOR  
Noelly Russo  
DIRETORA DE NOVAS TENDÊNCIAS

# FUTURO

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

Editor  
Ricardo Farah, Rodrigo Guerra e Ronaldo Teia

Redação

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

André Leme, Daniel Nieuwenhuizen,  
David Saraiva, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró,  
Henrique Sampaio, Orlando Ortiz, Rafael Silva, Renato  
Pelizari, Thiago Nunes (textos); Vanessa Moreira (arte);  
Andressa Nozue, Bruno Doiche (artistas não creditados na  
SDP#26); Henrique Minatogawa (revisão)

Colaboradores

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 Eschiagati  
Gerente de Negócios/Publicidade  
Gabriela Llovet, 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 Jaccon  
Supervisor Técnico  
Eduardo Fleury  
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO

Alexandre Cardoso  
Centro de Tratamento de Imagem  
William Domingos  
Secretário Gráfico

SuperDicas PlayStation, edição 27,  
novembro de 2005, é uma publicação da  
Futuro Comunicação. ISSN 1679-5073

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

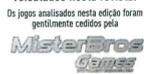
PARA ANUNCIAR:  
publicidade@futurocomunicacao.com.br  
site: www.futurocomunicacao.com.br  
fone: (011) 3346-6088 (ramais 170 e 171)  
fax: (011) 3346-6078

Impressão Plural  
Distribuição DINAP

ANER



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



## DUPLA DINÂMICA

De tempos em tempos, o mundo dos games passa por uma reviravolta. Alguns jogos surgem e deixam seus nomes gravados na história. Este é o caso de Final Fantasy VII e Burnout Revenge, ambos presentes nesta edição. FFFVII é, sem dúvida, o RPG mais conhecido de todos os tempos, fez história e fez parte dos sonhos de muitos jogadores. Oito anos depois, o título retorna em uma nova mídia, com todos os personagens, locais e referências que fizeram parte de nossas vidas. Final Fantasy VII: Advent Children não é um simples filme, é mais do que isso: é reviver o sonho de outrora e com um novo gás. Já a série Burnout mudou a forma de se encarar os jogos de corrida e é hoje uma das mais populares do mundo. O quarto game da franquia chegou com muita moral. Burnout Revenge não conta com carros ou cidades reais, mas tem muitos outros fatores que o torna indispensável. É um game que vai lhe acompanhar por muitos dias e noites até causar

feridas nos seus dedos. O melhor (ou pior) de tudo é que isso é só o começo. Daqui para o fim do ano, seremos sobrecarregados por jogos de grosso calibre, como Shadow of the Colossus, Kingdom Hearts II, Resident Evil 4, Soul Calibur III, Okami, entre muitos outros. A parte divertida disso tudo é que nós, a equipe de games da Futuro Comunicação, reunimos todos esses assuntos em uma só revista para deixá-lo a par de tudo. No mês que vem, o Fabão volta de férias e continua este bate-papo com você. Até lá, vamos nos dividir entre a pipoca (para assistir ao Advent Children) e o DualShock 2 (para jogar todos os lançamentos). Falta agora é saber por onde começar...



**Rodrigo Guerra**  
guerra@gameworld.com.br

Próxima edição da SuperDicas PlayStation:  
nas bancas no dia 3 de novembro

## ÍNDICE

- 4** SDP MAIL  
O espaço todo seu: pergunte, sugira, elogio, critique.
- 8** PSNEWS  
Confira como foi a Games Convention 2005.
- 10** LANÇAMENTOS  
Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.
- 12** SPOTLIGHT: RESIDENT EVIL 4  
O medo está chegando ao seu PS2.
- 16** ESPECIAL: COBERTURA DA TOKYO GAME SHOW  
Tudo o que rolou na maior feira de games do Japão.
- 22** ESPECIAL: FINAL FANTASY VII  
O que você vai assistir e jogar baseado no clássico do RPG.
- 28** ESTRATÉGIA: BURNOUT REVENGE (PS2)  
Saiba como chegar ao final deste game de corrida insano.
- 38** ESTRATÉGIA: RADIANT STORIES (PS2)  
As aventuras alternativas do novo RPG da Square Enix.
- 42** ESTRATÉGIA: THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION (PS2)  
Veja Hulk esmagar a cidade com seus punhos esmeralda.
- 48** SUPERDICAS  
Dicas para quem precisa de uma mãozinha.
- 50** PSP UNDERGROUND  
Os programas que podem ser usados no seu PSP.
- 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 Resident Evil 4.

## CARTA DO MÊS

## VIOLÊNCIA X DIVERSÃO

Um tempo atrás, vi em um programa de TV uma discussão sobre a violência dos jogos e o assunto me chamou a atenção. Até aí, tudo bem, pois não nego que existem mesmo jogos com temáticas assim, mas percebi que a apresentadora estava mais preocupada em provar que os jogos podem induzir a violência nas pessoas do que propriamente apresentar o assunto para uma discussão. No mesmo programa, colocaram um rapaz que ao mesmo tempo jogava GTA San Andreas (na verdade ele não estava seguindo a seqüência do jogo, mas somente atropelando, matando, roubando etc.) e constantemente perguntava se ele não tinha vontade de fazer isso na vida real! Poxa, poderiam mostrar que há também outros tipos de jogos, sem violência, como Katamari Damacy ou então jogos que são verdadeiras obras de arte pela beleza gráfica, como Final Fantasy X e X-2. Isso me frustrou um pouco, pois a mídia é formadora de opinião (não sei se felizmente ou infelizmente) e, enquanto ela tomar essa posição quanto aos games, será difícil mudar a mentalidade da sociedade que vê os jogos de uma maneira distorcida! Não defendo os jogos violentos e nem a violência, pelo contrário - como padre, tenho uma missão de promover uma sociedade de paz de fraternidade, mas não concordo com o fato de justificar uma sociedade violenta que é fruto de muitos fatores (como o descaso social e desvalorização da dignidade humana por parte das autoridades civis) jogando a culpa nos games. Gostaria muito de saber a opinião da revista sobre essa posição que a mídia toma, pois percebo mais essa discriminação por parte dela do que propriamente do povo, mas que, de certa maneira, influencia o modo como pensam as pessoas! Um abraço a todos da redação, que Deus os abençoe!

Pe. Marcelo Augusto  
Via e-mail

Olá, novamente, Padre Marcelo! Concordamos plenamente com a sua posição. A mídia muitas vezes se aproveita de um assunto polêmico, criando muita controvérsia e até mesmo distorcendo a opinião popular para gerar audiência. Apesar dessa prática ser muito utilizada, ela é abominada por outras mídias - existem outras formas mais saudáveis de causar impacto no público, sem deixá-lo chocado com uma opinião tendenciosa e, muitas vezes, errônea. Assim como outros meios de diversão, os videogames fazem parte de nossa cultura e têm todo o direito de ganhar seu devido lugar, conquistando o respeito de todos. Agradecemos sua mensagem - nossa caixa de e-mail ficou abençoada! Um abraço!

LAVA ROUPA TODO DIA...  
QUE AGONIA!

Vamos lavar a roupa suja: parabéns pra você(s) que intrigam e deixam os leitores com água na boca, ou melhor, na mão, para agarrar jogos tão esperados como KHII e FFXII e chamar aquela galera toda, com direito à pipoca e refrigerante, para presenciarem a jornada pelos mundos um tanto quanto loucos dos games citados. Infelizmente, a paciência não é meu forte. Por isso, sou capaz de viajar ao Japão pra comprar KHII, jogo que eu amo muito, e já terminei o Chain of Memories e o KHI, mas a única desvantagem é que terei que estudar japonês por um bom tempo para entender "algo" no jogo. Agora queria abrir um espaço para minha série número um: Final Fantasy. A Square merece meus créditos porque li uma vez que o game foi criado porque a empresa estava caindo. E daí que foi tirado o nome Final Fantasy. Por sorte, o game abalou o mundo e foi sendo maximizado

em todos os sentidos, tanto inovadora quanto historicamente. Um novo Final Fantasy poderia ter, como um grupo de personagens, todos os protagonistas das outras séries. Mas acredito no FFXII mesmo assim. Por esses e outros motivos, meus parabéns ficam marcados aqui, pois graças a SDP estou agora por dentro das minhas séries preferidas. Mas todas as noites, depois do lanchinho noturno, me pergunto: qual game é melhor: KHII ou FFXII? É melhor esperar até dezembro para julgar. Espero que a SDP melhore e agrade mais os leitores fiéis, como eu, sem querer me gabar!

Daniel Iran Mayhé  
Nitópolis/RJ

Daniel, é bom cuidar dessa impaciência, senão você vai acabar louco! Muitos jogos para PS2 e PSP estão para sair, portanto, agüente firme! Essa história da Square é verdadeira: a empresa estava mal das pernas, muito perto de ter um fim. Final Fantasy era a "Fantasia Final", que selaria o túmulo da desenvolvedora, mas justamente essa última fagulha de esperança acabou alavancando as vendas e foi a corda que puxou a Square do fundo do poço. Depois disso, todos já sabem - ela cresceu e se transformou na gigante que conhecemos hoje.

NÃO POSSO MATAR  
VELHINHAS...

Tenho um pedido: queria uma dica de alguns

jogos para quem tem mãe um pouco rígida e não permite "aqueles" jogos. Não quero jogos infantis ou chatos, eles apenas não precisam ter nada ligado a demônios ou tiros de fuzis pipocando cabeças. Peço sugestões de jogos que possam envolver sem usar violência sangrenta (um pouquinho não faz mal) e não sejam de esporte.

Caio Vinícius  
Acopiara / CE

Vamos lá, Caio! Diversos jogos divertidíssimos não apelam para a violência e outros artifícios. Após uma breve consulta com nossa equipe, fizemos essa pequena lista para te ajudar: Crash Nitro Kart, Pac-Man Fever, Taito Museum Gekan e Joukan, Dance Dance Revolution, Klonoa, ICO. Todos jogáveis, garantia de diversão!



## ORA, POIS POIS!

Gostaria de saber como faço para encontrar jogos com legendas em português. Outro dia fui na casa de um amigo e ele estava jogando Silent Hill legendado. Fiquei besta de ver como foi fácil salvar sem a necessidade de detonado!

Marcelo Domingues  
São Paulo / SP

Isso é típico dos games lançados na Europa, mais especificamente em Portugal. A maioria dos títulos chega ao mercado com legendas (ou até mesmo dublagens, como é o caso de Vampire Hunter, da Namco), porém, há um contraponto para nós, brasileiros: esses títulos estão em outro formato de vídeo (chamado PAL), incompatível com a grande maioria dos televisores vendidos no país. O ideal é procurar o mesmo revendedor que seu amigo para tentar importar o game - lembre-se de verificar se há a marcação

NTSC na embalagem, garantindo o seu funcionamento com o videogame!

## O DEUS DA GUERRA

Li na revista que vocês têm o God of War detonado, mas não encontrei nada no site sobre isso. Onde posso encontrar esses dados? O detonado saiu apenas na revista?

Celso Caldana  
Via e-mail

O detonado do God of War não foi publicado no site e sim na revista, na edição número 21 (que tem Saint Seiya na capa). Entrando em contato com nossa central, você poderá adquirir o número atrasado para conferir o detonado completo! O telefone é (11) 3346-6191 e, se você preferir usar o e-mail, aqui vai o endereço: - atendimento@futura.comunicacao.com.br valeu!

## O MAPA DA SENHA...

Gostaria de saber onde está a senha na edição 26 porque eu já folhiei umas 2 ou 3 vezes e não achei e no site só tem pra colocar a senha da edição 25. Não entendi muito bem o que aconteceu - isso ocorreu por causa da edição de aniversário?

André Ramos  
Via e-mail

André, a senha está junto das cartas, na página 5 da revista. Dê uma olhada no box no final da página, no canto direito. Encontrou? Ainda não? Procure um oculista!

## LEITOR DO \*!@#&amp;

A toda macacada da SDP: meus parabéns pelos 2 anos de vida da publicação! Que a SDP tenha cada vez mais matérias do \*!@#& e faça um sucesso %#!

Ari Hollaender  
Via e-mail

Ari, demos muitas risadas com o seu e-mail. Aquelas lindas siglas que você utilizou foram transformadas em símbolos - cabe aos nossos leitores interpretá-las do jeito que acharem melhor! Um abraço @&\*%#@ para você, \$\*!@# amigo!

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: GEOSTIGMA  
Válida de 06/10/05 a 24/11/05

## CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

- FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN: Material complementar
- RAINBOW SIX LOCKDOWN (PS2): Detonado Completo
- THE INCREDIBLE HULK (PS2): Missões Extras

No ar a partir de 06/10/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.



# MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

WWW.MISTERBROS.COM

Tele vendas:  
(11) 3266-4176

O MAIOR CATÁLOGO DE JOGOS DO BRASIL.



PSone  
e  
PS2

NOVIDADES

+



**Volante Challenge**  
+  
**Gamepad Scuderia**

De: R\$ 289,00

Por: R\$ 269,00

## Os Melhores de PS2



## Os Melhores de PSP



**ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!**



\*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontrar no website

## CORREIO TÉCNICO

Seu console pifou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correio Técnico. O endereço é [help.sdp@gameworld.com.br](mailto:help.sdp@gameworld.com.br). Não se esqueça de escrever "SuperDicas PlayStation - Correio Técnico" no topo do envelope ou no Subject/Assunto do e-mail.

### DÚVIDAS RECORRENTES

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

**SDP #05** – Identifique o modelo do seu PS2.  
**SDP #06** – Descubra qual é 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

### XLINK A 56 KBPS



Olá, pessoal da SDP. Eu possuo o Xlink Kai Evolution VII em meu computador, mas não possuo banda larga nem internet de alta velocidade. Gostaria de saber se posso jogar online com conexão discada com um modem de 56 Kbps?

**Bruno Daniel Nogueira Gomes**  
Via e-mail

Má notícia, Bruno. Infelizmente, o Xlink só funciona se você possuir uma conexão banda larga em seu PC. Acontece que o programa simula uma LAN em seu console, ligando-o em outros consoles pelo mundo todo. E, como toda conexão em LAN, você só pode fazer isso usando a placa de rede de seu console com a placa de rede de seu PC, ou seja, nada de modem discado.

### QUAL COMPRAR?

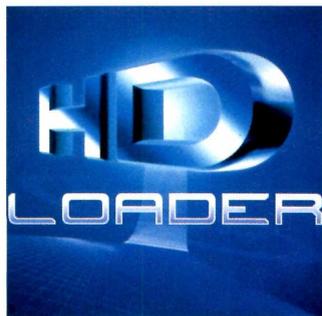
Estou interessado em comprar um PlayStation 2, mas não sei que modelo adquirir. Fico em dúvida, pois, em uma matéria produzida por vocês sobre o PStwo, revela que o console é

muito frágil. Gostaria de saber qual foi o melhor modelo de PS2 que já saiu até hoje?

**Cleiton Holanda Alves**  
Porto Velho / RO

Para sua sorte (ou azar), atualmente apenas o PStwo está sendo fabricado pela Sony. A sorte é que nos modelos mais novos (os atuais 70002) o canhão está mais seguro do que nos modelos anteriores. Mesmo assim, a fragilidade do console é notável quando o comparamos com o antigo PS2 "tijolo". Respondendo a sua outra dúvida, não há um modelo perfeito do console, porém, o mais estável sempre foi a versão V7 390001, por apresentar um dos canhões mais resistentes e por já ser uma versão a usar menos silício em seus componentes (o que melhora no desempenho de alguns jogos). Com sorte, você ainda encontra em alguma loja ou importadora o modelo mais antigo do aparelho ou, caso tenha um técnico de confiança, pode comprar seguramente um PStwo do modelo mais novo.

### HD NO PS2



Tenho uma série de dúvidas: 1) Existe alguma forma de jogar os GTAs instalados no HD do PS2 sem gastar nem um pouco do canhão? 2) Chegou a ser lançada alguma atualização do HD Loader? 3) Seja sincero, atualmente, qual é o melhor destravamento para ser usado em conjunto com um HD? 4) Por fim, por que a revista não escreve no

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.  
**SDP #26** – Como converter vídeos para 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.

quadro dos reviews se o jogo é ou não compatível com o HD? Isso ajudaria muito quem esta na dúvida de comprar o acessório, como eu, mas não quer se decepcionar. Valeu pela ajuda.

**Leandro Ribeiro Da Silva**  
Via e-mail

Vamos lá, Leandro: 1) Claro que existe a possibilidade de jogar os GTAs sem prejudicar o canhão do console. Instalando o jogo no HD, consequentemente você não usa mais o DVD do jogo para jogar, certo? Com isso o canhão não desgasta. 2) Sim, porém a maior mudança foi no nome que trocou de HD Loader para HD Advance. De resto, apenas mais games ficaram compatíveis. 3) Tanto o Matrix Infinity como o DMS 3 são os melhores destravamentos para quem deseja usar e abusar dos recursos do console (isso inclui o uso do HD instalado no console). 4) A idéia é boa, porém, vale lembrar que existem várias maneiras de rodar um game pelo HD Loader (através dos modos de boot ou até mesmo utilizando alguns patches específicos). Por isso, essa citação, em muitos jogos, seria irrelevante.

### TREC TREC DO ADEUS

Olá, pessoal da SDP! O meu PS2 vem fazendo uns barulhos estranhos (trec, trec, trec). Eu queria saber se é normal ou se é a mídia que eu uso (IOTA)? Obrigado pela ajuda.

**Leandro Aragão**  
Via e-mail

"Trec, trec" corresponde a duas coisas: você pode estar usando mídias de baixa qualidade e gravadas em alta velocidade ou o canhão do seu aparelho está dizendo adeus. A mídia Iota não é das piores, porém, prefira mídias Ridata ou lacradas. Outra coisa: tenha certeza de que os jogos são gravados em baixa velocidade (2X no máximo). Não se esqueça da regrinha: se for usar jogos gravados, tenha certeza da procedência da mídia. Caso contrário, prefira os prensados (de boa qualidade, é lógico).

## HELP

Precisando de um help? Mande uma carta para o endereço abaixo, colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation - Help", ou mande um e-mail para [help.sdp@gameworld.com.br](mailto:help.sdp@gameworld.com.br)

### USANDO O GAMESHARK

Tenho um GameShark 2 versão 4.1, mas não sei usar. O procedimento que estou usando é o seguinte: primeiro seleciono a opção select game, depois digito o nome e o código do jogo, depois seleciono o jogo. Em seguida coloco em Start Game, retiro o GameShark e coloco os jogos, mas não aparece o jogo e sim uma mensagem dizendo "cannot load disc" e não passa disso. Vocês podem me ajudar?

**Michel Wesley**  
Via e-mail

Seguinte, Michel: você está colocando o código mestre no jogo? Todo jogo precisa de um código principal para ser ativado junto com as dicas que deseja usar. O procedimento que você está fazendo está correto. Basta criar o nome do jogo na lista, digitar o código mestre e, em seguida, escrever os códigos que deseja. Não se esqueça de ativar as dicas apertando start para selecioná-las. Só então clique na opção para iniciar o jogo e troque o disco do GameShark pelo do jogo.



### ROGER BACON EM SHADOW HEARTS: COVENANT

Estou jogando Shadow Hearts: Covenant e estou travado no game há um mês. O que eu faço depois de encontrar Roger Bacon (em St. Marguerite Island) e levá-lo para a casa dele em Wales?

**Robson Vicente de Jesus**  
Sete Lagoas / MG

Após conversar com Roger, você verá uma área cercada próximo às escadas do local. Caminhe próximo desta área até surgir um "?" sobre o personagem e aperte X. Siga para o elevador que surgiu e desça para o outro andar. No local, desça as escadas e siga para a porta da esquerda para encontrar um item para ser entregue ao Roger. O resto é com você, okay? Mas, precisando de ajuda, é só nos procurar. ☺



## Kit Ps2 slim

Novo e destravado

- 1 - Controle orig.
- 1 - Controle similar
- 1 - Memory card orig
- 3 - Jogos a escolha

Só R\$ 899,00



## XBOX

Novo e destravado

- 1 - Controle orig.
- 2 - Jogos a escolha
- EVOX completo
- + Emuladores

R\$ 1.199,00



## Kit Psone

Novo e destravado

- 1 - Controle orig.
- 1 - Controle similar digital
- 1 - Memory card similar
- 5 - Jogos a escolha

Só R\$ 389,00

# PowerTEC

## HOSPITAL DOS GAMES

À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO



PSone™

PlayStation

PSP

PS2  
PlayStation 2

NINTENDO  
GAMECUBE

XBOX

Laboratório super equipado:



A REVOLUÇÃO VAI COMEÇAR  
NET CABO - UHF - TVA

Power  
GAME TV

Conheça nossa loja:

Av: Pau Brasil, 25 - Cid. das Flores - OSASCO  
Telefone: (11) 3607 3468 / 8116 0518



## VERSUS



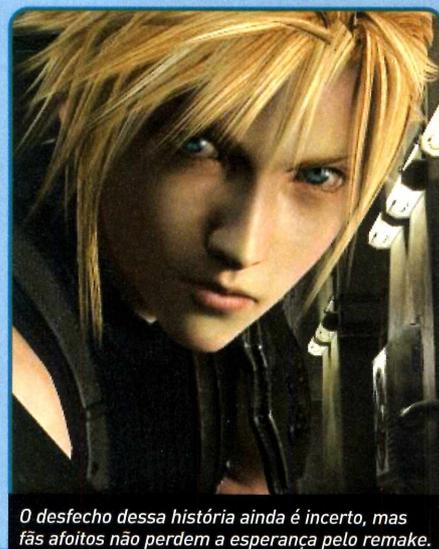
# Sony e Toshiba não entram em acordo

**A**s duas gigantes japonesas — Sony e Toshiba — não conseguem entrar em acordo para tentar unificar o formato que poderá ser considerado o sucessor do atual DVD. A Sony Corp. dá suporte total ao formato Blu-ray, mídia que será usada no PLAYSTATION 3. Já a Toshiba Corp. apóia o HD-DVD. As negociações (que tiveram início no começo desse ano) foram suspensas por tempo indeterminado, mas as duas empresas não afastam a possibilidade de tentativas futuras. A razão desse desacordo é o fato delas já estarem trabalhando em produtos que utilizam os respectivos formatos e nenhuma quer abrir mão disso tão facilmente. Só para efeito de comparação, o Blu-ray consegue armazenar até 25

GB de dados em camada simples, enquanto o HD-DVD consegue apenas 15 GB. A vantagem do segundo formato é o preço de produção mais baixo, que resulta em um produto mais acessível para o consumidor. Diante de toda essa confusão, fica difícil saber se o formato adotado para o PLAYSTATION 3 será mesmo o padrão da indústria. Outras companhias importantes no mundo do entretenimento também estão divididas: a Walt Disney e a 20th Century Fox dão apoio ao Blu-ray, enquanto a Warner Bros. e a Universal Pictures estão do lado do HD-DVD. Novas negociações, caso existam, não poderão demorar muito, pois a Toshiba prevê lançar seus primeiros aparelhos compatíveis com a tecnologia HD-DVD ainda este ano.

## Por onde anda Final Fantasy VII Remake?

Infelizmente, tudo indica que um remake de Final Fantasy VII realmente não está em produção pela Square Enix. O responsável por tudo que envolve o universo de FFXVII, Yoshinori Kitase, disse que seria necessário cinco anos de produção e um time de 300 pessoas para desenvolver um remake com a qualidade da demonstração apresentada durante a E3. Ele ainda comentou que, com o potencial do PS3, eles poderiam criar personagens com nível de detalhamento enorme e que inclusive poderiam alterar o visual deles de acordo com mudanças de roupas ou equipamentos. Kitase ainda afirmou que, se houvesse tal projeto, gostaria que Tetsuya Nomura o criasse. Nomura não desconsidera a possibilidade de trabalhar com um remake de FFXVII, mas isso seria algo para o futuro, pois ele tem muitos projetos em andamento. Com todas essas declarações, tudo indica que um game inédito de Final Fantasy dá o ar de sua graça no novo console da Sony (provavelmente FFXIII).



*O desfecho dessa história ainda é incerto, mas fãs afoitos não perdem a esperança pelo remake.*



# Soltando a língua



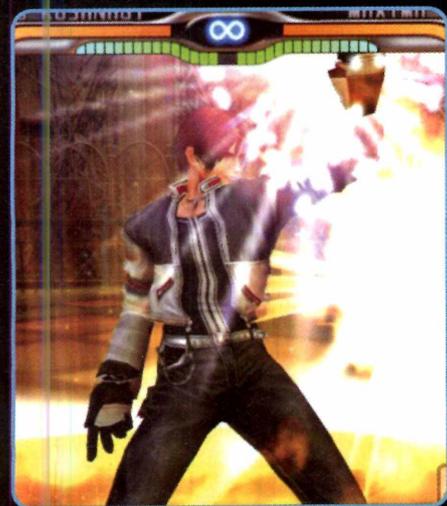
*Você está pronto para jogar seus games em capítulos no PLAYSTATION 3?*

Durante a Game Developers Conference, em Londres, o produtor executivo da Sony comentou sobre as intenções ao se criar uma rede para o PLAYSTATION 3. De acordo com ele, o objetivo é fazer do PS3 uma "plataforma aberta" que permitirá que diversas empresas explorem o potencial comercial de sua rede, colocando-os em contato direto com o consumidor. Essas empresas poderiam vender downloads e muitos outros serviços de acordo com o interesse de cada uma e sem muita interferência por parte da Sony. Sobre os games, George Harrison comentou: "Nós devemos começar a mudar a idéia de colocar 20 horas de conteúdo em um disco e irmos em direção de um modelo por episódio. Jogos deverão se tornar mais como um seriado, não em termos da

história, mas em como a experiência muda dinamicamente ao longo do tempo". A língua solta de Harrison ainda rendeu críticas negativas à estratégia utilizada pela Microsoft ao vender seu X360 em duas versões (com e sem HD), dizendo que isso só causa bagunça. Os consumidores não saberão qual comprar e os desenvolvedores e vendedores a qual se dedicar. De acordo com ele, é muito pouco provável que a Sony utilize esse tipo de ação, pois não quer causar essa confusão.

## Maximum Impact volta com força total

Após sua estréia no mundo 3D, a série The King of Fighters retorna ao PlayStation 2 em mais um jogo que promete arrasar em 2006. Com 23 personagens jogáveis e jogabilidade ainda mais refinada, o título trará também o trailer da animação da série que está em fase de produção no Japão, chamado de Another Day. O título será o último da série a ser lançado em um console da geração atual, pois os desenvolvedores já estão preparando um terceiro capítulo da saga, agora para o PLAYSTATION 3. Segurem as pontas e aguardem!



*Mais do que bonitos, estes controles são perfeitos para jogar The King of Fighters!*



## Um verdadeiro arcade em casa!

Para os fãs de arcades, uma novidade especial estará chegando ao mercado em breve: a SNK está lançando dois controles especiais, quase idênticos aos do Neo Geo CD. Esta edição será limitada e tematizada, com duas versões distintas (Iori e Kyo), decoradas de acordo com o símbolo que representa cada um dos lutadores. O luxo vem por um preço um pouco salgado: cerca de US\$ 100 (ou R\$ 240). Será que dá para importar um brinquedo desses?

## CURTAS

- Existem rumores que Virtua Fighter 4 Evolution e Tekken 5 estão sendo desenvolvidos para PSP. Até agora, os desenvolvedores ainda não se manifestaram sobre o assunto, porém, a realidade é clara: se ambos os títulos forem lançados, a briga vai ser das boas!

- Muitos não se lembram, mas Landstalker fez muito sucesso na era dos 16 bit. O RPG da Climax está sendo renovado com gráficos em 3D e uma trilha sonora nova, e será lançado no início de 2006 no Japão. Até o momento, não há previsão de lançamento no ocidente, porém, espera-se que uma versão em inglês faça uma aparição no mercado americano com um preço reduzido, como ocorre com a maioria dos remakes da empresa.

- Mais um clássico está chegando ao PS2, na forma do pacote Sega Ages série 2500. Panzer Dragoon é um shooter que abalou os jogadores na época, trazendo o herói montado em um dragão que segue detonando por diversos estágios belíssimos. Ainda é incerto se o game será mantido em forma intacta ou se sofrerá algum upgrade no visual, porém, os saudosistas tem a garantia de diversão de primeira linha.

- Recentemente a Sony divulgou que fará recall das fontes do PStwo que foram fabricados entre agosto e dezembro de 2004. Segundo a empresa, as fontes destes aparelhos não estão em conformidade. Mais detalhes você encontra no site <http://www.ps2ac.com/> criado oficialmente pela produtora.

- Os mais interessados em detalhes técnicos da arquitetura do projeto Cell (utilizado no PS3) podem ficar satisfeitos. Uma versão atualizada da documentação dele foi disponibilizada na rede. Basta acessar o site [http://cell.scei.co.jp/index\\_e.html](http://cell.scei.co.jp/index_e.html) e baixar os arquivos.

- A Grasshopper Manufacture Inc. (que trabalhou em conjunto com a Capcom para o desenvolvimento de Killer 7) anunciou que está com um novo projeto ainda sem nome, e que está contratando pessoas talentosas para trabalhar nele.

- Kazunori Yamauchi, da Polyphony Digital, disse em uma entrevista que Vision GT deve sair em 2007 e que ele seria mais ou menos dez vezes mais detalhado que GT4. Mas é bom não ficar criando muitas expectativas: a quarta versão foi adiada inúmeras vezes e é capaz que a quinta sofra do mesmo mal.

- A Ubisoft confirmou suas intenções de continuar a série Prince of Persia na próxima geração de consoles.

# LANÇAMENTOS



Soul Calibur III é o melhor jogo de luta que vai aparecer até o final do ano! Empunhe sua arma!

