

VISUAL INACREDITÁVEL

METAL GEAR SOLID 4



SLY 3

PS2

As manhas para não entrar numa roubada

Rodando no **PLAYSTATION 3!**
Imagens **INÉDITAS!!!**

SuperDicas

PlayStation



JOGAMOS MUITO ANTES!

DRAGON QUEST VIII PS2



Com exclusividade **MUNDIAL**, colocamos as mãos na nova **OBRA-PRIMA** da **SQUARE ENIX!**

- Saiba por que ele é o jogo mais **VENDIDO** no Japão
- O sistema de **BATALHAS** viciante e amigável
- Inacreditável! Tão **GRANDE** quanto **GTA**
- A arte inconfundível de **AKIRA TORIYAMA**

TODO MUNDO ESTÁ JOGANDO

WE ♥ KATAMARI PS2

Entenda **TODAS** as missões e **DIVIRTA-SE!**

PÔSTER DUPLO

41 Reviews



• **DRAGON QUEST VIII**
• **WE ♥ KATAMARI**

Shadow of the Colossus PS2



Tony Hawk's American Wasteland PS2



The Warriors PS2



Guilty Gear XX #Reload PSP



Nº 28

R\$ 4,90



9 771679 587000

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL.

WWW.MISTERBROS.COM

Tele vendas:
(11) 3266-4176



X-530 da Logitech
Compatível com todos os consoles*

GameCube
PSone
XBOX
PS2
PC

De: R\$ 479,00
Por: R\$ 469,00

Modulador de 2.1 para 5.1
Apenas: R\$ 60,00

Os Melhores de PS2



PlayStation 2

THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

MARVEL NEMESIS: SIDE BY SIDE

COLOSSEUM

INDUCTION

INDIGO PROJEKT

X-MEN: THE LAST STAND

SCOOBY-DOO! UNRAVELLED SECRETS

METAL GEAR SOLID: SURVIVOR

ULTIMATE SPIDER-MAN

CALL OF DUTY: EUROPEAN ASSAULT

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Air Flo
O único com ventinho!

Ferrari Scuderia

Action Controller

Cordless Action Controller

Challenge Racing Ferrari

Driving Force Pro

HeadSet Game Talk

Os Melhores de PSP



Case Logitech

Gran Turismo Sport

UNTOLO LEGENDS

MEDIEVIL

UNRAVELLED SECRETS

BRAND RACING

LUMINES

Mercury

FRANKIE

GRAND TURISMO SPORT

CODED ARMS

HOT SHOTS GOLF

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva o direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. O Acessório X-530 se torna compatível com todos os consoles usado com o Modulador de 2.1 para 5.1. Maiores informações sobre os produtos você poderá encontrar no website WWW.MISTERBROS.COM ou pelo tele vendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil: Cidade de São Paulo e ABCD, após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.

André Forastieri
FUNDADOR
André Martins
PRESIDENTE
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 Testa

Mário AV

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

André "Asapreta" Varajão, André Leme, Carlos Sá,
Daniel Nieuwenhuizen, Eric Araki, Eridano Correa,
Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio,
Orlando Ortiz, Quem Woo Moo (textos); Bruno Almeida Silva
(arte); Henrique Minatogawa (revisão e textos)

Colaboradores

NEGÓCIOS

André Faure
Gerente de Marketing

COMERCIAL

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

PUBLICIDADE

Luciana Eschiapatti
Gerente de Negócios
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

Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

SuperDicas PlayStation, edição 28,
novembro de 2005, é uma publicação da
Futuro Comunicação. ISSN 1679-5873

REDAÇÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO
E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO 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 a sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3346-6078

Cartas: Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000

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.

Os jogos analisados nesta edição foram
gentilmente cedidos pela



TEMPO: ARTIGO ESCASSO

"Todos os dias quando acordo / não tenho mais
o tempo que passou / mas tenho muito tempo /
temos todo o tempo do mundo"

Renato Russo, "Tempo Perdido"

Sempre que chega esta época do ano,
o tempo parece o inimigo dos gamers.
Todos precisam de tempo para realizar
uma infinidade de tarefas cotidianas:
estudar, trabalhar, pensar, se alimentar, se
divertir, sair com os amigos, curtir a família,
cuidar da saúde, praticar esportes, planejar
e, depois de tudo, é claro, descansar.
Como se já não fosse complicado o bastante
conciliar tudo isso em míseras 24 horas
diárias, as impiedosas produtoras de games
jogam uma chuva de títulos para cima de
nós, sem a menor consideração pelas nos-
sas necessidades de fim de ano.
Esta edição da SDP é bem um sintoma dessa
invasão de jogos: batemos nosso recorde
histórico de reviews, com 41 jogos analisa-
dos, o que nos obrigou a estrear o que apeli-
damos carinhosamente de "nano-reviews",
que abrangem, em espaço reduzido, jogos
que poderiam acabar ignorados. Além disso,
a lista de lançamentos para os dois últimos
meses ficou tão grande que não coube na

habitual uma pági-
na reservada a ela.
Se já é difícil encon-
trar tempo para
jogar tantos lança-
mentos, imagine
conseguir terminar
jogos que exigem cada vez mais dedicação.
Eu, por exemplo, acabo de voltar de férias e
não consegui terminar nenhum jogo durante
meu "descanso". Estou tendo que encaixar
as tarefas como se fossem peças de Tetris
para poder avançar em Dragon Quest VIII, e
ainda tem uma fila intimidante pela frente:
Resident Evil 4, Soul Calibur III, Grand Theft
Auto: Liberty City Stories...
Ainda bem que, na verdade, o tempo é nosso
maior aliado - está sempre disponível, fonte
inesgotável, apenas esperando que o
proveitemos. No fim das contas, se você
tiver se divertido ou se instruído enquanto se
ocupava com algo (como ler essas linhas),
não terá sido... tempo perdido. O legionário
urbano não podia estar mais certo.



Fabio Santana

fabio.santana@gameworld.com.br

Próxima edição da SuperDicas PlayStation:
nas bancas no dia 24 de novembro.

ÍNDICE

4

SDP MAIL

O melhor lugar para você meter a boca no trombone.

8

PSNEWS

Confira o que rolou de mais quente no mundo dos games.

10

LANÇAMENTOS

Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.

12

PREVIEWS

Destaque para Tourist Trophy, adrenalina em duas rodas.

18

SPOTLIGHT: METAL GEAR SOLID 4 (PS3)

A missão mais ambiciosa e promissora de Snake.

22

SPOTLIGHT: DRAGON QUEST VIII (PS2)

Todos os detalhes do RPG mais aguardado do ano.

28

ESTRATÉGIA: WE ♥ KATAMARI (PS2)

As melhores dicas do game mais original desta geração.

38

ESTRATÉGIA: SLY 3: HONOR AMONG THIEVES (PS2)

A mais nova aventura do guaxinim mais astuto dos games.

44

PSP UNDERGROUND

Downgrade do firmware + o funcionamento do UMD Emulator.

46

SUPERDICAS

Dicas para quem busca novos horizontes nos games.

50

REVIEWS

Os lançamentos do mês para PS2 e PSP analisados.

58

RETROREVIEWS

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

60

ENTREVISTA

Batemos um papo com o designer de Darkwatch.



O Rei de Todo o Cosmos
recomenda: a SDP é a
melhor da galáxia.

CARTA DO MÊS

ISTA É A MÃE!

Percebi algo interessante: nós, brasileiros, gostamos de competir! Assim como nossa inegável paixão por futebol, nós também gostamos de disputar formando verdadeiras torcidas pelos consoles e, em decorrência, pelas empresas que os fabricam. Onde antes se via "Seguistas" e "Nintendistas", agora vemos Nintendistas (sobreviventes vitoriosos de um dos maiores embates no mundo gamístico), "Sonystas" (orgulhosos bicampeões que venceram os dois últimos campeonatos disputados) e, por fim, os "Microsoftistas" (que nunca ganharam nada, mas orgulham-se de estar na vanguarda da tecnologia). Podemos chegar à seguinte conclusão: nós criamos uma espécie de Liga Internacional de Consoles, que se organiza em campeonatos de meia década. Dentro desse período, as torcidas digladiam-se em fóruns, blogs e chats debatendo ferozmente assuntos variados para encontrar o fator decisivo para eleger o novo campeão. No final do período, o console mais bem sucedido financeiramente será coroado Campeão da Geração pela Liga e levará o caneco para casa com sua devida aposentadoria. Nesse ínterim, as empresas apresentam seus novos competidores para a próxima meia década... e se reiniciam os combates! Olhando para o histórico da competição criada por brasileiros, temos: 1º Campeão: NES 8-bit - inicia a saga da empresa mais inovadora do mundo dos games. 2º campeão: Super NES - a consolidação da inquestionável superioridade da Nintendo sobre os demais concorrentes. 3º campeão: PlayStation - o novato chega de surpresa, revoluciona e nocauteia sem dó seus adversários. 4º campeão: PlayStation 2 - o sucessor chega para dar o recado: "quem manda aqui nessa bagaça sou eu e ninguém tasca". E cá estamos nós, próximos do início de mais uma competição desenfreada pelo mais forte. Quem levantará a taça de Campeão da Geração? O promissor PLAYSTATION 3? O esperançoso e inovador Revolution? Ou então seria o poderoso apressadinho Xbox 360? As torcidas estão ansiosas pelo início de mais uma mortal disputa, desejando ardentemente que o adversário seja pulverizado e sumo do mapa! Mas, espere aí! Como assim desejar que a Nintendo se arrependa amargamente de seus "pecados" inovadores e caia em desgraça financeira? Como assim desejar que a Sony pague o preço por apostar em "artilharia de hardware" e se afunde numa lama sem fim de sua arrogância? E o que dizer da Microsoft? Que ela se arrebe toda por se "apressar" no lançamento do seu campeão e assim pagar com juros e dividendos por ter copiado tudo o que havia de "melhor" e mais "puro" dos consoles? Tudo bem gostar de um console ou outro, mas não vamos deixar o fanatismo cegar nossos corações ao ponto de pensarmos que o fim de uma dessas empresas tornaria o mundo mais coeso e melhor. Quem, pelo amor de Deus, lucrou com o fim do hardware Sega e do amado Dreamcast? Não me digam essas tolices, e sim: QUE VIVAM TODAS AS EMPRESAS QUE OUSAREM INVESTIR NESTE COMPETITIVO E DIVERTIDO MUNDO! Isso sem dúvida será o melhor para todos nós, gamemaniacos!

Flávio Miranda
Carajás / PA

É isso aí, Flávio! É bom saber que ainda existem jogadores que sabem discernir o que é uma disputa e o que é fanatismo. Seria economicamente inviável imaginar o mercado com apenas uma empresa dominando e ainda pensar que um hipotético monopólio como esse funcionaria de forma saudável. A livre concorrência acelera o progresso, pois uma empresa sempre quer se sobressair às demais. Assim, nós só temos a ganhar com essa guerra. Ademais, se houvesse apenas um clube no Campeonato Brasileiro, não rolaria campeonato, não é mesmo? Então, que cada um "torça" para o seu console favorito, mas sem fanatismo, sectarismo e outros "ismos" nocivos.

Tudo bem que a SDP cobre apenas os consoles de uma empresa (a que, como você mesmo constatou, venceu as duas últimas gerações), mas nós temos que estar bem informados sobre toda a indústria de games e isso inclui experimentar tudo o que sai para todas as plataformas - não que isso seja algum sacrifício. Só assim conseguimos transmitir a informação com propriedade. Justamente por isso, não pregamos qualquer tipo de preconceito contra outras plataformas em nossas páginas.

VISÕES DO FUTURO

Notei que mudou a editora da revista SDP de Conrad para Futuro. A que se deveu essa mudança e o que isso mudará na revista de modo geral?

Roberto
Salvador / BA

Essa pergunta é mais do que freqüente. O que ocorreu foi o seguinte: André Forastieri (ex-sócio e fundador da Conrad Editora) fundou a Futuro Comunicação e leva adiante as revistas de games (EGM Brasil,

EGM PC, Nintendo World e SuperDicas PlayStation), a PC Magazine e a Smack!. Houve essa separação para que cada segmento pudesse evoluir independentemente no mercado - Conrad Editora prossegue com sua linha de livros e mangás. Para o leitor, não há quaisquer diferenças. A equipe é a mesma e, se houver mudanças na revista, elas serão sempre para melhor, beneficiando nossos leitores.

SONICONFUSÃO

Eu comprei a SDP #26 e fiquei muito ansioso ao ver o review de Sonic Gems Collection na

capa, até que eu lembrei que o game é exclusivo do GameCube. Agora me respondam: esse jogo citado é para PS2 ou para GameCube?

Bruno Italiani
Via e-mail

Bruno, o game realmente é exclusividade do GameCube, mas apenas nos EUA (não nos pergunte o porquê). Na Europa e no Japão, o game foi lançado também para PlayStation 2. Aliás, esta última versão, a que escolhemos para avaliar, vem com todos os textos em inglês e é a mais completa de todas, pois traz os games Bare Knuckle (Streets of Rage no Japão) 1, 2 e 3 e Bonanza Brothers, além da trilha sonora superior da versão oriental de Sonic CD. Procure direitinho por essa coletânea que realmente vale a pena!

QUEM TÁ FALANDO? É O QUEM! QUEM?



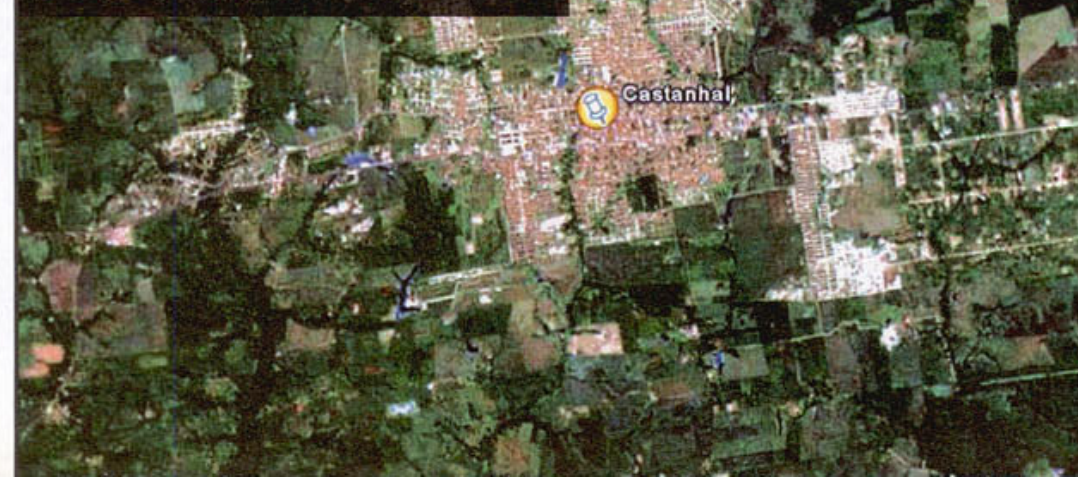
Quem você prefere: o Ken ou o Quem?

Uma coisa que notei na SDP #26, mais precisamente no especial "SDP, 2 anos de sucesso", é que não aparece nenhuma foto do Quem Woo Moo. Não que eu queira ver a sua cara feia, mas é que levantaram tanto a moral do rapaz e não o colocaram na fita, digo, na revista. Falando no cara que entende do assunto, quando teremos uma matéria sobre as melhores escolhas entre televisores?

Fernando Lima dos Santos
Cafelândia / PR

Olha o misterioso QWM causando rebuliço de novo! O oriental mais mineiro do Brasil não pode exibir rosto por medo de represálias dos mestres tibetanos da eletrônica, pois ele trouxe ao ocidente as milenares técnicas secretas da manutenção de hardwares.

O Dailson queria colocar Castanhal no mapa, mas quando fomos procurar, ela já estava lá.



E pode ter a certeza de que ele continuará publicando suas gotas de sabedoria anciã em nossas páginas!

DAS SOMBRAS PARA O ESTRELATO

A matéria comemorativa de dois anos de SDP ficou maravilhosa. Meus parabéns ao Douglas pelo texto e à revista pelo aniversário! Ele fala realmente como o leitor pensa e com o que o leitor se importa. Só não entendi muito bem quem é ele. É um amigo do Fabão ou de alguém da revista? Se ele é apenas um leitor comum, outros leitores podem fazer algo parecido?

Diego Henrique
Araraquara / SP



Prepare-se, Douglas, depois de sua primeira chance no estrelato, sua vida nunca mais será a mesma.

Obrigado pelos elogios! Temos certeza de que o Douglas ficará muito feliz ao saber que outros leitores gostaram de seu trabalho. Após enviar diversos textos opinativos (com uma visão muito interessante, por sinal), decidimos que ele seria o cara ideal para escrever a matéria. Além de ser um leitor "das antigas", o rapaz é talentoso e mandou bem na matéria. Tanto é que ele já está escalado para fazer novos trabalhos para a SDP, que você confere já na próxima edição. Talvez no futuro outros leitores possam participar - quem sabe? O que vale mesmo é ter muita criatividade, talento e um "toque pessoal" que diferencie seu texto. Um abraço!

PROMESSA É DÍVIDA!

Meu nome é Dailson e sou professor de matemática. Jogo videogames desde o Atari e compro a SDP desde o começo. Uma perguntinha para vocês: por que os paulistas detestam tanto o paraense? Até fundaram uma comunidade no Orkut com o título "Eu odeio paraense". Pergunto pra vocês, pois são paulistas, não são? Ah! Eu fiz uma promessa de andar 80 Km a pé (de Castanhal até Belém) e participar do círio de Nossa Senhora de Nazaré caso o meu e-mail fosse publicado!

Quero mostrar para os meus amigos que posso colocar Castanhal no mapa através de vocês. Pedi também para minha santinha que a estrela de todos vocês, que fazem parte dessa revista, nunca se apague e brilhe cada vez mais a cada edição. Um grande abraço!

Dailson P. Costa
Castanhal / PA

Prepara a mochila, campeão! Prometeu, agora tem que cumprir: queremos fotos da sua longínqua caminhada em prol da palavra dos games, e não se esqueça de levar umas edições da SDP junto, para espalhar a Boa Nova dos jogos eletrônicos às ovelhas desgarradas. Aqui nós gostamos de pessoas de todas as regiões, não odiamos nem os paraenses e nem qualquer outro brasileiro! Cada um aqui veio de um lugar: Brás, Pacaembu, Jardim Santo Alberto (a fase da refinaria do Sonic), Jardim São Paulo, Taipas, Jaraguá, Chora Menino, Vila Madalena e por aí vai! Brincadeiras à parte, nossa equipe manda um grande abraço para o pessoal de Castanhal!

A PRIMEIRA VEZ É INESQUECÍVEL

Eu queria parabenizá-los pelos dois anos de sucesso e queria dizer que eu fiquei realmente fã dessa maravilhosa revista há pouco tempo, exatamente desde a SDP #21. Antes de ler a revista, eu tinha a impressão de uma revista ruim, pois não confiava em uma revista que nunca li... Até que chegou a edição 21! Quando vi a capa da revista, fiquei de boca aberta e pensei: "F*! Se eu não comprar uma edição dessa revista, nunca vou saber se é boa ou não. Foi aí que comecei a gostar da SDP. Desde então eu espero todos os meses pelo dia exato para comprar a minha. Eu desejo sucesso a todos vocês e que a revista prospere mais ainda.

Rafael Silva Tenório
São Vicente / SP

Assim como outras coisas na vida (calma lá, mente poluída!), um primeiro passo deve ser dado para poder testar, analisar e decidir se gostamos ou não do que acabamos de conhecer. Com a SDP não é diferente: estamos sempre trabalhando para levar o melhor conteúdo às mãos dos leitores. Muitos, infelizmente, olham ape-

nas para o preço da revista e ficam imaginando: "Putz, por esse preço, deve ser uma porcaria". E acabam perdendo a oportunidade de conhecer uma revista que produz conteúdo com responsabilidade e respeito ao leitor. Não acreditam que qualidade possa estar associada a preço baixo.

FALE COM A SDP!

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

REDAÇÃO

SUPERDICAS PLAYSTATION -
SDP-MAIL
Rua Heitor Penteado, 813 -
Sumarezinho
São Paulo / SP
CEP: 05437-000
E-mail:
cartas.sdp@gameworld.com.br

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

SERVICÓ DE ATENDIMENTO AO LEITOR

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

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

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

HELP

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

CARTA FORA DO BARALHO

Olá, pessoal da SDP, preciso saber o que devo fazer para conseguir as cartas de Exodia em Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories. Por favor, me ajudem.

Igor Ricardo
Santo Amaro / SP

Quer ser o duelista mais poderoso em Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories? Então se prepare para passar muito mais tempo jogando, Igor. Você deverá terminar o modo Campaign e depois duelar contra alguns personagens. Os braços são aleatórios, as pernas você consegue com o Villager 3 e a cabeça você consegue com Heishien 2 e Sato 2. Para invocá-lo, você deve reunir as cinco cartas em sua mão (hand). Prepare-se para passar horas e mais horas enfrentando estes adversários, pois estas cartas são raras e muito difíceis de encontrar.