# A próxima onda

Acompanhe as datas de seus games mais esperados

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

Obs.: as produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

## PS2

### Estados Unidos

#### NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Snocrosso 2	Crave Entertainment	Esporte	01
Gander Mountains Tropy	VU Games	Ação	01
Payout Poker and Casino	Namco	Tabuleiro	01
Cabela's Dangerous Hunts 2	Activision	Esporte	01
Sea World: Shamu's Big Adventure	Activision	Ação	01
Eye Toy: Chat	SCEA	Tabuleiro	01
Pac-Man World 3	Namco	Aventura	01
Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends	Koei	Luta	01
Shrek SuperSlam	Activision	Luta	01
Megaman X Collection	Capcom	Ação	01
NBA 2006	SCEA	Esporte	01
Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	Ação	01
MotoGP 4	Namco	Corrida	01
007: From Russia With Love	Electronic Arts	Tiro em 1ª Pessoa	01
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	01
Fatal Frame 3	Tecmo	Ação	01
Beatmania	Konami	Musical	01
Dragon Quest VIII	Square Enix	RPG	05
College Hoops 2K6	2K Esporte	Esporte	06
American Chopper: Full Throttle	Activision	Esporte	08
Eye Toy Kinetic	SCEA	Tabuleiro	08
The Sims 2	Electronic Arts	Estratégia	08
Karaoke Revolution Party	Konami	Musical	08
Suikoden Tactics	Konami	Estratégia	08
The Matrix: Path of Neo	Atari	Ação	08
Gun	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	08
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Ação	08
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Ação	08
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	RPG	14
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Esporte	14
Black	Electronic Arts	Tiro em 1ª Pessoa	14
Fear Factor: Unleashed	Hip Games	Tabuleiro	14
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	14
Okami	Capcom	Ação	14
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda	Ação	14
Rogue Trooper	SCI	Tiro em 1ª Pessoa	14
Roll Call	SCI	Tiro em 1ª Pessoa	14
Rugby Challenge 2006	Hip Games	Esporte	14
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	Ação	14
World Racing 2	TDK	Corrida	14
Winback 2: Project Poseiden	Koei	Tiro em 1ª Pessoa	14
.hack//G.U.	Bandai	RPG	14
Sandlot Football	VU Games	Esporte	15
Sandlot Hockey	VU Games	Esporte	15
History Channel: American Civil War	Activision	Ação	15
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Ação	15
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Corrida	15
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	15
50 Cent: Bulletproof	VU Games	Ação	15
True Crime New York City	Activision	Ação	15
Aeon Flux	Majesco	Ação	15
Shadow the Hedgehog	Sega	Aventura	15
Magna Carta: Tears of Blood	Attus	RPG	15
Without Warning	Capcom	Ação	15
Combat Elite:			
World War II Paratroopers	Bam Entertainment	Ação	15
Blitz: The League	Midway	Esporte	17
The Warriors	Rockstar Games	Ação	17
World Poker Tour	2K Esporte	Tabuleiro	17
Brothers In Arms: Earned In Blood	Ubi Soft	Ação	18
Crash Tag Team Racing	VU Games	Corrida	18
Disney's Chicken Little	Buena Vista	Ação	18
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Atari	Luta	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	Agetec	RPG	18

Battlefield: Modern Combat	Electronic Arts	Tiro em 1ª Pessoa	24
Bully	Rockstar Games	Ação	24
Codename: Kids Next Door - Operation: V.I.D.E.O.G.A.M.E.	Globalstar	Ação	24
SSX on Tour	Electronic Arts	Esporte	24
Zathura	2K Games	Ação	24
25 to Life	Eidos	Ação	25
Jak X Combat Racing	SCEA	Corrida	25
Jaws Unleashed	Majesco	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 Entertainment	Simulador	25

#### DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Ação	01
Drakengard 2	Square Enix	RPG	01
And 1 Streetball	Ubisoft	Esporte	01
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Estratégia	01
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	RPG	06
Rogue Galaxy	Level 5	RPG	14
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Action	14

#### Japão

##### NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Asutoro Kiyundan Kessen!	Sunrise	Esporte	02
Beat Down	Capcom	Ação	02
Shining Tears	Sega	RPG	02
Pop'n Music 7	Konami	Musical	03
Pop'n Music 8	Konami	Musical	03
World Super Police	Jaleco	Ação	03
The Getaway Black Monday	Sega	Ação	10
World Tank Museum For Game	Success	Estratégia	10
K-1 World Grand Prix 2005	D3 Publisher	Luta	10
NBA Live 2006	Electronic Arts	Esporte	10
Psi-Ops: The Mind Gate Conspiracy	Capcom	Ação	10
The Matrix: Path of Neo	Atari	Ação	10
Tom Clancy's Splinter Cell : Chaos Theory	Ubisoft	Ação	10
Beatmania II DX 10th Style	Konami	Musical	17
God of War	Capcom	Ação	17
Keroro Gunsou MeroMero			
Battle Royale 2	Bandai	Ação	17
Mobile Suit Gundam Seed Rengou vs ZAFT	Bandai	Ação	17
Winning Eleven 9 J-			
League Asia Championship	Konami	Esporte	17
.hack //fragment	Bandai	RPG	23
Dororo (Sega The Best 2800)	Sega	Ação	23
Izumo 2	GN Software	Aventura	23
Little Aid	Takuyo	Aventura	23
One Piece Pirates Carnival	Bandai	Tabuleiro	23
Pachinko Paradise 12	Irem	Tabuleiro	23
Sakura Taisen V Episode 0:Arano no Samurai (Sega The Best 2800)	Sega	RPG	23
Castlevania Curse of Darkness	Konami	Ação	24
Gallop Racer 8	Tecmo	Esporte	24
Matantei Loki Ragnarok Mayoue	Taito	RPG	24
Puyo Puyo Fever 2	Sega	Puzzle	24
Rune Princess	Princess Soft	Simulação	24
SSX On Tour	Electronic Arts	Esporte	24
Soul Calibur III	Namco	Luta	24
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Ação	24
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	24
Otona no Gyaruyaku 2	Jaleco	Tabuleiro	30
Blokus Club with Bumpy Trot	Irem	Puzzle	30
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	Square Enix	Ação	30
Bakumatsu Roman (2 in 1)	SNK Playmore	Ação	30
Game ni Nattayo! Dokuro Chan	Idea Factory	Aventura	30
Shinobi Dou Imashime	Spike	Aventura	30

#### DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Pop'n Musical 9 (Konami the Best)	Konami	Musical	01
Biohazard 4	Capcom	Ação	01
Pop'n Music 10	Konami	Musical	01
Homura	Taito	Ação	01
Tough Dark Fight	Konami	Ação	01
Madden NFL 06	Electronic Arts	Esporte	01
Sugar Sugar Rune	Bandai	Aventura	08
Ryu ga Gotoku	Sega	Ação	08
Momotarou Denetsu 15	Hudson	Tabuleiro	08
Shadow the Hedgehog	Sega	Aventura	15
Tales of Abyss	Namco	RPG	15
Slotter Up Core 8	Dorart	Tabuleiro	15
Kingdom Hearts 2	Square Enix	RPG	22
G1 Jockey 4	Koei	Simulação	22
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	22
Kino no Tabi II The Beautiful World	Media Works	Ação	30
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ação	30

## PSP

### Estados Unidos

#### NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Armored Core: Formula Front	Agetec	Tiro em 1ª Pessoa	01
Virtual Pool	Sega	Esporte	01
007: From Russia With Love	Electronic Arts	Tiro em 1ª Pessoa	01
Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Aventura	01
SOCOM: FireTeam Bravo	SCEA	Ação	01
Sims 2	Electronic Arts	Estratégia	01
Lord of the Rings Tactics	Electronic Arts	Estratégia	01
Infected	Majesco	Ação	15
Metal Gear Acid 2	Konami	Estratégia	15
Tomb Raider: Legend	EIDOS	Ação	15
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ação	21
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Corrida	21
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	22

#### DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Viewtiful Joe VFX Battle	Capcom	Luta	01
Prince of Persia: Kindred Blades	Ubisoft	Ação	01
WWE SMACKDOWN VS RAW 2006	THQ	Esporte	05
Crash Tag Team Racing	VU Games	Corrida	06
Pac-Man World 3	Namco	Aventura	06

#### Japão

##### NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Kidou Keisatsu Patlabor:			
Kamubakku MiniPato	Bandai	Ação	02
Armored Core Formula Front	From Software	Ação	02
Kiniro no Carda	Koei	Aventura	10
NBA Live 2006	Electronic Arts	Esporte	10
Puyo Puyo Fever 2	Sega	Puzzle	10
SSX On Tour	Electronic Arts	Esporte	10
The Legend of Heroes Gaghvar trilogy			
Umi no Oriuta	Bandai	RPG	27
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Ação	27
Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Aventura	27

#### DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Crash Bandicoot Gacchanko World	VU Games	Ação	01
Metal Gear Solid Acid 2	Konami	Estratégia	10
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	24
Jet de Go! Pocket	Taito	Simulação	24
KuruKuru Chameleon	Starfish	Puzzle	24
Reishiki Kanjyou Sentoutou Seikuwoh	Taito	Simulação	24
Daisenryaku Portable	Genki	Estratégia	30
Monster Hunter Portable	Capcom	Ação	30
Sengoku Musou	Koei	Ação	30



## 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.  
É a casa de uma nova revista,  
a PC Magazine.

Vamos nos conhecer melhor?  
[www.futurocomunicação.com.br](http://www.futurocomunicação.com.br)

# RESIDENT EVIL 4

## O horror ganha nova forma no PlayStation 2

por Ronaldo Carlini Testa

O game de survival horror que um dia foi anunciado como exclusivo para GameCube está prestes a chegar ao PlayStation 2. O título chegou a ser exclusivo e só seria lançado para o console da Nintendo, mas a Capcom, empresa responsável pela franquia, voltou atrás e está dando os toques finais nessa obra prima — para alegria geral dos apreciadores do gênero.

A tarefa de adaptar um game do calibre de Resident Evil 4 é tão complicada que, para alguns produtores, como Masachika Kawata — principal nome da conversão —, seria impossível de ser realizada. Ironicamente, alguns meses depois da declaração, durante a E3 2005, Kawata já se mostrava mais animado e, em entrevista à SuperDicas PlayStation (SDP #23), disse que todos os problemas da conversão já haviam sido resolvidos e que os jogadores ficarão muito satisfeitos com o resultado. Tudo indica que desta vez ele tem razão.

O game chega às lojas no final de outubro, menos de um ano depois do lançamento para GC e do anúncio da quebra de contrato entre Nintendo e Capcom.

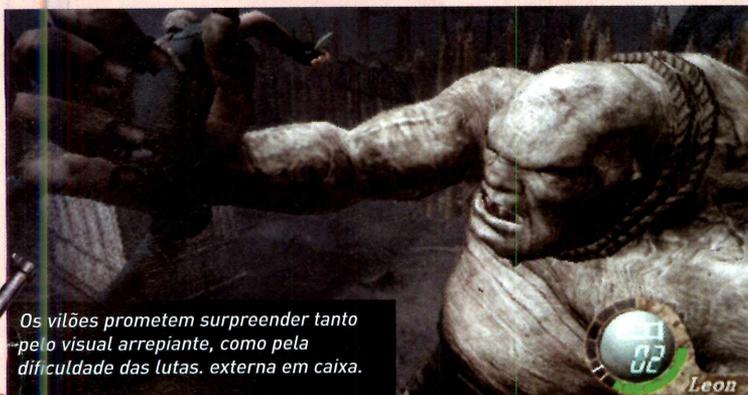
### O maior dos desafios...

...Não foi um ogro com o triplo do tamanho de Leon, usando clavas mortais. Os gráficos foram a parte que mais deu trabalho para a Capcom Production Studio 4, equipe responsável pela conversão.

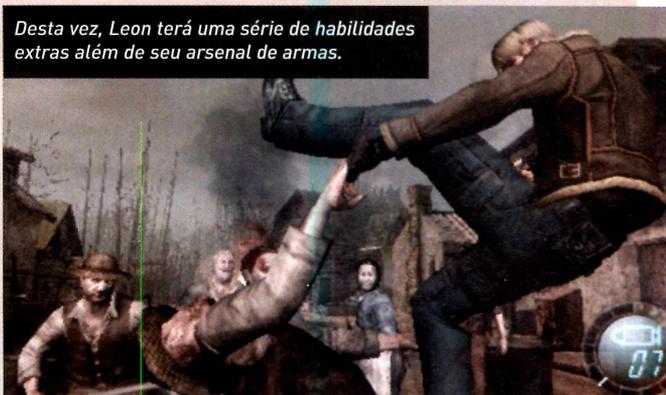
Segundo a Capcom, quase tudo no game sofreu alguma alteração, seja em Leon e nos outros personagens, seja no cenário ou nos objetos. Muitos detalhes, algumas vezes imperceptíveis foram redesenhados, de maneira que o hardware do PS2, mesmo que um pouco inferior, utilize o seu poder da melhor maneira possível.



Esta é a bela Ada Wong, personagem que será jovável no PS2. Opção exclusiva!



Os vilões prometem surpreender tanto pelo visual arrepiante, como pela dificuldade das lutas. externa em caixa.



Desta vez, Leon terá uma série de habilidades extras além de seu arsenal de armas.

Tudo indica que o resultado agrade tanto quanto a versão do GameCube, que faz de RE4 um dos games mais bonitos desta geração de consoles. A alta qualidade dos gráficos faz com que quase 100% das animações seja em tempo real. As chamas que aparecem em determinados momentos do jogo fazem inveja até aos melhores títulos da plataforma, como *God of War* e *Metal Gear Solid 3*, dois dos games mais bonitos do PS2. Só os jogadores que possuem uma visão mais aguçada, poderão reparar em alguns serrilhados e certas texturas com resolução reduzida, mas nada que chegue a prejudicar a qualidade final da obra. Os loadings devem ser curtos, ao contrário dos de *RE Outbreak*, muito mais demorados.

## História de filme

*Resident Evil* é uma das séries mais populares dos últimos dez anos. Talvez esse nível de popularidade e, conseqüentemente, de comercialização, faz com que seus episódios não contenham uma trama muito sofisticada, mas que são suficientes para envolver o jogador na trama.

A história se passa em um vilarejo espanhol, seis anos depois dos incidentes de Raccoon City, em 1998. Leon S. Kennedy — que apareceu pela primeira vez em *Resident Evil 2* —, um agente secreto do governo americano, é enviado ao local para investigar o desaparecimento da filha do presidente dos Estados Unidos. Ao começar a investigação, Leon se depara com uma seita maligna e tomada por uma praga milenar.

Conhecida como “La Plaga”, ela transforma os moradores em criaturas bem parecidas com os conhecidos zumbis da série, mas é algo muito pior, basta estourar a cabeça dos pobres condenados para que se transformem em monstros piores ainda. Daí para frente, muitas surpresas o aguardam. Até o esquecido vilão Wesker, do primeiro episódio, faz uma pontinha nos extras.

RE4 marca o retorno da, até então falecida em RE2, Ada Wong. A morena misteriosa, além de ter um papel fundamental na história, ainda está muita mais sensual e sanguinária.

## Um terror único

A espécie de pânico causada por *Resident Evil*, desde seu primeiro episódio é diferente de todos os outros vistos em games do gênero. Em *Silent Hill*, o medo é do desconhecido, uma espécie de perturbação. Em *Fatal Frame*, o medo é do além, do intocável. *Resident Evil* carrega consigo o medo do ser humano, a morte. Ela aparece em sua frente com rosto e maldade, gerando um instinto de sobrevivência, pois é sua única saída.

São muitos inimigos e você terá que enfrentá-los em quase todos os momentos do jogo. Tenha certeza que o horror de algumas mortes que Leon sofre durante o game afetarão totalmente seu humor para um estado frágil. O cara da serra elétrica e o brutamontes cego são dois exemplos. RE4 mantém a chama de terror dos primeiros títulos acesa, portanto, não esqueça a lanterna e procure não jogar sozinho de madrugada, pois seus sonhos podem não ser algo que você goste.

## Amaldiçoados? Não, apenas escolhidos

### Leon S. Kennedy

Mesmo depois de ser promovido, Leon não esperava se deparar novamente com esse tipo de situação. Quando chega ao vilarejo, é literalmente caçado por todos. Além de fugir, o agente secreto ainda tem que cumprir sua missão.

### Ada Wong

Desde sua primeira aparição, Ada inspira mistério. Nunca se sabe se ela está do seu lado ou não. Desta vez, seu objetivo é desconhecido. Na versão de PS2, Ada está disponível em um modo extra exclusivo, que deve explicar muitos trechos da história.

### Ashley Graham

É a filha do presidente dos EUA. Ashley fica ao lado de Leon em muitos momentos do jogo, por isso, você terá que cuidar bem dela. Isso pode fazer com que ela seja odiada pela maioria dos jogadores. Por outro lado, ela é muito útil em alguns puzzles e para alcançar lugares impossíveis de se chegar sozinho. ☺



Esta é Ashley, a filha do presidente, que com certeza lhe causará muita dor de cabeça na hora de ajudá-la.



**Luis Sera**  
Policial espanhol de uma cidade próxima ao vilarejo. Luis foi capturado por Bitores Mendez e é caçado junto com Leon. Assim como Ada, é misterioso, mas se mostra mais amigável e solidário que a dama do game.

#### Bitores Mendez

Se o líder do vilarejo mete medo em sua forma humana, imagine a hora que você tiver que enfrentá-lo em estado monstruoso. É de borrar as calças. O grandalhão de dois metros guarda um segredo em seu olho de vidro.

#### Jack Krauser

O soldado americano já foi combatente ao lado de Leon, mas forjou sua morte à pedido de seu comandante, Albert Wesker (Resident Evil e Resident Evil Code: Veronica X). Krauser tem poderes estranhos, mas não se sabe se isso está relacionado com "La Plaga".

#### Ramon Salazar

O sádico baixinho vai lhe dar muita dor de cabeça. Ele adora mandar capangas para cima de você. Salazar é descendente da família que guardava os segredos da "La Plaga". Foi convencido por Saddler a libertar a praga, espalhando o terror.

#### "Lord" Osmund Saddler

Líder da seita "Los Iluminados", Saddler se aproveitou da praga para tomar o controle de toda sua região. Seu objetivo principal ainda não podemos revelar.

#### Mercador

Hello, stranger! Você o encontrará várias vezes durante o jogo. Nos encontros, você pode negociar armas e seus upgrades, munição, ervas, jóias ou qualquer coisa que envolva dinheiro.

#### Ingrid Hunnigan

Assessora que aconselha Leon durante o game. É uma espécie de Roy Campbell (Metal Gear Solid). Sua participação passa quase que despercebida.

## As novidades na série

Desta vez, a Capcom ousou mais que em qualquer versão da série, e se deu muito bem. A câmera colocada atrás do personagem *corrige a forma* de usar o direcional, que continua igual, mas muito mais fácil de controlar, além de gerar uma sensação de realismo bem maior. Ela deixa você vivenciando as cenas por trás do ombro de Leon.

Alguns elementos foram adicionados, como a possibilidade de chutar os inimigos em alguns momentos-chave. Em certas partes, você deve interagir com as CGs, apertando botões repentinamente, para não ser esfaqueado ou esmagado por pedras gigantes. Os baús foram aposentados, dando lugar a uma maleta que você carrega consigo. Você deve manusear seus objetos para que eles caibam perfeitamente. É possível aumentar seu tamanho durante o game.

As grandes novidades entre os itens são as jóias e o dinheiro. As jóias geralmente são velhas e mal conservadas. Há também algumas pedras preciosas, que estão espalhadas por todo o cenário. Ambas podem ser trocadas por dinheiro, que rende novas armas, munição, upgrade bélico, energia e algumas facilidades. Além das famosas ervas e os First Aid Sprays, agora há também ovos de galinha, para recuperar energia.

## Exclusivo do PS2

A versão de PS2 contém muitos extras. São muitas horas de jogo que podem ser usufruídas depois do final do jogo. Confira algumas delas:

**Nova arma:** trata-se da P.R.L.412, uma arma laser eficiente no extermínio de "Plagas".

**Novas missões:** são cinco novas missões em que você joga trechos do game no ponto de vista de Ada. Isso deve explicar muitos elementos da trama.

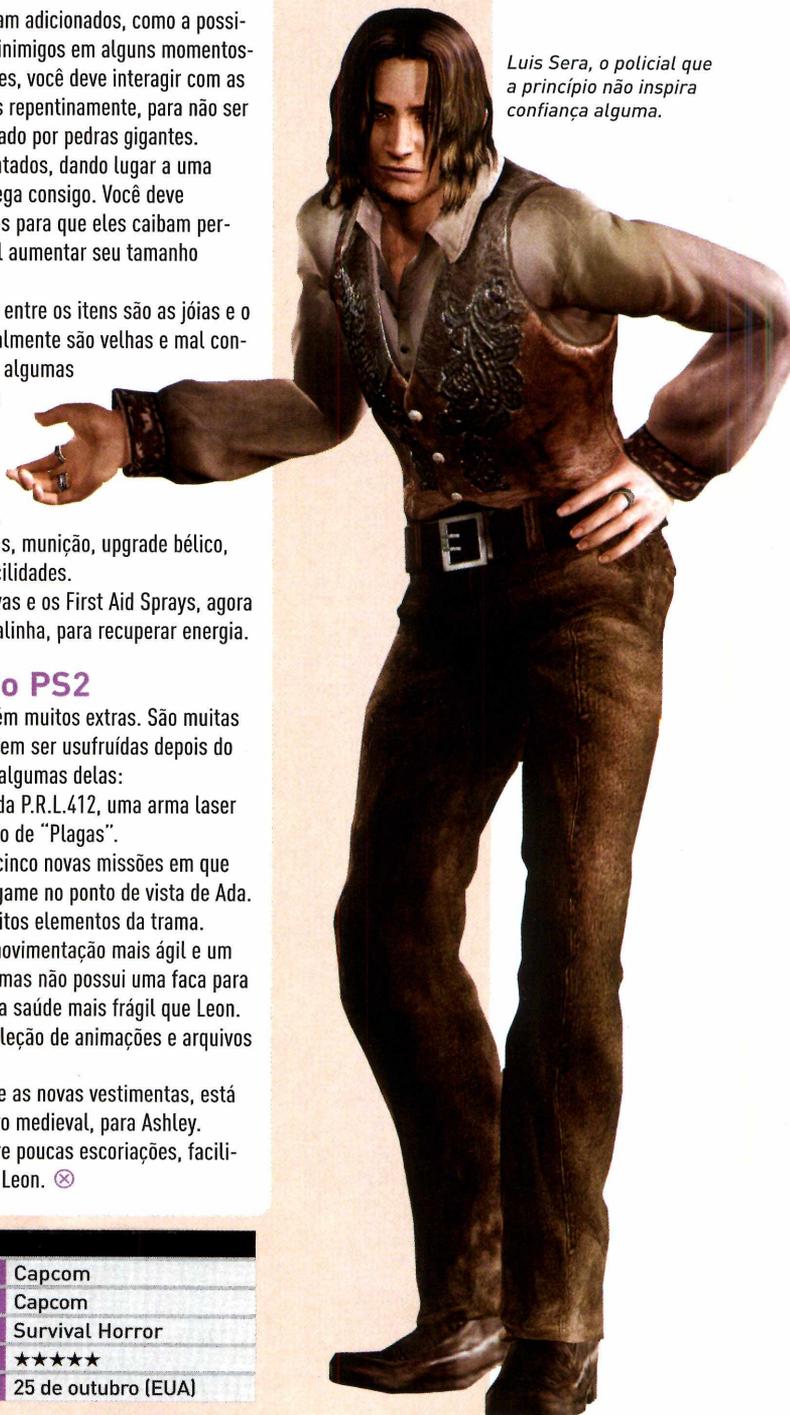
Ada conta com uma movimentação mais ágil e um chute mais eficiente, mas não possui uma faca para abrir caixas e tem uma saúde mais frágil que Leon.

**Ada's Report:** uma coleção de animações e arquivos de texto.

**Roupas extras:** dentre as novas vestimentas, está uma roupa de cavaleiro medieval, para Ashley.

Com ela, a garota sofre poucas escoriações, facilitando muito a vida de Leon. ☒

*Luis Sera, o policial que a princípio não inspira confiança alguma.*



PLAYSTATION 2	
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Survival Horror
Expectativa	★★★★★
Lançamento	25 de outubro (EUA)

gamecon  
2005

# 10 HORAS DE DIVERSÃO ININTERRUPTAS!

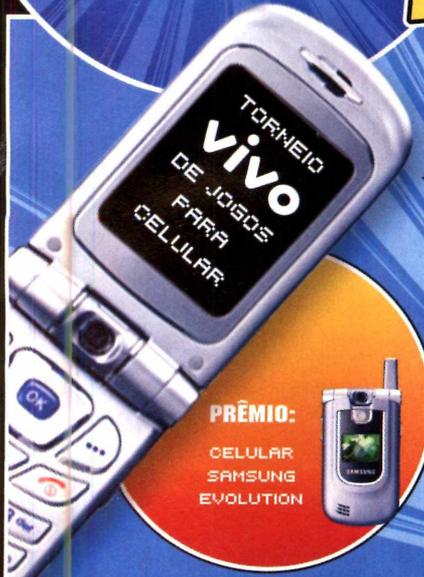
FINAL DA  
LIGA MONKE  
2005

vivo *LEVEZ UP!* MONKE  
EVENTOS

PREMIAÇÕES INCRÍVEIS!

MONITORES  
LCD

CELULAR  
SAMSUNG  
EVOLUTION



PRÊMIO:  
CELULAR  
SAMSUNG  
EVOLUTION

- edição winter -

## PUMP

CAMPEONATO  
STEP & STYLE



**Palestras sobre desenvolvimento de games**

- > Conceitos para criação de jogos 3D
- > Desenvolvendo e jogando na internet
- > Educação para Games para Educação
- > Mobile Games: da ideia ao produto final
- > Design e Arte de Jogos: Um Breve Panorama
- > Mercado de Games e Oportunidade

Videogames FREE PLAY!

GAME CUBE	SLIPPER SLASH BROS.	DOONAY MONKA	MARIO POWER TENNIS	MARIO PART
PLAYSTATION 2	TEKKEN 3	GRAND STRIKE	FINAL FANTASY	RESIDENT EVIL
XBOX	WORLD OF WARRIORS	STREET FIGHTER	ULTRA STREET FIGHTER	

Atividades EXCLUSIVAS

### GAME QUIZ?

TORNEIO  
Pokémon  
EMERALD VERSION

**MESAS DE RPG**

**E MUITO MAIS!**

- > Vampiro - A Mascara d10
- > Lobisomem - O Apocalipse d10
- > Mago - A ascensão d10
- > Dead Lands Carteador Poker
- > AD&D d20
- > 3d&t d20
- > Gurps multisystem d6

**JOGOS DE TABULEIRO**

**CAMPEONATOS DE PS2**

**TORNEIOS DE CARDS**

**15 e 16 de outubro**  
**Horário: das 10:00 às 20:00**  
**ESPAÇO FERROVIA - Próximo ao Metrô Bresser**  
**Rua Dr. Almeida Lima, 1290 - Moóca - SP**

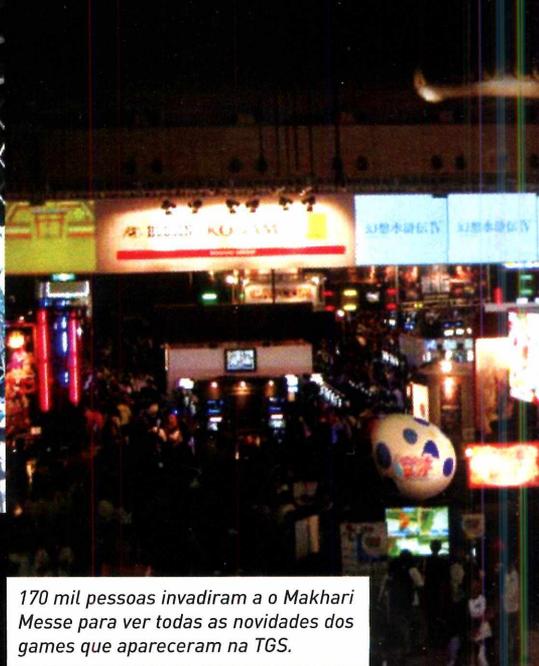
**Postos de venda de ingressos:**  
Araçá - Escola de Mangá (São Paulo)  
Rua da Glória, 279 cj. 55 - Metrô Liberdade  
Fone: (11) 3207-7624  
Fonomag (São Paulo)  
Rua da Glória, 242 - Metrô Liberdade  
Fone: (11) 3104-3329  
Nausica - Escola de Mangá (SBC)  
Rua Uberaba, 44 - Rudge Ramos  
Fone: (11) 4368-9173

**UnitZero (São Paulo)**  
Av. Domingos de Morais, 1877 - Metrô Santa Cruz  
Fone: (11) 5908-0213  
**Animangá (São Paulo)**  
Rua Loefgreen, 859 - Metrô Santa Cruz  
Fone: (11) 5083-3180

Preço do ingresso:  
ANTECIPADO: R\$10 NA PORTA: R\$13

**Acesse o site para mais informações:**  
**www.gamecon.com.br**  
**Ou ligue para: (11) 3275-0780**

Realização: **YAMATO** Marketing: **Zon SHIN** Design: **t2**



## Tokyo Game Show 2005

# A UM PASSO DA PRÓXIMA GERAÇÃO

por Henrique Sampaio

170 mil pessoas invadiram a o Makuhari Messe para ver todas as novidades dos games que apareceram na TGS.



A 15ª edição da TGS foi a mais badalada de sua história e bateu recorde de público este ano: mais de 170 mil pessoas visitaram o evento, que aconteceu nos dias 16, 17 e 18 de setembro, no moderno centro de convenções Makuhari Messe, localizado a 30 minutos da principal cidade do Japão, Tokyo.

Não houve um só dia sem grandes revelações. A Microsoft fez de tudo para atrair a atenção do público nipônico com o Xbox 360, que, para a felicidade dos visitantes, pôde ser testado; a Nintendo foi a que mais chamou atenção por revelar o aguardado controle do Revolution, que promete trazer à tona o conceito de realidade virtual nos games. A Sony, por sua vez, apostou suas fichas nas apresentações de novos jogos para o PLAYSTATION 3, mostrando novamente o quão poderoso será o seu console, infelizmente, só em vídeo. Assim como na

E3 desse ano, a disputa acirrada entre Sony e Microsoft ficou muito evidente. Seus pavilhões estavam localizados em lados opostos, sendo que o da Sony ocupava o maior espaço do evento. Os usuários do PSP tiveram a oportunidade única de baixar demos exclusivas dos jogos apresentados para o portátil, através do totem eletrônico PlayStation Spot. Mesmo sem games disponíveis para jogar, o PS3 causou alvoroço ao público. O console foi exposto em público pela primeira vez e fazendo com que todos os presentes ficassem com o queixo caído.

## O poder do PlayStation 3

As primeiras imagens em vídeo de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, título exclusivo para PS3, despertaram novamente o questionamento geral do público em relação aos limites da simulação física e gráficos gerados no console. O trailer de 9 minutos, apresentado com exclusividade na TGS, seguiu um esquema parecido com aquele mostrado na E3, que trazia o jargão "No Place to hide" (Sem lugar para se esconder). As sacadas cômicas e inteligentes da equipe de Hideo Kojima foram ofuscadas pela perfeição gráfica, de nível cinematográfico, algo nunca visto antes em um videogame.

No início da apresentação, tudo indicava que MGS4 seria, na verdade, um jogo em primeira pessoa, mas isso logo seria desmentido ao melhor estilo "Kojima". Em seguida, Snake, aparentemente muito mais velho, é perseguido por tanques e soldados, em meio a uma evidente guerrilha urbana. Após uma crise de tosse, nosso herói, que parece sofrer de alguma doença, injeta em seu pescoço um soro que o faz melhorar com prontidão. O vídeo apresenta ainda o Metal Gear Mark II, um pequeno robô equipado com uma câmera de videoconferência, através da qual um cientista, provavelmente Otacon (também com seus traços de envelhecimento), acompanha Snake em sua missão. Em meio à ação, Otacon diz em um tom irreverente que o Mark II é equipado com o processador Cell, o coração do PS3, e explica o poder de processamento do chip, mostrando a demo técnica dos patinhos de borracha, apresentada na E3 2005. Outro jogo que recebeu muito destaque na TGS foi Devil May Cry 4, um dos grandes títulos da Capcom exclusivo para o PS3. O novo trailer revelou muito mais do que havia sido mostrado na E3. Dante andava por uma rua vazia, mas extremamente detalhada, até que, irritado com a câmera, desferia nela um de seus golpes típicos, arremessando-a ao ar e finalizando o combo com suas pistolas automáticas. A ação brusca, em câmera lenta, permitiu visualizar com perfeição os movimentos da capa e dos cabelos brancos de Dante. Ainda em relação ao PS3, o anúncio de seqüências para Tekken, King of Fighters: Maximum Impact, Armored Core, Alone in the Dark, Stuntman e muitos outros, surpreendeu a todos. Apesar da escassez de imagens e informações, o pouco que foi mostrado é suficiente para nos deixar de boca aberta, esperando ansiosamente por mais detalhes sobre os novos jogos dessas poderosas franquias. Além das continuações, o PS3 promete trazer dezenas de títulos originais e impressionantes, entre os quais se destacam as batalhas aéreas entre dragões de Lair; as corridas futuristas à la "Pod Racer" de Fatal Inertia, jogo dos mesmos criadores de Prince of Persia; Project Assassins; e a ação incessante de Bladestorm.

## Jogos para PSP mais divertidos

Como já era de se esperar, dezenas de novos títulos foram anunciados para o PSP, sendo grande parte deles da própria Sony. Procurando seguir uma linha

mais divertida - parece que o DS anda incomodando - a Sony ataca com LocoRoco, um criativo puzzle que abusa da simulação física no portátil; Field Commander, um jogo de estratégia militar focado nas partidas multi jogador; The Warrior's Code, a continuação para o não tão bem aceito Untold Legends; e o estranho jogo Talkman, que acompanha um microfone e permite que o usuário traduza instantaneamente palavras em quatro línguas diferentes. Outros ainda, como Fukufuku no Shima, transporta a fórmula de Animal Crossing, da Nintendo, para o mundo do misticismo. As third-parties também estavam com a bola toda. A Taito apresentou Exit, um jogo de plataforma estilizado, que remete ao visual de Feel the Magic, para DS. Monster Hunter Portable, da Capcom, é a versão para o portátil de seu MMO de ação e RPG para o PS2. Os amantes do famoso robô azul puderam conferir também seus dois novos jogos, entre eles Rockman Rockman, uma versão "fofa" dos primeiros jogos da série, totalmente refeitos com gráficos em 3D. Katamari Damacy, da Namco, também chamou a atenção e promete trazer ainda mais novidades em sua versão para o PSP. Além desses, muitos outros jogos importantíssimos para o portátil fizeram seu debut na TGS.

## É o PlayStation 2 ainda tem muito fôlego...

Muito do que foi mostrado para PS2 já havia sido apresentado em eventos passados, como a própria E3, mas mesmo assim, o videogame da Sony provou ainda ter muito fôlego pela frente, mesmo com a chegada da nova geração. O anúncio de Siren 2, Xenosaga III, Suikoden V, Front Mission 5 e Tourist Trophy, versão motociclística do conceituado Gran Turismo, foram os grandes destaques para o console. Apesar do monopólio das continuações, todos os títulos presentes em versões jogáveis, como Kingdom Hearts II e Resident Evil 4, apresentaram uma qualidade excepcional, mostrando que muito trabalho tem sido feito desde a E3.

## Os números...

- O evento aconteceu nos dias **16, 17 e 18** de setembro.
- Mais de **170 mil** pessoas visitaram o Makuhari Messe nesses três dias.
- No local, dividiam espaço os **131** expositores.
- As produtoras somaram **71**.
- Foram apresentados **41** títulos para PSP, **76** títulos para PS2 e **22** títulos para PS3.
- Já são **102** os games em desenvolvimento para o PS3.
- A próxima TGS deve acontecer em setembro de 2006, nos dias **22, 23 e 24**.



ão é só na E3 que temos  
tinhas. Na TGS 2005  
é difícil ficar olhando só  
ra os games...

## PLAYSTATION 3

Pouco tempo se passou desde a E3, realizada nos EUA, e já estamos às voltas com outra importantíssima feira, a Tokyo Game Show 2005. Aguardada ansiosamente por toda a indústria do entretenimento, a TGS 2005 foi palco para diversas novidades. Quem ganhou fomos nós, os jogadores, pois pudemos ver o que nos espera. Confira agora a lista de todos os jogos anunciados na feira e algumas impressões das imagens apresentadas.

### METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

O lançamento do novo capítulo da série Metal Gear ficou marcado por uma notícia triste: Hideo Kojima anunciou que este será o último game da série em que ele e o diretor de arte, Yoji Shinkawa, participam. O motivo? Kojima disse que quer desenvolver algo novo, diferente dos games do herói Snake. MGS4 pode ser considerada a continuação do capítulo MGS2: Sons of Liberty e promete colocar Snake em circunstâncias inesperadas. Como sempre, é de se esperar uma "produção Kojima": O vídeo de MGS4 mostrou gráficos belíssimos e iniciou fazendo uma brincadeira com o gênero First Person Shooter. No início da exibição, você imagina ser Snake quem está empunhando a arma que é vista na tela enquanto avança pelo caos da cidade destruída. Mais adiante, o alívio: Snake agarra o soldado que estava segurando a arma que vimos no começo da apresentação e utiliza suas belas técnicas de CQB para desarmar o soldado enquanto surge na tela a frase "Nada de FPS -... MGS!!!" No vídeo, Snake está velho e de cabelo grisalho, eis que surge o motivo da aparência do herói: "X anos se

passaram após a Big Shell" referindo-se aos eventos de MGS2. Ao notar um comboio de tanques e soldados se aproximando, Snake se esconde em um dos prédios próximos. Nesse momento, surge o que parece ser um velho conhecido: diversas versões miniatura do modelo Metal Gear Rex. Ainda em seu esconderijo, Snake sofre um forte espasmo e precisa aplicar uma injeção em seu pescoço para voltar ao normal; mais um indício do peso da idade sobre o herói. Outra novidade mostrada é o tapa-olho eletrônico que Snake está usando. O aparelho, chamado de Solid Eye System, aparentemente trará informações táticas do campo de batalha quando for utilizado. O vídeo também mostrou que o herói não está sozinho. Otacon surge para ajudar o herói através de um pequeno robô dotado de rodinhas e um visor por onde podemos ver a imagem do cientista. Após conversar com seu velho amigo, Solid Snake sai de seu esconderijo para se aventurar nesta que pode ser definitivamente sua última missão. Com cenas que mostravam um Snake bem mais velho

do que estamos acostumados, se esgueirando em meio a uma cidade destruída, repleta de soldados, tanques e uma espécie de Metal Gear em miniatura, o vídeo deixou todos com água na boca e termina com uma frase dizendo que a espera valerá a pena. É esperar para ver.



Produção	Konami
Desenvolvimento	Kojima Productions
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	sem previsão

### RESIDENT EVIL 5

O stand da Capcom exibiu (diversas vezes, para o delírio dos fãs) nada mais nada menos do que o trailer do mais novo capítulo da série que deu nome ao gênero Survival Horror: Resident Evil. O vídeo mostrou um herói desconhecido (talvez Chris Redfield) perambulando por uma cidade destruída, carregando apenas uma pistola. Como sempre, os malditos zumbis não demoraram a aparecer, vindos de todos os lados para atacar, demonstrando gráficos extremamente detalhados e um sistema de física real bem bacana. O novo capítulo promete trazer uma sensação de luta pela sobrevivência, que é o que se espera de um game cujo gênero seja "Survival Horror", e que parece que vinha sendo esquecido nos diversos capítulos da série.



Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	sem previsão

### SONIC THE HEDGEHOG

A Sega vai presentear os privilegiados proprietários do PS3 com um game do porco espinho mais famoso dos consoles. O novo game do Sonic tem o mesmo nome do jogo original para Mega Drive, em comemoração ao 15º aniversário do mascote no ano que vem. A demonstração do game ocorreu em meio à conferência da Sega na feira e mostrou Sonic em um cenário típico de suas aventuras, realizando todos aqueles movimentos que estamos acostumados a ver o azulão executar. Uma das novidades fica por conta do uso do motor gráfico Havok, que usa as leis reais da física. Além disso, o game reflete a passagem do tempo nos cenários, mudando a ambientação e a luminosidade conforme o dia passa. O game ainda está nos estágios iniciais de produção, mas, pelo que vimos, podemos esperar um excelente game do porco-espinho.



Produção	Sega
Desenvolvimento	Sega
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	2006

### VISION GRAN TURISMO

Os fãs de corrida também têm o que comemorar com a chegada do PS3 e o motivo da comemoração se chama Vision Gran Turismo. A quinta edição do mais amado simulador de corrida foi demonstrada na feira em um vídeo de tirar o fôlego. Um Lancer Evolution e um RX-7 foram as estrelas da demonstração, que contou com gráficos extremamente fluidos. Além dos carros, os cenários também impressionaram por sua beleza, inclusive pela utilização de efeitos de luz. Em determinado momento, um dos carros da apresentação sai de um túnel e a luz forte ofusca a visão do piloto, tudo isso proporcionado por um belíssimo efeito que será experimentado pelos jogadores durante as corridas. Vision GT promete continuar com a excelência da franquia Gran Turismo, só que agora utilizando o poderio do PS3. Pode ter certeza que vem coisa muito boa por aí.



Produção	SCEI
Desenvolvimento	Polyphony Digital
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★★★
Lançamento	sem previsão

# PLAYSTATION PORTABLE

## WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 INTERNATIONAL

WE foi uma das maiores vedetes da TGS. Ficamos impressionados com a qualidade das imagens que vimos na tela do portátil da Sony (veja o review do game nesta edição). Todas as 57 seleções e os 136 clubes que vemos no PS2 também estão listados no PSP. Através das funcionalidades do sistema Wi-Fi, os proprietários do portátil espalhados pelo globo poderão se desafiar em partidas amistosas ou até criar torneios próprios. O único porém é a limitação do sistema multi jogador para apenas dois simultâneos. O melhor de tudo é que a versão do PSP se comunica com a do PS2 via cabo USB para transferir dados e progresso.



Produção	Konami
Desenvolvimento	KCET
Gênero	Esporte
Expectativa	★★★★★
Lançamento	primeiro semestre de 2006

## STREET FIGHTER ALPHA 3: DOUBLE UPPER

Entre os muitos títulos da série Street Fighter, a versão Alpha foi escolhida para ser adaptado para o PSP. Os gráficos estão limpos e coloridos, comprovando o bom trabalho que está sendo feito nesta conversão. Todos os personagens que amamos estão na lista de selecionáveis, com a adição de Maki, Yun e Eagle, os três vindos da versão Alpha 3 para GBA e mais uma personagem inédita: Ingrid, lutadora que teve sua primeira aparição no game Capcom Fighting Evolution. Os controles do PSP atrapalham um pouco na hora de realizar combos e golpes, mas no geral não estragam a diversão deste grande título.



Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	15 de novembro 2005

## VIEWTIFUL JOE: RED HOT RUMBLE

Este Viewtiful Joe para PSP era originalmente conhecido como VFX Battle. Além da mudança de nome, o game mudou de estilo, trocando as plataformas por um sistema de partidas para quatro jogadores, parecido com o do game Super Smash Bros., da Nintendo. Os jogadores poderão escolher os personagens dos dois primeiros títulos do herói e as batalhas prometem estar recheadas dos movimentos especiais VFX, característica das aventuras de Joe. Os cenários das batalhas vão incluir diversas referências cinematográficas, incluindo a possibilidade de se destruir partes do cenário durante as batalhas.



Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	1º de dezembro de 2005

## MY MY KATAMARI DAMACY

O bizarro game de rolar a bolinha que gruda em tudo chegará também ao PSP, mas será que controlar a bolinha na alavanca esquisita do portátil trará a mesma diversão do PS2? Pelo que vimos na feira, a resposta não é muito promissora, já que o PSP não possui duas alavancas analógicas e foi preciso trocar a função de uma delas pelos botões direcionais. Por causa disso, controlar a bola ficou mais difícil, principalmente na hora de mudar de direção. Esperamos que até o lançamento algumas melhorias sejam feitas.



Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Puzzle
Expectativa	★★★★★
Lançamento	sem previsão

## GUILTY GEAR JUDGEMENT

A TGS mostrou que o PSP está se saindo uma ótima plataforma para os fãs saudosistas do gênero da pancadaria 2D. Além do SF Zero 3, teremos também um Guilty Gear dando as caras no portátil. Pelo que pudemos ver na feira, a adaptação para o PSP está sendo feita com primazia. Os sprites gigantes, marca registrada da série, não fazem feio no pequeno console e a movimentação é fluida. O novo game também inclui um modo de jogo no estilo Beat'em Up usando os personagens selecionáveis, uma novidade na série.



Produção	Majesco Games
Desenvolvimento	Arc System Works
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★
Lançamento	1º de janeiro de 2006

## ROCKMAN ROCKMAN

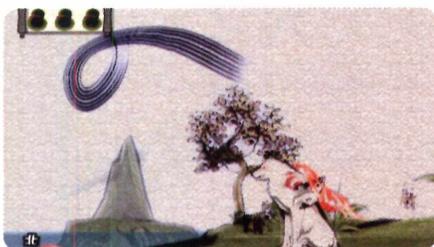
A Capcom divulgou na feira um remake da primeira aventura do robô azul para o PSP. O game foi totalmente refeito usando uma mistura entre 2D e 3D, inclusive MegaMan foi recauchutado, usando o estilo japonês Super Deformed, no qual os personagens têm corpos minúsculos e cabeças gigantes. As expressões do herói roubam a cena em diversas partes do jogo e são divertidíssimas. O pacote conta também com um modo de construção de cenários, no qual você pode criar seus próprios estágios e disponibilizar para seus amigos jogarem. ◀



Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	sem previsão

### OKAMI

Okami pode ser traduzido como "grande lobo", e é exatamente esse animal que você encarna no mais inovador jogo da safra do PS2. Okami é recheado de referências à cultura japonesa e possui um visual diferente de qualquer coisa já vista em um jogo. Você vai controlar o deus-lobo Amaterasu e interagir com os humanos para impedir que as forças do mal roubem as cores do mundo. Os cenários de Okami parecem com gravuras japonesas antigas. Aliado ao visual artístico, está um sistema de jogabilidade extremamente original que força o jogador a pintar formas na tela para interagir com o game. Na TGS, o game estava disponível como uma demo jogável, o que prova que falta pouco para ser lançado.



Produção	Capcom
Desenvolvimento	Clover Studio
Gênero	Aventura
Expectativa	★★★★★
Lançamento	final de 2005

### KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

Apesar da má aceitação do primeiro Maximum Impact, a SNK não se intimidou e já encomendou o KoF: MI2 para PS2 e até o KoF: MI3 para PS3! A produtora parece estar disposta a fazer a versão 3D do game de luta vingar. Maximum Impact 2 trará de volta Billy Kane, de Fatal Fury, juntamente com a veterana Kula Diamond e, para renovar, as novatas Nagase e Luise Meyrink. Mas, segundo a SNK, mais personagens serão revelados conforme a data de lançamento se aproximar. Dois novos sistemas de batalha serão adicionados à jogabilidade. Vale a pena esperar para ver se KoF volta aos seus dias de glória, pelo menos nas lutas em 3D.



Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	sem previsão

### DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Dirge of Cerberus se passará três anos após os acontecimentos da aventura vivida por Cloud em FFVII, só que, desta vez, você estará no comando do vampiro Vincent Valentine. E não pense que este é mais um RPG: Dirge of Cerberus abandona as raízes da série para entrar no campo da aventura em terceira pessoa. A jogabilidade se mostrou um pouco confusa, pois você precisa constantemente alternar entre armas e combates mano-a-mano para enfrentar os inimigos. Num primeiro momento, este DoC não impressionou devido às falhas nos controles, mas a Square Enix tem tempo para consertar os problemas e provavelmente trará mais um título digno de carregar o nome Final Fantasy.



Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	1º de março de 2006

### SOUL CALIBUR III

SC III era um dos carros-chefe da Namco na TGS e a demo disponível na feira continha 17 personagens jogáveis: Astaroth, Talim, Raphael, Maxi, Mitsurugi, Xianghua, Seong Mi-Na, Yeong Sung, Ivy, Nightmare, Siegfried, Taki, Kilik, Cassandra e os novos lutadores Tira, Setsuka e Zazasamel. Além desses, havia oito espaços vagos na tela de seleção, o que indica que haverá mais personagens. A versão demo da TGS estava bem mais completa do que a vista na E3, incluindo os diversos modos single player. O modo de história segue o padrão dos games anteriores, você escolhe um personagem e deve lutar com ele enquanto a história se desenrola, enfrentando os personagens principais e

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★★
Lançamento	25 de outubro de 2005

oponentes gerados aleatoriamente pelo console. O jogo também contará com um complexo modo de criação de personagens capaz de satisfazer até os mais exigentes. Como você já deve ter ouvido falar, somente os felizes proprietários do PS2 poderão curtir as lutas de espadas de Soul Calibur III e seus mais de 20 personagens.



### SHADOW OF THE COLOSSUS

Poucos dias antes de seu lançamento, Shadow of the Colossus surge na TGS na forma de um vídeo e de uma demo jogável. O que foi visto não foi muito diferente do que foi mostrado na E3. O que se notou foi um melhor acabamento nos gráficos e movimentações, já que o game está próximo de seu lançamento. No mais, a demo só confirmou o que todos já sabiam: Shadow of the Colossus será um belo e inovador game, assim como foi ICO, trabalho anterior da equipe de desenvolvimento.



Produção	SCEA
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	Aventura
Expectativa	★★★★★
Lançamento	sem previsão



## PS3

Mesmo sem datas exatas, o console da próxima geração da Sony terá uma gama enorme de jogos, assim como foram seus irmãos mais velhos. Veja a lista dos jogos que foram exibidos na feira.

Jogo	Produtora	Gênero	JP	USA
Atone in the Dark	Atari	Aventura	Sem Previsão	2006
Armored Core 4	FromSoftware	Ação	2006	Sem Previsão
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	Sem Previsão	2006
Devil May Cry 4	Capcom	Ação	2006	2007
Fatal Inertia	KOEI	Corrida	Julho de 2006	Sem Previsão
Fifth Phantom Saga	Sega	Ação	2006	2006
Genji 2	SCEI	Ação	2006	Sem Previsão
Gradius	Konami	Tiro	Sem Previsão	2006
Jikkyo Powerful Pro Yakyuu	Konami	Esporte	Sem Previsão	Sem Previsão
KOF: Maximum Impact 3	SNK Playmore	Luta	2006	Sem Previsão
Lair	SCEI	Ação	Sem Previsão	Sem Previsão
Makai Wars	Nippon Ichi	RPG	2006	Sem Previsão
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Ação	2007	2007
MotorStorm	SCEI	Corrida	Sem Previsão	2006
Ni-Oh	KOEI	Ação	2006	2006
Project Assassin	Ubisoft	Ação	Sem Previsão	2006
Resident Evil 5	Capcom	Survival Horror	2006	2006
Sonic the Hedgehog	Sega	Plataforma	Sem Previsão	2006
Stuntman	Atari	Corrida	Sem Previsão	2006
Tekken	Namco	Luta	2006	2006
The Getaway	SCEI	Ação	2006	2006
Vision GT	SCEI	Corrida	Sem Previsão	Sem Previsão
Warhawk	SCEI	Ação	Sem Previsão	2006

## PSP

O PSP é a arma da Sony na guerra dos portáteis. O apoio das desenvolvedoras fortifica ainda mais a enorme gama de jogos para o console.

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	JP	USA
Ape Escape Academy 2	Sony	Minijogos	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Bounty Hounds	Namco	RPG	Novembro de 2005	Novembro de 2005
Brain Trainer Portable	Sega	Trivia	20 de outubro de 2005	Sem Previsão
Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	RPG	Final de 2006	Final de 2006
Densha De Go!	Taito	Simulador	29 de setembro de 2005	Sem Previsão
Every Extend Extra	Bandai	Puzzle	Final de 2005	Sem Previsão
Extreme Ghosts 'n' Ghosts	Capcom	Ação	Final de 2006	Sem Previsão 2006
Final Fantasy VII: Advent Children	Square Enix	Video	14 de setembro de 2005	Sem Previsão
Guilty Gear Judgement	Majesco	Luta	29 de setembro de 2005	29 de novembro de 2005
Gundam Battle Tactics	Bandai	Estratégia	Final de 2005	Sem Previsão
Initial D: Street Stage	Sega	Corrida	Março de 2006	Sem Previsão
Irregular Hunter X	Capcom	Ação	30 de Março de 2005	Sem Previsão
Jet de Go! Pocket	Taito	Simulador	30 de dezembro de 2005	Sem Previsão
Katamari Damacy PSP	Namco	Ação	Final de 2006	Sem Previsão 2006
Landstalker	Climax	RPG	Julho de 2006	Sem Previsão
Loco Hoco	Sony	Ação	Final de 2006	Sem Previsão
Metal Gear Acid 2	Konami	Estratégia	Sem Previsão	01 de novembro de 2005
Minipato	Bandai	Aventura	02 de novembro de 2005	Sem Previsão
Monster Hunter Portable	Capcom	Ação	Dezembro de 2005	Sem Previsão 2006
Nakahara Champion	Namco	Estratégia	Final de 2006	Sem Previsão
Portable Resort	Namco	Aventura	30 de dezembro de 2005	Sem Previsão
Powerful Pro Baseball PSP	Konami	Esporte	Sem Previsão	Sem Previsão 2005
Princess Crown	Atlus	RPG	22 de setembro de 2005	Sem Previsão
Puyo Pop Fever 2	Sega	Puzzle	24 de novembro de 2005	Sem Previsão
Rengoku 2	Hudson Soft	Ação	Sem Previsão	Sem Previsão
Rockman Rockman	Capcom	Ação	Sem Previsão	Sem Previsão
Sakura Taisen 1 & 2	Sega	Estratégia	Julho de 2006	Sem Previsão
Samurai Warriors	KOEI	Ação	30 de dezembro de 2005	Sem Previsão
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	RPG	2005	Sem Previsão
Street Fighter Alpha 3: Double Upper	Capcom	Luta	Sem Previsão	01 de novembro de 2005
Suikoden I & II	Konami	RPG	Final de 2006	Sem Previsão
Talkman	Sony	Sem Previsão	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Tokobot	Tecmo	Ação	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	Luta	29 de setembro de 2005	01 de novembro de 2005
WipEout Pure	Sony	Corrida	07 de abril de 2006	17/03/05
World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Esporte	Setembro de 2005	2006
Zero-Shiki Kanjou Sentouki	Taito	Ação	30 de dezembro de 2005	Sem Previsão

## PS2

Quem é líder quer manter a sua posição. O PS2 é, sem dúvida alguma, o console mais querido do Japão. Durante a TGS, dezenas de jogos foram anunciados e exibidos para o público. Veja aqui todos eles e suas datas de lançamento.

Jogo	Produtora	Gênero	JP	USA
.hack//FRAGMENT	Bandai	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão
.hack//G.U. Part 1	Bandai	RPG	Final de 2006	14 de novembro de 2005
.hack//G.U. Part 2	Bandai	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão
.hack//G.U. Part 3	Bandai	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão
.hack//QUARANTINE (Part 4)	Bandai	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão
Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	Simulador	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Bleach: Hanatareshi Ybou	Sony	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Aventura	Setembro de 2005	08 de novembro de 2005
Code Age Commanders	Square Enix	RPG	Final de 2006	2006
Devil May Cry 3 Special Edition	Capcom	Ação	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Devil Summoner: Kuzunoha Raidou	Atlus Software	RPG	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	Ação	Final de 2006	2006
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	Atari	Luta	06 de outubro de 2005	18 de outubro de 2005
Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends	KOEI	Ação	Dezembro de 2005	01 de novembro de 2005
Final Fantasy XII	Square Enix	RPG	Março de 2006	2006
Fist of the North Star Pachinko	Sega	Simulador	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Front Mission 5	Square Enix	Estratégia	01 de novembro de 2005	Sem Previsão
Front Mission Online	Square Enix	Estratégia	Maio de 2006	Sem Previsão
Gun Parade Orchestra	Sony	Tiro	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Gunstar Heroes: Treasure Box	Sega	Tabuleiro	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Harukanaru Toki no Naka De 3	KOEI	Aventura	22 de dezembro de 2005	Sem Previsão
Homura	Sega	Tabuleiro	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Ikusagami	Genki	Ação	Final de 2006	Sem Previsão
Indigo Prophecy	Atari	Aventura	Sem Previsão	20 de setembro de 2005
King of Fighters: Maximum Impact 2	SNK Playmore	Luta	Julho de 2006	2006
Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Langrisser III	Taito	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão
Let's make a Derby Stallion 5	Sega	Simulador	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Marc Ecco's Getting Up	Atari	Aventura	Sem Previsão	15 de novembro de 2005
Matantei Ioki Ragnarok Mayoukaku	Taito	Aventura	Sem Previsão	Sem Previsão
Mawaza	Sony	Puzzle	Sem Previsão	Sem Previsão
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	Sem Previsão	2006
Mobile Suit Gundam SEED	Capcom	Ação	17 de novembro de 2005	Sem Previsão
Momotaru Dentetsu 15:	Hudson Soft	Tabuleiro	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Monster Hunter 2	Capcom	Ação	Final de 2006	Sem Previsão
Nobunaga no Yabou Online	KOEI	RPG	Final de 2006	Sem Previsão
Okami	Capcom	Aventura	Final de 2005	2006
Onimusha 4: Dawn of Dreams	Capcom	Ação	Dezembro de 2005	01 de janeiro de 2006
Panzer Dragoon	Sega	Tiro	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Phantasy Star Universe	Sega	RPG	30 de dezembro de 2005	01/02/06
Puyo Pop Fever 2	Sega	Puzzle	24 de novembro de 2005	Sem Previsão
Racing Game "Chuuui!!!!"	Konami	Corrida	Sem Previsão	Sem Previsão
Raiden III	Taito	Nave	29 de setembro de 2005	Sem Previsão
Resident Evil 4	Capcom	Aventura	Dezembro de 2005	25 de outubro de 2005
Rogue Galaxy	Sony	RPG	01 de dezembro de 2005	Sem Previsão
Rule of Rose	Sony	Acao	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Ryu ga Gotoku	Sega	Aventura	Dezembro de 2005	Sem Previsão
SDI & Quartet:	Sega	Acao	27 de outubro de 2005	Sem Previsão
Samurai Champloo	Bandai	Ação	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Sega Rally 2006	Sega	Corrida	31 de janeiro de 2006	2006
Shadow of the Colossus	Sony	Aventura	Setembro de 2005	18 de outubro de 2005
Shadow the hedgehog	Sega	Ação	Sem Previsão	15 de novembro de 2005
Shinobido Imashime	Spike	Aventura	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Shooting Love: Trizeal	Datam Polystar	Ação	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Siren 2	Sony	Aventura	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Sonic Riders	Sega	Corrida	30 de Março de 2005	2006
Soul Calibur III	Namco	Luta	Sem Previsão	25 de outubro de 2005
Space Harrier 2	Sega	Tiro	27 de outubro de 2005	Sem Previsão
Steel Lancer Arena International	Konami	Ação	Sem Previsão	20 de setembro de 2005
Stuntman	Atari	Corrida	Sem Previsão	26/06/02
Suikoden Tactics	Konami	Estratégia	22 de setembro de 2005	08 de novembro de 2005
Suikoden V	Konami	RPG	Final de 2006	Sem Previsão
Swashbucklers: Blue & Grey	1C Company	Aventura	Sem Previsão	Sem Previsão
Tales of The Abyss	Namco	RPG	2006	Sem Previsão
The Chronicles of Narnia	Buena Vista	Aventura	Sem Previsão	15 de novembro de 2005
The Matrix: Path of Neo	Atari	Ação	Sem Previsão	07 de novembro de 2005
Tourist Trophy: The Real Riding Simulator	Sony	Corrida	Dezembro de 2005	Sem Previsão
Uncharted Waters Online	KOEI	RPG Online	Sem Previsão	Sem Previsão
World of Mana Project	Square Enix	RPG	Final de 2006	Sem Previsão
Xenosaga Episode III	Namco	RPG	Sem Previsão	Sem Previsão



## FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN



### Relembrando o passado com classe!



Por David Saraiva e Thiago Nunes

Os fãs da série Final Fantasy jamais esquecerão o mês de setembro de 2003. Os boatos de que uma continuação do lendário sétimo capítulo da saga estava sendo produzida pela Square Enix ecoavam pela internet. Misteriosas sacolas promocionais com os Turks surgiram e a ansiedade – que já era enorme – cresceu indiscriminadamente.

No dia 25 do mesmo mês, mesmo com o número absurdo de especulações a respeito, a Square Enix surpreendeu mostrando que todas estavam erradas. FFXIII receberia, sim, uma continuação, mas através de um filme em CG de cerca de 50 minutos. Os fãs mal sabiam como estavam errados ao pensarem que sua ansiedade chegou ao fim com o anúncio. Ainda não tinham idéia do que, de fato, era ansiedade. Trailers fantásticos, um aumento de mais 100 minutos no tempo de filme previsto, vários adiamentos. Os meses de espera se tornaram anos e o hype em torno da produção tomou proporções monstruosas.

Enfim, no dia 14 de setembro de 2005, Advent Children veio ao mundo e então precisava mostrar que estava à altura de toda a expectativa, bem como do jogo que o originou. Se ele conseguiu ou não, você saberá nas páginas a seguir.

#### Prazer em ver e ouvir

Não nos ateremos nesta análise à óbvia qualidade visual do filme, mesmo porque nunca vimos CGs tão detalhadas e belas quanto as apresentadas aqui. Advent Children é lindo em todos os aspectos. O trabalho de Motion Capture realizado nas animações dos personagens está acima de qualquer expectativa. A Square Enix mais uma vez mostra que está um ou dois passos à frente da concorrência com sua capacidade de reproduzir cenas complexas

em CGs de alto nível. Um verdadeiro tapa na cara de reconhecidos estúdios norte-americanos de cinema, como a Dreamworks ou mesmo a Pixar.

AC definiu um novo padrão de qualidade que, definitivamente, nos fará esperar mais das CGs daqui pra frente. O estilo de direção das cenas é frenético e o ritmo só aumenta no decorrer da animação. Tetsuya Nomura adotou uma direção de fotografia ousada para a produção, na qual a câmera raramente fica estática, parecendo sempre estar em movimento e buscando uma forma de impressionar mais e mais, o que fica claro nas cenas de ação.

E o que dizer do aspecto sonoro do filme, sabendo que sua execução está nas mãos de ninguém menos que Nobuo Uematsu, o mestre por trás da adorada trilha sonora da série? Impecável. Por incrível que pareça, mesmo depois de quase duas décadas, o mestre ainda consegue nos surpreender e AC pode ser considerado um de seus melhores trabalhos. Um misto entre composições originais e clássicas foram habilmente inseridas para dar o toque necessário a cada cena. Composições épicas para grandes momentos e as batidas fortes provenientes dos próprios temas de batalha do jogo dão o toque às cenas de ação. E, para completar, novas versões das aclamadas faixas "Aeris Theme" e "One Winged Angel". Precisa dizer algo mais?

#### Pré-requisito: Final Fantasy VII

Se você nunca jogou FFXIII, nunca leu nada sobre o enredo ou personagens dele e ainda espera entender o enredo do filme, pode ir tirando o chocobo da chuva (Entendeu? Não? Pois é!). Em momento algum o filme preocupa-se em se auto-explicar. As locações, personagens e fatos não são apresentados, subentendendo que o expectador já conheça de antemão o universo de FFXIII e isso fica claro na



*Se você acha que Cloud é um cara bonzinho, ainda não viu nada. No filme ele mostra quem manda.*



*Este é o símbolo que Cloud, usa tanto no ombro quanto na orelha, na forma de um brinco. Seu significado é um mistério.*



*Os inimigos querem a todo custo trazer Sephiroth de volta. Malvados!*

dedicatória inicial do filme que diz: "Para aqueles que já amaram este mundo...". Em compensação, as épicas cenas de ação agradarão a todos e farão o filme valer a pena para qualquer um. E que cenas! Seria um sacrilégio tentar apontar a melhor sem ser injusto com as demais. Tudo que foi visto em trailers era apenas a ponta do iceberg de um conjunto de cenas memoráveis, grandiosas e emocionais como raramente visto. O enredo apenas cumpre o seu papel e não tem tanto destaque quanto deveria. No entanto, os muitos

detalhes, ainda obscuros, mencionados irão mexer com a imaginação dos fãs por muito tempo. Em especial, alguns diálogos envolvendo Kadaj, Rufus, Sephiroth e Vincent. Sob essas circunstâncias, não seria estranho imaginar que uma seqüência pode estar nos planos da Square Enix.