A RELÍQUIA PERDIDA

Olá, galera do RPG! Eu gostaria de usar um pouco da sapiência de vocês. Como faço para encontrar o dragão que possui a Green Relic em Chrono Cross?

Wanderson Oliveira Moreira
Via e-mail

Wanderson, a Green Relic é encontrada em Gaea's Navel (em Home World). Este Key Item só é encontrado com o Green Dragon e serve para entrar em Sea of Eden.

ROUPA DE MASCOTE

Prezada equipe da SuperDicas PlayStation, estou no quinto capítulo de Final Fantasy X-2, segui o detonado online, cumpri todos os hotspots, inclusive o de Trema, mas não ganhei a Dressphere Mascot. Isso me impede também de habilitar as Dresspheres especiais. Por enquanto, completei 92% do jogo, mas estou a um passo do final. E agora? Como faço para obtê-las? Espero ansiosamente sua resposta.

Márcia
Via e-mail

Este é um bug que ocorre no quinto capítulo do jogo, Márcia. A primeira coisa a ser feita é completar a missão de Zanarkand, para só então prosseguir com as Quests e obter a Dressphere. Se você deixou esta cidade por último, a única coisa que pode ser feita é ler o save anterior (se você tiver). Do contrário, sua única alternativa será começar tudo de novo e lembrar que Zanarkand deve ser a primeira missão deste episódio.



CASAL GREGO

Caros amigos da SDP, eu e meu marido estamos jogando God of War e não conseguimos passar por dois inimigos de escudos dourados. Estamos no corredor das armadilhas para retornar ao Rings of Pandora, na fase The Challenge of Poseidon. O que deve ser feito para destruímos estes inimigos? Somos fãs da SDP e agradeceremos antecipadamente. Um grande abraço!

Débora Gurgel
Fortaleza / CE

Este é fácil, Débora! Para acabar com esses inimigos, você deve primeiro acabar com o escudo deles. Para isso, você deve usar o combo ■, ■, ▲. Assim, eles ficam sem defesa e vocês acabarão com os monstros normalmente.

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: TRODE

Válida de 03/11/05 a 14/12/05

CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

• SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS (PS2): Detonado Completo
No ar a partir de 03/11/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.



CORREIO TÉCNICO POR QUEM WOO MOO

Seu console pifou? Dúvidas com cabos, mod-chips, mídias e afins? Escreva para o nosso Correio Técnico. O endereço é 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 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.

SDP #27 - Novos aplicativos 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.

SOM DIGITAL: EU QUERO UM!



Adquiri recentemente um receiver Sony STR-K870P com suporte a som Dolby Digital EX, DTS ES, Dolby ProLogic II e outros, mas ao ligá-lo no meu Playstation 2 via cabo óptico (cuja função já foi acionada no menu inicial do console) verifiquei que em todos os jogos, exceto Metal Gear Solid 2: Substance (que em algumas cutscenes apresenta DD 5.1), o sinal de áudio é decodificado como PCM Stereo 48 kHz. Gostaria de saber o que fazer para o receiver decodificar o áudio em outro padrão automaticamente, como Dolby Surround ProLogic II, supostamente utilizado em jogos como The X-Files: Resist or Serve, mas ao selecionar esta opção de som, meu receiver não reconhece o sinal como deveria e continua a decodificar como PCM.

Ricardo Moura
Via e-mail

Ôpa, vamos por partes. O receiver tem reconhecimento automático para os padrões digitais, leia-se Dolby Digital e DTS; a única coisa que você deve fazer é habilitar a opção 5.1 dentro do jogo que tem o suporte. Por que não é tudo automático? Simples, porque se acionarmos o recurso 5.1 no jogo e não tiver nada que decodifique o sinal (receiver), o jogo ficará sem áudio nenhum nas partes com o áudio 5.1. Isso acontece de maneira similar ao progressive scan nos jogos. O único padrão que você deve informar ao receiver são os analógicos, como o Dolby Digital ProLogic II / EX, a detecção do PCM é normal nesses casos (sinal analógico), mas é só deixar esse dsp como padrão no receiver, assim quando o mesmo receber um sinal DD ou DTS, o dsp irá ser chaveado automaticamente. Alguns receivers atuais têm o dsp do concorrente do DPLII, que é identificado como Neo-DTS, se alguém tiver um receiver com esse dsp, vale a pena experimentar.

É VÍDEO COMPONENTE MESMO?

Estou com problema no cabo de video-componente do meu PS2. Minha TV é uma Gradiente 21", Tela Plana Modelo 2150 e o cabo é da marca VR. O vendedor me garantiu que é componente, mas nele está escrito RGB. O problema é que nos jogos tudo funciona normal, mas nos filmes através do PS2 só tem o som e a imagem fica distorcida. Fico grato se for ajudado.

Ronaldo Andre Silveira
Pará / SC

Você esqueceu de informar qual o chip que destrava o seu PS2, mas tudo bem. Vamos por eliminação. Já que os jogos funcionam, e acredito que o PS2 esteja configurado corretamente, podemos deduzir que o cabo seja realmente o vídeo componente. O que podemos supor também é que você tem o chip Matrix Infinity ou algum clone. No menu deste, há uma opção chamada "green fix" que é um recurso que conserta um problema de tela verde em TVs europeias e cabo RGB, mas se esta opção fica em ON com o cabo vídeo componente, este mesmo acaba interferindo na imagem em filmes. Para acertar o problema, nesse caso, você deve entrar no menu do chip, segurando os botões ▲ + ● ao resetar o PS2 e desabilitar a opção "green fix".

Outra hipótese plausível é que você esteja ligando o PS2 na TV por meio de um VCR (caso não seja o cabo vídeo componente). Nesse caso, as imagens ficam distorcidas por causa da proteção Macrovision dos DVDs. Nesse caso, só ligando o PS2 direto na TV ou tendo o Matrix que retira a mesma.

50001 É TÃO PODRE ASSIM?

Olá, pessoal da SDP, tudo bom? Bem, irei direto ao assunto: em abril de 2004, comprei um PS2 50001 achando que este seria o melhor modelo do PS2. Mas parece que me enganar! Seis meses após a compra, o canhão deu defeito e o técnico (que eu acho que é de confiança) disse que ele tinha queimado e precisava trocá-lo. Tudo bem que eu usei algumas mídias ruins, mas seis meses?

Após isso estava tranquilo em minha casa quando num domingo à noite, de repente, quando ligo o meu Play, nenhuma imagem aparece! Vou no mesmo técnico e ele diz que a placa queimou e que o modelo 50001 é muito mais frágil que os outros modelos (e eu achando que este era o melhor...) quase um ano após eu tê-lo comprado. O que houve? Será que depois da troca da minha placa eu corro o risco dela queimar de novo, já que me disseram que o 50001 tem tendência para tal? Eu estou pensando em trocar meu PS2 por um 39001, mas tenho medo de não poder mais achar peças novas para ele... O que vocês acham que eu devo fazer? Continuar com o meu Play ou trocar por outro modelo? A propósito, meu chip é o Thunder. (P.S. Eu tenho colega que tem um Play 39001 há 3 anos que nunca deu defeito)

Rafael Costa Souza
Salvador / Bahia

Infelizmente alguns lotes desta versão têm dado bastante trabalho para seus donos. O que provavelmente aconteceu com a sua placa é o que chamamos de "síndrome da tela preta". Ela tem várias causas, desde soldas frias, rompimento de trilhas e curtos de componentes passivos. Aproximadamente 80% desses casos têm solução, mas como estamos falando de componentes eletrônicos, não dá para garantir que nunca mais irá dar problemas depois de consertado. Quanto a trocar por um 39001, eu diria que também é jogar com a sorte, nem essas versões mais "parrudas" estão livres de problemas. Uma dica é pesquisar bem e verificar o histórico (se tiver) dos consoles que você encontrar à venda. Se conseguir comprar de um

conhecido, melhor ainda, já que essas versões novas você não achar mesmo.

COMBO: HD + HDLOADER

Instalei um HD de 80 GB no meu PS2 com o HD advanced 2.0. Gostaria de saber como faço para rodar o programa pelo memory card sem a necessidade de efetuar o boot toda a vez. Já entrei no site do Matrix, mas não entendi direito o procedimento. Meu aparelho é um 50001 destravado com o Matrix Infinity 1.54.

Marcelo
Via e-mail

Marcelo, com o Matrix 1.54 e o HD, você pode rodar o HDloader direto do HDD, sem gastar espaço no memory card, bastando instalar o HDloader devidamente renomeado como boot.elf no HD, e entrar no setup do chip, deixando o modo DEV2 como padrão. Desse modo, assim que você ligar o PS2, vai cair direto no HDloader. Explicar o processo todo é um pouco demorado. Talvez seja mais fácil você baixar uma imagem de CD pronta para instalar o HDloader no seu HD. Pesquise um pouco no site www.psxgen.net que você acha.

MÚLTIPLOS RESETS

Fala, QWM. Estou com uma dúvida. Meu PS2 não aceita CDs de PS1, mas por que apertando quatro vezes o reset o CD entra normalmente? Isso danifica meu console? Valeu.

Kaiqui Silva
Via e-mail

O seu chip de desbloqueio precisa de um procedimento para entrar no modo PS1, caso contrário o chip vai tentar rodar o CD como se fosse CD de PS2. Acho que no seu caso dois resets são o suficiente. Isso não danifica o console, mas as mídias que você coloca dentro do PS2 sim. Lembre-se sempre de usar mídias de qualidade, seja para PS1, PS2, filmes, músicas etc... ☒



ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

NINTENDO DS™

NINTENDO GAMECUBE™

GAME BOY ADVANCE

imagens ilustrativas

TOTAL GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINALS



Confira as promoções exclusivas de nosso site e boa diversão!



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.



visite nossa loja:

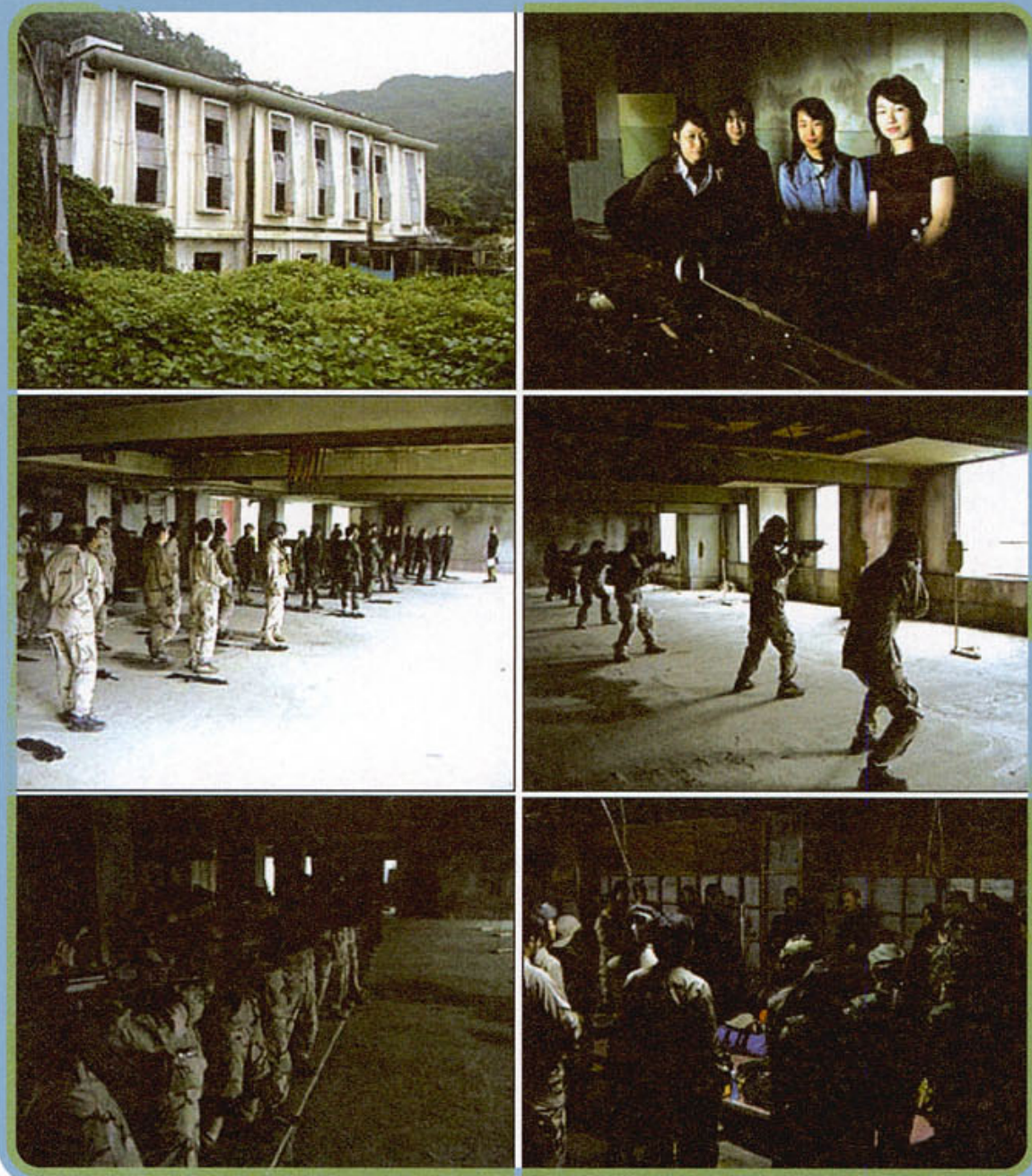
NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro
Tel.: (21) 3272-6661 / 2596-9641

loja na internet:

Acesse Agora:

www.totalgamesonline.com.br

NaçãoDesign.com.br



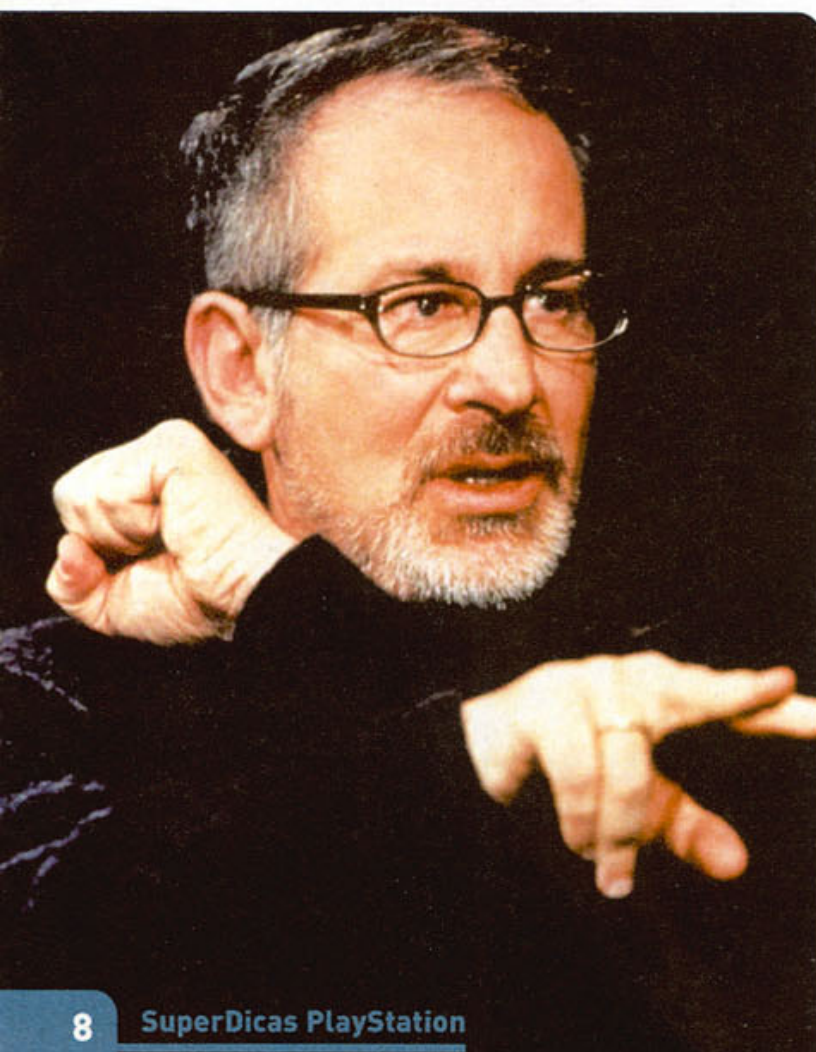
Soldados reais ajudam na PRODUÇÃO DE METAL GEAR SOLID 4

Iniciados os treinamentos para a produção do próximo jogo da Kojima Productions

Hideo Kojima escreveu em seu blog que já foram iniciados os trabalhos para o desenvolvimento de Metal Gear Solid 4. Para isso, ele e sua equipe começaram um árduo treinamento militar conduzido na província de Tochigi — que fica na região de Kanto. O produtor não revela muitos detalhes nem comenta muitas das imagens, diz apenas que está fazendo um extenso trabalho de pesquisa de técnicas de invasão e sobrevivência em locais fechados. Como visto nas fotos, são dezenas de pessoas agindo como se fossem um verdadeiro batalhão de soldados. Kojima escreve ainda que algumas sessões de treinamento ocorrem até altas horas da madrugada e que está bastante confiante nesta empreitada.

SPIELBERG em jogos da EA Games

O diretor de cinema passa a trabalhar em novas mídias



Steven Spielberg (diretor de *Minority Report*, *AI: Inteligência Artificial* e *E.T.: O Extra-Terrestre*), assinou um contrato com a Electronic Arts para produzir três jogos. Spielberg falou que gosta dos títulos da EA e que a produtora é "mestre no formato interativo". A EA ficará com a propriedade intelectual dos jogos desenvolvidos e, segundo os representantes da empresa, isso tapará um buraco no quesito de originalidade em seus games. Esta é a terceira vez que o diretor participará diretamente da elaboração de um game (Spielberg já trabalhou em *The Dig*, da LucasArts e no primeiro *Medal of Honor*, da própria EA).

Mais jogos vão para o cinema

Silent Hill, BloodRayne e Splinter Cell estão chegando na telona



Hollywood não está poupando esforços para fazer com que os games rendam uma grana extra nas bilheteria dos cinemas de todo o mundo. Depois de *God of War* e *Resident Evil 3*, mais quatro jogos que apareceram no PS2 estão em fase de

produção. Este é o caso de *Silent Hill*, *BloodRayne*, *The Suffering* e *Splinter Cell*. De todos estes, somente *BloodRayne* liberou algumas imagens e já tem dois trailers rolando na internet. Porém, o mais empolgante é que Hideo Kojima está interessado em vender os direitos de *Metal Gear Solid* para o cinema, sob a condição de que ele acompanhe a produção do longa. O criador da série já deixou claro que isso não será barato, pois ele recusou proposta de 13 milhões de dólares oferecida pela DreamWorks no mês passado.



Briga feia entre a Sony e os pirateiros do PSP

Hackers descobrem como fazer com que o PSP rode jogos piratas, a Sony contra-ataca com um novo firmware



O PlayStation Portable é uma máquina que pode rodar diversos programas feitos em casa, conhecidos como homebrew. Existem diversos aplicativos que permitem que o portátil rode emuladores, programas e jogos gravados no Memory Stick, porém, para isso, o aparelho deve estar com o firmware ainda na versão 1.50. Como a maioria dos portáteis foi atualizada para a versão 2.0, tornando impossível o uso destes programas, um grupo de hackers descobriu uma forma de reverter a atualização. O programa

explora uma falha de segurança na opção que permite trocar o papel de parede do portátil e pode danificar o PSP, pois o método envolve o desligamento forçado do aparelho. Foi então que começou a pirataria no portátil. Poucos dias se passaram e a Sony já disponibilizou a versão 2.50 do firmware para evitar que esta falha de segurança fosse explorada. A atualização também torna o PSP compatível com o receptor de TV e rádio chamado Location Free Base Station, além de outras "perfumarias", como a opção para ajustar o relógio usando a conexão com a internet e a reprodução de vídeos protegidos por direitos autorais. Vale a pena lembrar que usar programas não licenciados pela Sony pode cancelar a garantia do aparelho.

Mod chips são legalizados na Austrália

A Justiça australiana autoriza modificações no PS2 para rodar jogos importados

No início deste ano, consumidores australianos de jogos de PlayStation 2 moveram uma ação para que seus consoles pudessem ser modificados para rodar jogos de outras regiões. Segundo a acusação, os jogos levam muito mais tempo para chegar à Austrália. O processo entrou em trâmite e chegou à suprema corte, última instância da Justiça no país. O resultado foi favorável à acusação, liberando assim que os donos de todos os consoles (sejam eles PS2, Xbox ou GameCube) usem jogos de todas as regiões do mundo. Segundo a corte, certos mecanismos de prevenção à pirataria não são dispositivos para prevenção à cópias e, por isso, não podem ser protegidos pela lei de direitos autorais. Para a Justiça australiana, o console não pode impedir a leitura de cópias autorizadas, pois pirataria só é consumada no momento em que se grava um disco de backup — o mod chip é considerado apenas uma ferramenta para liberar jogos originais de outras regiões. Caso as produtoras queiram que seus direitos sejam preservados, elas devem criar mecanismos de proteção nos seus discos e não devem contar com a proteção do videogame. O resumo é que esta decisão torna legal a utilização de mod chips em todo o território australiano. Assim, todos os donos do PS2 poderão aproveitar os jogos no mês em que forem lançados.