## O enredo do filme

**Atenção! Os parágrafos a seguir relevam parte da história do filme. Portanto, alguns spoilers são inevitáveis. Leia por sua conta em risco.**

O mundo está se recuperando da quase iminente destruição provocada pela magia Meteor há dois anos. Porém, uma misteriosa doença chamada Geostigma, causada pela exposição direta ao Lifestream infectado pelas células de Jenova, se alastra pelo mundo, especialmente entre as crianças. Cada personagem tomou um rumo e Cloud, mais introspectivo do que nunca, isola-se de tudo

por ainda culpar-se pela morte de Aeris – e também por ter adquirido a enfermidade.

Neste contexto, o trio Kadaj, Loz e Yazoo, que se apresentam como irmãos de Cloud, portanto, também cobaias de experimentos com as células de Jenova, procuram fanaticamente pela cabeça de sua "mãe", Jenova, que supostamente está em poder de Rufus, o presidente do que um dia foi a Shinra. O objetivo deles é promover a "Reunion" prevista no enredo do jogo original. A reunião das células de Jenova num só lugar, bem como o retorno daquele que foi o escolhido dela para executar suas pretensões: Sephiroth, o queridinho das multidões.

## Feito para os fãs

O filme se excede na quantidade de referências ao jogo (ou mesmo à série Final Fantasy) tirando máximo proveito do saudosismo dos fãs. Estes rápidos momentos – detalhes imperceptíveis a quem não



*Prepare-se para emoções fortes: o que será que aconteceu com a Tifa?*



*Loz não tem medo de encarar Cloud e companhia. Vai dar um trabalho...*

Ⓢ jogou – chegam a ser tão interessantes e emocionalmente relevantes quanto as cenas de ação, que são o enfoque do filme. Um moogles de pelúcia (alguém disse Lulu?), utilização de Materia, invocações, uma referência ao célebre mini-game de motos, Limit Breaks em toda a sua glória e até mesmo Fanfare – clássico tema de vitória da série FF – faz uma aparição genialmente bem inserida após a batalha entre Tifa e Loz. Só faltaram mesmo uns chocobos. Enfim, tudo que os fãs esperavam do fracassado “Final Fantasy: Spirits Within” e não tiveram.



*Você nunca viu lutas tão frenéticas quanto a de Cloud contra Sephiroth.*

## É o Brasil? Como fica?

A Sony Pictures vai distribuir FFVII: Advent Children em todo o mundo. No Brasil a Combia Pictures (empresa da Sony Pictures) ainda não tem posição sobre o assunto. Esperamos que isso aconteça.

## Reencontrando velhos amigos

O título não poderia ser mais apropriado. Exatamente assim que os fãs do clássico se sentirão neste verdadeiro desfile de rostos conhecidos e queridos por todos. Reencontro de um grupo que permanece na memória dos jogadores há quase 10 anos. Infelizmente, a curta duração do filme (se compararmos ao jogo) não permitiu desenvolver

todos os personagens por tudo estar centrado demais em Cloud e Kadaj. Mesmo assim, as cenas e diálogos protagonizados por eles impressionam pela fidelidade absurda ao jogo e a dublagem de cada um deles soa tão natural que parece que sempre tiveram estas vozes. Advent Children é tudo aquilo que os fãs esperavam: cenas impossíveis, batalhas frenéticas, uma trilha sonora digna de um Oscar, enredo controverso e cheio de detalhes, exuberante qualidade artística e técnica, inúmeras referências ao jogo, uma sutil sugestão a uma continuação e, claro, Cloud, Tifa, Aeris, Sephiroth e todos aqueles que fazem de FF ser o que ele é: um fenômeno. De difícil

compreensão para os que nunca tiveram contato com a obra, porém um verdadeiro presente para você, fã de Final Fantasy. Fica o convite àqueles que nunca tiveram a oportunidade de conhecer este fascinante, elaborado e amado universo. Não há momento mais oportuno para fazer parte desta que é a maior e mais fiel legião de fãs do mundo dos games.

## “Onde fica a loja de telefones?”

Como tem sido comum nas últimas grandes produções cinematográficas, ninguém escapa de um merchandising básico. Advent Children faz várias referências ao último modelo do telefone celular da Panasonic – que inclusive vem com a segunda compilação, Before Crisis: Final Fantasy VII, instalada. Felizmente, conseguiriam inserir estas passagens sutilmente e sem perdas ao andamento do filme, gerando até mesmo uma cena hilária envolvendo Marlene e Vincent.



# Last Order

Last Order é a quinta das compilações de Final Fantasy VII. Um brinde aos compradores da edição limitada do DVD de Advent Children no Japão. Trata-se de um OVA em anime de aproximadamente 25 minutos que retrata um dos mais conturbados e confusos momentos do enredo de FFVII: a revolta de Sephiroth e a destruição de Nibelheim. E não poderia ter vindo em melhor hora, pois o perfeito entendimento deste episódio é essencial para a compreensão do longa Advent Children e é fato que



boa parte dos jogadores já não guardam na memória todos os detalhes do game.

Neste sentido, como um prequel que dá suporte ao filme, Last Order é bem útil, mas será de pouca valia para os que não jogaram o game, pois, assim como no longa, o anime não se preocupa em explicar coisa alguma ao espectador. Mas LO não se limita às cenas do jogo. Vários eventos, apenas citados no game, são mostrados do ponto de vista de Zack, que, pela primeira vez, é visto em combate demonstrando como luta um Soldier de primeira classe. Os Turks são bem explorados no decorrer do curta mostrando, pela primeira vez, sua formação completa incluindo os membros que nunca deram as caras no game e interessante observar que, embora apareçam muito pouco, estes novos personagens já demonstram carisma e personalidade bem marcantes e, entre eles, os personagens principais do jogo para celular Before Crisis: Final Fantasy VII. Uma surpresa. Conhecemos também um pouco mais da organização do grupo e sua forma de trabalhar como responsáveis pelo setor de investigação do departamento de negócios gerais da



Shinra, sempre sob a inteligente liderança de Tseng. Definitivamente, LO é um valioso presente para os fãs dos Turks e do personagem Zack e impressiona pela quantidade de informações e cenas valiosas bem inseridas em sua proposta, apesar da curta duração. Last Order é um item imprescindível aos fãs. Em especial, àqueles que não se recordam desta passagem do enredo e aprofunda alguns personagens satisfatoriamente como os Turks e Zack. Pode servir de ajuda aos que, embora não tenham jogado FFVII, buscam um melhor entendimento da trama. Com cenas esplendidamente animadas e um roteiro e tanto, Last Order é uma agradável surpresa. Assistam!

## FFVII em OUTROS JOGOS...

### Kingdom Hearts e Kingdom Hearts II

Tendo Tetsuya Nomura como produtor, não é de se estranhar as várias "participações especiais" de estrelas de FFVII em seu Kingdom Hearts. A maior surpresa de todas fica para o reaparecimento de Aeris, viva e falando pelos cotovelos, já que pela primeira vez os personagens, outrora "mudos", em FFVII receberam vozes. Aeris e Yuffie (aqui auxiliadas por Squall, de FFVIII) unem-se no intuito de guiar o detentor da Keyblade, Sora, na batalha contra aqueles que destruíram seu mundo, os Heartless. O falastrão Cid Highwind também marca presença como dono de uma loja de equipamentos. Ele utilizará seus conhecimentos na construção de Airships para customizar seu meio de transporte no jogo, a Gummi Ship. E, como um presente dos céus, Sephiroth aparece como um chefe secreto do game ao som de One Winged Angel. Só por isso já vale o game.



### Kingdom Hearts: Chain of Memories

Nomura também levou seu KH ao mundo dos portáteis. CoM continua a história de Sora após o término do jogo original para PS2 e serve como ponte para a segunda versão que será lançada em breve. O game conta com várias participações especiais, destaque para os personagens de FFVII, que não ficaram de fora. Aeris e Cloud darão dicas a Sora e terão um papel importante dentro do enredo. O único contra aqui é a ausência de Sephiroth, mas nada que Kingdom Hearts 2 não resolva.

### Ehrgeiz



A Square também apostou em um fighting game com os personagens da franquia, trazendo algum dos astros da série para se digladiarem em busca da espada Ehrgeiz. Apesar de não ter sido um sucesso, o título conseguiu trazer a tona o saudosismo dos fãs de FFVII, que na pele de Cloud, Sephiroth, Tiffa, Yuffie, Vincent, Aeris e Zack puderam reviver toda a magia proporcionada pelo clássico, mesmo num jogo de luta.

### Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Special



A Square Enix também entrou na onda dos "Party Games". Itadaki Street Special coloca alguns dos personagens das duas mais importantes franquias da empresa num jogo de tabuleiro que respira o estilo Mario Party. Obviamente, os personagens de FFVII não poderiam faltar e, em suas versões SD, encontramos figuras carimbadas como Cloud, Tifa e até mesmo Sephiroth! Uma pena o lançamento do game ter se restringido ao Japão.

### Final Fantasy Tactics

Um interessante "crossover" da série é a participação especial de Cloud e Aeris em Final Fantasy Tactics. Após ser transportado acidentalmente para Ivalice, Cloud encontra em Zarghidas uma jovem e bela vendedora chamada Aeris, que lhe pergunta: "Compre uma flor? Apenas um gil?". Esse momento de FFT faz referência ao primeiro encontro dos dois personagens de FFVII, no qual Aeris oferece a Cloud uma flor por um gil. ... Uma boa oportunidade para os fãs relembrem essa cena clássica do carismático casal de FFVII. Como FFT difere bastante dos demais títulos da série, a aparição do famoso casal certamente ajuda a deixar os fãs mais familiarizados com o game. ☺

## COMPILATION OF FINAL FANTASY

### Final Fantasy sob um outro ponto de vista

Advent Children e Last Order podem já estar nos braços dos fãs neste momento, mas o projeto "Compilation of Final Fantasy VII" está longe de seu fim. Ainda existem outros dois jogos que vão chegar aos consoles da Sony em breve. Veja quais são eles e se prepare para voltar à Midgard.

## FINAL FANTASY VII: CRISIS CORE

### Mais mistérios no universo de FFVII

Crisis Core é a quarta compilação anunciada pela Square Enix para Final Fantasy VII e ainda está envolta a muito mistério. Ainda não há muitas informações disponíveis sobre o game, mas sabemos que o projeto terá direção de Hajime Tahata e produção de Yoshinori Kitase, figuras carimbadas da Square Enix, que já trabalharam em clássicos como Final Fantasy VI, VII e Chrono Trigger. Como as informações sobre o enredo são quase inexistentes, elaboramos algumas considerações sobre o que já foi mostrado. Confirmado: o personagem principal será mesmo Zack, portanto, os acontecimentos de Crisis Core antecedem o jogo em alguns anos (não se sabe ainda quantos). Será um RPG de ação que priorizará um sistema rápido de batalha. Já foi confirmada a participação dos quase onipresentes Cloud e Sephiroth. Esperamos que o enredo aprofunde um pouco mais o obscuro passado de Zack, o que envolve o curto namoro com Aeris e sua trajetória na Shinra até se tornar um Soldier de primeira classe. Tendo a presença de Cloud como base, podemos especular que o jogo tratará também dos eventos de Nibelheim, onde Zack e Cloud estiveram prestes a morrer, mas foram "salvos" por Hojo, que se utilizou deles como cobaias para seus experimentos. Zack é um dos personagens cuja história ainda está encoberta em mistérios e esperamos que Crisis Core venha solucionar alguns deles.



PSP	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	1 de junho de 2006 (Japão)

## DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

### Vincent nos subterrâneos de Midgard



Dirge of Cerberus vem para preencher as lacunas deixadas pelo enredo de FFVII. Vincent Valentine, um personagem secreto no original, será o protagonista desse jogo de ação em terceira pessoa. O game vai explorar um pouco mais o passado do ex-turk e, quem sabe,

até um pouco de sua conturbada ligação com Lucrecia (mãe de Sephiroth). A história do jogo se passa três anos depois de FFVII – um ano após os eventos de Advent Children – quando surge uma misteriosa organização denominada Deep Ground. Membros dessa facção recebem treinamento militar para protegerem um segredo no interior de Midgard.

Vincent terá que descobrir quais são as verdadeiras intenções da Deep Ground e o que há por trás das tais crateras. Uma das maiores novidades do game é que, finalmente, o jogador irá conhecer mais sobre Reeves Tuesti, a pessoa que controla o robô Cait Sith. Reeves agora faz parte da World Restoration Organization e vem lutando para a renovação do planeta após toda a destruição causada pela Shinra e seus reatores Mako. Além de Reeves, outro personagem que provavelmente dará as caras é Yuffie Kisaragi, que aparece, enfim, trajada como uma ninja, honrando o seu clã e lutando ao lado de Vincent contra as forças da Deep Ground. Há grandes probabilidades que mais personagens de Final Fantasy VII apareçam durante o jogo, mas, por enquanto, tudo está sendo guardado a sete chaves pela Square Enix.

Vincent estará com algumas armas novas no game, como é o caso da Cerberus, que dá título ao game, além de rifles e pistolas de vários calibres e potências. Além de todo poderio bélico disponível ao jogador, poderá ser aproveitado um novo recurso com o qual Vincent poderá se transformar em diversas bestas com o auxílio das células Jenova que carrega em seu corpo. Haverá um modo online que poderá ser jogado pelo serviço PlayOnline da Square Enix, mas, de acordo com alguns vídeos mostrados pela empresa, haverá uma perda nos gráficos se comparado ao modo para um jogador.

Ao que parece, a empresa está querendo trazer novos jogadores para o universo Final Fantasy e, em breve, saberemos se ela será bem sucedida, pois o game chega já em novembro deste ano no Japão, restando-nos aguardar o lançamento ocidental previsto para 2006.



PLAYSTATION 2	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	1 de março de 2006 (Japão)

# Final Fantasy VII



O dia 31 de janeiro de 1997 foi uma data histórica no mundo dos games. Um divisor de águas surgiu. Nesta data, quase 10 anos atrás, a Squaresoft trouxe ao mundo o RPG mais bem sucedido da história: Final Fantasy VII. Um verdadeiro marco na série. Desde o seu lançamento, um ponto que marcou o título foi seu storyline, buscando sempre temas fortes e reflexivos, que são abordados de uma forma mágica pela produtora, cheio de referências filosóficas, científicas e religiosas. Graças a Final Fantasy VII, os jogos eletrônicos, não só RPGs, passaram a ser vistos de outra forma e nunca mais foram os mesmos. A energia vital do planeta, conhecida como Lifestream, vem sendo explorada ao longo dos anos de forma indevida pela mega-corporação Shinra. Tida como a maior companhia do mundo, é responsável pelo fornecimento de água, luz, transportes, rodovias e até segurança aos habitantes sob sua "proteção" (um estado liberal, portanto). Tanto poder precisava ser protegido e, pensando nisso, foram construídos os reatores Mako que eram usados para extrair a energia vital do planeta. Agora, com todo este poder em mãos, a Shinra adquiriu grande influência política no planeta e é praticamente intocável.



Um grupo eco-terrorista revolucionário conhecido como Avalanche luta contra esta exploração da energia Mako

tendo em vista as consequências que tais atos podem causar ao planeta. Em meio a esta guerra ideológica, o mercenário Cloud Strife se une ao grupo para ajudá-los, inicialmente por dinheiro, a pôr um fim na exploração indiscriminada na energia vital do planeta. Neste contexto, se inicia um enredo que mostrou ser muito mais do que aparentava. Influências religiosas provenientes da cabala e obras como Frankenstein (Mary Shelley) e Godzilla levam o jogador a momentos únicos e que certamente ficaram gravados na memória de todos que viveram essa aventura. FFVII também conseguiu inovações com relação aos gráficos, apesar de cenários pré-renderizados já terem sido usados em outros games, nunca foram tão bem trabalhados, artisticamente inclusive, como aqui. A Squaresoft mostrou toda sua competência em transformar gráficos estáticos em cenários cheios de vida e magia. Regando o game com surpreendentes cenas em computação gráfica, espalhadas em pontos estratégicos do enredo, ditando ao mundo dos games uma nova forma de se contar histórias, trazendo ao jogador a nítida impressão de estar assistindo a uma super produção hollywoodiana. Final Fantasy VII conseguiu realizar com maestria tudo que foi proposto pela Square e, mesmo com seus personagens em SD, polígonos chapados e sem nenhuma textura, conseguiu encantar os jogadores que pareciam hipnotizados pela febre Final Fantasy que contagiou a todos nos idos de 1997. Mesmo hoje, sua trilha sonora é frequentemente lembrada pela maioria dos jogadores. Um dos melhores trabalhos de Nobuo Uematsu, porém, não chegando a superar seu impecável trabalho anterior,

em Final Fantasy VI, mas oferecendo algumas composições chave que ficaram para sempre nas mentes dos fãs. Algumas dessas, muitas vezes apontadas como as melhores da série, como é o caso de "Aeris Theme" e "One Winged Angel". No quesito jogabilidade, pode-se dizer que ele foi um passo além de tudo que foi visto anteriormente em jogos de RPG, conseguindo melhorar e aprofundar o sistema de Espers empregado na sexta versão. Agora os jogadores dependiam das matérias para melhorar seus personagens e essas eram divididas em cores diferentes, cada qual com sua própria função e o personagem só estava habilitado a usar magias e poderes enquanto algumas dessas esferas estivessem em sua posse, atribuindo valores e combinações sem fim que aumentaram em muito a vida útil do game, além de dar uma nova dimensão ao quesito estratégia. A partir da sétima versão, a Square também passou a adotar o uso dos amados limit breaks, golpes especiais que podiam ser usados pelos personagens do game mediante o preenchimento de uma barra especial e convertiam toda a sua fúria em um golpe muito mais poderoso. A Square realizou um trabalho impecável, pensando em tudo, até mesmo naqueles jogadores que pretendiam relaxar e sair um pouco do enredo, espalhando minigames diversificados por todo o jogo, influenciando significativamente os RPGs que o seguiram. Nunca um RPG foi tão longe. Final Fantasy VII abriu as portas do mercado ocidental para um gênero até então restrito aos japoneses. Depois dele, vieram muitos outros, mas nenhum o superou e até hoje o efeito desta obra é sentido no mercado atual. Graças a ele, muitos jogadores conheceram um RPG e devido a isso, o gênero continua em alta nos dias atuais. Um daqueles poucos jogos que mudam tudo, até mesmo a forma de se pensar sobre games, Final Fantasy VII nos proporcionou um momento raro e que provavelmente não será visto novamente tão cedo. Pelo menos enquanto a Square não se decidir se faz o tão esperado remake para PS3. ⊗

DAVID SARAIVA

## PSONE

Gráficos 6.5 Jogabilidade 8.0

Som 9.0 Replay 10

10

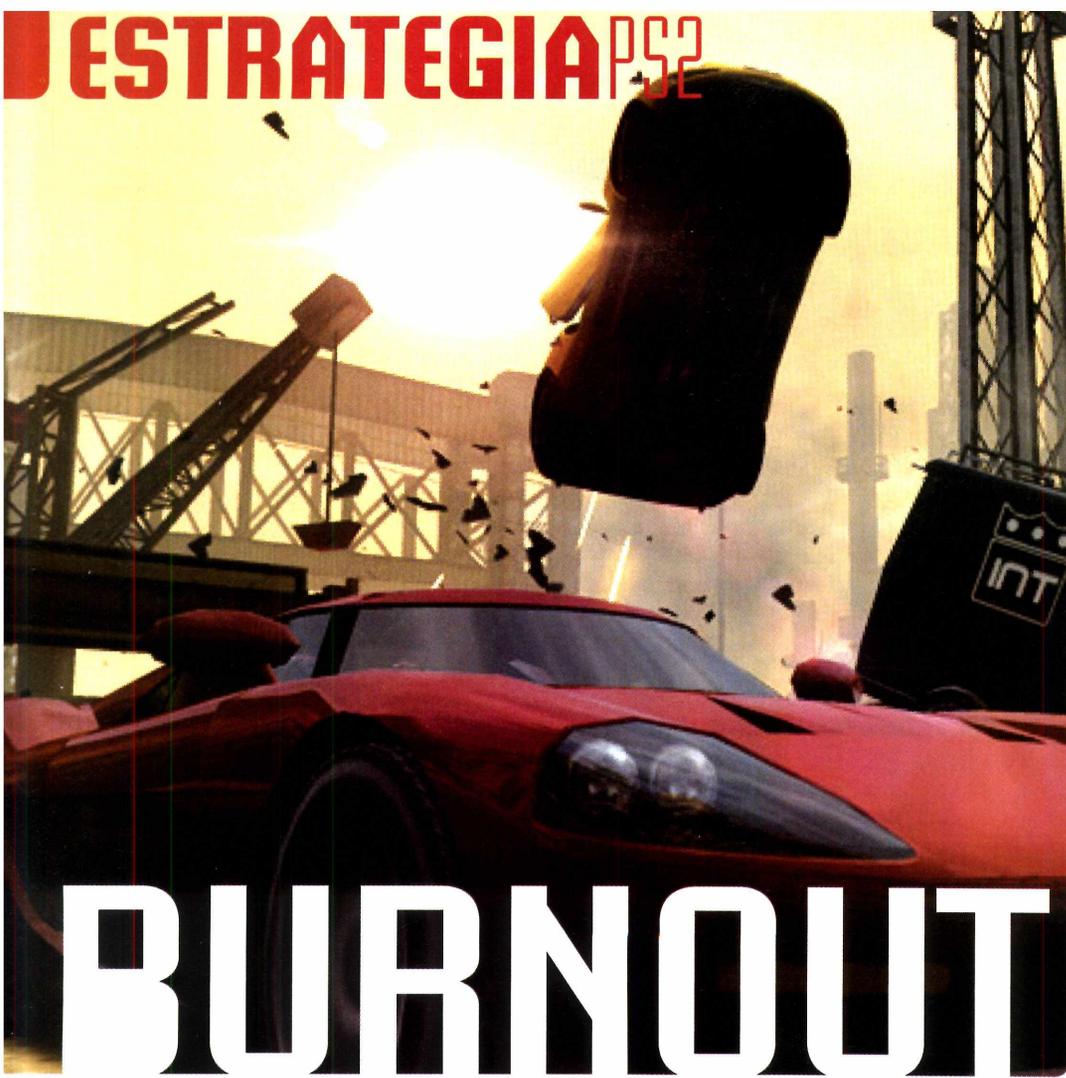
Produção Squaresoft

Desenvolvimento Squaresoft

Gênero RPG

Nº de jogadores 1

Lançamento 31 de agosto de 1997 (EUA)



# BURNOUT REVENGE

Depois de conquistar público e crítica em 2004, a série Burnout se tornou motivo de grande expectativa para os jogadores. A quarta versão explorou toda a criatividade da desenvolvedora Criterion. O resultado não poderia ser melhor: novas regras, sistema de colisão reconstruída, pistas mais variadas e modalidades inéditas que dão uma nova cara à franquia, que se mantém firme e forte como líder do gênero. Para você não ficar perdido, confira um guia completo para saber o que fazer.

## Destruição renovada e ampliada

Por Daniel Nieuwenhuizen

### Começando

Depois de curtir uma introdução, você precisa dar nome para o seu arquivo. Depois disso, é só começar a jogar. Se Burnout: Revenge detectar no seu memory card um arquivo de Burnout 3: Takedown, você já ganha um carro a mais para os eventos de Crash. Arquivo de Madden'06 também libera mais um carro: a Madden Van. De um jeito ou de outro, você estará de cara com o menu principal do game.



### Menu principal

Aqui você tem 10 "placas" numeradas que representam os estágios do game. Ao contrário da terceira versão, que colocava desafios novos em lugares diferentes do mapa, este jogo organiza tudo de acordo com número e localidade. Ao selecionar a primeira – e única – placa disponível, você entra no segundo menu, que conta com as opções de localidades para as corridas. Aqui, basta escolher o lugar que estiver disponível e, enfim, escolher a modalidade que você vai competir. Além disso, no mesmo menu, é possível conferir a Challenge Sheet e o Takedown Book do local.

### CHALLENGE SHEET

Aqui você confere quais são os "desafios" que podem ser cumpridos nas diversas pistas. Entre eles, estão o "terminar uma pista sem explodir", "realizar um Takedown vertical" ou "reviudar (Revenge) dois Takedowns em uma corrida".

### TAKEDOWN BOOK

Neste livro, você pode conferir quais Takedowns podem ser realizados exclusivamente em cada local. Depois de escolher o que quer, é aí que a parte divertida começa.



Burnout Revenge enche os olhos com uma sensação insana de velocidade.

## Os modos de jogo

Burnout Revenge ficou ainda mais complexo: desta vez, são nove modos de jogo cheios de segredos e manhas. Veja o que você pode (e deve) fazer em cada uma das modalidades do game:

### CRASH MODE

O objetivo daqui é bem simples: bater seu carro em algum lugar estratégico e engavetar o resto do trânsito. Quanto maior o prejuízo causado, maior o número de pontos recebidos e, consequentemente, melhor a sua medalha.

No Burnout 3, era possível encontrar multiplicadores e bônus de pontos, que ajudavam no resultado final do acidente. Em Revenge, toda a pontuação é sua responsabilidade, exceto por um carro especial que rende muito mais pontos que o normal e é conhecido por "Target Car", ou carro-alvo. Para se dar bem nessa modalidade, é importante observar todo o mapa do local, que é apresentado antes da "corrida" começar. Depois, avaliar o carro ideal de acordo com o peso, o tipo de batida, o pulo e a força do CrashBreaker. Por exemplo: em lugares congestionados, a melhor opção é o Crash. Após decidir a rota, é hora de tentar pegar o ouro. Note que, ao acertar carros pequenos por trás,

você não explode. Então, vá fazendo isso e causando caos pela pista até chegar no lugar que você considera interessante. Feito isso, escolha um "alvo" e se jogue em cima dele, com toda a força. As explosões vão começar e a barra na parte de baixo da tela irá se encher. Quando isso acontecer, aperte o botão indicado rapidamente para explodir. Enquanto estiver no ar, aproveite para movimentar o joystick e tentar jogar seu carro em áreas que estejam limpas ou desobstruídas, para aumentar ainda mais o acidente. Se tudo correr bem, ainda é possível utilizar um segundo CrashBreaker.

Se não conseguir, observe a rota novamente e procure soluções alternativas. Alguns eventos deste tipo consistem, também, em paciência e sorte.

### TRAFFIC ATTACK

Uma das novidades prometidas para Burnout: Revenge era um modo para você se vingar do trânsito caótico. E ele veio em forma do Traffic Attack, uma prova que testa suas habilidades de acertar traseiras de carros e carros estacionados. As regras são bem simples: bateu na traseira de um veículo grande, já era. Seu carro também não resiste a colisões de frente e laterais. O tempo é limitado, e quando faltarem menos de 20 segundos para acabar, é possível aumentar o tempo destruindo carros.

Um bom jeito de se dar bem neste modo é usar o boost com consciência. Como o seu objetivo é causar caos, e não ganhar uma corrida, mire bem antes de acelerar e acertar um carro. Isto ajuda a arrecadar o maior número de pontos possíveis e ainda evita um monte de acidentes. Depois, é bom entender o sistema de pontuação. Ela varia de acordo com o carro atingido e pode aumentar quando você usa um veículo para acertar o outro. Ou seja, se jogar o carro da sua frente para cima de um à esquerda, que vá para a outra pista e aumente o acidente, sua pontuação aumenta muito. Um detalhe interessante é que os mais persistentes se dão bem aqui: a cada volta, o multiplicador de pontos aumenta. Ou seja, na segunda volta todos os seus pontos são multiplicados por dois e assim por diante.

### TARGET CAR



### TRAFFIC ATTACK





Ⓛ Seu carro não sofre danos nesta modalidade e a única possibilidade de perder é deixar acabar o tempo. Com um pouco de treino, jogar o Traffic Attack é um deleite.

## BURNING LAP

O Burning Lap é um dos modos mais divertidos, mas pode se tornar um dos mais difíceis se você não for cuidadoso. Seu objetivo é dar uma volta na pista na maior velocidade possível, atingindo um tempo abaixo do necessário para conseguir o ouro. Ou seja, tirar o dedo dos botões de aceleração e boost não é uma boa idéia. O grande segredo está em aprender a usar as derrapadas a seu favor, já que, além de ajudarem nas curvas, elas enchem a barra de boost. Outra boa idéia para se dar bem é evitar acertar traseira de carros para encher a barra de boost. Isso ocasiona perda de velocidade, atrapalha a visão e pode resultar em um acidente. Aliás,

nas provas de Burning Lap, a última coisa que pode acontecer é seu carro explodir. Evite ao máximo: raspe na parede, freie tudo, solte o boost, perca a oportunidade de pegar um atalho - mas nunca, em caso algum, arrisque sua integridade.

Por fim, a última e melhor dica é: conheça bem o traçado da pista e todos os atalhos, além de saber quais manobras são possíveis com o carro que você está utilizando. Em alguns Burning Laps só existe uma opção de carro e você é obrigado a jogar com ele.

## RACE

A corrida não esconde nenhum grande segredo. Ela coloca seis corredores em uma pista e ganha quem chegar em primeiro (duh!). Claro que vale qualquer tipo de artimanha para conseguir o ouro e é quase obrigatório explodir seus adversários para chegar ao lugar mais alto do pódio. Arrisque



fechadas, tente prensá-los na parede, empurrá-los para cima de outros carros ou até bater em veículos normais do trânsito para jogá-los contra seus inimigos. Isso vai render um boost extra que, conseqüentemente, será muito útil para chegar à vitória. Como sempre, é uma boa idéia ficar de olho na pista ao invés de se concentrar na destruição inimiga. Sobreviver é muito mais importante do que faturar alguns pontos destruindo os outros carangos e, sair rachando com todo mundo, mais cedo ou mais tarde, vai resultar em um acidente.

## CRASHBREAKER RACE

As CrashBreaker Races não são nada mais do que corridas normais, mas com uma pequena diferença: a possibilidade de executar CrashBreakers após uma colisão. Apesar de parecer meio inútil, este detalhe pode ser fundamental para a vitória. Algumas vezes, seu inimigo joga seu

carro contra a parede e é obrigado a frear para não colidir. Se você for rápido e detonar seu carro, leva o dele junto e ainda ganha um bônus por isso.

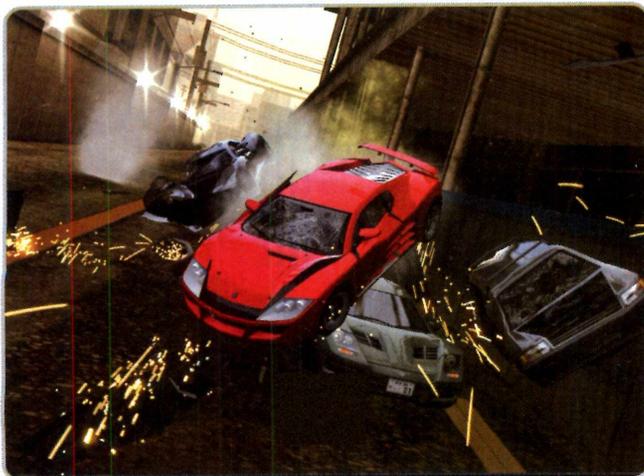
Ainda existem outras maneiras para aproveitar o CrashBreaker. Após a batida, espere os carros inimigos que estiverem atrás de você se aproximarem e só então exploda, impedindo que eles ultrapassem você durante o acidente. Caso seus adversários tentem desviar, exploda para jogar os carros do trânsito em cima deles.