CURTAS

- Existem boatos de que a Namco esteja desenvolvendo uma versão de Tekken Tag Tournament para PS3. Até o fechamento desta edição a empresa não havia se manifestado confirmando ou desmentindo a história.
- Hideo Kojima citou em seu blog que está pensando em criar um novo jogo para PSP, porém, sem dar maiores detalhes.
- Os criadores de Shadow of the Colossus já estão preparando um novo game para o PLAYSTATION 3.
- A Square Enix divulgou que o próximo jogo da série Legend of Mana usará tecnologia Havok 2 (a engine de física de Half-Life 2). Koichi Ishii, produtor do game, disse que o jogo será totalmente em 3D e que a adição de física mais elaborada pode fazer com que novos patamares sejam alcançados através do poderoso chip Cell do PS3.
- A Symantec, empresa especialista em softwares de segurança, identificou um trojan capaz de invadir o sistema operacional do PSP. A empresa informou que o programa Cavalo de Tróia (trojan) representa uma ameaça de baixo risco, afetando apenas consoles que utilizam o firmware 1.50 e que rodam homebrew.
- A Electronic Arts liberou a lista de músicas de Need For Speed: Most Wanted. A lista possui artistas de vários gêneros, como Jamiroquai, Prodigy e Disturbed.
- A Asian Toy Source anunciou um novo periférico para o PSP. O PSP on TV permite que você use o seu portátil em qualquer aparelho de televisão. Assim, você poderá ver vídeos, ouvir músicas e, é claro, jogar. Tudo isso no conforto da sua sala de estar. Se você quer este aparelho para seu PSP, entre no site www.pspontv.com.
- A Nippon Ichi começou o desenvolvimento de Disgaea 2. Segundo a empresa, este game vai utilizar a mesma lógica de jogo que a de Phantom Brave e Makai Kingdom. Prepare-se para rir (e muito) das piadas de Lahral e sua turma. ☒

LANÇAMENTOS



Novembro é mês de curtir o esperadíssimo *Need for Speed: Most Wanted*, que sai no dia 15 em dose dupla: PS2 e PSP.

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
Call of Duty 2: Big Red One	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	01
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Ação	01
Dynasty Warriors 5 Xtreme Legends	Koei	Luta	01
Gander Mountains Trophy	VU Games	Ação	01
Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	Ação	01
James Bond 007: From Russia With Love	Electronic Arts	Tiro em 1ª Pessoa	01
NBA 2006	SCEA	Esporte	01
Payout Poker & Casino	Namco	Tabuleiro	01
Sea World: Shamu's Deep Sea Adventures	Activision	Ação	01
Snocross 2	Crave Entertainment	Esporte	01
Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	Konami	Luta	01
Trapt	Tecmo	Ação	01
Without Warning	Capcom	Ação	01
Guitar Hero	Red Octane	Musical	04
Thayer's Quest	Digital Leisure	Ação	04
College Hoops 2K6	2K Sports	Esporte	05
The Matrix: Path of Neo	Atari	Ação	07
American Chopper: Full Throttle	Activision	Esporte	08
Fatal Frame 3: The Tormented	Tecmo	Ação	08
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	08
Gun	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	08
Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Ação	08
Karaoke Revolution Party	Konami	Musical	08
Magna Carta: Tears of Blood	Atlus	RPG	08
Sandlot Basketball	VU Games	Esporte	08
Suikoden Tactics	Konami	Estratégia	08
.hack//G.U.	Bandai	RPG	14
AquaNox: The Angels Tears	JoWood	Simulação	14
Fear Factor: Unleashed	Hip Games	Variedades	14
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	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
Sandlot Football	VU Games	Esporte	14
Sandlot Hockey	VU Games	Esporte	14
Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Ação	14
The Chronicles of Narnia: The Lion The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	Ação	14
Winback 2: Project Poseidon	Koei	Tiro em 1ª Pessoa	14
World Corrida 2	TDK Mediaactive	Esporte	14
WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ	Esporte	14
Aeon Flux	Majesco	Ação	15
Cabela's Dangerous Hunts 2	Activision	Esporte	15
Eye Toy Operation SPY TOY	SCEA	Variedades	15
Flow: Urban Dance Uprising	Ubisoft	Musical	15
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Esporte	15
Neopet Darkest Faerie	SCEA	Ação	15
Pac-Man World 3	Namco	Ação	15
Shadow the Hedgehog	Sega	Ação	15
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Variedades	15
Stuart Little 3 Photo Adventure	Sega	Ação	15
True Crime New York City	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	15
Wild Arms: Alter Code F	Agetec	RPG	15
50 Cent: Bulletproof	VU Games	Ação	21
Combat Elite: World War II Paratroopers	Southpeak Interac.	Ação	21
Peter Jackson's King Kong	Ubi Soft	Ação	21
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Square Enix	RPG	22
EyeToy: Kinetic	SCEA	Variedades	22
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Ação	22

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Winx Club	Konami	Ação	01
Mega Man X Collection	Capcom	Ação	06
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Ação	06
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	12
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	RPG	12
AND 1 Streetball	Ubisoft	Esporte	15

Japão

NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Beat Down: Fists of Vengeance	Namco	Ação	03
Kousoku Kidoutai: World Super Police	Jaleco	Corrida	03
MAR -Marchen Awakens Romance - Arm Fight Dream	Konami	Ação	03
Fuu Rai Ki	Fog	Aventura	10
K-1 World GP 2005	D3 Publisher	Luta	10
NBA Live 06	Electronic Arts	Esporte	10
Psi-Ops: Psychic Operation	Capcom	Ação	10
Shinobido Imashime	Spike	Ação	10
Simple 2000 Series Ultimate Vol. 28:			
Tousou! Kenka Grand Prix - Drive to Survive	D3 Publisher	Corrida	10
Simple 2000 Series Vol. 87:			
The Ikusa Musume	D3 Publisher	Ação	10
Simple 2000 Series Vol. 88:			
The Mini Bijou Keikan	D3 Publisher	Ação	10
Simple 2000 Series Vol. 89:			
The Party Game 2	D3 Publisher	Tabuleiro	10
Simple 2000 Series Vol. 90:			
The Oane Chanbara 2	D3 Publisher	Ação	10
Simple 2000 Series Vol. 91:			
The All Star Kakutou Matsuri	D3 Publisher	Luta	10
The Getaway: Black Monday	Sega	Ação	10
beatmania IIDX 10th Style	Konami	Musical	17
Blocks Club with Bumpy Trot	Irem	Tabuleiro	17
Garou Den Break Blow	ESP Software	Ação	17
God of War	Capcom	Ação	17
J-League Winning Eleven 9: Asia Championship	Konami	Esporte	17
Keroro Gunsou: MeroMero Battle Royale Z	Bandai	Ação	17
Kidou Senshi Gundam SEED: Rengou vs. Z.A.F.T.	Bandai	Ação	17
Pachi-Slot Club Collection: Pachi-Slot Dayo Koumon Chama	Commseed	Tabuleiro	17
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Ubisoft	Ação	17
.hack //fragment	Bandai	RPG	23
Gallop Racer 8: Live Horse Racing	Tecmo	Esporte	23
Izumo 2: Takeki Ken no Senki	GN Software	Aventura	23
One Piece: Pirates Carnival	Bandai	Tabuleiro	23
Otome Hao Anesama ni Koi Shiteru	Alchemist	Aventura	23
Otona no Gal Jong 2: Koishite Baiman!	Jaleco	Tabuleiro	23
Pachinko Paradise 12: Taikai to Natsu no Omoide	Irem	Tabuleiro	23
Ratchet & Clank 4th: GiriGiri Ginga no Giga Battle	SCEI	Ação	23
Soul Calibur III	Namco	Luta	23
Akumajou Dracula: Yami no Juin	Konami	Ação	24
Bakumatsu Roman Gekka no Kenshi (Last Blade) 1 & 2	SNK Playmore	Luta	24
Harry Potter to Honoo no Goblet	Electronic Arts	Ação	24
Ikusagami	Genki	Ação	24
Matantei Loki Ragnarok Mayougaku: Ushinawareta Bishou	Taito	Aventura	24
Puyo Puyo Fever 2	Sega	Puzzle	24
Rebirth Moon	Idea Factory	Simulador	24
Rune Princess	Oaks	Aventura	24
Sakigake!! Otokojuku	D3 Publisher	Aventura	24
SSX On Tour	Electronic Arts	Esporte	24
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	24
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	24

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Biohazard 4	Capcom	Ação	01
Chaos Field New Order	MileStone	Tiro	01
Crash Bandicoot: Gacchanko World	VU Games Japan	Ação	01
Duel Savior Destiny	Alchemist	Aventura	01
Homura	Taito	Tiro	01
Kamen Rider Hibiki	Bandai	Ação	01
Kino no Tabi II: The Beautiful World	MediaWorks	Aventura	01
Madden NFL 06	Electronic Arts	Esporte	01
Tough: Dark Fight	Konami	Ação	01
World Tank Museum for Game	Success	RPG	01
Yoshitsune-ki	Banpresto	Ação	01
Fragments Blue	Kadokawa Shoten	Aventura	08
Momotarou Dentetsu 15: Godai Bombee Tousei! No Maki	Hudson	Tabuleiro	08
Monster Farm 5: Circus Caravan	Tecmo	Simulador	08
Rogue Galaxy	SCEI	RPG	08
Ryuu ga Gotoku	Sega	Ação	08
Simple 2000 Series Vol. 92: The Majinai Game	D3 Publisher	Ação	08
Sugar Sugar Rune: Koimo Osharemo Pick-Up	Bandai	Aventura	08
Taiko no Tatsujin: Wai Wai Happy Rokudaime	Namco	Musical	08
Cartagra: Tamashii no Konou	Kid	Aventura	15
Chicken Little	D3 Publisher	Ação	15
D.C.F.S.: Da Capo Fall Seasons	Kadokawa Shoten	Aventura	15
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 12 Ketteiban	Konami	Esporte	15
Konjiki no Gashbell: Go! Go! Mamono Fight!!	Bandai	Ação	15
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ação	15
Shadow the Hedgehog	Sega	Ação	15
Stotter Up Core 8	Dorasu	Tabuleiro	15
Sunrise Eiyuutan 3	Sunrise Interactive	RPG	15
Tales of the Abyss	Namco	RPG	15
Eyeshield 21: AmeFoot Yarouze! Ya! Ha!	Konami	Tabuleiro	22
G1 Jockey 4	Koei	Esporte	22
Jissen Pachinko Hisshouhou! CR Hokuto no Ken	Sega	Tabuleiro	22
Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG	22
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	22
Naruto: Narutimate Hero 3	Bandai	Luta	22
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Corrida	22
NeoGeo Battle Coliseum	SNK Playmore	Luta	22
Sega Ages Vol. 22: Advanced Daisenryaku: Deutch Dengeki Sakusen	Sega	Simulador	22
Sega Ages Vol. 23: Sega Memorial Selection	Sega	Variedades	22
Simple 2000 Series Ultimate Vol. 29: K-1 Premium 2005 Dynamite!!	D3 Publisher	Ação	22
Simple 2000 Series Vol. 94: The Aka-Champion - Come On Baby	D3 Publisher	Ação	22
Tennis no Oji-Sama: Gakuensai no Oji-Sama	Konami	Aventura	22
The Matrix: Path of Neo	Atari	Ação	22
Bleach: Hanatareshi Yabou	SCEI	RPG	29
Front Mission 5: Scars of the War	Square Enix	Estratégia	29
Psychic Force Complete	Taito	Luta	29
White Clarity: And the Tears Became You	Oaks	Aventura	29

PSP

Estados Unidos

NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
The Lord of the Rings Tactics	Electronic Arts	Estratégia	08
SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo	SCEA	Ação	08
Ultimate Block Party	Conspiracy	Tabuleiro	08
Crash Tag Team Racing	VU Games	Corrida	09

Armored Core: Formula Front	Agetec	Tiro	15
Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	Ação	15
Infected	Majesco	Tiro	15
Kingdom of Paradise	SCEA	RPG	15
Metal Gear AcId²	Konami	Estratégia	15
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Corrida	15
Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	Ação	15
The Legend of Heroes	Bandai	Ação	15
World Championship Poker 2	Crave Entertainment	Tabuleiro	15
Pinball Hall of Fame	Crave Entertainment	Esporte	22
Tokobot	Tecmo	Estratégia	22
WWE Smackdown Vs. RAW 2006	THQ	Esporte	22

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Kao Challenger	Namco	Ação	06
Pac-Man World 3	Namco	Ação	06
Payout Poker and Casino	Namco	Tabuleiro	06
PoPoLoCrois	Agetec	RPG	06
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Ação	06
The Sims 2	Electronic Arts	Estratégia	06
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	06
Midway Arcade Treasures	Midway	Tabuleiro	12

Japão

NOVEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Kidou Keisatsu Patlabor:			
Kamubakku MiniPato	Bandai	Aventura	02
Comic Party Portable	Aquaplus	Aventura	10
Fuku Fuku no Shima	SCEI	Aventura	10
Kin'iro no Corda	Koei	Simulador	10
NBA Live 06	Electronic Arts	Esporte	10
Armored Core:			
Formula Front International	From Software	Simulador	17
Talkman	SCEI	Comunicação	17
Bokujou Monogatari:			
Harvest Moon Boys & Girls	Marvelous Interac.	Simulador	23
Eiyuu Densetsu Gargharv Trilogy:			
Umi no Oriuta	Bandai	RPG	23
FIFA 06	Electronic Arts	Esporte	24
Harry Potter to Honoo no Goblet	Electronic Arts	Ação	24

Puyo Puyo Fever 2	Sega	Puzzle	24
SSX on Tour Portable	Electronic Arts	Esporte	24
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	24
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Esporte	24

DEZEMBRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Crash Bandicoot: Gacchanko World	VU Games Japan	Ação	01
Monster Hunter Portable	Capcom	Ação	01
Daisenryaku Portable	Genki	Simulador	08
Geki Sengoku Musou	Koei	Ação	08
Mai-Hime Bakuretsu!			
Fuuka Gakuen Gekitou Fumi	Sunrise Interactive	Luta	08
Metal Gear AcId²	Konami	Estratégia	08
Saikyou Toudai Shogi Portable	Mainichi	Tabuleiro	08
Exit	Taito	Ação	15
Hayarigami Portable	Nippon Ichi	Aventura	15
Irregular Hunter X	Capcom	Ação	15
Jet de Go! Pocket	Taito	Simulador	15
Karakuri	Tecmo	Ação	15
Pipo Saru Academia 2:			
Ai Ai Saruge - Janken Battle!	SCEI	Variedades	15
Boku no Watashi no Katamari Damacy	Namco	Puzzle	22
Byte Hell 2000	SCEI	Variedades	22
Need for Speed Most Wanted 5-1-0	Electronic Arts	Corrida	22
Shanghai	Success	Tabuleiro	22
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	RPG	22
Simple 2500 Series Portable Vol. 1:			
The Table Game	D3 Publisher	Tabuleiro	22
Simple 2500 Series Portable Vol. 2:			
The Tennis	D3 Publisher	Esporte	22
The Sims 2: Dr. Dominic no Inbou	Electronic Arts	Simulador	22
Zero Shiki Kanjou Sentouki Seikuuuu	Taito	Simulador	22

Não é só o protagonista de Shadow of the Colossus que escala gigantes. Em dezembro, Prince enfrentará aberrações como essa em The Two Thrones.



brother games®
the best play is here



l jogos originais
l acessórios variados

video games l
assistencia técnica l

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

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

TOURIST TROPHY

Gran Turismo sobre duas rodas

A Polyphony Digital é, sem sombra de dúvidas, uma das empresas mais ambiciosas da atualidade. Em seu portfólio estão os mais conceituados jogos de corrida de todos os tempos, incluindo o jogo mais caro da história dos games: Gran Turismo 4. Kazunori Yamauchi, um sujeito louco por velocidade, pai de GT, também está acompanhando o desenvolvimento de Tourist Trophy, desta vez como produtor, para garantir qualidade máxima do produto final. Com tudo isso em mente, não se surpreenda se você se deparar com um jogo de corrida de motos tão real quanto aquelas a que você assiste na TV. TT terá todos os principais e mais cobiçados modelos de motos não só da atualidade, mas também dos anos 80 e 90, japoneses e europeus, carregando suas principais peculiaridades durante as corridas. Grandes nomes como Honda, Yamaha, Kawasaki e Suzuki terão seus modelos impecavelmente representados e simulados no jogo, graças ao sistema preciso de física. Amantes da corrida sobre duas rodas se familiarizarão com as centenas de opções de acessórios, roupas e capacetes de marcas existentes, todos perfeitamente recriados para o jogo. Diferente das corridas de carros, no motociclismo, fatores como a inclinação dos competidores durante as curvas são importantíssimos, e isso a equipe da Polyphony promete incluir em TT com grande realismo. Haverá um sistema específico para esta característica, que permitirá o jogador inclinar-se ao pressionar L2, com o intuito de realizar uma curva sem perder muita velocidade. No modo Pro, indicado aos jogadores mais avançados, será preciso conciliar o peso do corredor com a inclinação da moto, usando um dos direcionais analógicos. Se a curva for muito intensa e o jogador não mantiver o equilíbrio entre a força tangencial e seu próprio peso, será queda na certa. E se você



PLAYSTATION 2

Produção	SCEI
Desenvolvimento	Polyphony Digital
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Dezembro de 2005 (Japão)



acha que o tuning está presente apenas entre os corredores de quatro rodas, ledo engano. Em TT você terá centenas de opções para turbinar, literalmente, a sua máquina. Com o progresso do jogador, será possível adquirir centenas de novos equipamentos para o próprio corredor e sua moto, incluindo cinco modelos diferentes de pneus, adequados para diferentes situações. Os gráficos baseados na engine de GT4 podem confundir facilmente os menos atentos com uma corrida de verdade. As



Sobre duas rodas, a adrenalina promete ser elevada à flor da pele!

motos parecem deslizar durante as curvas, em movimentos sutis e incrivelmente realistas. Tudo preza pela perfeição gráfica: o detalhamento das motos, os reflexos nos materiais metálicos, a amplitude dos cenários, os efeitos de iluminação causados pelas condições climáticas, etc. A física detectará com precisão as colisões, arremessando o piloto com grande força se a batida for impactante. A quantidade de pistas presentes em TT ainda é um mistério, porém pelo menos duas já foram confirmadas: Tsukuba e Fuji Raceway, que deverão seguir com fidelidade cada detalhe das pistas originais. Apesar do destaque do modo arcade, que oferecerá ao jogador uma grande seleção de motos logo no início, o modo carreira restringirá o jogador a apenas duas. Assim, aqueles que não estiverem bem acostumados com as máquinas, poderão se adaptar à pilotagem enquanto liberam as outras. Ainda não foi dito se, assim como em GT, será preciso realizar os testes de pilotagem para tirar uma licença. O que sabemos, porém, é que o modo de fotografia também marcará presença em TT, em um esquema muito parecido com o de GT4. É evidente que TT é voltado aos amantes do motociclismo, mas o jogo promete diversão para qualquer jogador que busque apenas diversão e velocidade sobre duas rodas.



Graficamente, TT tem tudo para ficar tão grandioso quanto seu irmão GT.

SEGA RALLY 2006

Edição comemorativa levanta poeira no PlayStation 2



O primeiro Sega Rally a chegar ao PS2 é também um jogo exclusivo (nem mesmo os arcades terão o título) que comemora o aniversário dos 10 anos da série. Embora tenha sido prometido para este ano, o atraso visa melhorar diversos aspectos do jogo. Serão três as modalidades principais: Time Attack, Arcade e Career, sendo a última a mais densa e satisfatória. Na pele de um piloto iniciante, você deve aprimorar suas habilidades atrás do volante e acumular dinheiro para comprar acessórios e melhor equipar seu veículo. Se seu sucesso for reconhecido, patrocinadores logo o procurarão para divulgar suas marcas em seu carro. Posteriormente, as melhores equipes poderão contratá-lo para representar seus nomes.

Além dos 200 percursos repletos de obstáculos naturais, espalhados por todo o mundo, SR2006 conta com um sistema de criação aleatório de pistas que promete trazer desafios inéditos a cada nova corrida. Se você gostar do design da pista, poderá salvá-la em seu Memory Card para uma próxima ocasião. Dirigir sob tempo ruim e se preparar para o clima de determinadas regiões será crucial para o seu sucesso. Tempestades de chuva e neve prometem ser arrasadoras e um pequeno deslize poderá ser fatal.



PLAYSTATION 2

Produção	Sega
Desenvolvimento	Sega
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★
Lançamento	Janeiro de 2006 (Japão)

SONIC RIDERS

Velocidade insana no novo jogo de corrida do mascote da Sega

Depois de uma grande crise, a Sega parece estar tomando novamente o embalo que necessitava. Sua principal franquia, Sonic, já conta com três jogos em desenvolvimento, sendo Sonic Riders um deles. Em vez de mais uma aventura em 3D, Sonic, Tails, Knuckles e outros personagens da série deverão enfrentar grandes correntes de ar em um jogo de corrida diferente. Ao contrário do antigo Sonic R, em que os personagens corriam a pé, e de Sonic Drift, que trazia corridas em veículos, em Sonic Riders são usadas pranchas que se diferem em características como velocidade, precisão em curvas etc.

Aqui não há botões para acelerar ou frear: durante



a corrida, é preciso coletar argolas para que seu medidor de "ar" permaneça cheio, caso contrário sua prancha mal se locomoverá. Também é possível adquirir ar através de manobras radicais durante os momentos de queda ou enquanto você salta longas distâncias. Os oponentes deixarão rastros turbulentos por onde passarem, que também poderão carregar seu medidor de ar. Para fazer jus ao personagem, Sonic Riders é extremamente veloz. Os cenários são muito parecidos com os já vistos nos últimos jogos do porco-espinho, contando com dezenas de obstáculos, como as barras de deslize das últimas aventuras em 3D do espinhudo azul.

PLAYSTATION 2

Produção	Sega
Desenvolvimento	Sonic Team
Gênero	Corrida
Expectativa	★★★
Lançamento	Início de 2006 (EUA)



SIREN 2

A escuridão é sua principal companheira

A Sony soube como chamar a atenção com seu profundo jogo de horror, Siren, e sua continuação promete ser ainda mais aterrorizante. A começar pela história: acredita-se que há 29 anos um cabo submerso que levava energia elétrica a uma ilha remota rompeu-se, deixando seus habitantes à mercê da escuridão – e que logo desapareceriam por completo. O porquê da visita do protagonista ao local ainda é um mistério que será revelado apenas durante o jogo.

A exploração acontecerá em locais sombrios (onde sua melhor amiga será a lanterna), como docas e túneis que poderão ser acessados inclusive com a ajuda de veículos. Serão mais de dois os personagens jogáveis (no primeiro eram 16).

O poder de olhar através dos olhos dos inimigos está de volta aqui e, além dos zumbis, também será possível usá-lo em animais. Um dos personagens terá o poder de visualizar o passado de certos objetos e locais, o que ajudará a desenrolar a trama. Novos inimigos foram adicionados em Siren 2, como os Yamibitos, pessoas da sombra, seres inteligentes que temem a luz e atacam não só o jogador mas também os zumbis. Os personagens secundários poderão prestar socorro ao jogador ou auxiliar na fuga de personagens inocentes durante os combates.



PLAYSTATION 2

Produção	SCEI
Desenvolvimento	SCEI
Gênero	Survival Horror
Expectativa	★★★
Lançamento	11 de fevereiro de 2006 (Japão)

NEOGEO BATTLE COLISEUM

A batalha definitiva entre o universo SNK



É no mínimo curioso perceber que NeoGeo Battle Coliseum segue o mesmo rumo tomado pela primeira versão de King of Fighters. Sua proposta é trazer uma imensa seleção de lutadores dos diversos jogos já lançados para o NeoGeo, inserindo-os em lutas "2 contra 2" – algo muito similar à idéia original de KOF. Este promete ser o jogo que mais explorará o universo da SNK, trazendo personagens, jogáveis ou não, desde seus primórdios. Battle Coliseum terá 40 personagens vindos diretamente de Fatal Fury, Mark of the Wolves, Art of Fighting, Samurai Shodown, Last Blade, King of the Monsters, Metal Slug, World Heroes, Kizuna Encounter, Athena e, obviamente, KOF. Além destes, dois novos personagens farão sua estréia no universo da SNK: Yuki, um jovem lutador e Ai, uma garota de boné azul. Embora não seja novidade a adição de personagens de jogos que nada têm a ver com o gênero luta, como é o caso do soldado Marco, de Metal Slug, Battle Coliseum promete batalhas tão inusitadas e divertidas quanto Marvel Vs. Capcom 2. Até mesmo



NGBC apresenta múltiplos chefões. Este é Mizuchi, o verdadeiro nome de Orochi de KOF'97.

alguns personagens da SNK menos conhecidos farão participações especiais, como o garoto Amp e seus amigos de Cool Cool Toon (Dreamcast), que terão um cenário inteiro dedicado a eles. A jogabilidade segue um esquema tradicional, sem mudanças muito significativas: uma barra mede sua energia, outra a defesa;



enquanto uma terceira, os três níveis possíveis de ataques especiais. Cada jogador seleciona um time de dois lutadores e a troca entre eles pode ser realizada durante as lutas. Diferente dos outros jogos do gênero, se um deles morrer, o round acaba. Battle Coliseum já está disponível nos arcades há algum tempo e foi o segundo jogo da empresa a utilizar a



nova placa Atomiswave, da Sammy (depois de KOF: NeoWave), que proporciona uma melhor resolução aos sprites, cores vibrantes e cenários mais detalhados. Sua conversão será fiel em todos os aspectos, inclusive gráficos. Para a alegria dos fãs, muitos personagens tiveram suas animações atualizadas ou completamente re-trabalhadas, garantindo um visual ainda melhor para o jogo. Para deixar a experiência ainda mais completa, a SNK está incluindo ainda modos exclusivos de jogo, como disputas online, survival, modo de edição de cores dos personagens e uma galeria de imagens. Embora a expectativa por Battle Coliseum seja grande, ainda não se sabe se o jogo chegará aos EUA.

PLAYSTATION 2

Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Expectativa	★★★★
Lançamento	22 de dezembro (Japão)

FRONT MISSION 5: SCARS OF THE WAR

Amor e guerra se misturam nos 10 anos da série

Embora a Square Enix tenha guardado a sete chaves o desenvolvimento de Front Mission 5, revelando-o subitamente, sem muito rebuliço, o jogo promete ser o mais épico e dramático da série. Nada mais digno para comemorar o aniversário de 10 anos da franquia, que estreou no Super Famicom e logo se estabeleceu no PlayStation.

Tal como em FM4, serão dois os personagens principais: Walter Fenn, um jovem piloto de robôs da força U.S.N., e sua companheira, Lin Wainwright, uma oficial novata. O planeta está dividido em duas facções que buscam incessantemente o poder mundial. Em meio à guerra, Walter e Lin mantêm uma relação muito próxima que pode gerar conseqüências futuras. Além do laço amoroso entre os dois, o enredo dará enfoque à



rotina dos soldados durante a guerra. O subtítulo do jogo (Cicatriz da Guerra, em português) é derivado da cicatriz que Walter carrega no rosto, marca de um acidente de sua infância, e que promete ser um elemento importante para o enredo.

A Square Enix não liberou informações sobre sua jogabilidade e o sistema de combate até o momento, mas é de se esperar que a estratégia tática e a ação entre os Wanzer, os robôs gigantes controlados por humanos, permaneça intacta.

PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD6)
Gênero	Estratégia
Expectativa	★★★
Lançamento	29 de dezembro de 2005 (Japão)

WILD ARMS 4

A mistura perfeita entre ação e RPG



Lançado no Japão em março deste ano como Wild Arms: The 4th Detonator, o mais recente capítulo da série nos deixou chupando o dedo com sua ausência no mercado ocidental. Mas, como diz o ditado, "a esperança é a última que morre" e, para a felicidade dos amantes do RPG, uma nova empresa foi formada nos EUA, com suas operações focadas no amado gênero: seus dois primeiros lançamentos serão Wild Arms 4 e Shadow Hearts: From the New World. A XSEED Games foi fundada no final de 2004 por Jun Iwasaki, que foi também um dos fundadores da Square. Composta por outros importantes ex-funcionários da Square Enix, sua proposta é trazer ao mercado norte-americano diversos títulos de sucesso



no Japão, e nada melhor do que esses dois para dar início ao trabalho da empresa. Jade e Yulie são os dois protagonistas de Wild Arms 4, que embarcarão em uma aventura envolvendo invasores do espaço e a salvação do mundo. O visual cartunesco está interligado a diversas cenas de animação tipicamente japonesa que ajudam a contar a história do jogo. A jogabilidade em si é ampla e diversificada. Se por

um lado temos um sistema inovador de batalhas em turnos, por outro temos elementos de ação e plataforma no estilo Pandemonium – com cenários em 3D e movimentação 2D. O jogador conta com uma habilidade especial durante os momentos de ação: o controle temporal, que deixa tudo ao seu redor em câmera lenta, enquanto você permanece em sua velocidade normal. Já durante as batalhas, existem sete grandes hexágonos, nos quais os personagens se locomovem. Embora alguns ataques e magias tenham um grande alcance, a maioria deles são aplicados nos hexágonos adjacentes. Se mais de um inimigo estiver no mesmo hexágono, todos eles serão atingidos pelo ataque.



PLAYSTATION 2

Produção	XSEED Games
Desenvolvimento	Media.Vision
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	10 de janeiro de 2006 (EUA)

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

A história dos EUA nunca foi tão bizarra

O terceiro episódio da série Shadow Hearts chegou ao Japão recentemente e já foi bastante elogiado pela crítica (ganhou 9, 10, 8 e 8 da conceituada revista Famitsu). Todos seus personagens, cenários e enredo são completamente novos e não possuem relação alguma com o segundo jogo. Tudo é muito peculiar, a começar pelo enredo. Johnny Garland é um garoto de 16 anos que perdeu parte da família e da memória em um acidente, partindo então para Nova York, onde inicia a sua carreira de detetive particular no ano de 1929. Sua aventura começa com seu primeiro caso, em que é encarregado de encontrar um criminoso desaparecido. A partir daí, coisas bizarras começam a acontecer e eventos históricos, como o caso Roswell e a prisão de



Al Capone em Alcatraz, são completamente distorcidos.

O sistema de batalha em turnos de FtNW se mantém tão ou mais complexo quanto no segundo jogo. Além das muitas opções ofensivas e defensivas oferecidas pelos menus, será necessário dominar o Judgement Ring para aplicar ataques críticos ou criar combos. Ele funciona como um relógio e quando seu ponteiro apontar para os espaços coloridos em seus quadrantes, deve-se atacar. Inimigos podem usar itens que danificam o sistema, deixando-o, por exemplo, muito rápido, o que dificulta a realização de ataques. Além disso, cada personagem terá um medidor próprio que permite executar ataques duplos, com-



os e, quando estiver completamente cheio, escolher o próximo atacante de seu grupo – sempre realizando uma seqüência rápida de botões antes de cada ação. Se o próximo personagem também estiver com sua barra cheia, você continua atacando, até que todos tenham participado.

Vamos torcer para que a passagem das mãos da Midway para a XSEED Games para a publicação da série nos EUA aumente ainda mais a sua qualidade original.

PLAYSTATION 2

Produção	XSEED Games
Desenvolvimento	Aruze
Gênero	RPG
Expectativa	★★★
Lançamento	7 de março de 2006 (EUA)



INNOCENT LIFE: NEW HARVEST MOON

Cenouras, repolhos e vulcões

Amada por uns, odiada por outros, a franquia Harvest Moon já deu as caras em muitos consoles. Agora, chegou a vez do PSP receber um jogo inédito da série, que se diferenciará de todos os outros já lançados. Ao invés do tradicional cenário bucólico, IL se passará em uma ilha tropical, na qual encontra-se um grande vulcão. Serão diversas regiões a serem exploradas, ricas em fauna e flora. Uma cidade também estará presente, onde você deverá interagir com diversos personagens.

O visual de IL será um pouco menos bonitinho que o habitual, mas sem grandes inovações. O protagonista será um garoto que por algum motivo se isolou na ilha. Seu contato com outros personagens, incluindo alguns míticos, como sereias e os duendes Colobocles, que já fizeram aparição em outros jogos da série, fará com que seu segredo seja aos poucos revelado.

Apesar das diferenças, IL continua sendo focado nas atividades campestres. O jogador deverá cuidar de suas plantações, adquirir novos terrenos e tornar-se um grande fazendeiro. A passagem do tempo terá um papel importante no jogo, além de propiciar lindas imagens do pôr e nascer do Sol. Os criadores (os mesmos de Dragon Quest VII e dos remakes de DQIII, IV e V) prometem um enredo envolvente e sensível, que exalta a beleza das amizades e da vida.



PSP	
Produção	Marvelous Interactive
Desenvolvimento	ArtePiazza
Gênero	RPG
Expectativa	★★
Lançamento	2006 (Japão)

EXTREME GHOULS 'N' GHOSTS

Quarto game da série chega arrebatando no portátil

Depois de alguns remakes e compilações, a verdadeira seqüência de um dos games mais idolatrados da Capcom, o primeiro original em 14 anos, está chegando ao PSP e promete trazer à tona todas as principais características de seus predecessores. Dessa vez, os gráficos são inteiramente 3D, com personagens e cenários construídos com polígonos. Mas esqueça a jogabilidade tridimensional de Maximo, o parente próximo de GnG para PS2. A velha e boa sim-



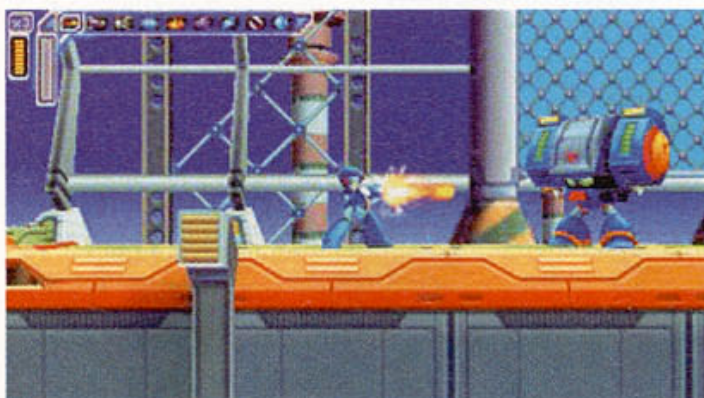
plicidade do scroll lateral marca o tom nostálgico de Goku Makamura (nome do game no Japão), e, além disso, todo o estilo visual caricato de antigamente está presente na nova aventura, inclusive as animações de Arthur, o protagonista. A Capcom ainda está aproveitando o poder do portátil e abusando dos efeitos visuais e de iluminação que prometem deixar o jogo ainda mais bonito. A jogabilidade será a mesma já conhecida pelos fãs da série, porém com diversas implementações. Diferentes armaduras darão novos poderes a Arthur, que agora terá mais energia e será mais resistente. Mas não pense que isso facilitará a aventura: assim como os três games anteriores, Extreme é difícil e não dá moleza aos jogadores. O número de vidas é limitado e se você marcar bobeira, será Game Over na certa. Mantendo as consagradas características dos precursores e adicionando novos elementos, a Capcom está levando este novo episódio pelo caminho certo para agradar os fãs das antigas e os novos jogadores.

PSP	
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	2006 (Japão)

IRREGULAR HUNTER X

Mega Man X nunca esteve tão bonito

A conversão de clássicos 2D para o PSP, com um novo visual em 3D, porém com as mesmas características sagradas da jogabilidade dos originais, foi uma grande sacada da Capcom. Além do remake do primeiro Mega Man, o PSP está recebendo também um novo Mega Man X. Irregular Hunter X (Maverick Hunter X, se o nome for adaptado para os EUA) será extremamente fiel ao jogo original, lançado para o Super NES, mas com gráficos poligonais. O visual de X e seus inimigos recebeu um tratamento especial, e agora está muito mais detalhado. O trabalho gráfico é tão minucioso que mesmo a armadura de X mudará drasticamente de acordo com a arma selecionada. Os cenários estão



caprichados e desta vez o jogo terá efeitos inéditos, que melhor caracterizam os ambientes, como uma forte neblina na fase do gelo. Aliás, para a alegria dos fãs, o design das fases foi mantido, assim como o nível de dificuldade e algumas estratégias nas batalhas com os chefes. As músicas são as mesmas da versão do console da Nintendo, porém, em uma qualidade inigualável. Embora não possua um editor de fases similar ao do remake de Mega Man 1, em desenvolvimento, o jogo terá extras inéditos, como a versão jogável de Vile, um dos inimigos de X (será que também teremos a manha para desferir hadoukens com X?). ☒



PSP	
Produção	Capcom
Desenvolvimento	Capcom
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	15 de dezembro de 2005 (Japão)

TUDO EM
12x



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\$ 1.059,00



Kit Psone

Novo e destravado

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

Só R\$ 389,00

Assistencia técnica

Com laboratório super equipado

- RECUPERAÇÃO DO LEITOR DE Ps1 E Ps2
- DESTRAVAMENTOS COM 1 ANO DE GARANTIA**
- RECUPERAÇÃO DE PLACAS DE Ps2 (CXR/CXD)***
- DEFEITOS COMUNS:

"ENTRADA DE CONTROLE", " JOGO NÃO ENTRA", "CD DOURADO" E etc...

Power **TEC**

HOSPITAL DOS GAMES

À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO



PSone™

PlayStation

PS2

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



Desta vez Snake estará acompanhado de um robô controlado por Otacon. Sabe-se lá qual tipo de ajuda será dada pelo cientista.

METAL GEAR SOLID 4:

Por Ricardo Farah

GUNS OF THE PATRIOTS

Finalmente revelado como o PS3 pode melhorar a série MGS

16 de maio de 2005 — uma data que ficará na memória de todos os expectadores que estiveram presentes na Electronic Entertainment Expo. O motivo? Uma colossal lista de lançamentos para o PLAYSTATION 3, acompanhada de trailers que semearam na mente de cada um a expectativa e ansiedade pelo lançamento dos games da nova geração. No entanto, de

todos os trailers mostrados, o que causou maior furor, conquistando a atenção máxima dos expectadores, não foi uma demonstração de um game monstruosamente enxuto com gráficos dignos do PS3 e, sim, um vídeo com a qualidade gráfica do PS2 exibido no dia 17, na coletiva da Konami, salientando que a continuação de uma série grandiosa marcaria presença no próximo console da Sony.

O game? Metal Gear Solid 4... Mesmo assim, somente no mês de setembro, mais precisamente durante a Tokyo Game Show 2005, que a Kojima Productions fez a primeira exibição de Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, em um trailer capaz de unir tudo o que já vimos de mais chocante em um jogo da próxima geração. E o que vimos você confere nos parágrafos seguintes...

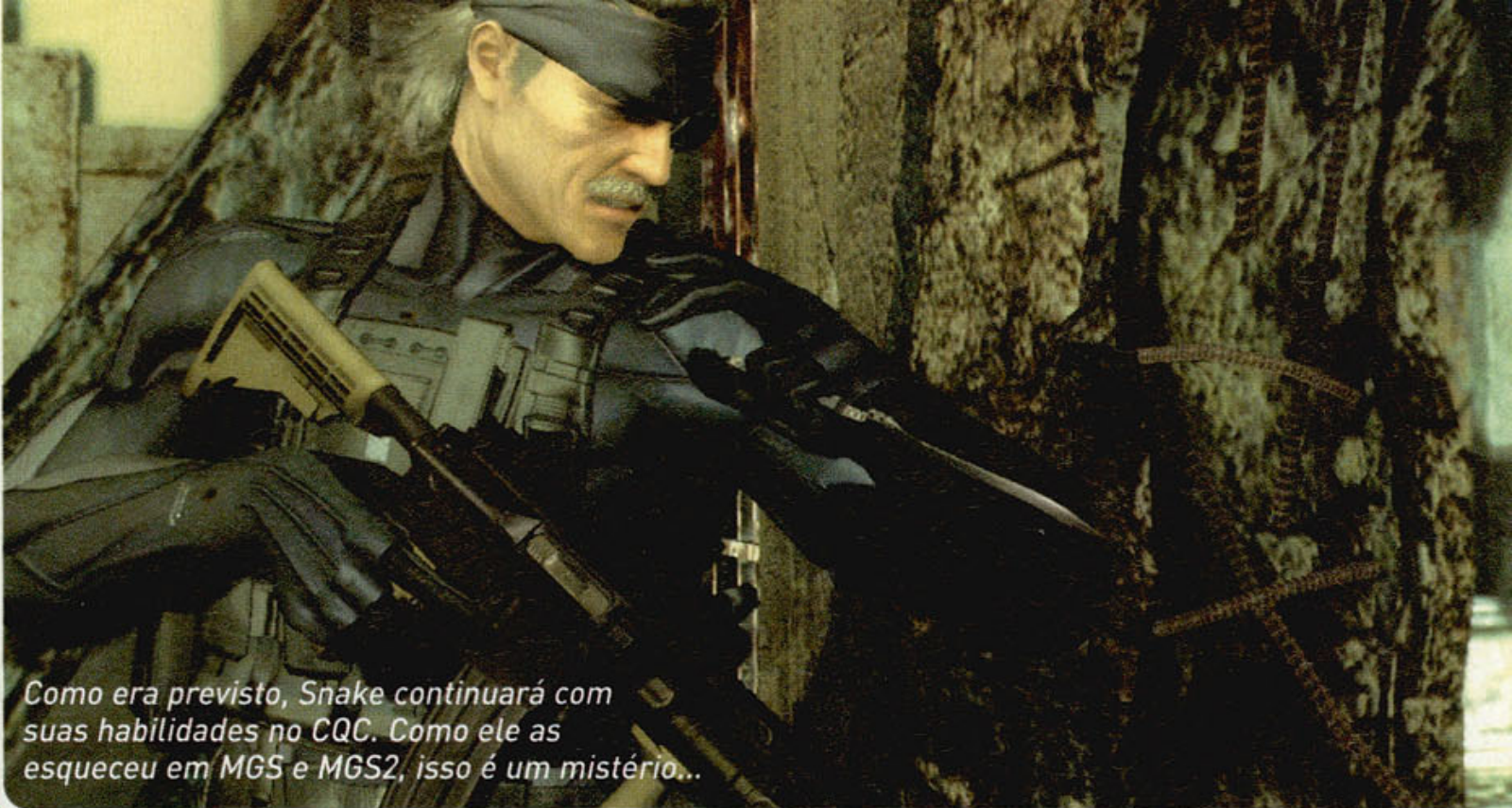
Isto não é FPS. Isto é MGS!