## ROAD RAGE

Este é, sem dúvidas, o modo mais insano de corridas (o Crash não conta). No Road Rage, o seu objetivo é realizar um certo número de Takedowns nos inimigos. Quanto mais, melhor seus pontos e, conseqüentemente, a sua medalha. Apesar de não contar com nenhuma peculiaridade ou estratégia, é bom reiterar que não adianta sair



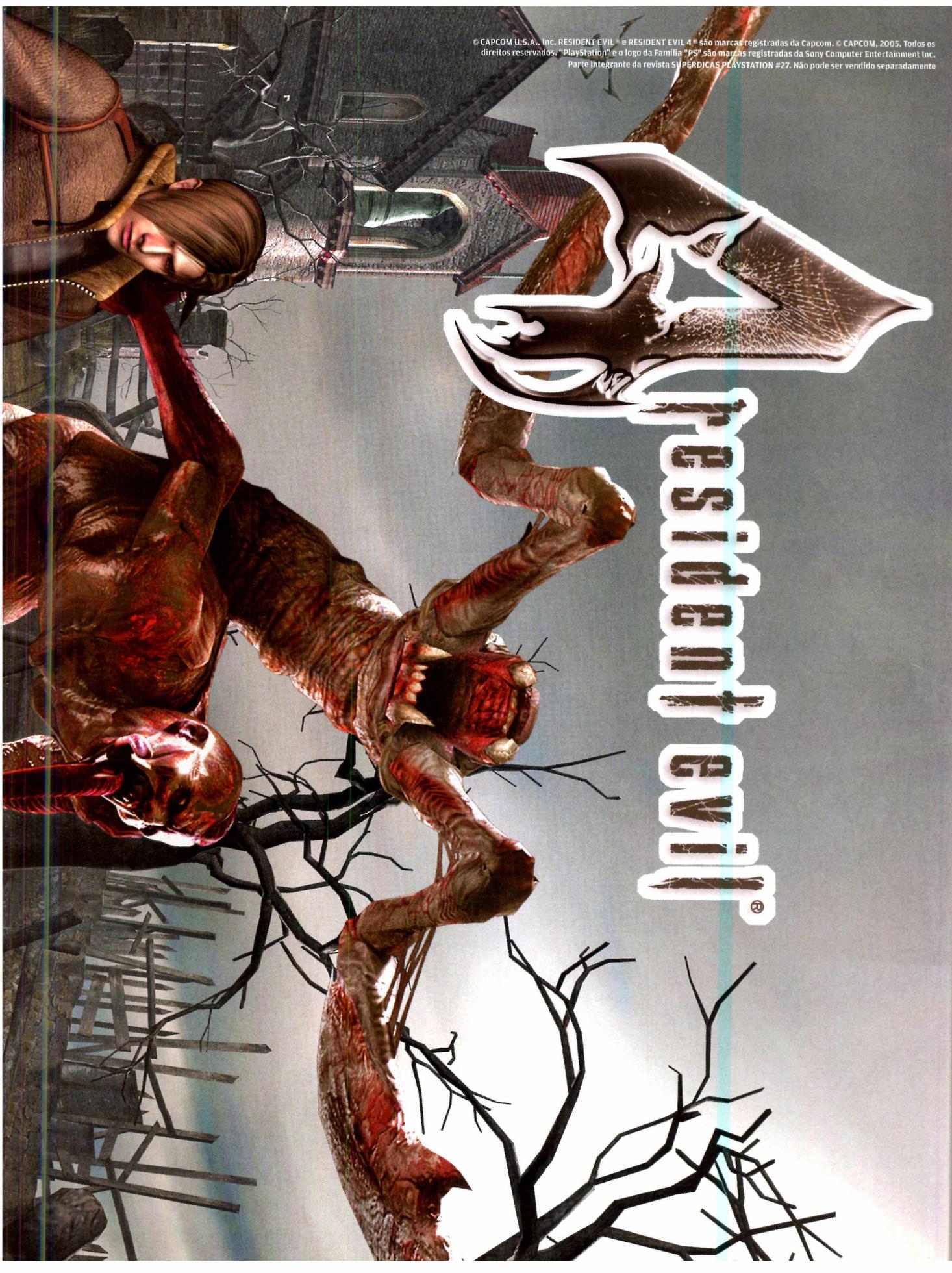
No Road Rage, seu objetivo é destruir o maior número de carros.



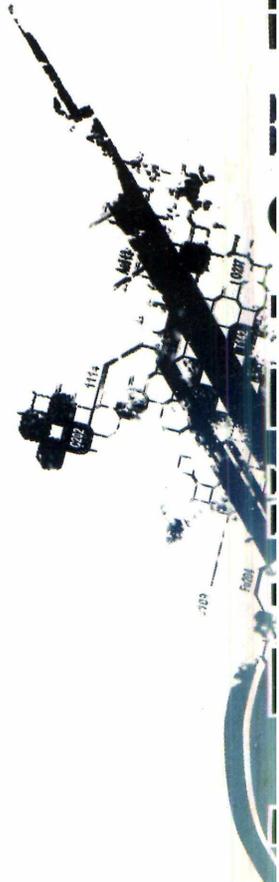
© CAPCOM U.S.A., Inc. RESIDENT EVIL 4 e RESIDENT EVIL 4 são marcas registradas da Capcom. © CAPCOM, 2005. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #27. Não pode ser vendido separadamente



# resident evil®



COPYRIGHT © 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os direitos reservados. © Final Fantasy Advent Children © 2005 Square Enix. TM & © e o logo da Square Enix são trademarks da Square Enix. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #27. Não pode ser vendido separadamente.



# FINAL FANTASY VII

## ADVENT CHILDREN



PlayStation 2

SQUARE ENIX™

SuperDiscs  
PlayStation





PlayStation®2

CAPCOM

SuperDicas  
**PlayStation**



Ⓢ desesperado tentando acertar todo mundo, já que isso pode resultar em muitas colisões desnecessárias e, como este é o único modo que seu carro sofre danos durante a corrida, se você exagerar nos acidentes, vai acabar saindo da pista mais cedo. Também não adianta ir com extrema calma, já que o tempo é limitado e o único jeito de ganhar alguns segundos é ir destruindo inimigos. O jeito, aqui, é ser bem equilibrado e aproveitar da burrice dos inimigos, que podem ser derrotados com pequenos empurrões e muitas vezes se atrapalham com suas próprias investidas. Seja esperto e muito equilibrado para se sair bem.

## ELIMINATOR

Se você já se acostumou com as outras corridas, o Eliminator não guarda nenhum segredo. O esquema deste modo é o seguinte: um relógio roda no topo da tela e quando o tempo acabar, quem estiver na última posição sai da corrida. O processo se repete até ficar um único carro, que será o vencedor. Você pode usar estrategicamente o mesmo esquema de corridas normais para vencer. Se preferir correr com um pouco mais de calma e estiver bastante seguro sobre seus Takedowns, existe uma pequena manha para se dar bem. Perto do final da corrida, principalmente quando estiverem sobrando só um ou dois corredores, tente não ficar na primeira posição. Ao invés disso, mantenha-se sempre na traseira do seu inimigo e ataque-o quando o tempo estiver quase se esgotando. Dessa maneira, ele ficará para trás e não conseguirá se recuperar a tempo.



*Você pode bater na traseira dos carros do trânsito para ganhar boost.*

## GRAND PRIX

O Grand Prix é simples e direto. Ele é composto de corridas em seqüência, com cada posição valendo uma determinada pontuação e ganha o ouro quem somar mais pontos no final. As estratégias são as mesmas de corridas normais. A única diferença só fica para o caso de você estar a uma distância confortável de seus rivais na tabela e realizar a última corrida com mais

cuidado, administrando as posições que você precisa para ser campeão e evitando a maioria dos acidentes que acontecem na disputa pela primeira colocação.

## PREVIEW EVENT

Outro evento "curto". Ele serve como uma demonstração de um local que não está liberado ainda. É uma corrida simples, mas tem o mesmo valor de estrelas que os outros..

## Entendendo o jogo e seus truques

O sistema de jogo de Burnout é bem peculiar, porque ele privilegia o estilo arcade de corridas; em segundo, porque raramente você estará concentrado em correr corretamente para chegar na primeira colocação. Ⓢ



*Utilize os carros do tráfego para causar caos durante a corrida.*

## PREMIAÇÃO



Então, aqui vão alguns detalhes que podem ajudar na hora de curtir a experiência.

### • A REVANCHE

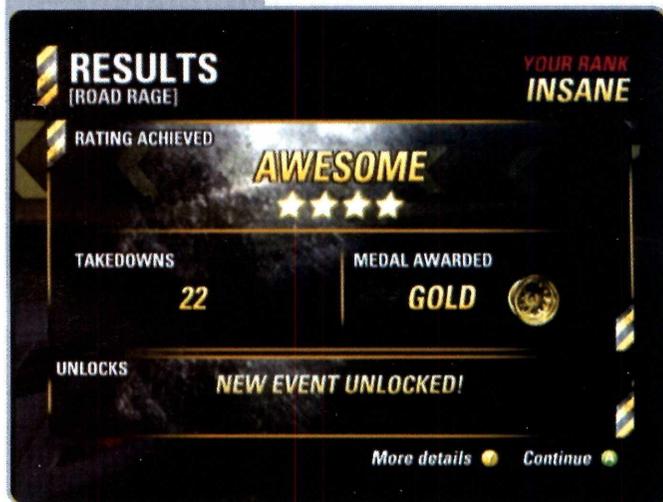
Em grande parte das modalidades, você terá adversários e não serão raras as vezes em que um deles vai empurrar seu carro no muro ou em cima de algum obstáculo. Nessas horas, o jogo vai pausar e indicar que você acabou de "ganhar" um novo rival. Dai para frente, ele será indicado por uma seta vermelha e, caso você consiga destruí-lo, alguns pontos extras virão. Só tome cuidado para não ficar obcecado e perder a corrida só para conseguir sua revanche. Nas corridas de CrashBreaker, nas

quais você pode usar esse movimento logo após seu carro sofrer uma colisão, é possível eliminar um rival quando ele causar o acidente. Se ele empurrar seu carro e frear um pouco, não pense duas vezes antes de explodir e mandá-lo pro espaço, fatuando os pontos de um "Instant Revenge".

### O BOOST

A essência de Burnout é o boost. Sem ele, as corridas não têm velocidade, os acidentes não são tão espetaculares assim e, principalmente, as coisas não costumam ir para frente. Existem várias maneiras de conseguir essa "aceleração extra", e é bom saber a maioria delas.

## PREMIAÇÃO



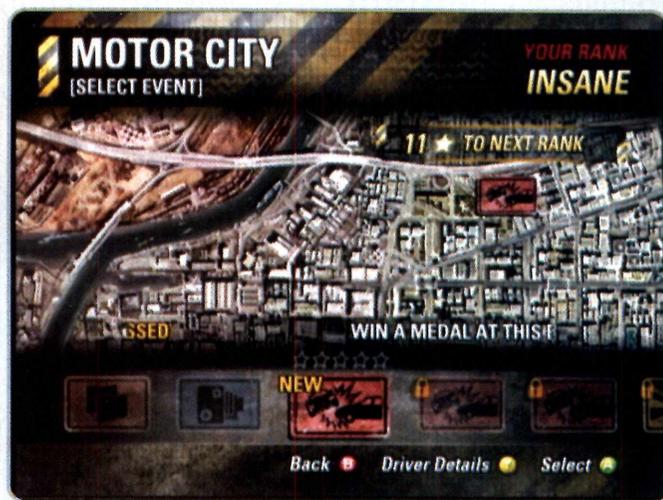
O primeiro e mais fácil desses segredos são os que envolvem barbeiragens no trânsito. Andar pela contramão, tirar finas, fugir de acidentes e coisas deste tipo são suficientes para manter a barrinha sempre enchendo e pronta para uso. Se preferir um movimento menos arriscado, tente acertar carros por trás e jogá-los contra o trânsito, paredes, adversários e tudo o que possa ser destruído. Isso também costuma render muitos pontos. Mas, com certeza, a melhor opção ainda é explodir seus concorrentes. Não importa a maneira e o estilo da manobra: se ela terminar com seu inimigo estatelado e incendiado, sua barra de boost enche e ainda ganha

mais um pedaço. De pedacinho em pedacinho, é possível chegar a uma barra 4 vezes maior que a inicial. Mas cuidado: se seu carro explodir, a história é contrária. Você perde um pedaço dela.

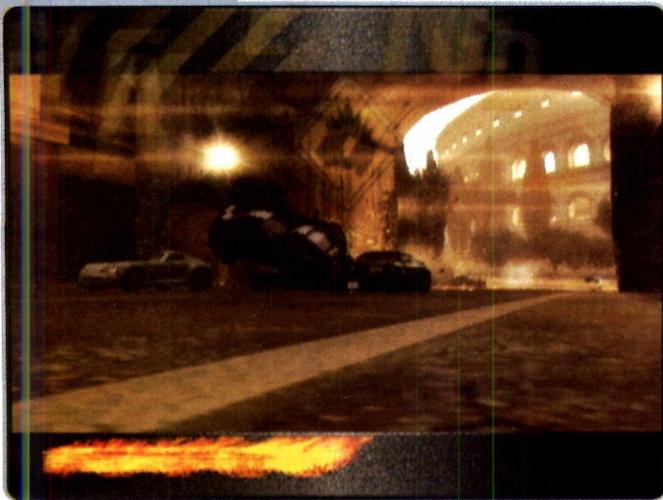
### CONCENTRAÇÃO NA PISTA

Apesar de estimular a pancadaria, Burnout é o tipo de jogo que recompensa os mais espertos. Não se concentre tanto nos acidentes e deixe um pouco da sua atenção voltada para a corrida. Destruir adversários é consequência do conhecimento que você tem do ambiente, e não o contrário. Esteja sempre de olho nos atalhos

## PROVAS



## REVENGE



Burnout Revenge é um jogo fantástico. Os modelos dos carros são simplesmente de tirar o fôlego.

e nas oportunidades de escapar de investidas ou de revidá-las de forma segura.

### A CLASSIFICAÇÃO E OS MEDALHAS

Cada evento em Burnout pode render até cinco estrelas, dependendo da sua performance. Mas não basta ficar apenas em primeiro lugar para receber a nota máxima. A sua avaliação final depende, e muito, de como você realiza a corrida.

A quantidade de manobras realizadas, pulos e derrapadas, é somada a outras

## BLUERACE



coisas como andar na contramão, batidas na traseira de outros carros e Takedowns realizados nos inimigos.

Além disso, cada um desses itens é avaliado qualitativamente e, se for bom mesmo, pode render um Great ou Awesome (três e quatro estrelas, respectivamente).

Como o Awesome é a nota máxima, o fator definitivo é a medalha. Se pegar Bronze, ela diminuiu uma estrela da sua pontuação. A de prata mantém o número de estrelas e a de ouro soma mais uma ao resultado final.

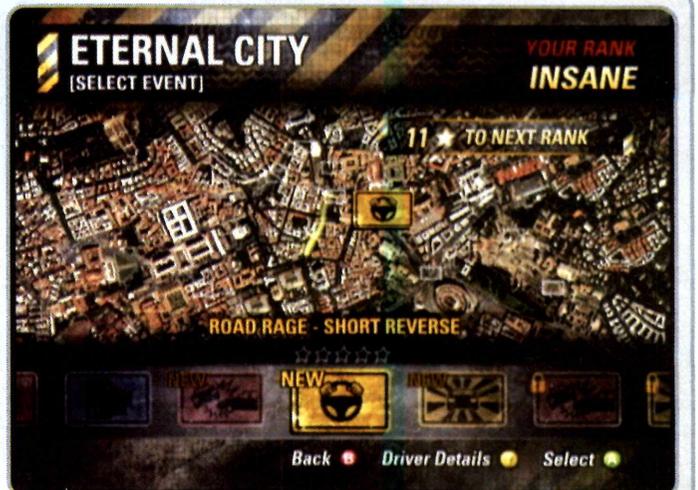
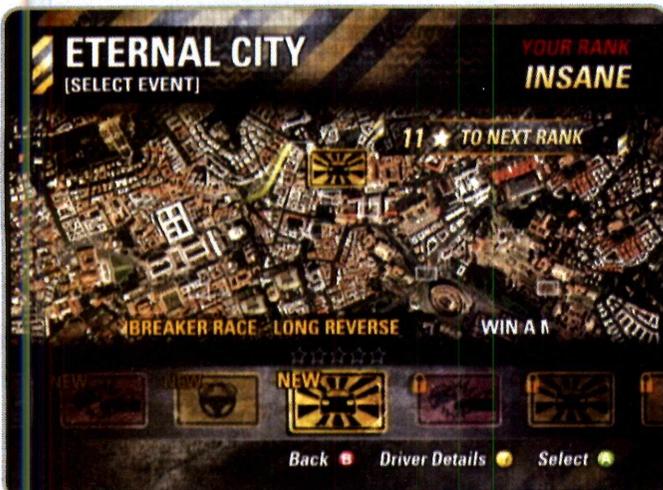
O número máximo de estrelas para um mesmo lugar é 5, e só pode ser atingido ao conseguir a classificação Awesome junto da medalha dourada.

Então, corra bem e corra bonito para

ficar com as cinco estrelas.

### • IMPACT TIME

O Impact Time é um dos movimentos mais interessantes do game e pode ser muito útil na hora em que você mais precisa: depois de uma colisão. Logo após a batida, você tem a chance de deixar o tempo mais lento e movimentar o carro mais um pouco, além de conseguir uma visão traseira. Seu objetivo passa a ser, então, o bloqueio dos adversários que estiverem atrás. Caso consiga movimentar seu veículo para a frente de um inimigo e causar um acidente, você ganha um Takedown e uma barrinha de boost, que ajuda a arrancar melhor e recuperar o tempo perdido. ⊗



# Radiata Stories

## Parte 2

Por Roberto Bastos

### A segunda parte das aventuras de Jack Russell

Na edição anterior da SDP, você conferiu com exclusividade a estratégia de Radiata Stories. Isso só aconteceu porque a versão final do game pintou aqui na redação dois meses antes de ser lançado no mercado. No entanto, quando começamos a desbravar as aventuras de Jack Russel (personagem principal do game) descobrimos que o jogo apresenta dois finais diferentes. Na SDP #26, ensinamos a primeira parte completa do jogo, além das missões extras. E, nesta edição, você confere o roteiro completo seguindo o lado dos não-humanos. Chega de papo e vamos à estratégia.

## Comandos

### Ataque

- - Gasta sua energia volty para realizar um golpe especial
- - Ataca o inimigo que estiver como seu alvo da batalha
- + ✕ - Quando estiver com toda sua barra volty cheia, aperte essa combinação de botões para realizar um poderoso golpe especial

### Defesa

- ✕ - Defende os golpes inimigos
- ✕ e em seguida ■ ou ● - Defende um ataque e logo em seguida contra-ataca

### Geral

- ▲ - Acessa o menu principal
- L1 - Acessa o menu rápido de itens
- R1 - Focaliza o ataque em um alvo mais próximo
- L2 e R2 - Rotacionam a câmera

## Roteiro com os Não-Humanos (Follow Ridley)



Após a conversa com Ridley e a escolha para seguir o caminho dos não-humanos, Jack seguirá Ridley saindo de Radiata. Você estará apenas com a garota no seu time, portanto, tome cuidado para não enfrentar muitos inimigos poderosos pelo caminho. Da região em que você estiver, siga para Nowen Region até assistir a uma animação com Larks

Ridley Timberlake, uma jovem guerreira muito habilidosa e temperamental.

O arcebispo Larks é uma das grandes mentes por trás da guerra em Radiata.



preparando sua estratégia de combate. Em seguida, continue pela estrada até chegar em Cuatour Region e assistir a mais uma animação com o desespero de Jasne pela perda de sua filha.

Siga então pela região dos elfos até chegar em City of Flowers (ponto indicado no mapa) e, assim que Jack e Ridley se aproximarem da caverna, a garota será raptada por dois elfos. Neste momento, Zane surgirá e Jack fará um acordo para provar que está do lado dos não-humanos.

Após a animação com os elfos e a cena com Ganz na cidade de Radiata, saia de City of Flowers seguindo diretamente para o Fort Helencia. Salve o jogo na bandeira azul ao norte da região e caminhe até o forte para encontrar um guarda. Jack encontrará Leonard que lhe levará até Natalie. Após toda a conversa, você deverá enfrentar os dois soldados.

### Chefes – Natalie e Leonard



Caso você não esteja com um bom status, dificilmente vencerá o combate. A melhor estratégia é concentrar-se em Leonard que, além de lento, é o mais forte. Seu HP atualmente se encontra acima dos 1.000 pontos, por isso, abuse dos ataques especiais e tente sempre desviar dos golpes de Natalie. Para derrotar a garota, tenha calma e defenda todos os golpes simples dela para, em seguida, revidar com combos e ataques especiais. Tome cuidado para não sofrer o ataque especial de Natalie que pode lhe causar quase 700 pontos de dano no HP. Após o combate, você assistirá a uma animação que dará sequência a mais um combate.

### Chefes – Natalie, Leonard e mais três soldados



Desta vez, você terá a ajuda de Gil, Row e Pitt, três elfos que serão fundamentais para vencer esta luta.

Note que seus oponentes farão constantemente uma combinação de link para dificultar seus ataques. O segredo é manter-se a uma certa distância dos inimigos e acabar primeiro com os soldados que são mais fracos. Para derrotar Leonard e Natalie, use a mesma estratégia da luta anterior, tomando cuidado para não deixar seu HP baixo.

Após o combate, Jack voltará à cidade dos elfos e entrará na caverna que antes estava bloqueada. Dentro do local, sua tarefa será chegar até o quarto de Zane. Suba pelas plataformas até chegar na área mais alta e você encontrará Zane, que libertará Ridley. Em seguida, você verá uma animação de Jasne brigando com Natalie em Radiata.

Na manhã seguinte, Jack acordará no Fort Helencia e terá uma reunião com Zane e os outros não-humanos. Durante a reunião, você descobrirá mais sobre a história dos dragões e o porquê da guerra entre os humanos e os não-humanos ser inevitável. Sua missão agora será chegar até a região dos Goblins em Sediche Region. Mas antes você pode dar um passeio pelo forte e conhecer sua nova moradia. Saindo para a área principal do forte, você tem à sua direita um elfo que guarda o livro com a lista de seus amigos, para que você possa convidá-los a fazer parte de seu time. À esquerda, você encontra um druida que vende armas. Ainda à esquerda, há três portas que revelam lojas de itens e acessórios, além da porta central que leva à saída do forte.

Siga para a porta do canto esquerdo no final da área e você encontrará dois seres discutindo sobre quem abrirá sua loja de itens. Para ajudá-los, converse com Zane e em seguida converse com o druida Vladimir que vende armas e armaduras. Converse então com Clarence (o sujeito ao lado de uma mesa dentro de um dos quartos do forte) e fale com Zane novamente para, finalmente, conversar com os elfos e decidir que ambos abrirão suas lojas.

## A caminho da região dos Goblins



Só então saia do forte pela saída central e converse com Coco para que seja seu guia até Goblin Haven. Guiando-se pelo mapa, você verá que, para chegar à região de Sediche, basta seguir para a região oeste,

passando por algumas localidades já conhecidas. Ao chegar na ponte feita de cogumelos, converse com o elfo que liberará a passagem para Sediche Region.

Continue seguindo para a esquerda ativando as plataformas móveis com chutes. Os inimigos desta região não são tão poderosos, porém, é necessário cautela e estratégia para vencê-los, uma vez que apenas Ridley e Coco fazem parte do seu time. No final da área, apenas Jack e Ridley continuarão pela Goblin Haven.

Salve o jogo e continue pela área conversando com todos os Goblins para conseguir alguns aliados e informações. Ao chegar no segundo andar do local, Jack será surpreendido por Gawain, pai de Ganz e o responsável por ter matado o pai de Jack. Você lutará com o sujeito, porém, no primeiro combate, não há como vencê-lo; por isso, deixe Jack sofrer os ataques sem preocupar-se com sua vida. Após a luta, Jack estará inconsciente e Ridley conversará com Gawain. Quando Jack acordar e decidir enfrentar Gawain novamente, você deverá decidir enfrentá-lo agora ou mais tarde. Antes de tudo, recupere sua vida no círculo mágico e, caso ache que já está em um bom level (pelo menos 35), converse com Gawain para enfrentá-lo novamente.

### Chefe – Gawain



A luta contra o guerreiro será fácil se você já dominar bem as habilidades de Jack. Tente defender os ataques do inimigo e contra-ataque com combos especiais sempre que possível. Recupere sua energia quando estiver a uma distância considerável e você facilmente vencerá Gawain que, logo em seguida, se unirá ao grupo.

Saia da Goblin Haven pela saída à direita e aproveite para comprar alguns livros com o goblin vendedor que lhe ensinarão novas Commands. Saia da região voltando todo o caminho até o Fort Helencia e, ao se

A jovem Natalie carrega a farda missão de espionar a vida de Ridley e Jack.

➤ Aproximar do local, você encontrará Jarvis (seu antigo capitão) e Daniel, que tentarão derrotá-lo. Durante o combate, use apenas combos físicos para acabar primeiro com Jarvis que é mais poderoso e, logo em seguida, derrote Daniel, para que ambos desistam de derrotar Jack. Entre no forte para que Gawain se separe do grupo.

## Algandars Castle



Converse com Mikey, o garoto da entrada do forte, e você deverá ajudá-lo na missão de descobrir mais sobre sua origem. Para isso, salve o jogo no seu quarto e saia do forte seguindo para a região sul do mapa que leva ao Algandars Castle. Use o teletransporte próximo ao forte para chegar rapidamente à região sul e continue seguindo pela estrada tomando cuidado agora com os humanos que você encontrará durante sua jornada. Ao entrar no castelo, siga para a saída sul e desça as escadas para passar pelo corredor. Na área seguinte, continue pela única saída disponível até chegar em uma nova área com uma porta dupla central. Entrando nessa porta, você encontrará um inimigo a ser derrotado.

### Chefe – Archdemon



Caso você já tenha terminado o jogo seguindo o lado dos humanos, provavelmente deva ter enfrentado esta criatura em uma das missões extra. Em todo caso, o segredo deste combate é atacar apenas os orbs que estão ao redor da criatura, tomando muito cuidado para não ser atingido pelos seus ataques mágicos que podem deixá-lo com o status Paralyse ou até mesmo Petrify. Acabe com todas as orbs e você vencerá o inimigo sem maiores problemas. Mikey descobrirá mais sobre seu passado pela

inscrição na tábua do centro da área. Por fim, basta voltar todo o caminho até o Fort Helencia, onde Mikey agradecerá pela ajuda na missão.

## O dragão das chamas



Durma em seu quarto e você assistirá a uma animação em que Zane reúne os não-humanos para decidirem o que deve ser feito contra os humanos. No entanto, Ridley acaba passando mal e você ainda recebe a informação de que Parsec, o dragão de fogo, está sendo atacado pelos humanos. Para ajudá-lo, saia do Fort Helencia e use o teletransporte para mover-se até Dorse Region. Continue pela estrada até encontrar Elwen, a líder dos Theater Vancoor.

### Chefe – Elwen



Durante o combate, tome muito cuidado com os combos especiais de Elwen, que terá 3.300 de HP. Ataque com golpes físicos e use seu Volty Attack, caso já o tenha, para ajudar a causar um dano maior. Sempre que necessário, recupere seu HP e continue acertando o inimigo até vencê-lo. Com a passagem liberada, continue pela região do esconderijo dos Goblins até chegar em Dichett Region. Siga pelo caminho da esquerda, passando pelas plataformas móveis e pela lava da região. Após chegar na área mais alta, siga para o caminho da direita para encontrar um baú com uma armadura e um círculo no qual poderá recuperar sua energia. Siga então pelo caminho da esquerda até chegar no interior da caverna e continue na direção esquerda, passando pelos orcs do caminho. Assim que chegar no esconderijo do dragão de fogo, você deverá enfrentar

alguns soldados que estarão bloqueando o caminho. Tome cuidado para não ser atingido pelos combos e ataque individualmente cada soldado para vencê-los sem maiores dificuldades.

Após o combate, você deverá ajudar o dragão de fogo lutando contra Cross e mais alguns soldados. No entanto, não importa o que você faça, Cross vencerá o combate. Portanto, apenas mantenha a luta até Cross derrotá-lo e, infelizmente, vencer o dragão.

De volta ao Fort Helencia, Jack reencontrará Ganz e sua nova equipe, além de sua irmã, que estava presa em Radiata. Siga para o quarto de Zane no forte e converse com Gawain que lhe levará para fora da base. Você deverá derrotar Gawain para provar suas habilidades. Durante a luta, preocupe-se apenas em acertá-lo com golpes especiais e mantenha seu HP cheio. Após o combate, Gawain lhe dirá que você já está apto a usar a Arbitrator, a espada que era de seu pai. Converse com Zane em seu quarto e você receberá a missão de convocar os orcs para se juntarem à guerra contra os humanos.



## O poder dos orcs



Salve o jogo e siga para Elf Region passando por City of Flowers. Siga para a região do pântano passando pelo crocodilo do lago e seguindo para a direita. Você encontrará JJ, um poderoso orc verde. Jack tentará convencê-lo a juntar-se em sua causa contra os humanos, porém, JJ aceitará apenas se você derrotar os Blood Orcs e convencer seu líder. Para isso, você deve seguir até a região de Desneuf que fica à noroeste do mapa. Você pode usar um teletransporte para chegar até a cidade de Earth Valley. Com isso, você terá dois caminhos a seguir: ou passando pela caverna da cidade dos druidas ou contornando a região de Earth Valley. Independente da sua escolha, tenha certeza de que você enfrentará

muitos inimigos pelo caminho.

Em Desneuf Region, siga pela esquerda para chegar na região de Borgandiazio (uma enorme área circular). Use uma corda que se encontra amarrada em uma pedra no final da estrada e você conseguirá chegar na parte de baixo da enorme área.

Você deverá descer todo o desfiladeiro usando as cordas que estiverem pelo caminho.

Porém, você enfrentará uma série de orcs durante sua jornada. Caso necessite de vida, uma das plataformas da área lhe reserva um círculo de energia para recuperar seu HP. Continue descendo todas as plataformas até chegar na parte mais baixa da área e encontrar Galvados, o líder dos Orcs, que o desafiará para um combate.

### Chefe – Galvados



Galvados estará montado em uma ave gigantesca. Seu HP se aproxima dos 4.000 pontos, por isso, tenha certeza de que seus golpes estejam causando pelo menos 200 pontos por ataque. Ataque-o com sua energia Volty especial e, sempre que carregar a energia, ataque-o com golpes mais poderosos. Cure todos os personagens do seu time, pois eles serão fundamentais. Assim que tirar 1.000 pontos de Galvados, o orc desmontará de seu animal. Com isso, basta você manter-se nas costas do inimigo e descarregar uma chuva de combos até conseguir finalmente derrotá-lo. Com isso, o orc aceitará ajudá-lo na guerra contra os humanos.