O clima é árido. O cenário é poluído, não por apresentar apenas a densa areia de uma região morta, mas sim pelos personagens que o compõe. Entre eles, um exército de soldados em uma guerra que deve perdurar pelos próximos minutos, horas, meses...

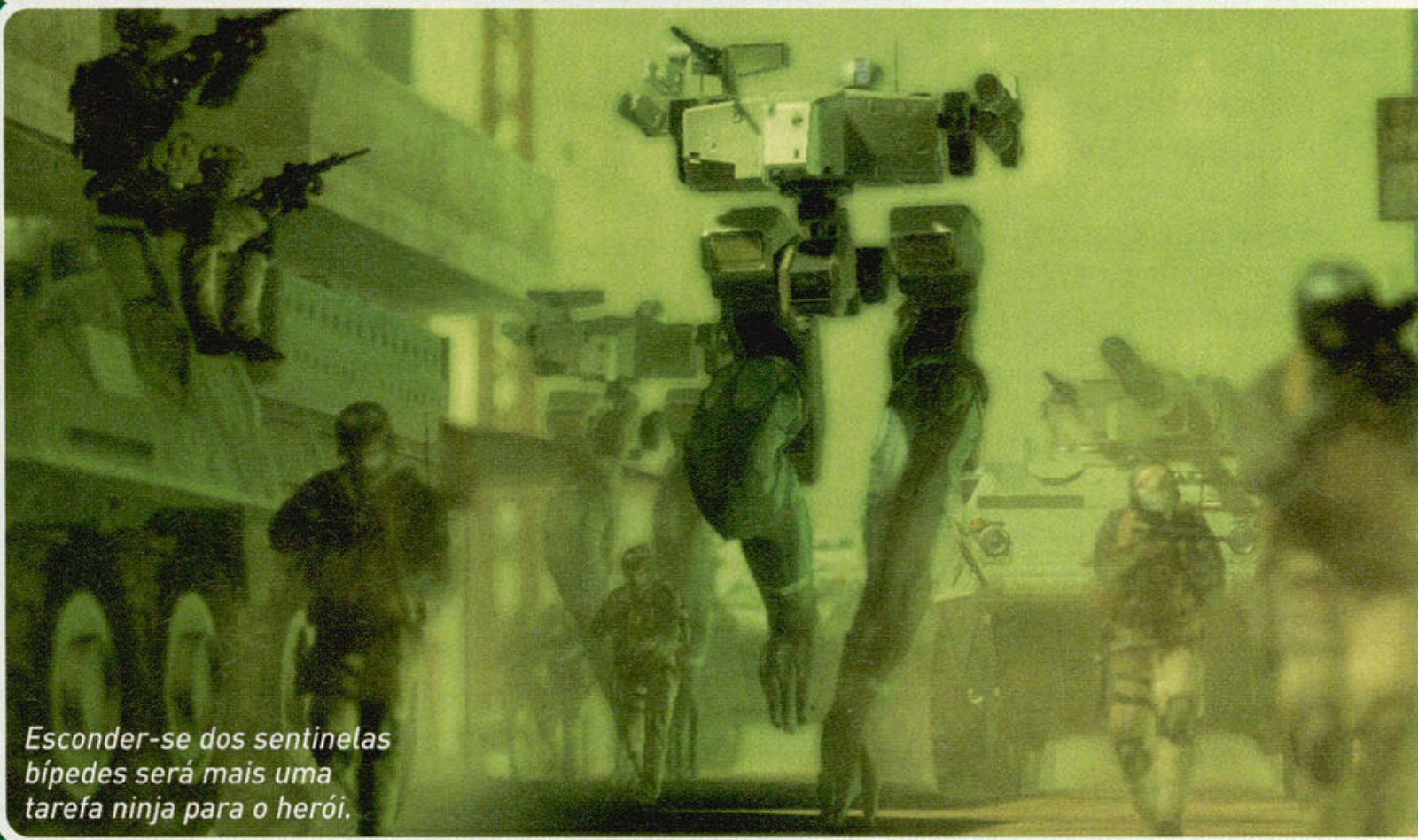
Esta é a sensação que temos assistindo aos primeiros segundos do trailer. No entanto, o foco mesmo fica pela visão que o personagem principal vivencia logo no começo. Em uma perspectiva em primeira pessoa, o soldado caminha ao lado de seus companheiros de combate por caminhos que até mesmo o mais corajoso dos guerreiros temeria adentrar.

Eis que se inicia um trocadilho com a sigla FPS em uma menção tanto honrosa como sarcástica. "Forget Pre-rendered Stuff" (Esqueça o material pré-renderizado), "Format? PlayStation Scenes" (Formato? Cenas do PlayStation), "Finally a Policy Switch" (Finalmente uma troca de política?), são as frases que antecedem o desfecho "This is no FPS. This is MGS" (Isto não é FPS. Isto é MGS). E em meio a todas estas mensagens, o soldado principal é surpreendido por ninguém menos que Snake, que o imobiliza com uma de suas melhores habilidades de CQC. Daí em diante, o foco principal passa ser o lendário Snake (provavelmente Solid), que mostra visivelmente sua idade avançada, bem como suas dificuldades em manter-se em meio ao novo clima de guerra. Uma mensagem explica que X anos se passaram desde os eventos na Bigshell (MGS2), enquanto Snake tenta esconder-se de uma horda de soldados inimigos que caminham atentos ao lado de tanques de guerra. Porém, não são os soldados que causam espanto a Snake, mas sim um sentinela robótico bípede com cerca de cinco metros de altura que passa pelo cenário fazendo uma varredura completa à procura de qualquer criatura viva que não esteja em sua frota.

Em meio à adrenalina da furtividade, eis que surge um pequeno robô chamando por Snake, revelando que está sendo controlado por Hal Emmerich – Otacon para os mais íntimos. O cientista – também



Como era previsto, Snake continuará com suas habilidades no CQC. Como ele as esqueceu em MGS e MGS2, isso é um mistério...

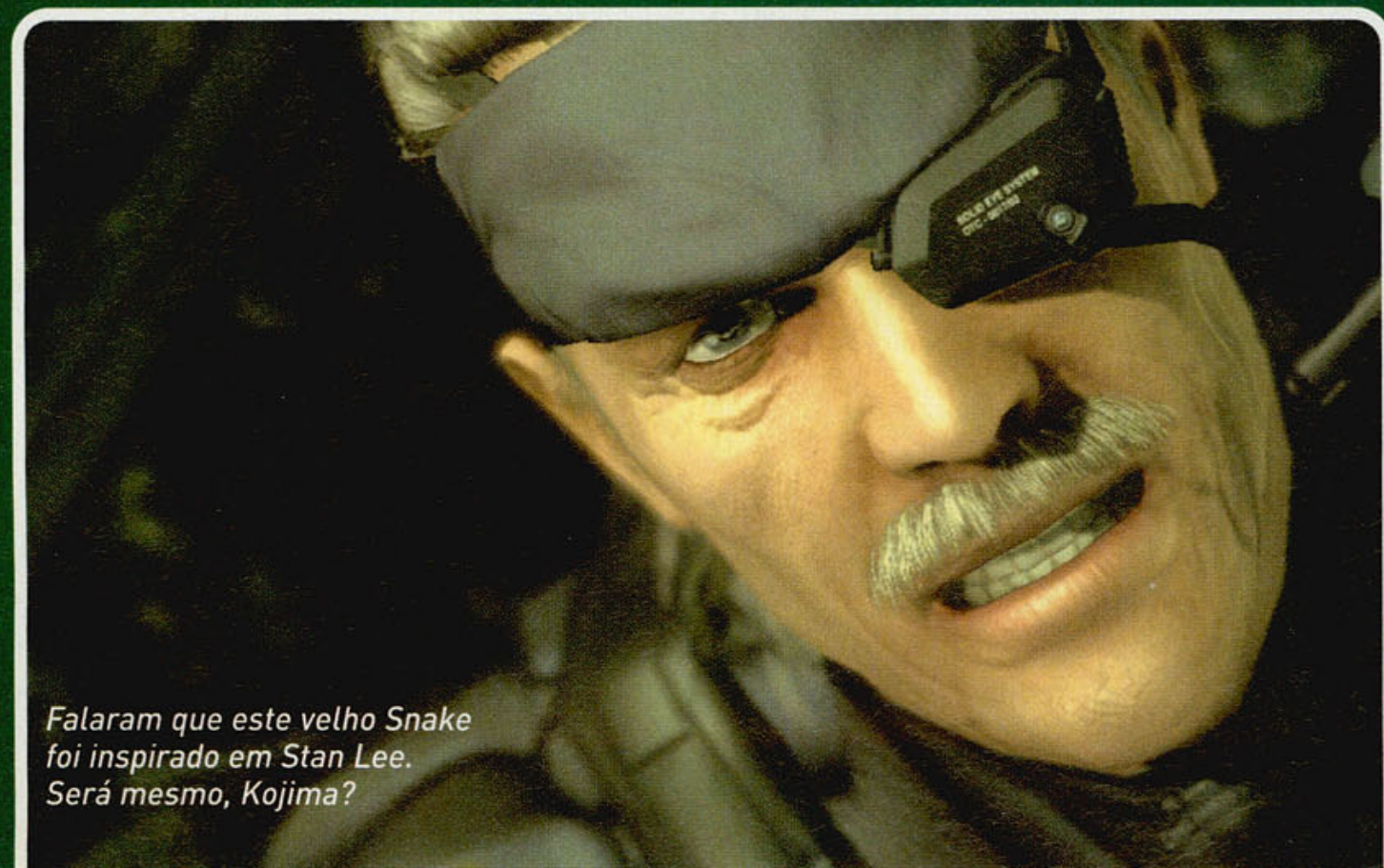


Esconder-se dos sentinelas bípedes será mais uma tarefa ninja para o herói.

com uma aparência mais idosa, porém nem tanto quanto Snake – afirma que o local em que se encontra está fora de perigo.

Snake indaga Otacon perguntando se o robô está sendo controlado por um controle remoto. Com isso, Otacon surge com uma irônica afirmação completando que o aparelho está equipado com o Processador Cell (leia-se o PS3). A cena continua mais divertida quando Otacon conclui que Snake não

deixa de fumar nem mesmo durante a guerra (enquanto Snake acende mais um de seus cigarros). O trailer termina com uma fuga espetacular de Snake e Otacon que agora afirma que estará ao lado de Snake durante a próxima missão. A cena termina, mas não antes de Snake fazer algumas perguntas: – Otacon, afinal, o que é um Processador Cell? – É um chip de arquitetura revolucionária, super-veloz e de múltiplos núcleos! – responde o cientista enquanto a cena mostra o desktop de um PC com um papel de parede de Zone of the Enders e um vídeo do teste do novo EyeToy (aquele com os patinhos mostrado na E32005). – Pode ser usado para uma variedade de operações, não simplesmente militares – completa Otacon. – É realmente necessário trazer isto ao campo de batalha? – pergunta Snake enquanto o desktop de Otacon mostra o trailer de Killzone (o mesmo da E3 deste ano). – Você está olhando para a chave da vitória da guerra de consoles! – afirma Otacon. – Com este Metal Gear? – completa Snake. – Sim. Deixe lhe mostrar do que ele é capaz... – diz o cientista que finaliza com a frase: "Ei, Snake. O que você está achando da nova geração? A espera valerá a pena". ☺



Falaram que este velho Snake foi inspirado em Stan Lee. Será mesmo, Kojima?

Ⓜ E assim finalizam os quase nove minutos de um trailer que proporciona em escalas exorbitantes um misto de qualidade gráfica impressionante com geniais sacadas que fazem tanto referência à série (e a outros títulos de Kojima), como ao que está acontecendo de mais polêmico para a próxima geração de consoles. O mais sensacional é que o vídeo todo acontece em tempo real, ou seja, todas as imagens reveladas do trailer (e, conseqüentemente, as imagens que você vê nesta matéria) mostram como será o jogo de verdade, rodando em tempo real no PS3. Sem falar que Hideo Kojima tem o hábito de não usar animações em CG pré-renderizadas em seus games. Além disso, o próprio produtor fez questão de exibir uma outra animação de MGS4 durante a TGS 2005, em que pôde congelar a cena e movimentar elementos como luz e sombra, angulação da câmera e posição do personagem. Tudo isso para mostrar que o público estava vendo um game em tempo real rodando na arquitetura do PLAYSTATION 3.



Quer um conselho? Se você conseguir, assista a este trailer. Sua carreira gamística agradecerá.

Teorias da conspiração

Depois de assistir ao primeiro trailer de MGS4, é inegável que um leque de opções e especulações surjam na mente de qualquer fã da série. Pensando assim, selecionamos uma pequena lista de "será que..." que elaboramos baseado no único trailer oficial do game. Verdade ou não? Só o tempo nos dirá. Mesmo assim, vale a curiosidade e a expectativa que muitas delas proporcionam para os mais aficionados:

O tempo passa...

Logo que Snake surge no trailer, a mensagem "X anos se passaram desde os eventos na Bigshell". Este "X" pode tanto ser um caractere para ocultar uma real data, como também uma mensagem subliminar de que se passaram dez anos desde MGS2, fazendo referência ao algarismo romano X.

A velhice atinge todos

Como dito anteriormente, no trailer, Snake está muito mais velho do que o que conhecemos. Segundo Hideo Kojima, como Snake é um clone de Big Boss, sua velhice chega mais rápido que em um humano normal. Com isso, podemos concluir que MGS4 não deve se passar mais do que alguns anos de MGS2, pois Otacon também aparece no vídeo e não está com uma aparência tão idosa quanto Snake.

Além disso, Kojima também revelou que Revolver Ocelot aparecerá em MGS4, contando com cenas memoráveis e velhos combates com o herói. Conclui-se então que, se Ocelot já era um vovô sedentário em MGS2, dificilmente terá passado mais que 15 anos para acontecer os eventos de MGS4.

No place to hide

Quando questionado sobre a frase "No Place To Hide", Kojima explica que, em MGS4, Snake estará no coração de uma zona de guerra – mais especificamente, ele não estará em um território controlado pelo inimigo e, sim, na própria base do inimigo. E como o jogo trata de uma área de constante conflito, onde as batalhas são comuns, as construções são severamente danificadas, deixando Snake em situações onde "não há onde se esconder". Porém, esta frase também leva a crer que a proposta do game seja justamente deixar a liberdade de escolha do jogador para que ele decida não ter uma razão específica para se esconder. Snake não estará enfrentando necessariamente um único inimigo, mas poderá encontrar-se no meio de uma guerra entre dois países. Além disso, é bem possível que um terceiro país intervenha na batalha, assim como um outro grupo de resistência. Por isso, Snake poderá formar alianças e infiltrar-se na base inimiga sem a necessidade de esconder-se. "Suponhamos que Snake queira infiltrar-se no país A. O modo mais fácil de fazer isso é matando um membro importante do país B e tornar-se o herói do país A. Os jogadores não necessariamente se infiltrarão em um lugar desta vez. Haverá outros tipos de circunstâncias e situações", explica Kojima.

Referências até dizer chega

Observando o vídeo com atenção, percebemos uma série de referências a séries já consagradas de Kojima. Entre elas, a mais notável é o papel de parede no desktop do computador de Otacon, que mostra Dingo Egret, herói de Zone of the Enders: The 2nd Runner. Isto seria apenas uma homenagem ao game ou uma possível especulação de que teremos uma continuação do título no PS3?

O trailer ainda mostra Metal Gear sob uma perspectiva totalmente inédita para a série, exibindo um soldado caminhando pelo cenário com uma visão em primeira pessoa, zombando dos FPS de guerra (leia-se Killzone).

Outra possível alusão não acontece no trailer e, sim, na única ilustração de divulgação do game, mostrando alguns personagens que farão parte do elenco. Entre eles, a notável presença de Meryl Silverburgh (personagem de Metal Gear Solid). Sua presença em MGS4 não é totalmente garantida, porém, devemos lembrar que a garota esteve presente em Policenauts, onde trabalhava como policial em um departamento de treinamento. Ou seja, muito antes da moçoila estrear nas passarelas de Metal Gear, ela esteve presente em um game mais antigo de



Os soldados prometem atrapalhar mais ainda a vida do herói.

Kojima. Com isso, é bem provável que ela faça parte do elenco de MGS4, jogo que promete fechar o arco de histórias e revelações de MGS e MGS2.

Sentinelas bípedes

Talvez estes robôs sejam o mote principal do trailer de MGS4. Não por serem criaturas gigantes controladas por um robô capaz de destruir qualquer alvo vivo, mas sim por serem personagens totalmente novos na trama da série. Porém, se você for buscar na memória mais sobre os games antigos de Kojima, verá que estes bípedes foram mencionados em diversas circunstâncias. Quer exemplos?

Em *Snatcher*, as criaturas robóticas bípedes (que são chamadas de Metal Gear, por sinal) aparecem aos montes. Já em *Policenauts*, estes mesmos robôs aparecem em animações que sucedem durante o game e servem de veículos para os soldados. Acha pouco? Então tente lembrar de *Metal Gear Solid*, mais precisamente no primeiro encontro entre Otacon e Solid Snake. Durante a conversa, o cientista revela que pode ser chamado de "Otacon", por ser uma pessoa viciada em animação japonesa. Em seguida, ele completa dizendo que o Japão foi o primeiro país a construir robôs bípedes (enquanto mostra uma cena de *Policenauts*), argumentando que por este motivo se formou em robótica, com a idéia



Abaixo a versão do robô bípede que aparece em *Snatcher*. Ao lado a versão sentinela de MGS4. Seria mera coincidência ou fruto de mais um dos segredos de Kojima?

de construir robôs iguais aos dos animes. Resumindo, esses sentinelas bípedes ainda darão muito o que falar em MGS4. E Otacon pode não ser tão amigo quanto pensamos.

O que esperar de Metal Gear Solid 4

Segundo Hideo Kojima, até então os inimigos sempre deixaram de ser realistas, parecendo com máquinas frias de matar. Em MGS4, o time de produção está trabalhando para melhorar justamente este aspecto.



É até assustador ver como a qualidade do game está ficando. Tomara que seja verdade...

Para você ter uma idéia básica, Kojima citou como exemplo quando soldados comuns estão psicologicamente fracos e são surpreendidos por um ruído. Com isso, você consegue reduzir a sua fragilidade na batalha drasticamente. Esta fraqueza psicológica ainda será mais bem desenvolvi-

da. Inicialmente, Kojima passou a árdua tarefa para Motosada Mori (especialista em táticas militares), que fez parte da produção dos dois games anteriores. Sob os olhos de Motosada, o time de produção estará em constante treinamento. Outro ponto já confirmado fica para a câmera que será totalmente livre. *Metal Gear Solid 3: Subsistence* será o game certo para testar a aprovação ou reprovação dos jogadores por parte justamente da nova câmera que será implementada. Ele será na verdade a cobaia para mostrar à equipe de produção se apostar as fichas em uma mudança drástica na câmera de MGS4 terá um valor significativo. Segundo o produtor, em *Guns of the Patriots*, o campo de batalha mudará de acordo com as ações do jogador, ou seja, provavelmente teremos um game mais amplo e rico em pequenos detalhes, em vez de simplesmente um título linear que lhe apresenta um caminho único a ser seguido. Além disso, um modo online também já foi confirmado. Resta saber como ele será criado e quais opções os jogadores terão à disposição.