Em seguida, volte para Elf Region para conversar com o Orc JJ e também conseguir sua ajuda na guerra. Volte para o Fort Helencia para comunicar o feito a Zane e ganhar um item como recompensa. Salve o jogo e durma um pouco. Na manhã seguinte, siga para a saída à direita do forte e você descobrirá que os humanos fizeram um ataque surpresa. Prepare-se para enfrentar alguns guerreiros menos poderosos e, logo em seguida, Cross surgirá para mais um combate. Desta vez, o guerreiro pode ser derrotado e, caso você tenha se dado bem contra os orcs, dificilmente terá dificuldades com o sujeito. Apenas ataque com golpes físicos e desvie de seus combos para derrotar Cross e assistir a mais uma animação com Dynas e Gawain. Converse com todas as criaturas que estiverem no forte e você verá uma nova animação com Ridley e Gawain e uma outra cena com Dynas e Cross. Em

seguida, volte para seu quarto e Jack receberá uma carta de Ridley pedindo para encontrá-lo na grande árvore próxima ao forte durante a madrugada. Durma um pouco para que o tempo passe rápido e você possa encontrar rapidamente com Ridley, que dirá estar indo para o End of the World.

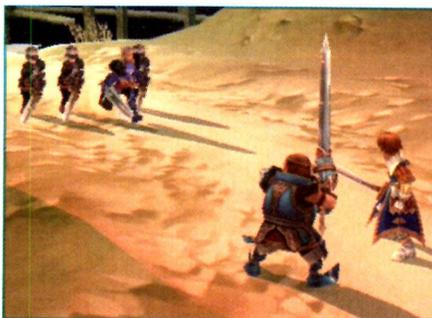
## O poder dos dragões lendários



Salve o jogo e, no dia seguinte, Zane informará que Ridley e Gawain foram para a região que a garota havia dito para Jack. Prepare seu estoque de itens, pois você está prestes a enfrentar os combates finais do jogo. Siga para a região sul do mapa que leva a Dysett Region, um local que parece um canyon repleto de criaturas poderosas.

Continue seguindo pela direção oeste da região até encontrar-se com Gerald, seu antigo chefe dos Theater Vancoor. Você deverá enfrentar o sujeito em um combate que não deverá lhe causar dificuldade. Caso contrário, significa que você não está pronto para a luta final do jogo.

### Chefe – Cross



Após o combate, continue seguindo pela região até encontrar-se com Cross e seus guerreiros. Derrotar Cross também deve ser uma tarefa fácil caso você esteja em um bom nível de experiência. Note que o guerreiro terá pouco mais de 2.300 de HP e seus soldados serão relativamente fáceis de derrotar. Derrotando Cross e assistindo à animação com o dragão de prata, siga para a região seguinte para

chegar em City of White Nights.

Se você já terminou o game seguindo o roteiro dos humanos (SDP #26), já deve conhecer este caminho. Mesmo assim, vale ressaltar que o local lhe reserva uma série de plataformas a serem escaladas. O castelo se encontra no topo da área, portanto, você deve subir pelas escadas que estiverem sobre as plataformas do local. No entanto, muitas destas escadas podem se desfazer como areia, além de que você ainda pode ser surpreendido por uma cascata de areia em algumas plataformas. Como não há uma solução específica para esta região, você deve ter muita cautela ao caminhar pelas plataformas e decorar o caminho certo até chegar no topo da área e encontrar a entrada do castelo. Dentro do local, recupere sua vida no círculo mágico e salve o jogo na bandeira para, só então, subir as escadas restantes que levam ao castelo do dragão dourado.

### Chefe final – Aphelion (Silver Dragon)



Subindo toda a escada circular, você assistirá a uma animação que antecede o combate com o dragão de prata. Durante a luta, não tente usar ataques especiais, pois além de não serem muito efetivos, abrem sua guarda contra os ataques do dragão.

O inimigo atacará constantemente com uma poderosa rajada de plasma que acerta praticamente a tela toda. Esse ataque é feito sempre que ele se protege com suas asas, portanto, basta esperar o momento para dirigir-se até as costas do dragão e não sofrer o ataque. Aproveite para atacá-lo com combos simples e até mesmo com o especial de sua energia Volty. Tome cuidado com uma série de relâmpagos que o dragão também tentará acertar e continue aplicando golpes simples, curando seus personagens sempre que possível e, finalmente, você conseguirá vencer o inimigo e assistir à animação final do jogo. ⊗

Gans é um guerreiro de baixa estatura, mas de grande coração.





Se é para destruir...  
que seja em  
grande estilo!

**S**e você é fã do gigante verde da Marvel, nada mais justo que chegar ao final do game usando e abusando de todos os recursos que ele oferece. E é exatamente isso o que você encontrará a seguir, um guia indicando o que fazer em cada Story Mission.

Por Gilsomar Livramento

## THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Você pode cruzar o mapa de um lado ao outro rapidamente, habilitando os Jump Markers (os círculos verdes) - são oito na cidade e quatro no deserto. Você pode encontrar um símbolo "?" em alguns pontos da cidade, esses são os Hint Points e servem como tutorial de algumas coisas no game. Existem 61 em todo o game e você ganhará 50.000 SP ao examinar todas (não é obrigatório). Sempre que concluir uma missão e tiver coletado uma boa quantidade de pontos, recomendo visi-

tar a área Church (Hideout) para comprar novas habilidades e verificar o que foi habilitado. Ao abrir o mapa do game, haverá a seguinte legenda no lado direito da tela: Seta Verde (representa o Hulk), Ponto Vermelho (representa os inimigos), Ponto Preto (indica a Jump Markers que você habilitou), "!" Laranja (indica novas Challenge Missions disponíveis), Estrela Laranja (Challenge Missions já acessadas), Estrela Verde (Story Mission).

### PRÓLOGO - HULK VR PROGRAM

#### A - TRAINING

Inicialmente, haverá um tutorial em que você deverá realizar as ações que aparecerão descritas na tela. Logo depois, abra seu mapa e conclua três missões de treinamento:

- **Jumping** - use super pulos (mantenha o botão de pulo pressionado), coletando os objetos sobre a base (cada objeto azul que pegar fará o objeto seguinte

ficar acessível). **Recompensa:** Comic Book.

- **Targeting** - agarre qualquer objeto, trave a mira no helicóptero e lance os objetos (mantenha o botão ● pressionado para arremessar o objeto mais longe). Repita o processo para derrubar todos os helicópteros. **Recompensa:** Comic Book.

- **Wall Running and Climbing** - aproxime-se do edifício com um "M" desenhado, aperte ● para escalar a parede e



coletar os objetos. Feito isso, você deverá coletar os mesmos objetos correndo na parede (aproxime-se da mesma e aperte R1). Você ganhará, temporariamente, a ação eaponization, que consiste em agarrar um lançador de foguetes (existem alguns sobre o edifício dos objetos azuis), e arremessar os projéteis manualmente (com o lançador em mãos, aperte ▲ para pegar os projéteis e derrube os helicópteros).

**Recompensa:** Comic Book.

Completando todo o treinamento, você ganhará o movimento Steel Fist. Agora você pode explorar a base e se familiarizar melhor com a jogabilidade, ou seguir pelo túnel adiante e concluir o tutorial - há mais uma Comic Book na entrada do túnel. Obs.: vasculhando a área da cidade, você encontrará 29 Comic Books (lembrando que a 29ª Comic Book será encontrada durante a Missão 18 - My Other Voice); e vasculhando a área deserta, encontrará 27 Comic Books (sendo que as cinco últimas só serão encontradas durante a Missão 10 - Headhunter).

## CAPÍTULO 1 — THE ENEMY WITHIN

### MISSÃO 01 — ESCAPE MILITARY

Abra seu mapa e veja o ponto onde você terá que chegar. Lembre-se que agora você poderá ser morto, então cuidado com os inimigos. A partir de agora, você ganhará SP (Smash Points) ao derrotar um inimigo ou destruir coisas. Siga para o ponto indicado no mapa e use a Jump Marker para concluir a missão.

**Recompensa:** 200 SP.



### MISSÃO 2: — DEALING WITH POLICE

A área Church (Hideout) será seu refúgio, além do lugar onde poderá realizar uma série de coisas, inclusive comprar novas habilidades e verificar tudo o que habitou. Por enquanto, siga para o único ponto verde indicado em seu

mapa e use o pulo para chegar na cidade, onde inicialmente terá que derrotar a força policial (detone os policiais que encontrar até completar o objetivo). Uma nova missão ficará disponível, abra seu mapa e siga para o ponto indicado no mesmo.



### MISSÃO 3 — LIGHTNING STRIKE

Existem três subestações de força na cidade. Use objetos para destruir as cercas eletrificadas e destrua os geradores para concluir sua missão.

**Recompensa:** 8.000 SP.



### MISSÃO 4 — NEED-TO-KNOW

Siga para o ponto verde indicado em seu mapa e, no alto do prédio, destrua os containers para encontrar o Mainframe Computer. Agarre este e ignore os inimigos, apenas siga para a Jump Marker mais próxima, para ter acesso a área Church (Hideout), onde terá que deixar o Mainframe Computer (fique sobre o ponto amarelo e aperte ● para soltar o objeto sem destruí-lo).

**Recompensa:** 5.000 SP.



### MISSÃO 5 — PROTECT AND SERVE

Aqui você terá que proteger o edifício

até a contagem regressiva acabar, porém seus inimigos serão tanques de guerra blindados. Para acabar com eles rapidamente, pegue um carro na rua e use o Steel Fist (mantenha o botão de ataque pressionado para causar maior dano).

**Recompensa:** 9.000 SP.



### MISSÃO 6 — FIRE SALE

Haverá três pontos na cidade onde você deverá destruir e coletar um CAT Scan Imager, um Hydraulic Lifter e um Substation Generator. Cada um desses objetos está em um lugar diferente (veja seu mapa). Logo que obtiver um destes objetos, pegue-o e siga para a Jump Marker mais próxima e visite a área Church (Hideout), onde deverá deixar o objeto. Vale lembrar que, para pegar o Substation Generator, você precisa destruir o campo de força que o cerca. Para isso, arremesse objetos em três geradores dentro do escudo para danificá-los. Enfim, levando os três objetos para seu esconderijo, a missão será concluída.

**Recompensa:** 10.000 SP.



### MISSÃO 7 — NEMESIS

Esta missão fica disponível na área Church (Hideout). Aqui você enfrentará o primeiro chefe do game, a criatura Abomination. Ele lançará objetos, ou mesmo lançar você contra as paredes. Se estiver muito perto do inimigo, ele poderá arremessá-lo contra o chão. A melhor maneira de vencê-lo é ficar perto dos cilindros gigantes das paredes e, quando a criatura vier para cima de você, esmurre os cilindros para explodir a parede e saia de perto rapidamente, para a parede desmoronar sobre a criatura. Paralelamente, você pode

arremessar objetos no inimigo, para causar maiores danos. **Recompensa:** 20.000 SP.



## CAPÍTULO 2 — DARK DESERT OF THE SOUL

### MISSÃO 8 — EYE IN THE SKY

Tudo o que você tem que fazer é destruir as antenas de transmissão, o que parece fácil, mas não é bem assim. Existem quatro antenas e cada uma se encontra em um ponto do mapa. Cada antena é muito bem protegida, obrigando-o a destruí-la e fugir rapidamente para a outra antena. Lembre-se de coletar HP ou destruir inimigos persistentes.

**Recompensa:** 15.000 SP.



### MISSÃO 9 — GOT YOURSELF A CONVOY

Aqui, você terá que ser rápido e objetivo. Haverá três comboios a serem interceptados antes que eles cheguem ao objetivo. No primeiro comboio, haverá apenas um caminhão escoltado que deverá ser destruído. Seja rápido e volte para o ponto verde em seu mapa para que o segundo comboio saia. Neste, haverá dois caminhões a serem destruídos, feito isso, livre-se obrigatoriamente dos helicópteros e recarregue o HP para só então ir atrás do terceiro comboio. Você terá que destruir mais dois caminhões, entretanto, haverá inimigos usando Hulkbusters (mechs de combate). Destrua os caminhões e livre-se dos Hulkbusters individualmente, se possível. **Recompensa:** 5.000 SP.



## CAPÍTULO 3 – NO MERCY

### MISSÃO 12 – AUTHORITY ISSUES

Siga para os pontos verdes em seu mapa e destrua os tanques de guerra até aparecer a mensagem "Objective Complete", então siga para o próximo ponto verde e repita o mesmo processo destruindo alguns poderosos Hulkbusters. Ao vencer este combate, siga para o "X" vermelho em seu mapa para enfrentar o Chief Combat Warden. Ele é extremamente resistente e rápido, use socos e arremesse objetos quando ele estiver perto. Quando causar uma boa quantidade de dano, ele fugirá para diferentes pontos da cidade. Siga-o até que ele se encontre no meio de uma praça junto com tanques de guerra. Fique distante dos demais inimigos e concentre-se no mech de combate. Ao derrotá-lo, pegue o Chief Warden's Memory Module e siga rapidamente para a Jump Marker mais próxima, e visite a área Church (Hideout) para deixar o objeto. **Recompensa: 25.000 SP.**

### MISSÃO 10 – HEADHUNTER

Seu objetivo é chegar até a cidade fortaleza e arrancar a cabeça de um Hulkbuster experimental e pegar o Neural Interface Module, mas em seu caminho haverá muitos Hulkbusters para impedi-lo. Procure destruir todos eles para evitar maiores complicações. Dentro da cidade fortaleza, ao obter o Neural Interface Module, fuja rapidamente para a Jump Marker mais próxima e visite a área Church (Hideout), para deixar o objeto adquirido. **Recompensa: 10.000 SP.**



### MISSÃO 11 – PROVING GROUNDS

Esta missão fica disponível na área Church (Hideout). Aqui você enfrentará o chefe Hulkbuster Destroyer Prototype. Inicialmente, você precisa destruir todas as antenas de transmissão, ou Hulkbusters aparecerão constantemente. Feito isso, procure manter distância do robô gigante e arremesse objetos contra ele até destruí-lo. Mantenha-se em movimento constante para evitar seus tiros de raios e foguetes teleguiados, evite confronto físico e fique atento a seu HP. **Recompensa: 25.000 SP.**



### MISSÃO 13 – FRANTIC RECOVERY

Você terá que encontrar o caminhão de transporte antes que ele chegue a seu objetivo, porém o caminhão estará muito bem vigiado ao longo do caminho. Uma vez que encontrar o caminhão, fique arremessando objetos contra ele para anular seu campo de força e, feito isso, pegue o caminhão e leve-o para a Jump Marker mais próxima e deixe-o na área Church (Hideout). **Recompensa: 35.000 ????**



### MISSÃO 14 – MERCY

Esta missão fica disponível na área Church (Hideout). Aqui você enfrentará a poderosa Mercy e seus poderes telecinéticos. No primeiro momento, você só poderá causar danos físicos a ela, ou seja, dê socos ou pegue um objeto para bater com eles nela - se você tentar arremessar algo, ela se teletransportará. Evite ficar muito distante dela, ou Mercy usará disparos à longa distância. Evite também as bolas de energia, pois se ela o acertar, Mercy aplicará uma forte seqüência de golpes. Quando causar metade do dano, ela mudará um pouco as táticas de combate e seus poderes ficarão duas vezes mais fortes. Colete HP pelo cenário e procure ficar junto de Mercy sempre que possível. Quando ela levantar alguns containers verdes, aproxime-se dela e fique dando socos para explodir todos, antes que ela faça investidas em você. O mesmo serve quando ela ficar no centro da tela, sobre alguns containers de nitrogênio - nesse momento final da batalha, é importante você ficar colado a Mercy ou não terá chances.

são ao arremessar todos os três Gas Pods, cada um em um canto da cidade, dentro do oceano (sem travar a mira, pule em direção ao oceano e aperte ▲). **Recompensa: 40.000 SP.**



### MISSÃO 16 – A BIRD IN THE HAND

Logo de início, você terá que chegar até o ponto indicado no mapa antes do tempo limite se esgotar. Chegando lá, um helicóptero transportando urânio aparecerá. Seu objetivo é derrubá-lo a todo custo, mas ao longo do caminho haverá alguns mechs e tanques de guerra. Livrando-se de grande parte dos inimigos, pegue um objeto e pule na altura do helicóptero para arremessar e tentar destruí-lo. Ao derrubar o helicóptero, pegue o Uranium-235 e siga para uma Jump Marker, deixando o objeto na área Church (Hideout). **Recompensa: 15.000 SP.**



### MISSÃO 17 – LOCKDOWN

Aqui você deverá proteger o veículo vermelho ao longo do trajeto, ou seja, você terá que eliminar todos os inimigos que cruzarem o seu caminho ou chamar a atenção deles para não atacarem o veículo. Não há muita dificuldade aqui, apenas lembre-se de dar prioridade para a destruição de helicópteros, em segundo os tanques de guerra e por último os soldados que estão na rua. E nunca trave batalhas perto do veículo, pois isso pode implicar na destruição do mesmo. **Recompensa: 25.000 SP.**

## CAPÍTULO 4 – CRY HAVOK

### MISSÃO 15 – CLEAN SWEEP

Você deve chegar ao ponto indicado no mapa e pegar o Gas Pod e arremessá-lo dentro do oceano, entretanto, é recomendável que você destrua os Hulkbuster Destroyers que estarão vigiando o lugar. Você concluirá a mis-



### MISSÃO 18 — MY OTHER VOICE

Esta missão é separada em três partes. Na primeira parte, destrua as forjas de resistência e a reserva de combustível (siga para o ponto indicado no mapa). A segunda parte consiste em destruir todos os Hulkbuster Destroyers - lembre-se que antes de confrontar esses robôs gigantes, destrua os Hulkbusters que vigiam os arredores -, e por fim destrua o edifício Division Intelligence. A terceira parte também implica em destruir todos os Hulkbuster Destroyers e, finalmente, destrua o edifício da Division Army. **Recompensa: 25.000 SP.**



### MISSÃO 19 — TURNING POINT

Esta missão fica disponível na área Church (Hideout). Aqui você enfrentará um mech incrivelmente poderoso que está sob o controle do General Ross. Para batalhar, você obrigatoriamente deverá comprar a habilidade Hammer Toss. O mech gigante causa grande dano a você de todas as maneiras, entretanto, mantenha-se longe dele e arremesse qualquer coisa contra o

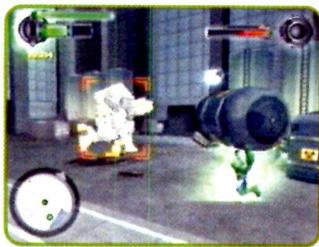
inimigo. Todos os ataques do mech podem ser evitados correndo e pulando, porém, quando ele lançar um ataque de raios contínuos, você deverá correr no chão e dar um super pulo seguido de uma seqüência de ataque para se mover mais rápido - alternativamente, você pode se esconder atrás dos prédios. Para vencer esta batalha facilmente, procure por tanques de guerra pelos cantos da cidade. Acerte um ataque carregado e logo em seguida use o botão de agarrar para pegar o tanque. Feito isso, mire no mech gigante e gire o L3 para aumentar a distância do arremesso. A cada tanque de guerra que você acertar no mech gigante, ele perderá uma barra de HP. Basta repetir esta façanha até derrotá-lo. **Recompensa: 80.000 SP.**



### CAPÍTULO 5 — INNER SANCTUM

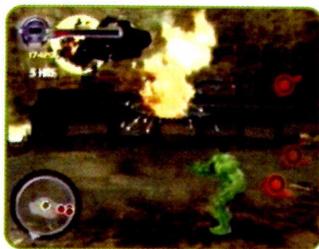
#### MISSÃO 20 — ESCAPE THE VAULT

Você terá que escapar do subterrâneo da base, basta seguir Blonsky e destruir os inimigos ao longo do caminho, arrebentar as portas de segurança e encarar alguns Hulkbusters. Ao chegar em uma grande sala, você enfrentará o mech Capture Warden que é extremamente agressivo. Evite ficar parado perto dele, pois seus ataques serão constantes e causam grande dano. Arremesse objetos ou outros mechs de menor porte contra ele. Vencendo-o, basta usar o ponto de fuga para avançar. **Recompensa: 10.000 SP.**



### MISSÃO 21 — TOPSIDE

A fuga continua, agora na superfície da base. Procure não lutar muito com os inimigos, pois eles não param de aparecer. Concentre seus ataques nas pequenas antenas que formam o campo de força. Lance objetos em todas as antenas, inclusive as que estão do outro lado do campo de força, para destruir a barreira e continuar avançando. Basicamente repita o mesmo processo ao longo das demais barreiras no caminho, mas dê prioridade em destruir os jatos e lançadores de foguetes. Quando chegar a Jump Marker, siga para a área Church (Hideout). **Recompensa: 30.000 SP.**



### CAPÍTULO 6 — TO THE DEVIL HIS DUE

#### MISSÃO 22 — STRANGE CARGO

Siga para o "X" indicado em seu mapa e detone alguns Hulkbusters, para só então pegar o caminhão (é importante que este não seja danificado), e levá-lo para o ponto amarelo mostrado em seu mapa - lembrando que haverá muitos inimigos no caminho, destrua-os para evitar problemas. Estando sobre o ponto indicado, com o caminhão em mãos, aperte o botão ▲ para Hulk vestir o veículo. Desta forma, siga para a base "trajando" o caminhão e você passará pela segurança, chegando até outro ponto amarelo onde poderá sair do disfarce. Antes de pegar o Power Control Module, destrua os Hulkbusters e helicópteros. Destrua também as duas antenas que mantêm o escudo ativo e, do outro lado, você pode eliminar os inimigos ou arriscar chegar no ponto de fuga. Independente de sua escolha, visite a área Church (Hideout) e deixe o Power Control Module lá.

Volte para o deserto e encha seu HP

antes de seguir para o ponto indicado. Chegando no tal lugar, um campo de força o fechará em uma área limitada. Cuidado para não danificar o Power Regulator ao centro, mas você deverá agarrar os Hulkbusters e travar a mira nas antenas fora do campo de força para destruí-las com os inimigos. Feito isso, pegue o Power Regulator e rapidamente siga para uma Jump Marker, então visite a área Church (Hideout) para deixar o objeto.

**Recompensa: 40.000 SP.**



#### MISSÃO 23 — FREEDOM'S SWANSONG

Enquanto o Samson termina de construir a máquina, você deverá destruir a força invasora para impedir que a igreja seja destruída. Não é uma tarefa difícil, mas não será tão fácil se você não usar suas melhores habilidades contra os inimigos. Os primeiros inimigos serão dois jatos, seja rápido para destruí-los e logo depois a ameaça virá pelo solo. Destrua os Hulkbusters e use a habilidade Hammer Toss para arremessar os tanques de guerra contra os Hulkbuster Destroyers. Repita o processo com os demais inimigos até completar a missão. **Recompensa: 70.000 SP.**



## MISSÃO 24 — CROSSROADS

Esta missão fica disponível na área Church (Hideout). Aqui você enfrentará o Devil Hulk, o lado que almeja poder e força absoluta escondido no subconsciente do Dr. Banner. Embora imponente, Devil Hulk não é um inimigo difícil de ser vencido. Inicialmente, ele entrará em um buraco no centro da tela, e você terá que destruir três gemas que o cercam. Evite as pedras que emergem do chão e não fique parado perto das gemas, simplesmente ataque e recue para evitar as investidas do inimigo. Caso você seja agarrado, fique apertando o botão **X** para evitar ser esmagado. Destruindo as gemas, Devil Hulk sairá do buraco para atacá-lo. Ele é lento, então use investidas rápidas ou quebre as grandes pedras do terreno e lance os fragmentos contra ele - não o deixe se aproximar, ou será agarrado. Depois de alguns ataques, as três gemas aparecerão novamente e Devil Hulk voltará para o buraco, então repita todo o processo até derrotá-lo. **Recompensa: 150.000 SP.**

ra, inimigos aéreos e muitos contratempos. Entretanto, seu maior desafio estará em vencer o Capture Warden no final do seu trajeto - lance objetos contra eles e evite confronto direto. Vencendo-o, siga para a escadaria ao fundo, para entrar no subterrâneo da base. **Recompensa: 30.000 SP.**



## MISSÃO 26 — HELL HATH NO FURY

Aqui você travará uma longa batalha ao longo do deserto, tendo como alvo prioritário a criatura Abomination. Você deverá persegui-lo e atacá-lo constantemente, ao mesmo tempo em que evita ou ataque os demais inimigos que atacarão ambos. Embora a criatura pareça não sofrer danos, ataque continuamente. Quando a criatura desaparecer, observe o seu mapa para localizar um círculo verde com um ponto vermelho dentro. Siga para lá imediatamente ou use um ponto de fuga para chegar rapidamente onde se encontra a criatura. Depois de um tempo, Abomination chegará em uma área fechada e a batalha será intensa. Evite os jatos e concentre seus ataques na criatura, lançando todos os objetos que encontrar. Vencendo a batalha, a criatura fugirá e uma nova missão ficará acessível, levando-o para a batalha final. **Recompensa: 100.000 SP.**



## MISSÃO 27 — ENDGAME

A batalha será intensa e você terá que ser rápido, concentrando todos os seus ataques na criatura Abomination que estará ainda mais poderosa. Evite ficar parado perto dele e muito menos os ataques físicos pelo chão - o ideal, nesse caso, é pular e aplicar um combo aéreo. A represa será o campo de batalha, onde existem quatro geradores principais que determinam a resistência da represa, e você deverá derrotar a criatura antes que ela destrua os geradores. Inicialmente, agarre todos os objetos e arremesse na criatura. Ao mesmo tempo, evite suas investidas e tome cuidado com os ataques dos jatos que sobrevoam o lugar. Seja rápido para atacar, pois você não terá muito tempo para derrotar Abomination. Evite não destruir os jatos que o atacam, pois eles podem ajudá-lo a vencer o inimigo facilmente. Sempre que Abomination começar a atacar um gerador, aproxime-se dele e pule para fazer combos aéreos e causar maiores danos - se você bater nele com algum objeto, também é válido. Basicamente, você deverá atacá-lo em todo momento, e atacá-lo continuamente quando ele começar a atacar os geradores de força. Vencendo-o, é só curtir o final do game. **Recompensa: 200.000 SP.**



*O Hulk manda: jogue meu game! Leia a estratégia! Termine o jogo! Se não fizer isso vou dar porrada geral! Argh!*

## CAPÍTULO 7 — THE GARDEN OF GOOD AND EVIL

### MISSÃO 25 — INTERCEPT

Siga para o ponto indicado no extremo norte do mapa, mas ao longo do caminho você enfrentará tanques de guer-

## LISTA DE HABILIDADES

A descrição dos comandos exige uma atenção em alguns detalhes para o funcionamento da habilidade comprada. Algumas das habilidades dependerão de outras, ou seja, caso você não compre habilidades primárias, algumas secundárias não poderão ser compradas. Alguns comandos só funcionarão se Hulk tiver a barra "CM" - Critical Mass (com HP cheio ao máximo) -, lembrando também que "SP" é a abreviação de Smash Points (obtido ao destruir qualquer coisa no game).

HABILIDADE	CUSTO	SP	COMANDO
Steel Fist			▲ (tenha um veículo de pequeno porte em mãos)
Dashing Straight	4.000		■ (durante a corrida)
Air Recovery		2.000	✖
Running Grab		6.000	● (durante a corrida)
Ground Smash		9.000	■ + ▲
Backhand		500	■, ▲, ■
Punt Kick		3.000	■, ■, ▲
Sonic Clap		2.000	▲ + ●
Air Stomp		10.000	▲ (no ar)
Smash Express		5.000	■ ou ▲ (quando correr com objeto que ocupe as duas mãos)
Double Fist Toss	7.000		● (durante a corrida)
Critical Atomic Slam	25.000		■ + ● (pressionados quando seu HP estiver cheio)
Slam Kick		6.000	■ ou ▲ (quando com objeto que ocupe as duas mãos)
Shield		20.000	▲ (segurando um veículo grande)
Shockwave Smash	15.000		▲ (pressionado)
Air Dash		12.000	R1 (no ar)
Dashing Sonic Clap	5.000		▲ + ● (durante a corrida)
Tornado Uppercut	12.000		▲, ▲ (pressionado)
Tornado Frenzy		20.000	■, ▲ (pressionado), ■, ■
Rapid Punch Burst	8.000		■, ■ (pausa), ■, ■, ■, ■
Critical Thunder Clap	50.000		● + ▲ (pressionados, no ar)
Power Surge Level 1	25.000		Aumenta sua barra de HP
Club Smash		5.000	■ + ▲ (carregando objeto similar a uma clava)
Rising Upper		8.000	(Trave mira no alvo) Direção + ■
Air Ground Slam	12.000		■ + ▲ (no ar)
Air Sonic Clap		9.000	▲ + ● (no ar)
Missile Punchback	20.000		Use qualquer ataque quando for atacado por mísseis
Headbutt		10.000	■ + ●
Air Critical Atomic Slam	50.000		■ + ▲ (pressionados, no ar - CM)
Air Enemy Grapple	20.000		● (no ar)
Spear Impale		8.000	● (quando correr carregando objeto similar a uma clava)
Dashing Uppercut	15.000		▲ (quando correndo)
Bowling		15.000	▲
Cyclone Skyjack	20.000		✖ (para chegar na aeronave) + ●
Dashing Ground Slam	8.000		■ + ▲ (durante a corrida)
Gamma Quake		15.000	(Agarre o inimigo) + ▲ (pressionado)
Elbow Drop		15.000	▲ (enquanto corre ou escala paredes)
Floor Kick		5.000	▲ (com inimigo inclinado)
C. Mass Surge Level 1	25.000		Aumenta um quadrado na barra de CM
Shield Grind		15.000	(Crie um escudo) ✖, ▲
Super Air Strike		35.000	■ (no ar)
Shield Grind Kick	10.000		■ ou ▲ (após usar o Shild Grind)
Hitchhike		20.000	● (no ar, próximo a um inimigo grande)
Missle Catch		35.000	● (quando um míssil se aproximar)
Super Air Dash		25.000	R1 (no ar)
S. Smash Repeater	60.000		▲ (pressionado), ▲, ▲, ▲, ▲
Air C. Thunder Clap	40.000		▲ (pressionado) + ● (no ar, CM)
Hammer Toss		35.000	● (junto ao canhão do tanque)
M. Pack Weaponize	40.000		● (quando estiver com um lançador de mísseis)
Ball and Chain		30.000	▲
Air Spike		12.000	■ (pressionado), ▲ (durante o combo)
Target Kick		15.000	▲ (pressionado) para montar na aeronave
Gamma Grinder		55.000	(Agarre inimigo grande) + ▲ (pressionado)
Critical Pain		75.000	■ (pressionado) + ● (em CM)
Power Surge Level 2	50.000		Aumenta sua barra de HP
Double Air Dash	60.000		R1, R1 (no ar)
Running Club Ram	15.000		■ (correndo com um objeto similar a uma clava)
Gamma Bomb		80.000	(Agarre um mech) ▲ (no ar)
Air Cannonball		100.000	■ (pressionado, no ar)
C. Mass Surge Level 2	80.000		Aumenta um quadrado na barra CM
S. Shockwave Smash	100.000		▲ (pressionado), ▲, ▲, ▲, ▲, ▲
Double Super Air Dash	150.000		R1, R1 (no ar)
Power Surge Level 3	120.000		Aumenta sua barra de HP ao máximo
Savage Banner		1.000.000	Você joga com o Banner tendo os poderes do Hulk



# SUPERDICAS

PlayStation 2



## MADDEN '06 Cartas do Madden

Em Madden NFL '06, há cartas dos jogadores que você vai conseguindo ao longo do jogo para criar uma coleção. Aqui vão as dicas para conseguir as mais raras delas.