Até que ponto isto é interessante

Taí um argumento que poucos pararam para pensar. *Metal Gear* é uma série consagrada principalmente pelo seu enredo. Mas toda a sua engine – seja de sua funcionalidade como de sua qualidade gráfica – também faz parte da lista de qualidades dos games da série. Com isso, fica a dúvida se todas estas informações já reveladas podem garantir a supremacia da série também para a próxima geração, ou se sim-



Otacon aparece no trailer com uma aparência mais velha, porém ainda mais jovem que Snake.

plesmente serão a mola principal para que *Metal Gear Solid 4* cause um certo espanto nos fãs mais exigentes. *Metal Gear* se consagrou por misturar elementos de furtividade com técnicas e táticas de combate. E MGS4 parece que perderá um pouco este foco, permitindo que jogadores mais ensandecidos cumpram o jogo na base da agilidade no lugar da furtividade. Sem falar que a proposta de reunir vários personagens para compor uma espécie de campanha a fim de atacar exércitos de inimigos lembra mais os jogos no estilo hack 'n' slash do que clássicos de ação. Esta pode ser uma idéia interessante quando olhamos do ponto de vista que o game terá um modo online, ou seja, basta reunir vários amigos pelo mundo para cumprirem juntos as missões principais do game. Mesmo assim, ainda fica a dúvida se isto será funcional para o enredo principal do jogo. Porém, lembre-se: há muito ainda para ser revelado. Muita informação pode ser mera especulação sem sentido. Afinal, definitivamente, este é, até agora, o único título do PLAYSTATION 3 capaz de garantir a boa qualidade dos jogos, além de exemplificar o que podemos esperar para a próxima geração de consoles. Aguarde e confie! ☒

PLAYSTATION 3	
Produção	Konami
Desenvolvimento	Kojima Productions
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★★
Lançamento	Sem previsão

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING



Versão norte americana prova que clássicos nunca morrem

Por Eric Araki

Quando falamos em RPG eletrônico, uma quantidade imensa de títulos vem à cabeça. São milhares de jogos e séries, cada qual voltada a um público específico. Temos games com enredos místicos, como Shin Megami Tensei. Outros com produções épicas – quase filmes – à la Final Fantasy. RPGs estratégicos, a exemplo de Front Mission; online, como Nobunaga's Ambition Online; voltados para a ação, como Phantasy Star Online... Os RPGs eletrônicos se tornaram tão populares que é possível encontrar um título para cada tipo de jogador. Mas quem começou tudo isso? Qual o precursor de todo esse mundo de jogos? Você pode até chutar um certo título famoso por estes lados (cof, cof, cof, Final Fantasy, cof). De fato, chegará bem perto. Mas o verdadeiro detentor do título de "o primeiro" é Dragon Quest. Antes de DQ chegar ao Famicom, em 27 de maio de 1986, "RPGs eletrônicos" eram jogos criados em editores de texto, no estilo "livros-jogos".

O mundo de DQVIII é colossal. Para facilitar, você conta com alguns meios de transporte eficientes.



A primeira grande febre

Foi este game, criado pela então novata Enix, que se tornou um verdadeiro épico no Japão, originando tantos outros clones aqui e ali. O sucesso era tanto que a Enix era obrigada a lançar seus jogos durante os finais de semana. Do contrário, a quantidade de pessoas que faltavam às aulas (e ao trabalho) para jogar um novo episódio de DQ era tamanha que chegava a chamar a atenção das autoridades.

Mas resta uma dúvida: por que um jogo tão famoso dificilmente é lembrado pelos jogadores deste lado do mundo? Duas respostas bem simples. Primeiro, apenas as versões do Famicom chegaram ao ocidente, sob o nome de Dragon Warrior. Nesta época de final dos anos 80, videogames eram considerados brinquedos e os títulos DW eram jogos bastante complicados para uma criança. Com as vendas tímidas de DW em terras americanas, a Enix resolveu abandonar a série nos EUA – como consequência, os dois episódios para Super Famicom, DQ V e VI, além de alguns remakes, foram lançados apenas no

Japão. Segundo, mesmo depois do "boom" dos RPGs por estes lados (cujo estopim foi Final Fantasy VII), a Enix demorou a se adaptar às novas tendências, às novas plataformas de 32 bit, e deixou que seu principal concorrente, Final Fantasy, ganhasse terreno e o colocasse de escanteio.

"De escanteio", mas jamais "esquecido".

O retorno do rei


Até Dragon Quest VI, FF e DQ travavam uma disputa acirrada. Ano a ano concorrendo ao título de "melhor RPG". O ponto é que, com o lançamento do PSOne, no final de 1994, a Square apostou todas as suas fichas na nova plataforma. Resultado: enquanto Final Fantasy VII saía no início de 1997, Dragon Quest VII só chegou em agosto de 2000, quando FF já o tinha ultrapassado em dois episódios – mesmo assim, este revelou-se o game mais vendido de PS1 de todos os tempos no Japão, com 4,06 milhões.

De lá pra cá, muita coisa aconteceu. As duas maiores rivais, Square e Enix, se fundiram, e os dois concor-

rentes passaram a habitar a mesma casa. Houve rumores de que a série DQ estaria acabada, já que todas as atenções estavam voltadas a Final Fantasy. Felizmente, isso não aconteceu. E na TGS de 2004 apareceram muitos detalhes sobre o oitavo episódio da série, o primeiro para o PS2. Em novembro do mesmo ano, o jogo foi lançado no Japão, vendendo 2,2 milhões de unidades somente no primeiro dia, e acumulando um total de 3,5 milhões de cópias vendidas até hoje.

Agora, um ano após o lançamento japonês, a Square Enix chega com Dragon Quest VIII – com este exato nome – no ocidente. Mas o que esperar de uma série que não dá as caras no ocidente há mais de quatro anos (a não ser por episódios paralelos)?

Bonito de se lembrar

Se Final Fantasy tem se tornado uma caixinha de surpresas (nem sempre agradáveis) a cada nova edição, Dragon Quest VIII vota pela tradição. 



Ao longo da jornada, você passará pelos mais variados ambientes, de desertos e montanhas a geleiras e florestas.

O enredo simples se desenrola de maneira instigante, com poucos detalhes no início e grandes reviravoltas mais tarde.



King Trode

Master Rylus is the fellow who taught that accursed Dhoulmagus his magic.



Esta é a palavra de ordem aqui. Nada de sistemas revolucionários, nada de menus berrantes e chamativos. Nada de gatas criadas em CG, usando suas coxas virtuais para alavancar as vendas (se bem que os peitos da Jessica... Ah! Deixa pra lá). Aqui você encontra um clássico, no melhor sentido da palavra. A começar pelo enredo, bem simples e prático se comparado aos RPGs atuais, com um pé no misticismo, como Shin Megami Tensei. Você é um membro da Guarda do Reino de Trodain, onde um cetro mágico permanece selado há séculos. De repente, o bobo da corte Dhoulmagus rouba o poderoso cajado e trans-

forma todos no reino (menos você...) em espinhos, o rei numa besta horrenda e a princesa numa égua. Naturalmente, cabe a você e aos amigos que encontrará ao longo da jornada perseguir Dhoulmagus, recuperar o cajado e botar um fim a esta loucura. Simples, prático... Mas não necessariamente rápido. Apesar do enredo principal ser bastante enxuto, DQVIII conta com uma série de sidequests e outras coisas a serem descobertas para deixar o fã de RPG ocupado por muito tempo. Segundo Yuji Horii, o diretor desde o primeiro game de 1986, DQVIII leva em média 70 horas para ser terminado por um jogador

convencional. Se quiser explorar todas as possibilidades e completar tudo, pode reservar mais de 100 horas de jogo.

Bonito de se ver

Mas não pense que por chamarmos de "clássico" você encontrará gráficos de Super NES. Muito pelo contrário. Um dos pontos que mais chamam a atenção aqui é o visual. DQVIII é o primeiro da série totalmente em 3D e nem de longe faz feio. Os personagens são todos construídos em cel-shading e combinam perfeitamente com o design de perso-

Com a geléia na mão

Com o lançamento de DQVIII no Japão, foi lançado também um controle para PS2 no formato de um Slime, os monstros que são a marca registrada da série. À primeira vista, trata-se apenas de um Slime azul, com rosto sorridente e tudo mais. Se você virá-lo ao contrário, encontrará o controle propriamente dito. Os botões R1 e L1 ficam no topo, mas os botões R2 e L2 ficam bem longe dos demais, o que gera um certo desconforto se você usá-lo para qualquer coisa que não seja um Dragon Quest. O material utilizado é plástico, um pouco mole e estranho de segurar. É engraçado imaginar em um jogo de luta, retorcendo o controle para executar algum golpe especial... O bizarro item está à venda nos EUA por US\$ 39,99 e é um excelente item de colecionador.



Press X to talk.
Press Triangle to return.

Angelo

I hope we can all be friends.
So, why don't we use the world map we were just given to decide where to head next?

Caso perca o fio da meada, basta apertar Start para conversar com os integrantes do seu grupo. Você recebe um resumo da situação atual e dicas para onde proceder.



nagens de Akira "Dragon Ball" Toriyama. Mesmo os combates ficaram mais bonitos. Pela primeira vez na história da série, você poderá ver seus personagens em ação no campo de batalha – algo como Wild Arms 3, por exemplo. O mundo todo também é fabuloso. Não há uma distinção entre cidades, dungeons e o mapa mundi; tudo se mistura com o mesmo visual e as mesmas proporções. O herói caminha pelos lugares e estradas quando chega a uma nova cidade. Tudo é construído e bem cuidado. Você não verá um trecho de textura amarela, fazendo você deduzir se tratar de um deserto. Não, aqui você verá a areia mesmo, assim como verá grama alta, plantações, árvores, lagos e tudo mais. E também verá vida pelo jogo. Verá pessoas andando e conversando, verá cavalos pastando, pássaros cruzando os céus. As cidades são grandes, com prédios e casas diferenciadas para cada região. Você poderá identificar a cidade em que você está por um ponto de referência, por exemplo. O melhor disso tudo é o sistema de câmeras, um dos melhores já criados para um RPG. Com a alavanca analógica direita você controla o ângulo de visão, o que permite a você estudar cuidadosamente aquele puzzle. Com os botões R1 e L1, pode rotacionar a câmera, facilitando a exploração. Se não quiser, nem precisa se preocupar com a câmera, pois ela se movimenta automaticamente para o melhor ângulo.

Bonito de se ouvir

Claro que a parte sonora jamais poderia ser esquecida. Afinal, ela está sob a batuta de Koichi Sugiyama, um dos maiores mestres em se tratando de músicas para games. Por ter sido o responsável pelas trilhas de Dragon Quest desde 1986, o maestro resolveu inovar. Para o oitavo episódio, grande parte das músicas

O Dream Team

Desde o primeiro Dragon Quest, lá nos idos de 1986, um trio de personalidades era responsável por grande parte do sucesso da série. Eles eram Yuji Horii, Akira Toriyama e Koichi Sugiyama. Toriyama e Horii chegaram a trabalhar com outros projetos juntos, como Chrono Trigger, onde apareciam no final secreto. Os três eram considerados o Dream Team dos RPGs. Confira abaixo alguns detalhes do trio e também da empresa responsável pelo desenvolvimento:

Yuji Horii

Roteirista e designer de games



Quem poderia imaginar que um dos mais famosos designers de jogos do mundo é formado em literatura? Pois este é Horii. Quando mais novo, trabalhou como colaborador

para revistas e mangás, até ganhar o primeiro prêmio em um concurso de designers de games patrocinado pela Enix. Isso o incentivou a se tornar um produtor de jogos, o que rendeu ao mundo títulos como Itadaki Street (um game à la Banco Imobiliário, que recentemente teve uma versão com os personagens da Square e da Enix) e, naturalmente, Dragon Quest.

Akira Toriyama

Designer de personagens



Desde o início de Dragon Quest, o design dos personagens ficava por conta de um gênio dos mangás. Sim, estamos falando de Akira Toriyama, o pai de Dragon Ball. E não é

difícil notar o toque Toriyama em suas criações. Os personagens principais têm todos um ar um tanto moleque, que acaba se convertendo ao heroísmo. E isso não é diferente em DQVIII. Atualmente, está trabalhando no design de um RPG para a Mistwalker, empresa de Hironobu Sakaguchi, pai de Final Fantasy.



Koichi Sugiyama

Compositor

Sugiyama é um dos compositores mais importantes de toda a história dos games. Não é por menos que ele figura ao lado de nomes como Yuzo Koshiro (o "mago do som", responsável por Actraiser, Shinobi e outros) e Nobuo Uematsu (Final Fantasy). O compositor já trabalhou com jingles para propagandas, trilhas para filmes e até mesmo músicas-tema para animes, como Cyborg

009, Gatchaman e Patlabor. Sugiyama foi também o primeiro compositor a gravar versões orquestradas de suas músicas de games. A primeira obra desse gênero, Dragon Quest in Concert, de 1987, foi gravada em 20 de agosto de 1987 e teve músicas de DQ I e II. Desde então, o compositor e maestro comandou orquestras filarmônicas do mundo inteiro com as melodias de Dragon Quest.



Level-5

Desenvolvedora

Outro ponto chave para a execução tão perfeita de DQVIII foi a softhouse

Level-5. Seu trabalho primoroso com a série Dark Cloud (dois games lançados para PlayStation 2), principalmente pelo excelente uso do estilo gráfico cel-shading, rendeu o convite da Square Enix para desenvolver o oitavo Dragon Quest e dar vida aos personagens criados por Akira Toriyama. Atualmente, está desenvolvendo o ambicioso Rogue Galaxy.

foi executada pela Orquestra Sinfônica Metropolitana de Tóquio, dando um toque perfeito para as seqüências de ação. Do alto de seus recém-completados 74 anos (comemorados no dia quatro de novembro), o maestro Sugiyama regeu pessoalmente a orquestra. Os temas variam de batidas simples a baladas fortes, mas todos eles com a cara de Dragon Quest (com destaque para temas conhecidos como o principal, da tela inicial, dos bares e de batalhas). Além da parte musical, há ainda todo um trabalho

primoroso feito exclusivamente para a versão americana: todos os diálogos-chave são dublados, dando um tom mais vivo aos personagens. Os dubladores adicionaram bastante expressividade, o que combina perfeitamente com os personagens de Toriyama.

Bonito de se usar

Claro que, com tantas capacidades a serem exploradas, o povo da Square Enix adicionou algumas novidades ao clássico. Grande maioria em relação

Carisma para todos os gostos

Herói

O bravo soldado sem nome. Você é o único guarda do reino a não ter sido afetado pela maldição de Dholmagus. Claro que, com sua bravura, você deverá salvar o reino. Como em todos os DQs, você é mudo. Segundo Horii, esse recurso é usado para gerar uma maior identificação do herói com o jogador. Se isso funciona ou não, ninguém sabe. Mas que é engraçado ver o povo conversar com você e falar sem parar e você sem dizer nada, isso é.

Armas: espadas, lanças e bumerangues.



Angelo

Se você imaginava um Vegeta por aqui, encontrou. Angelo é um membro dos honrados Holy Chamber Knights, e por isso é convencido como o cão. Por outro lado, também é mulherengo, paquerador, além de um jogador compulsivo. Também é capaz de usar magias de cura quando necessário.

Armas: espadas, cajados e arcos.



ao sistema de combate. Apesar de você encontrar o mesmo bom e velho estilo de janelinhas, agora você tem uma nova opção, chamada de Psyche. Ao selecioná-la, o personagem passa o turno, mas aumenta um pouco seu nível de tensão. Quanto maior a tensão do personagem, mais dano ele causará. Quando o personagem atinge determinado nível de tensão, ele pode utilizar habilidades especiais. Se ele alcançar a tensão máxima, entra em um estado de fúria — se bem que, pelo visual, é quase como se você se tornasse um Super Saiyajin, de Dragon Ball Z... — e causa danos monstruosos. Isso adiciona todo um leque de estratégias. Você pode optar por passar a vez do personagem para que ele aumente a tensão para derrubar um chefe mais facilmente, por exemplo.

Agora seus personagens têm um maior número de armas para utilizar. Cada um deles tem entre três e quatro opções de tipos de armas diferentes, cada uma com sua linha de habilidades. Espadas, machados, chicotes... Cada herói tem seu próprio acervo de armas e, conforme seus personagens evoluem, você pode atribuir mais pontos de proficiência no uso de cada arma. Quanto mais um personagem aumenta o nível de aptidão com um tipo de arma, mais habilidades relacionadas àquela arma ele ganha, além de aumentar o dano causado com armas daquele tipo. Outro novo sistema é o Alchemy System, em que você pode combinar dois itens para formar outro. Durante

Yangus

Seu primeiro companheiro. Ele é um ladrão grande e gordo. É uma espécie de mistura de Yajirobe com Yancha - turrão, mas bem humorado, em outras palavras. Ele tem muita força e será de grande ajuda em sua jornada.

Armas: machados, clavas e foices.



Jessica

Claro que não poderia faltar a menina com o jeito Bulma de ser. Repare nas coincidências. Ambas vieram de famílias ricas, ambas tratam o herói como criança, ambas são convencidas e trazem o toque feminino típico. A diferença é que seu irmão foi morto recentemente e ela quer vingança a qualquer custo.

Armas: facas, chicotes e cajados.





Conforme você melhora a proficiência com as armas dos personagens, aprende novas habilidades, como o Boulder Toss de Yangus, o Gigaslash do herói e o Serpent's Bite de Jessica.

todo o jogo existem livros que ensinam novas receitas, mas nada impede que você descubra fórmulas acidentalmente. Além disso, há até mesmo uma herança de Dragon Warrior Monsters, jogo para Game Boy Color que seguia a linha de Pokémon. Você pode capturar monstros especiais que aparecem no mapa. Eles têm nomes diferentes dos demais monstros e podem ser utilizados como personagens de suporte para os combates. Há até mesmo um coliseu em que você pode colocar seus monstros capturados para lutar (alguém aí falou em Pokémon de novo?). Por fim, outro fator adicionado é a liberdade de exploração. Os mapas são livres, e praticamente qualquer lugar que você consegue ver ao longe pode ser visitado — a pé ou por outros meios de transporte. Há sempre mais de um caminho para chegar a algum lugar. Por exemplo, se você quiser chegar a uma cidade, pode seguir

pela estrada. Mas se quiser encontrar sidequests ou capturar novos monstros para suporte, então deverá explorar os arredores, tomar os caminhos mais longos e difíceis.

Aventuras pelo ocidente

A versão norte americana será lançada agora, dia 22 de novembro, quase um ano do lançamento da versão japonesa. O motivo para essa demora foi a adaptação do jogo para o ocidente. Alguns diálogos foram mudados, dando um toque mais cômico. Cenas importantes para o enredo também foram dubladas, utilizando sotaques e expressões carregadas, mas nem por isso menos divertidos. Para aumentar o efeito dramático, grande parte da trilha sonora, antes sintetizada, foi orquestrada. Ao longo da aventura americana, magias inéditas são aprendidas, e todo o layout de menus foi reformulado.



Em vez dos menus vazados com fontes simples, que mantinham o ar clássico na versão japonesa, agora temos menus em janelas, com fontes elaboradas, ícones diferentes para cada item ou equipamento e até mesmo retratos dos personagens. Outra mudança (ou permanência, se você preferir) interessante é o nome. Em vez do clássico Dragon Warrior, este novo episódio mantém, pela primeira vez, o nome de Dragon Quest, como no oriente. A idéia da Square Enix sempre foi lançar o jogo como Dragon Quest por estes lados. Mas por uma série de problemas legais, isso não foi possível. Por sorte, depois de muitos acordos, agora podemos apreciar o clássico com o nome devido.

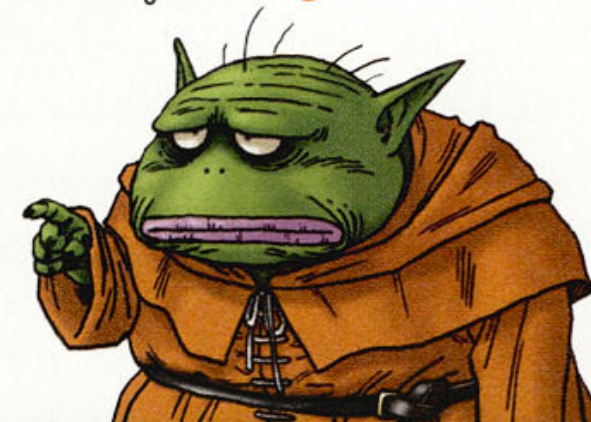
O que esperar?

Dragon Quest VIII pode não ter os gráficos de um FFXII. Pode também não ter um enredo de um SMT, nem a quantidade de coisas para se fazer de um Disgaea. Ele traz um pouco de tudo isso, se apoiando na tradição e saudosismo dos jogadores. Os personagens são carismáticos e vão conquistar você. A história, mesmo simples, se desenrola de forma surpreendente, e as sidequests podem levar um bom tempo para serem terminadas.

Nós recebemos a versão final do game com exclusividade da Square Enix no início de outubro e temos experimentado todos os aspectos do game desde então. Na edição que vem, você confere o review completo desta obra-prima, mas já garantimos: o game não apenas é digno da marca Square Enix, como também carrega adiante o legado de qualidade da série Dragon Quest. ☒



Compare as telas de menu geral das versões americana e japonesa. Foi um trabalho primoroso de adaptação.