**Carta nº 16:** consiga ouro no exercício All-Madden Pocket Presence.

**Carta nº 194:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Chase and Tackle.

**Carta nº 195:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Ground Attack.

**Carta nº 197:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Clutch Kick.

**Carta nº 199:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Swat Ball.

**Carta nº 208:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Pocket Presence.

**Carta nº 209:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Trench Fight.

**Carta nº 210:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Precision Presence.

**Carta nº 211:** consiga ouro em qualquer dificuldade do exercício Coffin Corner.

**Carta nº 28:** consiga ouro no exercício All-Madden Coffin Corner.

**Carta nº 3:** consiga ouro no exercício All-Madden Chase and Tackle.

**Carta nº 36:** consiga ouro no exercício All-Madden Trench Fight.

**Carta nº 40:** consiga ouro no exercício All-Madden Precision.

**Carta nº 52:** consiga ouro no exercício All-Madden Swat Ball.

## THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

### Códigos

Para que estes códigos funcionem, você precisa acessar o Extras Menu. Para fazer isso, você precisa estar na tela em que aparece escrito New Game / Continue Game e apertar **▲** e **→**. Assim que o Extras Menu aparecer vá para a opção Code Input para colocar os seguintes códigos:

**OBS:** você deve abri-los no game depois de colocar o código.

**CABBIES:** Todos os veículos são táxis.

**AMERICA:** Calção com a bandeira dos Estados Unidos para o Hulk.

**AUSSIE:** Calção com a bandeira da Austrália para o Hulk.

**RETRO:** Gráficos em preto e branco.

**OCANADA:** Calção com a bandeira do Canadá para o Hulk

**CHZGUN:** Os mísseis se tornam vacas.

**DESTROY:** Dobre a força destrutiva do Hulk.

**BRINGIT:** Dobre o valor dos itens de vida que você recolher.

**DEUTSCH:** Calção com a bandeira da Alemanha para o Hulk.

**SMASH15:** Consiga 15,000 Smash Points.

**SMASH10:** Consiga 10,000 Smash Points.

**SMASH5:** Consiga 5,000 Smash Points.

**KINGKONG:** Gorilas aparecerão em todos os lugares.

**HISTORY:** Gráficos em sépia.

**BANDERA:** Calção com a bandeira da Espanha para o Hulk.

**FSHNCHP:** Calção com a bandeira da Inglaterra para o Hulk.

**VILLAIN:** Destrua o Abomination.

**DRAPEAU:** Calção com a bandeira da França para o Hulk.

**CLASSIC:** Jogue com o Hulk clássico na cor cinza.

**MUTANDA:** Calção com a bandeira da Itália para o Hulk.

**FURAGGU:** Calção com a bandeira do Japão para o Hulk.

**SUITFIT:** Abre a skin do Joe Fixit.

**PILLOWS:** A gravidade fica mais leve.

**TRANSIT:** O trânsito ficará congestionado.

**FROGGIE:** Tráfego maluco.

### Skin nova

Depois de terminar o jogo, você pode conseguir uma skin nova: a Savage Banner. Para tê-la, basta comprá-la no move shop por um milhão de smash points.

## BURNOUT REVENGE Carros especiais

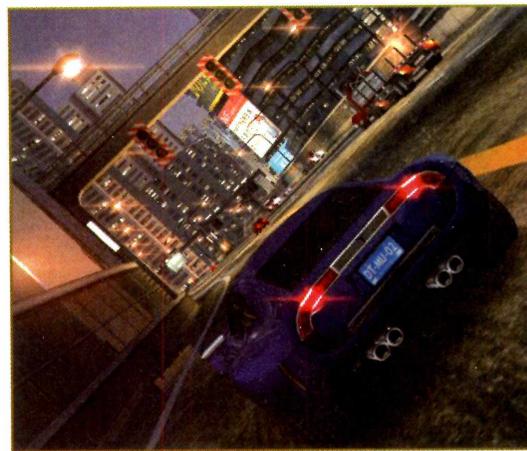
Veja o que você deve fazer para conseguir os carros mais legais do game.

**Carro Black Elite Racer:** consiga um Elite Rank nível 11.

**Carro Criterio GT Racer:** complete o White Mountain Challenge Sheet.

**Carro Custom Classic:** complete o Sunshine Keys Challenge Sheet.

**Carro Dominator Assassin:** para conseguir essa caranga, você precisa ter um save do Burnout 3 no memory card. O carro será aberto assim que o game for carregado pela primeira vez após você ter criado o novo profile.



**Carro EA GT Racer:** complete o Central Route Challenge Sheet.

**Carro Etnies Racer:** complete o Motor City Challenge Sheet.

**Carro Euro Classic LM:** complete o Eternal City Challenge Sheet.

**Carro Hot Rod:** complete o Lone Peak Challenge Sheet.

**Carro Logitech World Racer:** complete a corrida Rank 10 GP.

**Carro Low Rider:** complete o Angel Valley Challenge Sheet.

**Veículo Madden Challenge Bus:** se você tiver um jogo salvo de Madden '06 no seu memory card, esse veículo aparecerá de presente para você.

**Carro Nixon Special:** complete o Eastern Bay Challenge Sheet.

**Carro Revenge Racer:** termine o jogo com 100% dos desafios completos.

## RADIATA STORIES



### Discos escondidos

Andando pelo mundo de Radiata Stories, você pode encontrar discos que podem ser ouvidos no Phonograph.

**Tema do Ganz:** chute o armário no quarto de Ganz no Castelo de Radiata.

**Tema do Jack:** chute a caixa na casa do Jack.

**Tema do Ridley:** chute o armário no quarto de Ridley no Castelo de Radiata.

### Foto de Jack, Ranz e Granz

Encontre todos os amigos e complete a lista de amigos que uma opção extra se abrirá. Selecione essa opção que uma foto dos personagens aparecerá.

### Lenneth Valkyre no seu grupo

Para colocar essa guerreira no seu grupo você deve vencer o dungeon opcional chamado de Corridor of Distortion. Após missão cumprida a Lenneth se juntará ao seu grupo.

## URBAN REIGN

### Todos os personagens

Para conseguir os personagens, faça conforme descrito abaixo:

**Marshall Law:** termine um estágio no modo Free.

**Paul Phoenix:** termine o modo Challenge.

**Bordin:** termine todos os capítulos no modo Free ganhando um rank S em todas as missões.

**Golem:** termine o capítulo 3 no modo Free ganhando no mínimo um rank B em todas as missões.

**Kelly:** termine o capítulo 1 no modo Free ganhando no mínimo um rank B em todas as missões.

**Ling Fong:** termine o capítulo 3 no modo Free ganhando no mínimo um rank B em todas as missões.

**McKinzie:** termine o capítulo 2 no modo Free ganhando no mínimo um rank B em todas as missões.

**Napalm99:** termine o capítulo 2 no modo Free ganhando no mínimo um rank B em todas as missões.

**Shinkai:** termine todos os capítulos no modo Free ganhando um rank A em todas as missões.

**Vera Ross:** termine o capítulo 1 no modo Free ganhando no mínimo um rank B em todas as missões.



### VIRTUA TENNIS

Jogue contra o Master e o King. Se você for bom mesmo no jogo e quer provar para os seus amigos, é possível disputar contra dois adversários bem mais difíceis: o Master e o King. Para isso, você deve estar jogando o modo arcade na dificuldade normal e sem perder nenhum round que no final o Master aparecerá. O King aparece junto do Master na partida de duplas.

### Códigos

Esses códigos devem ser feitos na tela de menu principal segurando o botão L e realizando as seguintes seqüências:  
**Todas as raquetes e roupas:** faça a seqüência →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.

Começar o modo tour com 1,000,000 em dinheiro: faça a seqüência ↑, ↓, ←, ↓, ▲, ▲, ▲.

Ganhe \$2,000 por semana no modo World Tour: faça a seqüência ↑, ↓, →, ↓, ▲, ■, ▲.

Jogo na cor sépia: faça a seqüência ↑, ↓, ←, →, ←, ←, ←.

Abriu todos os estádios: faça a seqüência ↑, ↓, ←, →, ■, ■, ■.

Abriu os jogadores King e Queen: faça a seqüência ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ■.

### MEDIEVIL: RESURRECTION

Todas as armas e invencibilidade

Se o jogo está chato ou muito difícil, essa dica pode ajudar. Em qualquer fase, você pode pausar o jogo e fazer a seguinte seqüência:

segure R e pressione ↓, ↑, ■, ▲, ▲, ●, ↓, ↑, ■ e ▲.

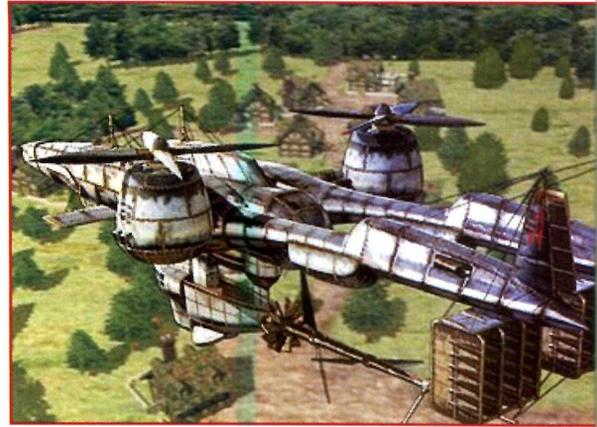


### FINAL FANTASY VII

Corrida fácil

Você pode vencer as corridas de chocobo de um modo mais fácil. Durante esse mini-game segure L1 + L2 + R1 + R2 para aumentar a velocidade do pássaro e segure R1 + R2 para recuperar a energia dele. Desse modo você será o vencedor na primeira tentativa.

**Elemental Materia extra**  
 Existe uma Elemental Materia extra que pode ser encontrada na cidade natal de Cloud e Tifa somente em um ponto do game. Haverá um momento em que Cloud estará perdido e Tifa liderará o grupo. Antes de procurar pelo mocinho, retorne para a casa de Tifa em Nibelheim e vá para o andar de cima. Use o piano que



ela irá dizer "Cloud tocou aqui" para você receber a Materia.

### MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

**Senhas**  
 MK Mythologies pode ser um jogo muito difícil de terminar, mas com essas dicas ele vai ficar mais fácil e divertido. Coloque estas senhas na tela de passwords:  
**Vidas Infinitas:** GTTBHR

Começar com 10 urnas de vitalidade: NXCVSZ  
 Destruir todas as fases: ZCHRRY  
 Veja uma animação do chefe pedra explodindo: RCKMND  
 Ver os créditos: CRVDTs  
 Pular para a fase 2: THWMSB  
 Pular para a fase 3: CNSZDG  
 Pular para a fase 4: ZVRKDM  
 Pular para a fase 5: JYPPHD  
 Pular para a fase 6: RGTKCS  
 Pular para a fase 7: QFTLWN  
 Pular para a fase 8: XJKNZT ☒



Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

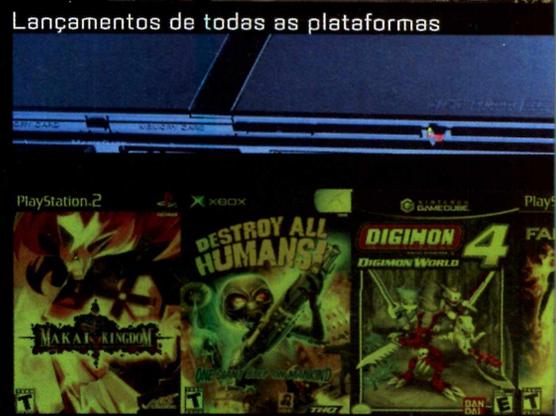
Importação de consoles de todas as marcas

Lançamentos de todas as plataformas



Acessórios originais

Representante oficial da marca NP-Newport



Ligue agora

www.np-newport.com  
 tel.: 045-30255766  
 045-30255752  
 045-30255778

atendimento eletrônico via MSN:  
 olympic@newportgames.com.br



# PSP - mil e uma utilidades

## As novas (e úteis) funções do portátil

por Ricardo Farah

Que o PSP é o portátil mais versátil da atualidade, ninguém discorda. Quem acompanha a SDP há um bom tempo, já deve ter conhecido alguns dos feitos mais impressionantes do portátil, como conectar na rede wireless, rodar vídeos no formato MP4 etc. E, dando continuidade à nossa seção PSP Underground, nesta edição, você confere uma série de aplicativos que farão o seu PSP tornar-se mais do que uma simples estação de entretenimento.

### Antes de tudo

Note que todos os aplicativos descritos a seguir necessitam que você tenha um certo conhecimento na conexão do portátil com o PC. Consulte o "Manual do PSP", publicado na SDP #21, para ter todas as informações necessárias para realizar a conexão das plataformas.

Lembre-se também que todos os programas (homebrews) descritos não são licenciados pela Sony. Portanto, você não encontrará nenhuma recomendação da empresa em usar esses aplicativos no seu PSP. Mesmo assim, vale lembrar que todos são previamente testados antes de serem explicados aqui na SDP.

### Itens necessários

- Memory Stick Duo ou Memory Stick PRO Duo (você pode usar o de 32Mb que acompanha o PSP)
- Cabo USB do tipo Mini-B
- PC conectado à Internet
- Um PSP com o firmware 1.50

### Mas o que é um homebrew?

Para simplificar, homebrews nada mais são do que programas feitos por empresas não licenciadas ou até mesmo por hackers adeptos do estudo da engenharia reversa. Neste conceito, encontram-se praticamente quaisquer programas lançados para um sistema, que não sejam pelo próprio fabricante ou produtora licenciada. Para você ter uma idéia, programas como o HD Loader ou o Browser Central Station, ambos para PS2, e mostrados respectivamente nas edições #11 e #25 da SDP, encaixam-se perfeitamente na lista de homebrews.

### Vídeos em AVI no PSP

#### Funcionalidade

Este é o primeiro aplicativo que possibilita assistir a filmes no formato .AVI no seu PSP. Por ser um port de uma versão do GP32 (portátil lançado na Coreia do Sul e Europa), o programa possui uma série de limitações que estarão sendo ajustadas em futuras versões.

#### Limitações

Apenas vídeos com o codec DivX 4.12 ou Xvid coepi\_build funcionam com o aplicativo. Além disso, a resolução máxima do vídeo é de 480x272 pixels.

#### Itens extras

- Programa AVI Player ([www.psparchive.de](http://www.psparchive.de))

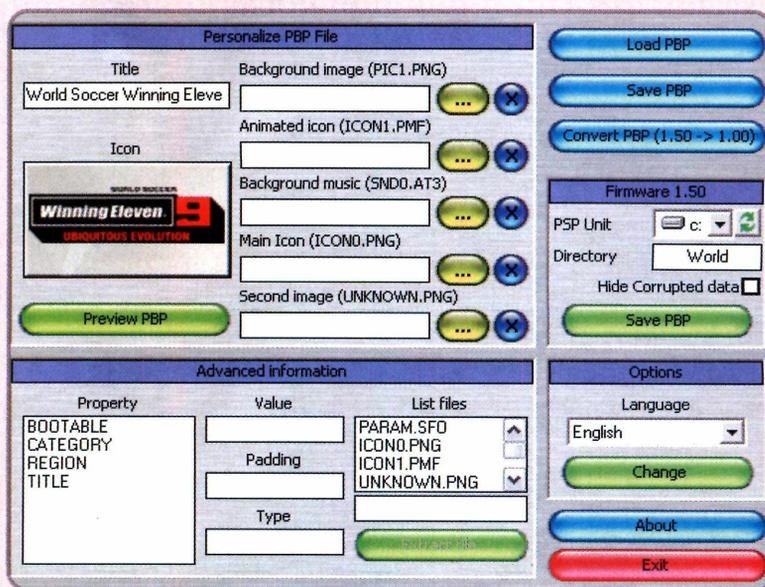
#### Instalação

- Após fazer o download do programa, copie as pastas "AVIPLAY" e "AVIPLAY%" para dentro da pasta X:\PSP\GAME\ do seu portátil, sendo que X é o drive removível do PSP conectado ao PC.
- Em seguida, basta copiar o vídeo no formato .AVI (seguindo as exigências de compatibilidade do programa) para dentro de alguma pasta no PSP (ou até mesmo na raiz do portátil);
- Pronto. Basta ligar o aparelho, selecionar a opção Memory Stick da aba "Jogo" e escolher o programa aviplay2.elf. Ao entrar no programa, selecione o vídeo na pasta em que foi salva e aperte ● para começar a assistir.

### Atualizar o firmware nunca mais!

#### Funcionalidade

O nome já diz tudo. Com ele, você não precisa atualizar o firmware do portátil exigida por jogos mais recentes. Você pode ter um aparelho rodando os recursos dos homebrews já lançados e não precisa atualizar seu firmware quando for jogar um game mais recente.



A tela à esquerda corresponde ao PSP Brew e suas funções para personalizar seus programas. E na página ao lado você confere algumas telas do jogo de luta Smash GSP.

## Itens

- Programa No Update ([www.psparchive.de](http://www.psparchive.de))

## Instalação

- Após fazer o download do programa, copie as pastas "NOUPDATE" e "NOUPDATE%" para dentro da pasta X:\PSP\GAME\ do seu portátil, sendo que X é o drive removível do PSP conectado ao PC.
- Ligue o portátil com o UMD do jogo já inserido e acesse o programa selecionando a opção Memory Stick da aba "Jogo" e escolhendo o programa No UMD Starter Launcher.
- Ao entrar no programa, automaticamente, o mesmo já reconhecerá o arquivo de boot necessário para carregar o jogo, pulando a etapa de atualizar seu firmware.

## Novos papéis de parede

### Funcionalidade

Com este programa, você personalizará o papel de parede do seu PSP sem a necessidade de atualizar seu firmware. Sua instalação é muito fácil, sendo que você pode personalizá-lo com 12 imagens distintas, uma para cada mês do ano.

### Itens

- Programa PSPPersonalize ([www.psp-hacks.com](http://www.psp-hacks.com))
- Imagens no formato .BMP com 24 bits e que tenham dimensões máximas de 300X170 pixels e um tamanho de 150Kb no máximo

Cada imagem deve ter o nome correspondente ao número do mês que você deseja alterar. Basta seguir esta lista para ver como deve ser o nome da figura:

- 01.BMP - Janeiro
- 02.BMP - Fevereiro
- 03.BMP - Março
- 04.BMP - Abril
- 05.BMP - Maio
- 06.BMP - Junho
- 07.BMP - Julho
- 08.BMP - Agosto
- 09.BMP - Setembro
- 10.BMP - Outubro
- 11.BMP - Novembro
- 12.BMP - Dezembro

Com a imagem pronta, basta copiar as pastas "PSPPersonalize" e "PSPPersonalize%" para dentro da pasta X:\PSP\GAME\ do seu portátil, sendo que X é o drive removível do PSP conectado ao PC. Copie todas as imagens que deseja alterar para a raiz

do seu portátil (X:\) e só então entre no programa, selecionando-o na opção Memory Stick da aba "Jogo". Ao entrar no programa, basta confirmar qual imagem será copiada para o seu PSP e substituída no papel de parede.

Note que, fazendo isso, você perde o fundo de tela padrão do PSP. Porém, no mesmo site em que você encontra o programa, pode ser encontrado um pacote chamado "PSP Backgrounds" contendo todas as imagens padrão do portátil.

## O jogo Smash GPSP

### Funcionalidade

Este é um jogo criado com a mesma proposta de Super Smash Bros., do GameCube. Nele, uma série de personagens famosos lutam em arenas disputando um multi jogador com até 4 personagens ao mesmo tempo. O legal é que esta é uma versão 2D e conta com uma lista de personagens inusitados.

### Itens

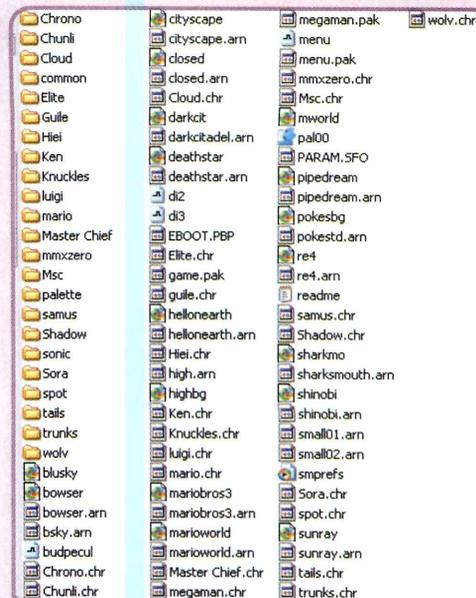
- Programa SmashGPSP ([www.psparchive.de](http://www.psparchive.de))
- Pacote com personagens e cenários extras

### Instalação

- Após fazer o download do programa, copie as pastas "SmashGpsp" e "SmashGpsp%" para dentro da pasta X:\PSP\GAME\ do seu portátil, sendo que X é o drive removível do PSP conectado ao PC;
- Ligue o portátil e selecione o game na opção Memory Stick da aba "Jogo";
- Caso você não tenha feito nenhum upgrade no jogo, apenas os personagens Mario e Luigi estarão disponíveis. Portanto, vamos turbinar o game com mais lutadores:

No mesmo site em que você encontra o programa, está disponibilizada uma infinidade de personagens extras para serem instalados junto com o jogo. Nessa lista, encontram-se desde heróis como Link (Zelda), MegaMan, Chun-Li e até mesmo o Wolverine. Todos são feitos por fãs com base nos jogos já existentes. Mais ou menos como acontece com o Mugen nos PCs.

Após fazer o download dos lutadores, basta descompactar o arquivo com o personagem dentro da pasta "SmashGpsp" que se encontra no seu PSP. Note que após instalar uma série de heróis, a pasta do jogo ficará com um aspecto semelhante a da foto mostrada. O processo é o mesmo para os cenários, basta copiar os arquivos com a imagem e a extensão .arn para a



Este é um exemplo de como ficam as pastas com os personagens e cenários do Smash GPSP.

mesma pasta dos personagens. Pronto isso, basta rodar o game e se divertir.

## Novos ícones e sons nos programas do PSP

### Funcionalidade

Este é um aplicativo de PC que serve para você renomear e personalizar os programas instalados no seu PSP. Você pode trocar o ícone, adicionar uma música, um fundo de tela ou até mesmo uma animação junto com o programa (que pode ser um destes aplicativos descritos na matéria ou até mesmo um emulador).

### Itens

- Programa PSP Brew ([www.psp-hacks.com](http://www.psp-hacks.com))
- Com o programa instalado, clique na opção "Load PBP" e escolha o arquivo PBP do programa que deseja personalizar. Em Background image, seleciona-se uma imagem (no formato .PNG) que desejar. Para os ícones animados (a segunda opção) pode-se usar arquivos no formato .PMF. Músicas são no formato .AT3 e o ícone também no formato .PNG. Você pode até mesmo trocar o título do programa e escolher com qual tipo de firmware ele será compatível. Feita toda a mudança, basta salvar o arquivo PBP no seu PC (ou diretamente no PSP caso já esteja conectado). ☒





**brother games®**  
the best play is here

1 jogos originais | acessórios variados | video games | 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

manetes de gamecube, playstation 2, xbox, playstation one, acessórios variados, de fones e 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.

**Kit Ps2 slim**  
Novo e atualizado  
1 - Controle org.  
1 - Controle similiar  
1 - Memory card org.  
3 - Jogos de escolha  
Só R\$ 899,00

**XBOX**  
Novo e atualizado  
1 - Controle org.  
2 - Jogos de escolha  
EVOK computer  
Emulador  
R\$ 1.199,00

**Kit Psone**  
Novo e atualizado  
1 - Controle org.  
1 - Controle similiar digital  
1 - Memory card similiar  
3 - Jogos de escolha  
Só R\$ 389,00

**PowerTEC**  
HOSPITAL DOS GAMES  
À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO

PSone PlayStation PSP P2 BATAVIA

Atendimento em Português, Inglês, Espanhol e Francês  
Atendimento em Português, Inglês, Espanhol e Francês  
Atendimento em Português, Inglês, Espanhol e Francês

At. Pôr Brásil, 25 - Cid. dos Plátanos - OBASCO  
Telefone: (11) 3467 3468 / 8116 0518

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

**TOTAL GAMES**  
Jogos, Acessórios e Consoles ORIGINAIS

Após 500 anos de sucesso, Total Games inaugura sua loja virtual, onde você pode realizar suas compras com praticidade, segurança e ainda tirar suas dúvidas com nosso consultor on-line.

Apresentamos novidades especiais para o PC, PS2, Xbox e Game Boy Advance.

Visite nossa loja: NORTESHOPPING - 3º Piso - R. de Janeiro Tel.: (21) 3272-6861 / 2596-9841

www.totalgamesonline.com.br

**Diversão ao seu alcance** é uma **SS GAMES**

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

GameCube  
Xbox  
Nintendo DS  
GameBoy Advance SP

Playstation 2  
PSP

Faça seu financiamento sem sair de casa!

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

**TAURUS GAMES**  
acesse o novo site

Faça suas compras on-line com mais facilidade e segurança  
**TAURUS GAMES.COM**

Todos os jogos abaixo você encontra em nosso site:

Super Promoção  
Desconto de 10% para todos os comprados depositados em boleto bancário.

Novo site 100% seguro

Televendas  
(11) 62 3514 23  
(11) 62 357079

**MisterBros Games**  
Televendas: (11) 3265-4176

Volante Challenge + Gamepad Scuderia  
De: R\$ 288,00  
Por: R\$ 268,00

De Melhores do PSP

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

Armored Core: Nine Breaker	.....	56
Burnout Revenge	.....	54
Genji: Dawn of the Samurai	.....	55
Indigo Prophecy	.....	56
Namco Museum 50 <sup>th</sup> Anniversary	.....	57
NHL 06	.....	57
Rainbow 6: Lockdown	.....	56
Scooby Doo: Unmasked	.....	57
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	55	
Urban Reign	.....	55
We ♥ Katamari	.....	57

## PSP

Bleach: Heat of the Soul 2	.....	59
Burnout Legends	.....	58
MediEvil: Ressurrection	.....	59
Toca Race Driver 2	.....	58
Virtua Tennis: World Tour	.....	58
Winning Eleven 9: Ubiquitous Edition	..	59

## PSONE

Final Fantasy VII	.....	27
Lunar: The Silver Star Story	.....	60
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero	..	60
Oddworld: Abe's Exodus	.....	61
Vigilante 8	.....	60

## Burnout Revenge



Melhorar algo que é perfeito é algo difícil de se ver, mas foi exatamente o que a Criterion

conseguiu fazer com Burnout Revenge. Os pontos positivos são muitos, a começar pela troca do locutor da Crash FM por uma voz feminina lindíssima e bem menos patética. Ela explica todas as novidades do game, e olha que não são poucas. Começando pelo viciante Traffic Attack, onde você tem que bater no maior número de carros possíveis em um determinado tempo. É possível ficar se divertindo por horas apenas nesse modo, criando caos desnecessário pelas ruas e somando pontos de destruição. Acertar os carros na traseira serve também para os outros modos de jogo, pois no momento em que um veículo acertar o seu adversário, é takedown na certa.

mente vencerá a corrida. Portões, barreiras e até muros escondem esses locais que vão desde dutos de esgoto até telhados de casas. Impressiona.



### Mostre quem é o melhor

Jogar contra amigos, tanto em tela dividida quanto online, continua sendo uma boa adição ao game, pois é possível deixá-los comendo destroços dos acidentados pelas corridas. Quanto mais você jogar sozinho, mais subirá num ranking que mostra o quão perigoso você é. Assim, seu adversário de verdade saberá se você é fera ou um gatinho no game. Burnout Revenge continua a revolução dos games de corrida e é um dos jogos que concorrem ao título de melhor do ano. Não deixe de jogar.

GUSTAVO PETRÓ

### Destruição pouca é bobagem

Os modos clássicos receberam uma recauchutada que os deixaram mais frenéticos e excitantes. O Crash, por exemplo: agora você pode explodir o carro quantas vezes conseguir, é só causar muita destruição para encher uma barra e usar o R2. Tem gente aqui que conseguiu absurdas quatro explosões e milhões de pontos com isso. Em algumas corridas também é possível explodir ao bater. Experimente bater o carro, usar o "aftertouch" para chegar perto do grupo de adversários e, se estiver com a barra de "burn" cheia, você acaba com eles. Além de voltar na frente, sua barra de turbo estará completa novamente como se tivesse feito um takedown.

### Visual ainda mais refinado

O visual de Burnout Revenge, além de mais detalhado, está mais adulto. Tanto os cenários quanto os veículos parecem mais reais. Os carros, ao baterem, se despedaçam por completo, mostrando partes internas como motor, bancos, suspensão. As pistas são gigantescas, sendo possível enxergar longe sem haver quebra de gráficos. A quantidade de caminhos alternativos e atalhos é tanta que às vezes é impossível ter a certeza de que, mesmo em primeiro lugar, você real-



PLAYSTATION 2		10	
Gráficos	10		Jogabilidade
Som	9.5	Replay	10
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	Criterion Games		
Gênero	Corrida		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 2 (6 online)		

## Urban Reign



inimigos nas fases, onde alguns deles serão extremamente difíceis logo no início do jogo e outro fáceis demais lá



no final. Os cenários são totalmente interativos, podendo destruir praticamente tudo, e os personagens bem construídos deixam o game bonito. Um modo story cooperativo é o tempero que faltou em UR pois o game logo fica repetitivo, por isso a presença de um amigo (ou mais três) para jogar o modo versus é fundamental para você não se enjorar rápido demais.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2		7.5	
Gráficos	8.5		Jogabilidade
Som	8.0	Replay	6.0
Produção	Namco		
Desenvolvimento	Red Storm Entertainment		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4		

Urban Reign é a tentativa de trazer de volta o estilo de jogos como Streets of Rage, mas passa longe dos clássicos. O game lhe coloca no papel de um brigaço, chamado de Brad Hawk, contratado pela líder da máfia chinesa para realizar uns "trabalhos" que envolvem uma pancadaria da boa. Assim que o jogo começa você verá que os comandos são simples, o que não significa que a jogabilidade é fraca. Um botão cuida apenas dos golpes com a variação deles feita pelo direcional. Do mesmo modo funciona os agarrões e a defesa, sendo eles que deixam o jogo ainda mais interessante. A variedade e combinação deles é imensa e muito criativa: há agarrões que você ficará espantado de fazer. O ponto negativo está na falta de equilíbrio dos

## The Incredible Hulk: Ultimate Destruction



Super-heróis das HQs estão passando pelas telonas do cinema e normalmente acabam horríveis ou, no máximo, medíocres, quando se transformam em game. Entretanto, este jogo do incrível Hulk pode ser considerado uma das raras exceções a essa regra. Mas, como descrevê-lo? Imagine um game com a liberdade de GTA: San Andreas e seus esquemas de "missões", contando com ambientes quase totalmente destrutíveis e objetos que se tornam armas. Adicione uma jogabilidade dinâmica, diversos movimentos sensacionais e algo similar ao estilo Trickster de Dante (DMC3), que permite ao Hulk correr por paredes e fazer acrobacias insanas. Bizarro? Que nada! Talvez um dos únicos games de ação a capturar a essência do personagem da HQ, oferecendo diversão constante e um ótimo desafio. O visual é interessante, o enredo é simples e bacana, e a trilha sonora é quase perfeita. O único porém são o tempo de loading e os ângulos de câmera, que apresentam um leve problema. No final, os combates contra os chefes e todo o resto oferecido farão você esquecer dessas falhas. Se você é fã do estilo "destruição total" e ação frenética, esse é o game que você estava esperando! ▶

GILSOMAR LIVRAMENTO



## Genji: Dawn of the Samurai



a possibilidade de equipar acessórios e armas. Inimigos criativos tornam o game atrativo para todos os jogadores, sejam eventuais ou

fãs da série Onimusha (sim, Genji lembra bastante o hit da Capcom, principalmente em alguns pontos). Você pode alternar entre dois personagens após um determinado momento do game: Yoshitsune, um samurai rápido que usa duas espadas, combinando técnicas e acrobacias, ou o gigante Benkei, que abusa de ataques potentes. Vantagens e desvantagens à parte, o jogo só peca na facilidade de ser terminado, mas compensa bastante no quesito ação e diversão por algumas horas.

GILSOMAR LIVRAMENTO

PLAYSTATION 2		7.0	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	6.5	Replay	5.0
Produção	SCEA		
Desenvolvimento	Game Republic		
Gênero	Aventura		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		



Se você ignorou a versão japonesa, aposte na versão americana. Não há mudanças de uma versão para a



outra, exceto as traduções de menus e afins. Visualmente, Genji é de encher os olhos e

seu esquema de combate lembra um pouco Dynasty Warriors pela objetividade de atacar e fazer combos, que se resume em apertar o botão de ação freneticamente. Os cenários são muito bonitos, têm profundidade e riqueza de detalhes, o que o torna bem atraente. A parte sonora é interessante e a jogabilidade é fluente, oferecendo um sistema de evolução e

PLAYSTATION 2		8.0	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	7.5	Replay	6.5
Produção	VU Games		
Desenvolvimento	Radical Entertainment		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

## ▶ Rainbow Six: Lockdown



MAIS CONTEÚDO ONLINE

Os games da série Rainbow Six sempre foram do tipo: ame ou odeie. Nesta nova versão, provavelmente para tentar atrair mais jogadores, além dos fãs hardcore, para a franquia, a Ubisoft resolveu trocar todo aquele planejamento, o realismo e as minúcias que davam estilo à série por uma ação no estilo arcade. Pena que não capricharam na mudança... Você ainda dá ordens para seus operativos durante as missões. Eles invadem salas, jogam granadas, cobrem sua retaguarda e só, nada mais daquele planejamento complexo em que você decidia como e por onde invadir e lidar com situações envolvendo reféns. Basicamente, a mudança para um estilo mais arcade tirou todo o feeling de operação tática que a série sempre carregou. Some isso à burrice artificial de seus oponentes terroristas – provavelmente um daqueles alvos de cartolina usados em stands de tiro se sairia melhor lutando contra você. A única coisa que justifica o game é o modo multiplayer. Com a “inteligência” dos inimigos substituída por jogadores reais, a coisa muda de figura, proporcionando combates intensos em mapas bem desenvolvidos. E para os fãs da série, recomendo a campanha single player apenas para assistir às cenas em CG entre as missões, pois elas dão uma cara para os famosos personagens criados por Tom Clancy.

RAFAEL SILVA



### PLAYSTATION 2

Gráficos 5.0 Jogabilidade 5.0  
Som 6.0 Replay 4.0

5.5

Produção Ubisoft  
Desenvolvimento Red Storm / Ubisoft Montreal  
Gênero Ação  
Região Europa  
Nº de jogadores 1 a 6 (online)

## Indigo Prophecy



PRATA

Também conhecido como Fahrenheit, esse adventure conta a história de Lucas Kane, um novo iorquino que sofre uma série de alucinações e acaba cometendo um assassinato em um bar da cidade. Com isso, o jovem acaba tornando-se um foragido e luta para provar sua inocência com a ajuda de seu irmão Markus. Em contrapartida, os detetives Tyler Miles e Carla Valenti investigam este e outros casos misteriosos que estão acontecendo na cidade. Ou seja, este é um dos poucos jogos (se não o único) em que você encara os dois lados da história, con-



rolando dois personagens foragidos e dois policiais. Usando um motor gráfico conhecido como ICE (Interactive

Creative Environment), o game consegue empolgar mais pelo desafio de exploração do que até mesmo pelo enredo. Tudo no cenário pode ser checado, sendo que você utiliza a alavanca analógica R3, movendo para suas várias direções que correspondem a funções específicas. Se não fosse pela câmera que confunde em alguns momentos desesperados, o game conseguiria agradar em todos os aspectos. Mesmo assim, já vale a pena só pelo clima tenebroso e desafiador.

RICARDO FARAH

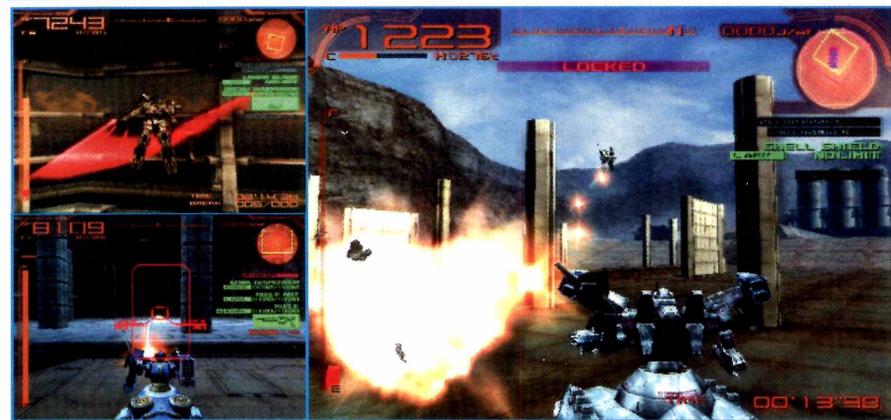
### PLAYSTATION 2

Gráficos 8.5 Jogabilidade 7.5  
Som 8.0 Replay 7.5

8.5

Produção Atari  
Desenvolvimento Quantic Dream  
Gênero Adventure  
Região EUA  
Nº de jogadores 1

## Armored Core: Nine Breaker



Você se lembra de Virtual On: Marz? Armored Core nada mais é que uma imitação barata do game da SEGA, com algumas diferenças que o destacam, mas que ainda assim não conseguem salvá-lo da perdição eterna. Um dos pontos mais interessantes do game é a customização de seus robôs: além de mudanças



visuais (pintura e emblemas). Você pode trocar suas armas, mísseis e jatos propulsores para deixá-lo turbinado nas

batalhas. Apesar do visual bacana e dos cenários amplos e variados, os controles deixam muita a desejar: são confusos e não respondem de forma precisa.

ORLANDO ORTIZ

### PLAYSTATION 2

Gráficos 8.0 Jogabilidade 5.0  
Som 6.0 Replay 5.5

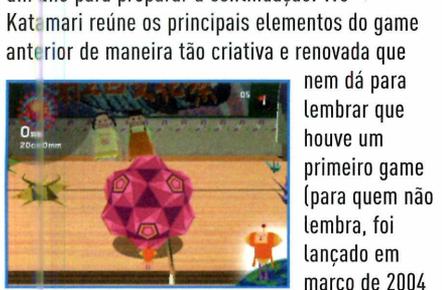
5.5

Produção Agetec Inc  
Desenvolvimento From Software  
Gênero Simulação  
Região EUA  
Nº de jogadores 1 a 4

## We ♥ Katamari



Eu amei Katamari Damacy. E parece que não foi só eu, já que a Namco não demorou nem um ano para preparar a continuação. We ♥



Katamari reúne os principais elementos do game anterior de maneira tão criativa e renovada que nem dá para lembrar que houve um primeiro game (para quem não lembra, foi lançado em março de 2004

no Japão). Nada fazia sentido no original, e nada faz sentido no novo game - e é aí que está a graça. A insanidade latente é ditada pelo enredo surreal, o visual delirante e a melhor trilha sonora do ano, sem nenhuma dúvida.

O esquema é o mesmo de antes (controle a Katamari através de cenários cheios de objetos, de modo a grudá-los na esfera e torná-la cada vez maior), mas há variações sobre o mesmo tema. Em certo estágio, controla-se um lutador de sumô que precisa pegar a maior quantidade possível de comida para engordar e girar feito uma bola. Há também a fase da Katamari em chamas, que precisa ser conduzida para acender uma fogueira do outro lado da fase. Os cenários, gigantescos, vão de zoológicos a jardins floridos, passam pelo fundo do mar e pelo espaço sideral e até inspiram-se em fábulas infantis. Tanta maluquice, a pouco custo: a jogabilidade, incrivelmente intuitiva, usa somente as duas alavancas analógicas e é dominada por qualquer um em poucos minutos. A única mancada é o modo cooperativo, que não é perfeito na execução e chega a irritar. De resto, é sensacional.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2		9.0	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	10	Replay	9.5
Produção	Namco		
Desenvolvimento	Namco		
Gênero	Puzzle		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2		

## Namco Museum 50<sup>th</sup> Anniversary



A compilação da Namco traz diversos games que marcaram época, prontos para serem curtidos novamente, entre eles Rolling Thunder, Pac-Man, Rally-X, Xevious, Dragon Spirit e Pole Position. Achou pouco? Após atingir uma certa pontuação em alguns dos games, você habilitará Galaga' 88 (um dos melhores de toda a saga) e Pac-Mania. É uma pena que a empresa não adicionou outros



títulos não tão conhecidos, como Splatterhouse e Sly Spy, pois assim o pacote tomaria forma e conteúdo ainda superiores.

ORLANDO ORTIZ



PLAYSTATION 2		7.5	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	7.0	Replay	8.0
Produção	Namco		
Desenvolvimento	Namco		
Gênero	Compilação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 2		

## Scooby-Doo! Unmasked



Este é um game do Scooby-Doo que tem sua diversão, considerando seu apelo para o público infantil, mas, obviamente, fãs jogarão e vão curtir!

Embora seja básico e apresente elementos do game anterior, seu estilo plataforma se torna agradável com o visual Cel-Shading e algumas novidades. A jogabilidade é divertida: você pode usar golpes de Kung-Fu e efeitos de Bullet Time. O enredo segue bem a linha de mistério característico da série, com toques de comédia e muita comida, já que você joga apenas com Scooby, embora possa interagir com seus amigos.

GILSONAR LIVRAMENTO

PLAYSTATION 2		6.5	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	6.5	Replay	6.0
Produção	THQ		
Desenvolvimento	THQ		
Gênero	Aventura		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

## NHL 06

Ainda que o hóquei não seja um esporte muito difundido aqui nas terras tupiniquins,



muitos jogadores apreciam o gênero que, como todo título de esporte da EA, recebe novas versões a cada ano.

Em NHL 06, o destaque fica para o Dynasty Mode, que coloca os jogadores na pele de um verdadeiro "cartola" do time, administrando desde as contratações até o desempenho de sua equipe. Como em NBA Street, você ainda pode usar o R3 para realizar jogadas especiais, aumentando ainda mais a estratégia. Some isso ao modo de criar seu próprio atleta e você terá mais um competente título da franquia. Ⓜ

RICARDO FARAH

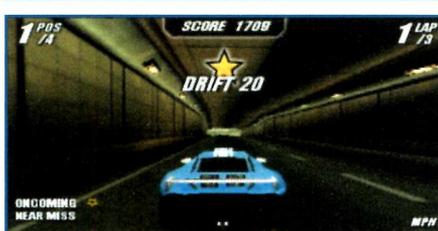
PLAYSTATION 2		7.5	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	7.0	Replay	7.5
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	EA Canada		
Gênero	Esporte		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 2		

## Burnout Legends



**PRATA** Velocidade é o que não falta no PSP. As principais séries de corrida já possuem uma versão para o portátil da Sony e agora chegou a vez de Burnout fazer a sua estréia. A proposta da EA é fazer uma coletânea de tudo o que os jogos da franquia já ofereceram de melhor, unificando esses elementos em um único título. Portanto, não espere por novas pistas e modos de jogo, mas sim por uma espécie de compilação não delimitada. Pistas, músicas, carros e modalidades se misturam de uma só vez, proporcionando assim um jogo inédito e não uma mera conversão.

A qualidade gráfica do jogo está longe da de Burnout 3 pois muito do visual foi sacrificado para que a taxa de quadros permanecesse constantemente veloz – isso inclui também a retirada de dois dos até seis carros simultâneos de Burnout para consoles, deixando as corridas muito mais fáceis. Porém, mesmo assim, Legends ainda é um colírio para os olhos: reflexos na pista, cenários longínquos, carros muito bem modelados, batidas e explosões tão impactantes quanto as que já vimos para os consoles. A ausência de um detalhe, porém, é notada desde o início: o efeito borrado, que causava aquela sensação super bacana de



velocidade, não existe em Legends. No quesito jogabilidade, independente do modo de jogo, os takedowns estão sempre presentes, assim como em Burnout 3. Mesmo atingindo uma velocidade absurda, controlar seu veículo ainda é uma tarefa fácil (dependendo do tráfego, é claro), graças a boa resposta aos controles. Embora o direcional analógico funcione bem, ele ainda não é a melhor opção.

Um ponto bacana é que você acumula pontos ao esmagar seus rivais, realizar “manobras”, causar caos no trânsito e coisas do tipo. Assim, é possível destravar centenas de bônus como novos carros, pistas e outros extras, o que torna o game um dos mais extensos do gênero para o PSP. Completá-lo pode ser uma tarefa trabalhosa, mas não necessariamente difícil, visto que o jogo é talvez o menos desafiante da série. O modo multi jogador, apesar de não trazer a opção de jogo via internet, possui seus méritos: a possibilidade de customização de campeonatos e o sistema que oferece ao vencedor de uma corrida um modelo do carro de seu oponente, caso ele ainda não o tenha.

HENRIQUE SAMPAIO

<b>PSP</b>		<b>8.0</b>	
Gráficos	8.5		
Jogabilidade	8.5		
Som	8.0	Replay	7.5
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	Criterion Games		
Gênero	Corrida		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 6 (Wi-Fi)		

## TOCA Race Driver 2



É impressionante como estão sendo lançados jogos de corrida para o PSP. O que parece é que as produtoras estão sem



idéias para o pequeno notável. Para piorar, poucos títulos se salvam e, a menos que você não tenha um PS2, dificilmente sentirá vontade de jogar a grande maioria dos games. TRD2 padece deste karma que o portátil vem sofrendo desde seu lançamento. O game possui uma variedade enorme de competições (são 15 categorias no total). Porém, ao iniciarmos uma partida, percebemos que controlar o carro é mais frustrante do que imaginamos. E é aquela história: bons gráficos não fazem um game brilhante.

RICARDO FARAH

<b>PSP</b>		<b>6.5</b>	
Gráficos	7.5		
Jogabilidade	5.0		
Som	7.0	Replay	6.0
Produção	Codemasters		
Desenvolvimento	Sumo Digital Ltd.		
Gênero	Corrida		
Região	Europa		
Nº de jogadores	1 a 12		

## Virtua Tennis: World Tour



Assim que vi o Virtua Tennis do PSP, pensei que estava com um Dreamcast ou um PS2 na minha mão, tama-



inha era a qualidade visual do game que eu estava vendo. Os comandos são simples, utilizam apenas três botões que executam raquetadas normais, voleios, lobs e bolas colocadas, e permitem que até um jogador menos experiente consiga fazer smashes desde as primeiras partidas. Os modos de jogo aumentam a longevidade do título. São eles: Exhibition, Tournament, Quick Start, Multiplayer e o World Tour. A customização dos personagens é imensa, com inúmeras possibilidades de roupas e acessórios de dar inveja aos estilistas. Mesmo que o tênis não seja o seu jogo, com certeza Virtua Tennis será, pois o jogo é divertido pra caramba.

GUSTAVO PETRÓ

<b>PSP</b>		<b>9.0</b>	
Gráficos	9.0		
Jogabilidade	8.0		
Som	8.5	Replay	9.5
Produção	Sega		
Desenvolvimento	Sega		
Gênero	Esporte		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 4 (Wi-Fi)		

## MediEvil: Resurrection



Apesar da pequena avalanche de jogos de qualidade que o PSP recebeu nos últimos meses, um deles foi a

**UMA MÊS** verdadeira ovelha negra do portátil. A ação em MediEvil: Resurrection não traz nenhuma novidade para os fãs de aventura e plataforma, e apresenta diversos defeitos que o torna insuportável. Além da câmera confusa, a animação não é nada fluída, chegando a irritar os olhos após meia hora de jogatina. No mais, tudo é meramente adequado: o acabamento audiovisual não surpreende, mas também não faz feio. Novamente, a falta de capricho e a pressa para lançar um título acabam afundando um jogo por pequenos problemas.

**ORLANDO ORTIZ**

<b>PSP</b>		<b>5.0</b>	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	7.0	Replay	4.0
Produção	SCE		
Desenvolvimento	SCE Studios Cambridge		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 2		

## Bleach: Heat the Soul 2



Você pode nunca ter ouvido falar deste nome - o que não é de todo mal. Afinal, Bleach nada mais é do

**UMA MÊS** que o novo anime de sucesso transmitido exclusivamente no Japão, e que conta a história de Ichigo, um garoto que pode ver fantasmas. Por mais que você não entenda bulhufas de japonês, ou até mesmo não tenha assistido a nenhum episódio do anime, jogar o game no PSP é mais fácil e divertido do que você imagina. O jogo de luta em Cel-Shading cativa não apenas pelos gráficos vistosos, com efeitos de iluminação arrasadores. O ponto forte fica para a jogabilidade precisa e intuitiva, com comandos que respondem facilmente à ação dos jogadores. Bleach possui méritos que o colocam na lista dos bons títulos do portátil.

**RICARDO FARAH**

<b>PSP</b>		<b>8.5</b>	
Gráficos	8.5		Jogabilidade
Som	8.0	Replay	8.5
Produção	Bandai		
Desenvolvimento	Eighting		
Gênero	Luta		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 4		

## Winning Eleven 9: Ubiquitous Evolution



**UMA MÊS** Já estava mais do que na hora da Konami lançar uma versão de bolso do aclamado Winning Eleven. O game é praticamente um clone de WE9, lançado há pouco para PS2. Está tudo lá: as seleções, as copas, os dribles, os esquemas táticos, os itens secretos e estádios, o cultuado replay após o gol e até a torcida, que não é lá grande coisa visualmente, mas levanta o jogador com seus cantos e gritos. Ubiquitous impressiona muito graficamente, parece levar o PSP ao limite. É incrível a quantidade de detalhes. Dá para ver com perfeição as expressões faciais dos atletas, a movimentação está impecável e os estádios, deslumbrantes. Mesmo com essa boa quantidade de pontos positivos, WE9 de PSP peca em alguns aspectos. Um efeito estranho de "sombra" acompanha os jogadores quan-

do estão correndo. A coisa piora quando todos chegam na área, já que, na maioria das vezes, acontece um terrível slowdown. Esperar por um game perfeito no começo da vida do portátil é pedir demais.

Os controles não mudaram, continuam intuitivos e o melhor de tudo é que quem já jogou Winning Eleven pelo menos uma vez na vida, seja no PSone ou no PS2, conseguirá fazer tudo o que está acostumado em campo.

Os modos presentes são os já conhecidos Match, League, Training, Edit, Option e Wireless. Neste último, é possível disputar com outros jogadores sem fio. Um outro ponto favorável é a possibilidade de se conectar ao PS2 para conseguir jogadores únicos e trocar itens comprados no modo Option.

A maior vantagem de Ubiquitous Evolution é poder levar o melhor futebol virtual de todos os tempos para qualquer lugar.

Não o deixe de fora da lista de presentes! ☒

**RONALDO TESTA**



<b>PSP</b>		<b>9.0</b>	
Gráficos	9.0		Jogabilidade
Som	8.5	Replay	9.0
Produção	Konami		
Desenvolvimento	Konami		
Gênero	Esporte		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)		

## Lunar: Silver Star Story Complete



Alex, o protagonista, sai em busca de seu sonho de se tornar um "Dragonmaster", inspirado em seu ídolo Dyne. Para isso, terá que encontrar os dragões lendários que têm em seu poder pedras sagradas. No transcorrer do roteiro, ele será auxiliado pelo inseparável mascote Ramus e sua amiga Luna, dentre outros aliados que conhecerá no desenrolar da história. Devido ao grande atraso em seu lançamento, o game chegou às lojas com um motor gráfico totalmente ultrapassado. A jogabilidade é boa e simples; poderia ter andado melhor se os controles não fossem tão



inflexíveis. Aliás, tudo no jogo é simples, a começar pelos gráficos que mais parecem terem sido projetados para a tecnologia de 16 bits (na verdade, até foram, pois se baseou na versão lançada para o SEGA CD). Encontrar um polígono no game é uma raridade! Caso sirva de consolo, os "loadings" ficaram muito rápidos em virtude disso. Talvez o único efeito gráfico que possa causar uma boa impressão são os scrollings de backgrounds de múltiplas camadas e também as bonitas cenas em CG. A parte sonora ficou muito boa, contando com melodias suaves, efeitos sonoros satisfatórios e ainda vozes para os personagens. O panorama das lutas não agradou: personagens muito pequenos, com pouca definição, e nenhum efeito visual decente quando do uso de ataques ou golpes especiais; a responsabilidade nas lutas contra chefes ficou toda nas costas de Alex, funcionando os demais heróis mais como suporte do que força combatente. Parece que não houve um cuidado especial com os detalhes finais do game, seja nos rústicos calabouços ou mesmo na forma de contato com os inimigos. Para amenizar um pouco as impiedosas críticas, devo citar um sistema de distanciação/aproximação entre personagens e inimigos que ficou bacana, além de um menu simples e a possibilidade de salvar o jogo no momento desejado. O game se identifica com a antiga escola dos RPG pré-PlayStation e está pelo menos um degrau abaixo da elite dos RPG (Final Fantasy, Breath of Fire, Xenogears). Ainda assim, teve bom desempenho no geral em sua primeira aparição. E por isso merece consideração!

ANDRÉ LEME

PSONE		8.0
Gráficos	6.5	
Som	9.0	Replay 7.5
Produção	Working Designs	
Desenvolvimento	Game Arts	
Gênero	RPG	
Nº de jogadores	1	
Lançamento	2 de junho de 1999 (EUA)	

## Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero



Planejar um game tendo Sub-Zero como protagonista de uma série de ação foi uma valiosa idéia para manter a chama de MK viva. O que não vingou foi a adoção de um sistema totalmente em 2D. Isso causou problemas com a parte gráfica e a jogabilidade: alguns movimentos ficaram lentos e as mudanças de câmera prejudicam demais. Os elementos do jogo, tais como a evolução das habilidades de Sub-Zero, o combate e os desafios de cada fase até que não são totalmente desprezíveis, mas a jogabilidade aquém da mínima esperada e o repetitivo sistema de continuidade das fases elevaram o marasma a patamares inaceitáveis. MKM:SZ tinha tudo pra ser bom, mas foi jogado ralo abaixo.

ANDRÉ LEME

PSONE		5.0
Gráficos	3.5	
Som	5.0	Replay 3.5
Produção	Midway	
Desenvolvimento	Avalanche Software	
Gênero	Ação	
Nº de jogadores	1	
Lançamento	17 de novembro de 1997 (EUA)	

## Vigilante 8: Second Offense



Vigilante 8 possui a mesma estrutura do já conhecido Twisted Metal. Conta com 18 veículos diferentes para escolher, cada um com características específicas. O objetivo é destruir os rivais e cumprir algumas missões. Grande parte delas é cansativa e não parecem fazer sentido mesmo se você tiver paciência para acompanhar a desinteressante história de cada personagem. A parte boa fica por conta da variedade de armas e dos imensos cenários repletos de segredos escondendo itens. Apesar de não ser nada excepcional, Vigilante cumpre seu papel, sendo uma boa pedida para multi jogador.

RENATO PELIZZARI

PSONE		7.0
Gráficos	7.5	
Som	7.5	Replay 6.0
Produção	Activision	
Desenvolvimento	Luxoflux	
Gênero	Ação	
Nº de jogadores	1 a 2	
Lançamento	31 de Outubro de 1999 (EUA)	

## Oddworld: Abe's Exodus



Divertida série 2D side-scrolling, na qual Abe tem a missão de salvar os Mudokons da escravidão. A cooperação deles está associada a uma interessante mistura de comandos vocais e gestos até um tanto esdrúxulos (como tapas na cara e peidos). Este segundo episódio conta com gráficos faciais mais apurados, maior número de

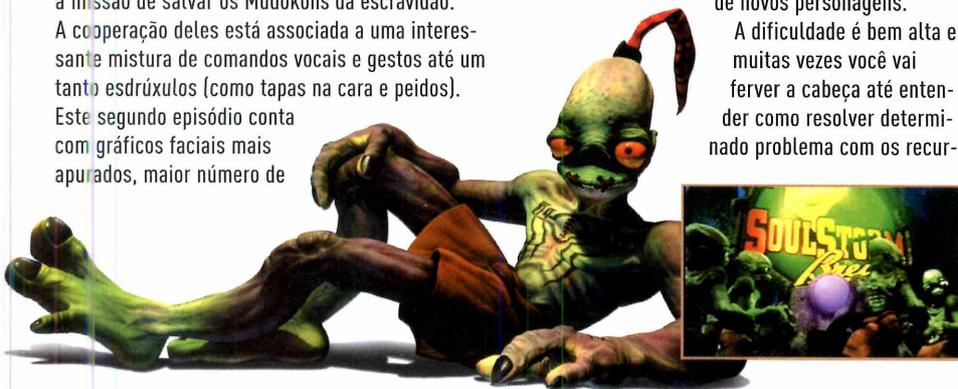
cenas em CG, cenários exóticos e interativos, além de novos personagens.

A dificuldade é bem alta e muitas vezes você vai ferver a cabeça até entender como resolver determinado problema com os recur-

sos de que dispõe. Devido ao estilo de jogo proposto, pode se tornar uma experiência sonolenta, principalmente se não tiver uma estratégia ao lado para emergências! ⊗

ANDRÉ LEME

PSONE		9.0	
Gráficos	8.5		Jogabilidade
Som	9.0	Replay	7.5
Produção	GT Interactive		
Desenvolvimento	Oddworld Inhabitants		
Gênero	Ação		
Nº de jogadores	1 a 2		
Lançamento	25 de novembro de 1998 (EUA)		



brother games®

the best play is here

l jogos originais  
l acessórios variados

video games l  
assistencia técnica l

[www.brothergames.com.br](http://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.

# Resident Evil

## Os segredos de Kawata

Por Fabio Santana

# 4

O produtor de Resident Evil 4, Masachika Kawata, conseguiu uma brecha na sua concorrida agenda e nos concedeu uma entrevista exclusiva, contando tudo sobre a produção do game para o PlayStation 2. Ele aproveita e conta alguns segredos dos novos modos de jogo e nos deixa ainda mais ansiosos pela chegada da obra-prima.

**SuperDicas PlayStation:** Quando exatamente você começou o trabalho de conversão de Resident Evil 4 do GameCube para o PlayStation 2? Qual foi a sua reação na época?

**Masachika Kawata:** Começamos o processo de conversão do jogo perto de outubro do ano passado. Naquela época, a versão de GC estava quase completa e, obviamente, apresentava uma alta qualidade. Então, eu esperava que viria um difícil trabalho pela frente para trazê-lo ao PS2. Isso explica o porquê de nós investirmos muitas horas extras e dinheiro nesse projeto, se comparado a outras conversões de jogos.

**SDP:** Você ouviu a opinião dos jogadores em relação à versão do GameCube? Você está trabalhando em alguma melhoria para a versão do PlayStation 2 especificamente baseada nisso?

**MK:** Nós havíamos decidido a estrutura da versão de PS2 um pouco antes do game ser lançado para o GameCube, então, nós não tivemos muito tempo para saber o que as pessoas acharam do jogo. Entretanto, nós incluímos uma série de elementos muito legais, como suporte para widescreen e a possibilidade de assistir aos "filminhos" do game.

**SDP:** Quando entrevistamos você pela última vez (depois da E3 deste ano, vide SDP #23) perguntamos sobre a qualidade dessa conversão e se ela estava próxima à versão do GC. Você nos disse que o conhecimento e o know-how de seu time eram os responsáveis por tamanha qualidade. Agora, você poderia ser

mais específico? Onde você fez as mudanças? Que tipo de cortes foram necessários? Como se pode comparar a quantidade de polígonos? Como vocês lidaram com os efeitos especiais?

**MK:** Nosso objetivo principal era deixar a experiência do game o mais precisa possível. Já que essa era nossa prioridade, nós gastamos muito tempo trabalhando para melhorar os processos de trabalho da CPU e dos gráficos. É claro que, com a diferença de hardware, não foi possível recriar as cenas com exatidão. Entretanto, no final das contas, eu acho que nós pudemos alcançar um alto nível de qualidade, do qual os jogadores gostarão e não irão achar que estão perdendo alguma coisa. Na questão gráfica, nós trabalhamos duro na contagem de polígonos e nos efeitos de expressão no PS2 para podermos aumentar a velocidade de processamento. Nós recriamos o game original e alcançamos um nível tal que será difícil alguém notar alguma diferença entre as duas versões.



“...no final das contas, eu acho que nós pudemos alcançar um alto nível de qualidade da qual os jogadores gostarão e não irão achar que estão perdendo alguma coisa (em relação ao GC).”

Masachika Kawata, produtor de Resident Evil 4



Resident Evil 4 está chegando para o PS2 e com ele novas armas, roupas e extras que agradarão todos os fãs.

**SDP:** Como exatamente funciona a nova arma Plagas Removal Laser 412? Teremos outras armas novas? Você pode nos contar um pouco sobre elas também?

**MK:** A P.R.L. 412 permite acabar com as "plagas", os parasitas dentro dos inimigos. Além disso, Ada terá uma nova arma que será revelada no seu capítulo exclusivo do PS2, chamado "Separated Ways".

**SDP:** Além das roupas destraváveis para a versão do GameCube, nós vimos uma nova roupa para Leon e uma armadura para Ashley. Como isso afeta a jogabilidade? Vocês estão trabalhando em outras roupas exclusivas além das citadas?

**MK:** A roupa de Leon foi criada com base no conceito dele poder dar tiros ilimitados com a machine gun. A nova roupa lhe dá munição infinita. A armadura de Ashley torna a personagem mais pesada e fica mais difícil de os inimigos a carregarem, além das balas de Leon não a machucarem. Isso faz com que os

jogadores fiquem menos preocupados em cuidar de Ashley durante o jogo.

**SDP:** O que exatamente será o novo modo Separated Ways? Ele será uma campanha nova e completa do jogo principal (com a possibilidade de salvar e dividida em capítulos) ou um tipo de minigame? Ele estará disponível desde o começo do game ou como um destravável?

**MK:** Separated Ways é uma história paralela que pode ser acessada terminando o jogo principal. Você joga como Ada e saberá mais da história principal através do ponto de vista dela. Será possível salvar o game e terá capítulos, assim como na história principal. Nós achamos que os jogadores viverão um jogo interessante e ficarão satisfeitos com seu conteúdo. ☒



*electronic game show*

# A maior feira de games da América Latina

18 a 20 de novembro  
[www.egsbrasil.com.br](http://www.egsbrasil.com.br)

Expo Center Norte - Pavilhão Vermelho - Rua José Bernardo Pinto, 333



## PROMOÇÃO

Comprando jogo original  
você ganha sempre!

Na compra de jogos originais você  
ganha desconto no convite da EGS.

Mais informações em [www.egsbrasil.com.br](http://www.egsbrasil.com.br)



PC PS Xbox GC PSP DS GBA Ngage Mobile Arcade

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

NINTENDO DS

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

XBOX

PSP

PlayStation 2

PC GAMES

# TOTAL GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINALS



site 100% seguro

Após dois anos de sucesso, Total Games inaugura sua loja virtual, onde você pode realizar suas compras com praticidade, segurança e ainda tirar suas dúvidas com nosso consultor on-line.

Aproveite nossas promoções especiais para o DIA DAS CRIANÇAS



nova loja virtual:

visite nossa loja:

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

NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro  
Tel.: ( 21 ) 3272-6661 / 2596-9641

MicroDesign.com.br