PLAYSTATION 2	
Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD9) / Level-5
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	22 de novembro de 2005 (EUA)



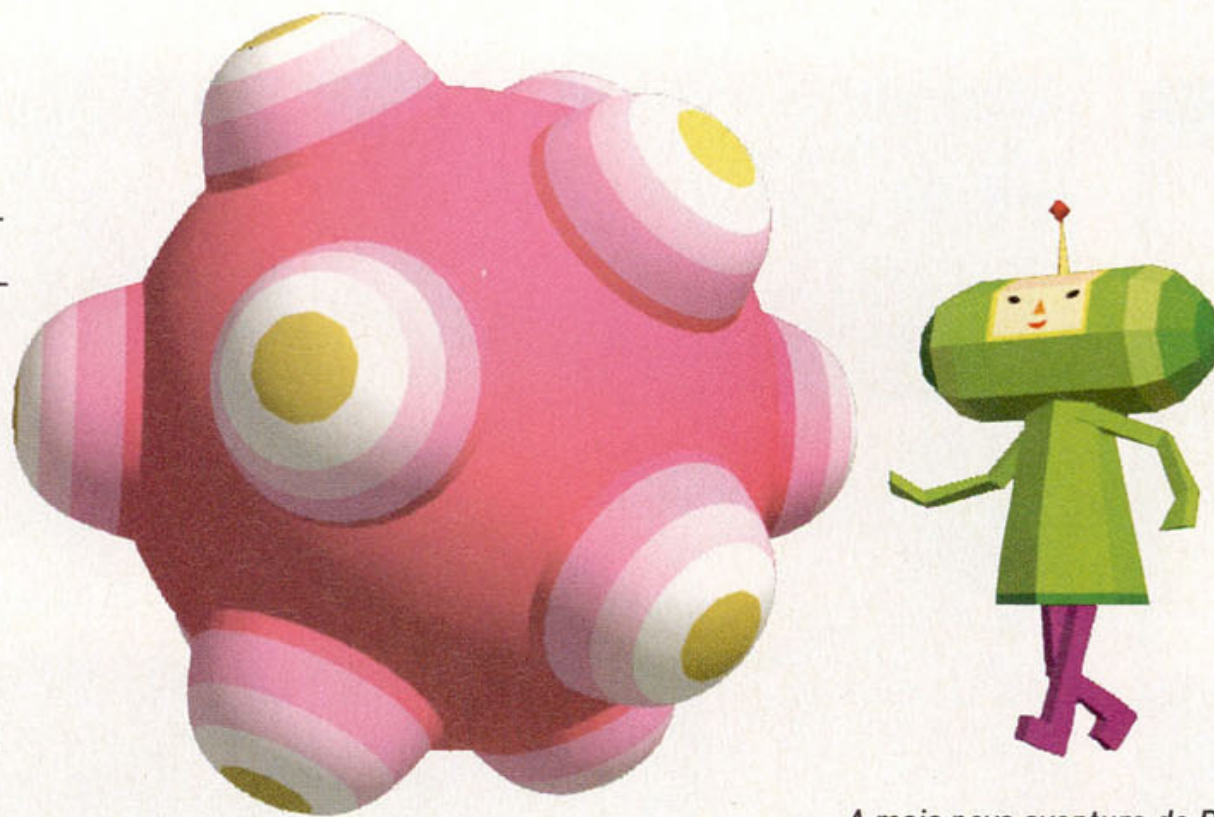
We ♥ Katamari

O festival de loucuras não tem fim

Por Daniel Nieuwenhuizen

Celebrado por crítica e público, o primeiro game da série Katamari realmente mereceu todos os prêmios recebidos.

O jogo trazia uma jogabilidade completamente nova: rolar uma bola por objetos até torná-la maior e capaz de atropelar mais coisas. A continuação, We ♥ Katamari, traz os mesmos conceitos bizarros, ampliando-os ainda mais, colocando lutadores de sumô, constelações e planetas no meio da bola gigante. Confira como se dar bem encontrando todos os segredos deste surreal e viciante game do PS2.



A mais nova aventura do Príncipe e sua Katamari grudenta.



Natação do Príncipe

Apesar do aspecto aquático, a fase da água só muda um pouco a gravidade e nada mais. A fase segue normalmente, mas é preciso tomar cuidado com as linhas de pesca: elas pegam você e te seguram fora d'água por um tempo, ocasionando a perda de um precioso tempo.

Presente: Fica em um pato nadando na superfície do lago. Você pode aumentar sua Katamari, ir para fora d'água, esperá-lo se aproximar e pular. Se preferir, faça a fase bem rápido e, já com a bola gigante, passe por cima dele.

Primo: Ele fica voando em cima de uma arraia, perto da sala onde os pingüins estão assistindo à TV.

Bola de neve

A fase do boneco de neve é bem simples. Role até fazer a maior bola de neve (e outros objetos) possível e depois coloque-a na cabeça do corpo que fica no meio do lago congelado.



Presente: Fica no trenó puxado por cavalos, que circula a fase.

Primo: Está debaixo de um guarda-sol, perto de onde pousam os esquiadores que estão "voando" pela fase.

Luzes noturnas

O garoto estudioso precisa de luz, e nesta fase o objetivo é pegar o maior número de vaga-lumes possível e levar até ele. Quanto melhor a iluminação, melhor o resultado final.



Presente: Em cima de uma van, perto do caminho que leva ao topo de uma pequena montanha.

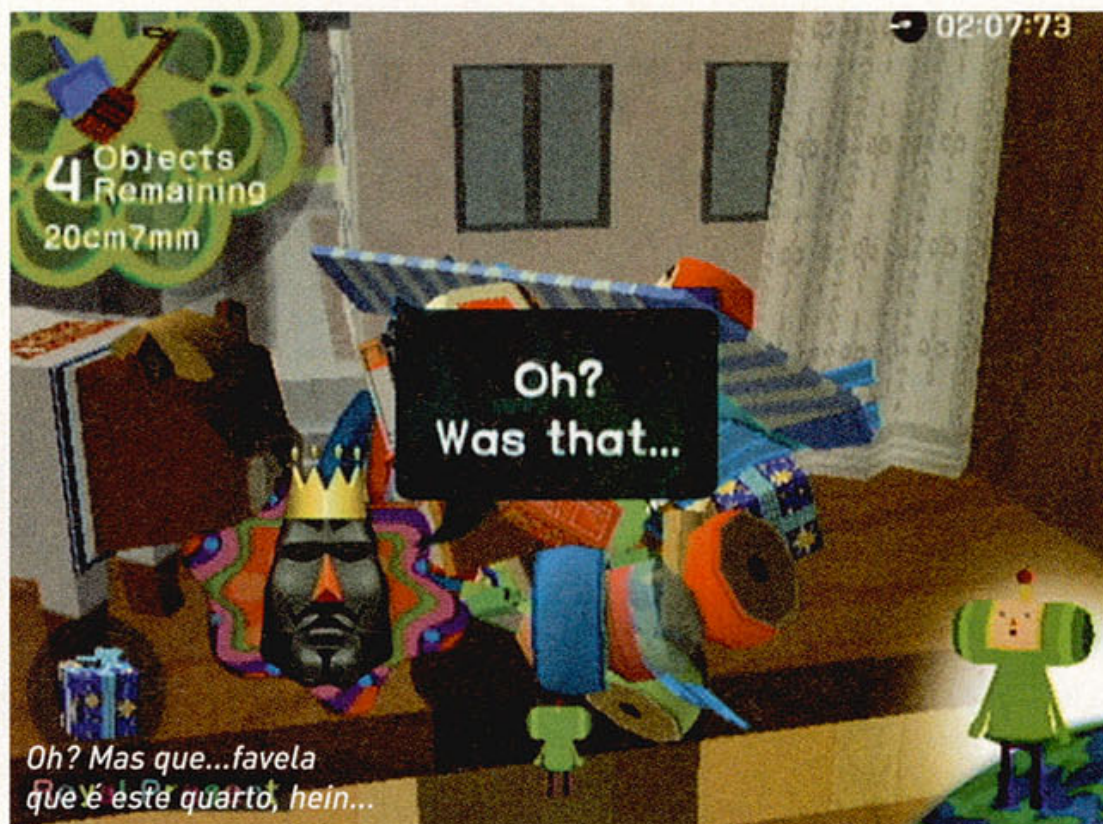
Primo: Fica no topo da montanha, cercado de vaga-lumes.

Limpando a escola

O professor pode oferecer duas missões: pegar objetos e fazer uma Katamari gigante, ou ir atrás dos estudantes.

Presente: É encontrado na fase de pegar estudantes, no meio da sala de aula com uma bruxa voando.

Primo 1: Está na fase de pegar objetos, perto de onde você começa, mas é preciso estar relativamente grande



para pegá-lo. Mas não exagere, caso contrário ele desaparece.

Primo 2: Fica na segunda versão da fase, perto dos estudantes na sala onde você começa.

Arrumar o quarto é legal?

Para atender o pedido da mãe e arrumar o quarto do garoto, é simples: comece pelo chão e, quando estiver maior, suba e termine a arrumação.

Presente: Fica no beiral da janela, atrás de onde você começa a fase.

Primo: Fica bem no chão, no centro da fase. Vai ser difícil não achar.

Hora do acampamento

Na fase da bola de fogo, o segredo é não tocar na água e jamais deixar de pegar um objeto. Se ficar muito tempo sem alimentar sua Katamari, o fogo apaga e aí cabe a você enfrentar a



O Príncipe está sempre pronto até para o frio colorido com seu cachecol.

para pegar os maiores é pegar, também, os objetos espalhados pela fase.

Presente: Fica na água, em uma foca, na área perto de onde os golfinhos ficam pulando através de argolas.

Primo 1: Encontre-o na primeira versão do estágio. É bem grande e fica na parte de observação. Esteja com uma Katamari do tamanho de um humano para conseguir pegá-lo.

Primo 2: Na segunda versão do estágio, está no pântano, andando nas costas de um crocodilo.

Tsuru!

A cultura japonesa diz que 1.000 passarinhos de papel, ou tsurus, realizam um pedido. Seu objetivo nessa fase não poderia ser outro: pegar essa quantia dos origamis. Não há segredo algum: role com paciência e dê preferência aos que estiverem agrupados, empilhados ou enrolados.

Presente: Está no bico de um pássaro que fica andando pelo corredor. É preciso estar razoavelmente grande para pegá-lo.

Primo: Fica em uma cama dentro do banheiro e é do tamanho de uma criança.

E se faço chover, com a Katamari tenho um guarda-chuva...

Para limpar o céu e alegrar o garoto, a coisa não é tão fácil assim. Comece pelas nuvens pequenas para ir crescendo e aumentando a visibilidade e só então parta para as nuvens maiores. Se não for muito bem na primeira vez, não se assuste – é difícil de se acostumar.

Presente: Para pegá-lo, cresça bastante a Katamari (acima de 500 m) e procure um balão. Quando avistá-lo, corra atrás e evite perdê-lo de vista a qualquer custo.

Primo 1: Está brincando de pular corda com dois homens em formato de nuvem.

Primo 2: Está em uma nuvem logo acima do Monte Fuji.

De volta à normalidade

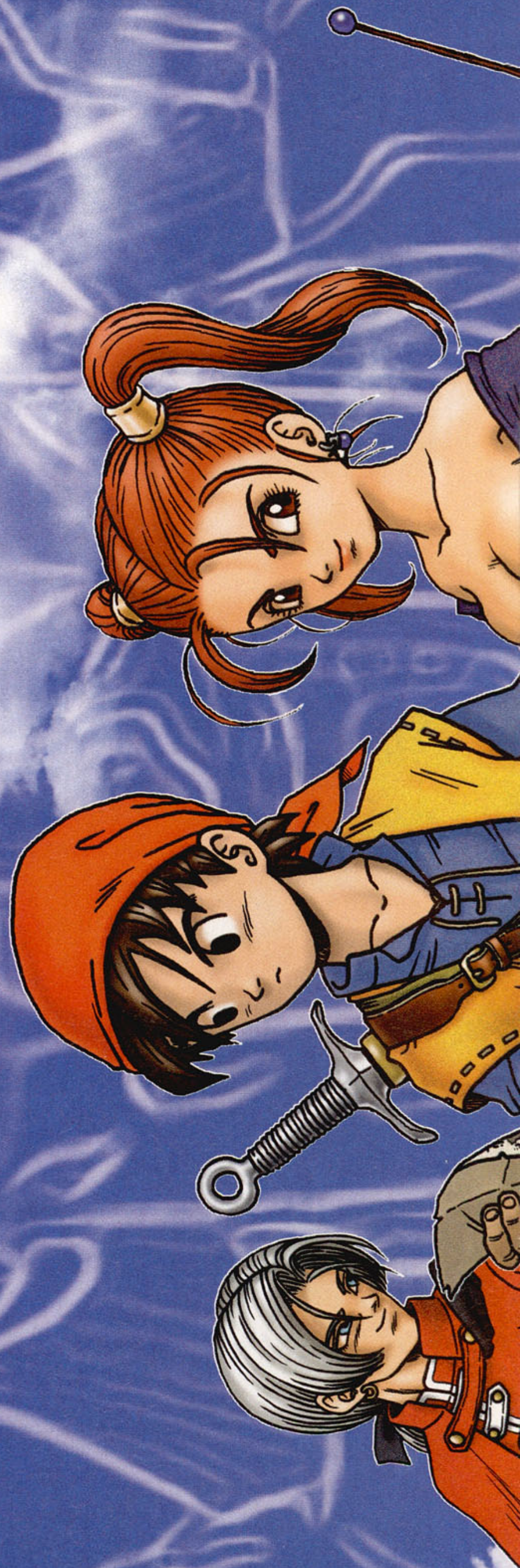
A missão do velhinho é comum. Faça uma Katamari grande, ganhe acesso a





子供大好き塊魂®
We ♥ Katamari™

DRAGON QUEST VIII *Journey of the Cursed King*





SuperDicas
PlayStation

 PlayStation 2 **SQUARE ENIX™**



Parte integrante da revista SuperDicas PlayStation #28. Não pode ser vendido separadamente.

namco[®]

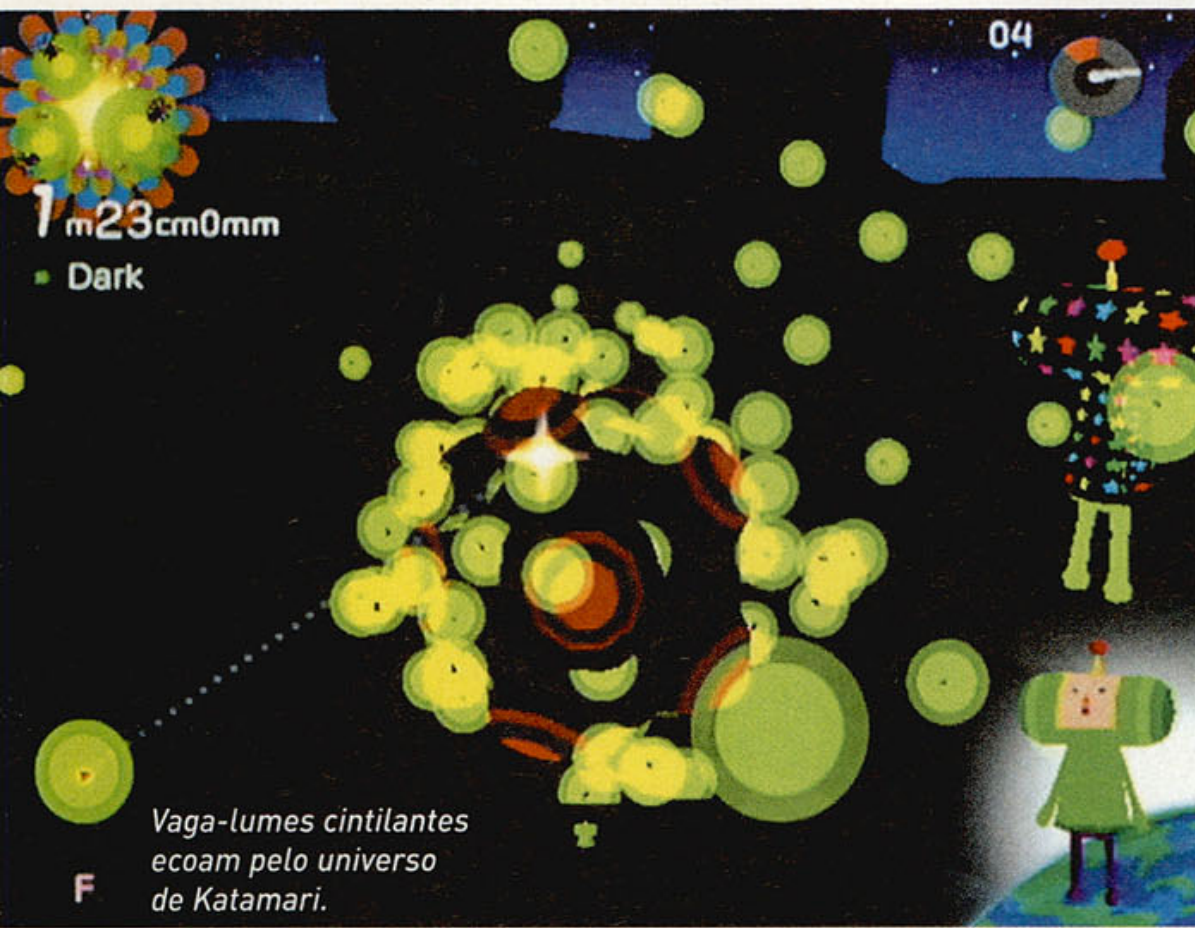
PlayStation^{®2}

SuperDicas PlayStation

FUTURO



We Love Katamari™ © 2003 2005 Namco Ltd., Todos os Direitos Reservados. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.



1m23cm0mm
Dark

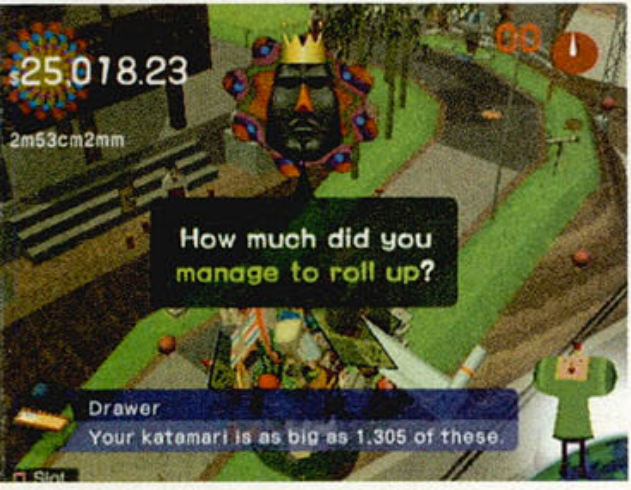
F Vaga-lumes cintilantes ecoam pelo universo de Katamari.

novas áreas e continue até atingir o tamanho desejado.

- Presente:** Está na área do pátio da escola, perto dos objetos de madeira.
- Primo 1:** Está em uma xícara, no topo dos brinquedos coloridos, logo no começo da fase. Basta ir pegando-os até alcançá-lo.
- Primo 2:** Encontre-o facilmente brincando no pátio da escola.
- Primo 3:** Em uma pequena árvore natalina, na frente de uma casa com caminhos de pedra, perto de uma ponte.

Time is Money

Para ajudar o homem que quer salvar os pandas, você precisa pegar objetos valiosos que rendam uma boa quantia em dinheiro. Vale pegar até humanos para aumentar a Katamari e ajudar na produção.



25018.23
2m53cm2mm

How much did you manage to roll up?

Drawer
Your katamari is as big as 1,305 of these.

- Presente:** Está atrás de caixas, no pátio da escola.
- Primo:** Em uma tenda vermelha próxima ao presente. Para pegá-lo, é preciso estar, no mínimo, do tamanho de uma pessoa.

Atropele com moderação

Para ajudar o pequeno bebê, você precisa fazer a maior Katamari possível pegando apenas 50 objetos. Role com muito cuidado e escolhe bem os itens. Para se dar bem, aprenda a distinguir entre o que pode ser pegado e o que o game não conta como objeto.



15m95cm8mm
5m

All done.

Storage Shed
Your katamari is as big as 1,999 of these.

- Presente:** Está na área de safári, perto de um homem de verde com um urso. O animal está com o presente no nariz.
- Primo:** Estará em um peixe no lago cheio de crocodilos.

Vai, Rubinho!

A fase do corredor de F-1 não é nada mais do que um estágio comum, com a diferença de que é quase impossível breicar a Katamari. Não há segredo: saia atropelando tudo, inclusive seus rivais.

- Presente:** Fica em cima de um navio de transporte. É preciso estar num tamanho médio para usar os contêineres e chegar até ele.
- Primos 1, 2, 3:** Os três primos podem ser encontrados na pista de corrida menor, perto da mansão. Geralmente estão bem próximos e são fáceis de pegar.

De volta às pistas

O fazendeiro leva a uma segunda fase na pista de corrida. Aqui a idéia é pegar o maior urso ou vaca possível. Para isso, role sua Katamari por cima de qualquer objeto até chegar em um tamanho bom. Mas cuidado: qualquer coisa que lembre, nem que seja um pouquinho, algum dos dois animais será contado e resultará no fim da fase.

- Presente:** Fica perto do lava-rápido de carros e é um dos objetos que aparece por ali, de tempo em tempo.
- Primo:** Ele estará sendo perseguido por vários homens, mulheres e animais. Pegá-lo resultará no fim da fase, por causa da roupa de vaca.



4m95cm7mm
5m

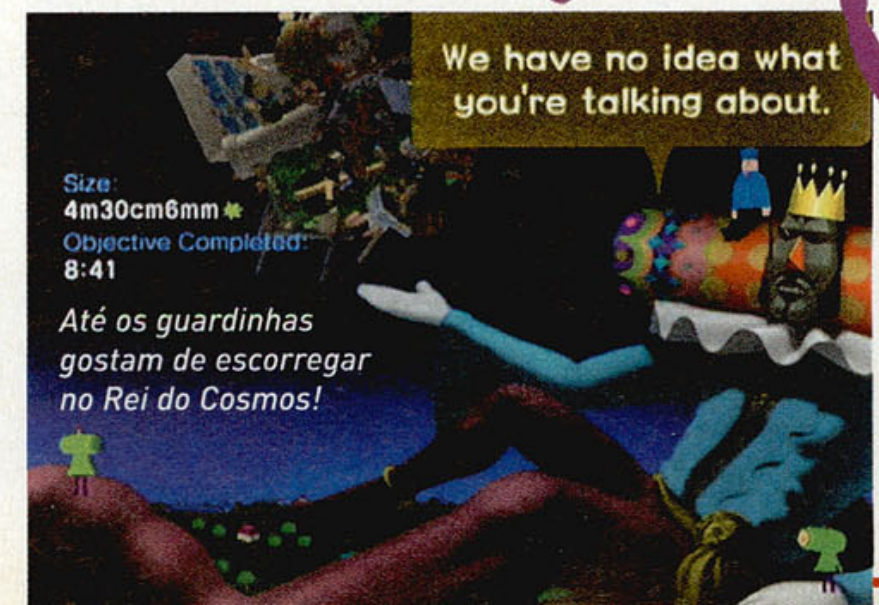
Ei, Honda!

Para ajudar o lutador de sumô é simples: alimente-o até ele ficar bem "fortinho" e só depois leve-o para enfrentar o rival. Aí é só atropelar o desafiante e ficar com a vitória. O ringue fica perto da estação de trem, no pátio escolar.

- Presente:** Encontre-o depois do ringue, na área da piscina e é um dos itens que está sendo atirado pelo homem.
- Primo:** Está no caminho para a fazenda, em um local com um sol pintado ao fundo.

O quarto planeta

Mais uma fase comum: faça sua Katamari ficar grande, acesse novos locais e corra atrás do objetivo.



Size: 4m30cm6mm *
Objective Completed: 8:41

Até os guardinhas gostam de escorregar no Rei do Cosmos!

We have no idea what you're talking about.

Ôpa, ôpa, segura ai a girafinha campeã!

- Presente:** Está em cima de um avião, que sobrevoa a cidade e área ferroviária. Paciência para chegar nele e pegá-lo.
- Primo 1:** Na área onde você começa a fase, atrás do cogumelo gigante na lagoa.
- Primo 2:** Perto da cigana, mas desaparecerá caso sua Katamari esteja muito grande. Para localizar mais facilmente, vá para o lado oposto da estação de trem.
- Primo 3:** Estará na praia, montada em um tubarão. Cuidado para não ficar muito grande antes de chegar nele.



ESTRATÉGIA PS2



Seu turno

A fase de Saturno vem em três versões: na primeira, seu objetivo é ficar com 20 cm; na segunda, com 2 m; e, na terceira, 50 m. A diferença é que o medidor está desligado e o Rei dá uma idéia do tamanho final da Katamari no começo da fase. Boa sorte.



Presente (primeira versão): Estará no prato do cachorro, na sacada.

Primo (primeira versão): Fica em cima do robô gigante, no meio da sala. É necessário estar grande para pegá-lo.

Presente (segunda versão): Você o encontrará na sala de aula, em cima de um armário.

Primo (segunda versão): Fica na mesa do diretor, na diretoria do colégio.

Presente (terceira versão): Estará na terceira versão, embaixo da ponte perto do local onde está escrito "Oh, my Wood!".

Primo (terceira versão): Encontre-o na cidade, perto do coliseu onde monstros estão se enfrentando.

O maior planeta do mundo [??]

Você já começa com uma Katamari grande e precisa atingir 500 m, portanto, seja rápido para atingir limites e ganhar acesso a novas áreas. No fim, você pega heróis gigantes, monstros obscuros e pedaços de terra.

Presente: Estará em cima do Monte Fuji e pode ser pego quando você estiver com por volta de 250 m.

Primo 1: Ache-o atrás da plataforma com pandas, na cidade em que você começa a fase.



Primo 2: Depois da barreira de três metros, no ringue de luta livre mais alto.

Primo 3: O último está em cima do Monstro do Lago Ness, perto das cataratas. O último e maior de todos fica perto do oásis no deserto.

De volta ao Cosmos

Quando o Rei informar, é hora de retornar ao cachorro preto. Fale com ele, vá para o espaço, colete todos os



astros e então agarre o Sol. Parabéns! Você terminou o jogo.

EPÍLOGO

Três novos fãs aparecem depois do fim. O primeiro, o pai do primeiro game, leva você a uma fase na superfície do planeta (É hora de salvar o mundo!). O segundo só fica disponível depois que você pegar todos os primos do jogo e leva a uma missão especial, onde é preciso pegar todos eles. Feito isso, a última e derradeira missão aparece. Pegar um milhão (!!) de rosas. Mas não esqueça a cabeça: o número não pára de contar e toda vez que você recomeça a fase, ele está lá, pronto para ser aumentado.

É hora de salvar o mundo!

Depois de assistir ao final, uma nova missão aparece. Nela você precisa pegar o maior número de países possível (incluindo o Brasil!) e usá-los para bloquear um meteoro que se aproxima da terra.

Alguns detalhes sobre as missões

Algumas fases envolvem mais de uma missão, por isso, não hesite em atender ao segundo pedido de seu fã caso tenha ido mal na primeira missão. ☒

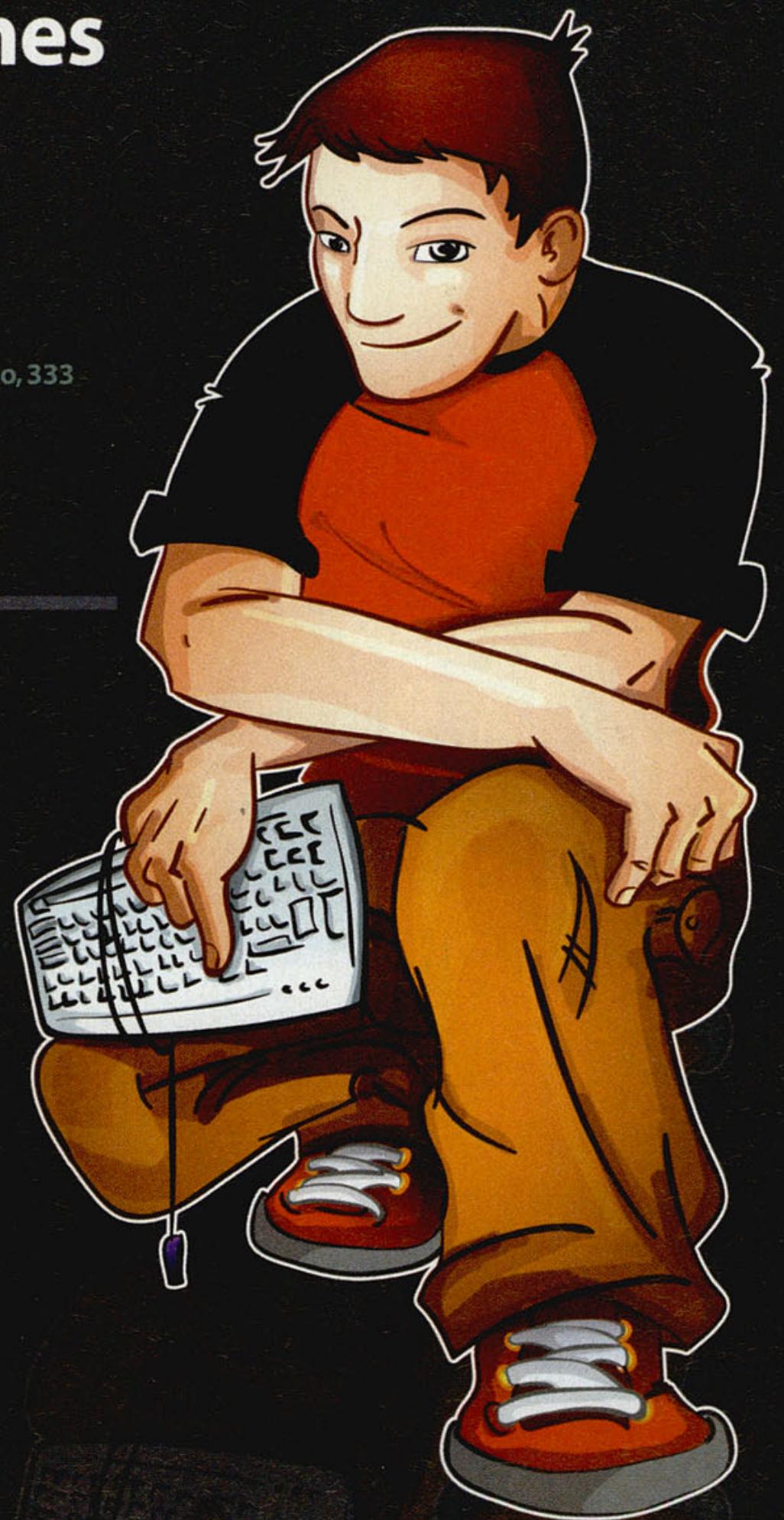




A maior feira de games da América Latina

18 a 20 de novembro
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



Sly 3:

HONOR AMONG THIEVES

O guaxinim está de volta!

Por Eridano Correa

CONTROLES BÁSICOS

- Analogico esquerdo – olhar
- Analogico direito – andar
- ✖: pular
- : ataque
- ▲: ataque
- : ação
- R1: correr
- R2, L1, L2: botões personalizáveis
- L3: projetar holofote de objetivo
- R3: binóculo eletrônico
- Select: inventário
- Start: Menu

Vida de ladrão é complicada. Viajar pelo mundo como nômade, viver nas sombras, fugir da polícia... Não é para qualquer um. Menos para Sly Cooper, o ladrão gente fina que leva tudo numa boa. Sly 3 – Honor Among Thieves é um game que explora tudo o que há de melhor em espionagem e trapaça. Este último capítulo faz jus à série. O roteiro continua soberbo. As missões são intrincadas e bem elaboradas. Mas o que Sly 3 tem de melhor é o humor. É impossível não rir das piadas de Sly ou dos comentários arrogantes do General Tsao. Por fim, Sly 3 é um daqueles jogos que certamente agradam gregos e troianos...



BEGINNING OF THE END

Nesta missão, é necessário abrir o lendário Cofre Cooper. Controle Sly pela montanha. Siga o caminho da esquerda. Use suas habilidades de guaxinim para chegar ao cofre. Ao chegar no destino, insira o código 1-2-3 na máquina para desativar a trava. Volte pelo mesmo caminho e siga a tartaruga Bentley para escapar do local. Dê duas marretadas na cabeça do monstrengo para fazê-lo ficar atordoado.

HAZARD ROOM

Neste local, você aprende os movimentos básicos do jogo. Passe algum tempo aqui para poder aprimorar ao máximo suas técnicas de combate.

CAPÍTULO 1: AN OPERA OF FEAR



1.1: POLICE HQ PERSONAGEM: SLY

Faça com que Sly convença Dimitri a sair da delegacia. Depois da conversa, é necessário buscar uma chave para liberar o preso. Rasteje pela sala de conferências até avistar faíscas brilhantes. Pegue a chave em cima da mesa. Volte a Dimitri e acione a trava. Abra o cadeado usando o botão analógico esquerdo. Antes, vá até a Hazard Room e aprenda mais algumas técnicas.

1.2: OCTAVIO SNAP PERSONAGEM: SLY

Agora, você terá que tirar algumas fotos de Octavio. Fotografe-o quando estiver em flagrante. Depois de bater quatro chapas, siga Octavio até a roda-gigante. Use seu cajado para se prender ao vagão do vilão. Vídeo.

1.3: INTO THE DEPTHS PERSONAGEM: BENTLEY

Repare no jardim do teatro. Quebre o alçapão. Siga o caminho até lá. Pule pelas caixas e desvie das armadilhas. Aperte o botão para abrir a passagem. Desvie dos lasers e siga pelo túnel. Vá seguindo até achar uma imensa sala. Proteja Bentley dos ataques das galinhas. Assista ao vídeo.

1.4: CANAL CHASE PERSONAGEM: BENTLEY

Aqui, você controla uma gôndola a jato. Aperte **R1** para atirar e **X** para pular. Não se esqueça que sua metralhadora esquenta ao disparar muitos tiros. Ao destruir os três barcos inimigos, um vídeo.

1.5 - TURF WAR! PERSONAGEM: SLY

Controle Carmelita para poder derrubar o inimigo voador. Aperte **○** para dar um salto, **■** para desviar e **▲** para mirar. Depois, derrube mais três helicópteros na cidade de Veneza. Cuidado com as bombas de detonação programada. Ao final, mais um vídeo.

1.6: GUARD DUTY PERSONAGEM: SLY

Você terá que invadir três cafés para roubar algumas plantas de prédios. Para tanto, é preciso se

disfarçar. Aperte **Select** para entrar na tela de geringonças e selecionar o Venice Disguise. Dê a senha ao guarda e, ao chegar na tela de pintura, use **X** para usar sua lente de aumento. Observe a combinação do cofre escrita no galho da árvore: 4-7-9. Repita a operação nos outros cafés. As combinações são (respectivamente): 9-6-8 e 1-1-3. Com o terceiro guarda, será necessário descobrir seu apelido para entrar no café. Fale com os bandidos da área para poder descobrir.

1.7: RUN 'N BOMB PERSONAGEM: BENTLEY

Sly terá que correr com uma mochila nas costas para realizar o trabalho. Estoure os balões publicitários de Octavio. Na última parte da tarefa, persiga Octavio por toda a cidade a fim de salvar Bentley da morte certa.

1.8: TAR BALL

Com Murray, aperte **L1** para entrar no modo esférico e **X** para ganhar força. Use o bueiro como propulsor. Quando acertar os seis compartimentos, assista ao vídeo.

1.9: OPERATION: TAR BE GONE PERSONAGEM: SLY

Vá até o teatro usando seu disfarce. Ao encontrar Octavio, aperte o botão de passagem para chegar à sala das bombas de sujeira. Com Bentley, coloque três granadas em cada bomba para mandá-las pelos ares. Após isto, divirta-se no engraçadíssimo dueto com Octavio. A luta continua em uma praça de Veneza. Ative o mecanismo de piche no centro da praça. Dê umas boas porradadas no vilão até finalizar o capítulo.

CAPÍTULO 2: RUMBLE DOWN UNDER



Antes de começar o capítulo, aprenda algumas técnicas para Murray na Hazard Room.



2.1: SEARCH FOR THE GURU PERSONAGEM: SLY

Procure o Guru de Murray nas cavernas ao redor do acampamento. Use suas técnicas de alpinismo para se manter longe de problemas. Quando achar o koala, vídeo.

2.2: DARK CAVES PERSONAGEM: SLY

Ao entrar na caverna, pule nas brocas e nas plataformas para chegar no fundo da mina. Mexa no cadeado do cofre. Agora, fuja rapidamente do local usando as plataformas da direita. Vá para a outra caverna e realize algo parecido.

2.3: SPELUNKING PERSONAGEM: MURRAY

Vá até a caverna. Jogue pedras para liberar o caminho. Mais tarde, use a forma de círculo nos pistões para abrir a passagem. Agora, jogue o canguru mascarado nas brocas para destruí-las.

2.4: BIG TRUCK PERSONAGEM: MURRAY

Você terá que capturar alguns escorpiões na areia. Quando voltar ao caminhão, aperte **X** para andar, **■** para dar ré e **R1** para capturar escorpiões. Seus pneus irão esquentar. Quando isso acontecer, leve o caminhão à água. Lembre-se de capturar apenas escorpiões vermelhos. Os azuis também servem para esfriar seus pneus. Depois, suba na torre para acionar o mecanismo. Continue caçando os bichinhos.

2.6: THE CLAW PERSONAGEM: SLY

Para controlar o guindaste, aperte **X** para capturar e **○** para atirar. Na primeira fase, deixe Murray trabalhar enquanto afasta os inimigos dos controles elétricos. Capture Murray e leve-o para o lado direito. Agora, afaste os bandidos e coloque pedras na catapulta. Vídeo.



Sly, Bentley e Murray voltaram para recuperar um tesouro da família Cooper.

Vá ao hangar. Use a técnica de bola e o botão **■** para destruir as travas que sustentam o avião. Após isto, coloque o capacete no cockpit.

3.4: COOPER HANGAR DEFENSE PERSONAGEM: MURRAY

Em um primeiro momento, use os músculos de Murray para impedir o avanço inimigo pelo portão frontal. Use o dispositivo no centro do cenário. A seguir, alterne entre as telas e use os botões para fritar os invasores. Depois, controle o helicóptero de Penélope. Detenha os oponentes apertando **X** para lançar o gancho. A seguir, aperte **R1** para turbinar a aeronave.

2.7: LEMON RAGE PERSONAGEM: SLY

Aqui, será necessário vencer um torneio de limonada! Siga as instruções e seja o mais rápido. Feito isto, derrote a corja de inimigos. Espere que Bentley plante uma bomba no chão e faça com que o bicho pise em cima do explosivo para poder atacá-lo. Murray irá ajudar jogando um barril.

2.8: HUNGRY CROC PERSONAGEM: MURRAY

Vá até a praia do crocodilo e jogue alguns inimigos para o animal. Você terá que jogar uma certa quantidade de Dingos (os que se parecem com cães) e Cangurus. Feito isto, busque um inimigo com uma lanterna e jogue-o de presente ao crocodilo.

2.9: OPERATION: MOON CRASH PERSONAGEM: SLY

Na primeira parte da tarefa, jogue três inimigos contra o girocôptero. Aperte **▲** para sair antes de se chocar com a aeronave. Agora, com Bentley, jogue alguns dardos para poder sedar Carmelita. Carmelita atirará latas de dinamite no caminhão. Use o braço mecânico para jogá-las de volta à policial. Agora, corra até a policial, suba em seu corpo, começando pelas botas. Retire os anéis que sustentam a máscara no rosto da bela comissária de polícia. Quando conseguir, um pequeno filme irá rolar.

CAPÍTULO 3: FLIGHT OF FANCY

3.1: HIDDEN FLIGHT ROSTER PERSONAGEM: SLY

Procure Dimitri no lobby do hotel. Desça da varanda para poder chegar ao bar. Intimide, elogie e aceite a proposta de Dimitri na conversa e continue a tarefa. Agora, vá até o castelo do Barão e suba até o telhado. Como Bentley, suba na catapulta até chegar ao outro telhado. Quando estiver no hangar, suba na asa do avião para chegar na pintura direita. Coloque a combinação 5-1-0.



3.2: FRAME TEAM BELGIUM PERSONAGEM: SLY

Na primeira parte desta missão, procure o piloto belga no hall do hotel. Faça com que ele ria das piadinhas de Murray. A seguir, roube-o. Surrupie o lençinho apenas quando ele estiver rindo. A seguir, faça com que o Guru atire alguns bandidos contra a parte de trás do caminhão. Mexa no cofre para abri-lo.

3.3: FRAME TEAM ICELAND PERSONAGEM: MURRAY

No canal do esgoto, reme apertando **X**. Como Sly, pegue o capacete em cima da mesa de madeira. Cuidado com os castelos de cartas. Volte até Murray.

3.5: ACES SEMIFINALS PERSONAGEM: SLY

Na competição aérea, aperte **R1** para atirar e **X** para acionar os foguetes. Se faltar munição, pegue algumas balas debaixo da ponte. Procure explodir os inimigos à distância, destruindo 25 aviões para passar à próxima fase.

3.6: GIANT WOLF MASSACRE PERSONAGEM: BENTLEY

Na primeira parte, use seus dardos modificados para neutralizar o lobo selvagem, mantendo-se próximo ao animal para ter um efeito maior. Depois, use Guru para derrubar alguns bandidos.

3.7: BEAUTY AND THE BEAST PERSONAGEM: BENTLEY

Você precisará do Hover Pack (upgrade de Bentley). Se você não o possuir, volte ao QG e compre-o. Agora, vá ao hall do hotel mais uma vez e insulte o grandalhão Muggshot. Com Sly, volte ao hangar e atraia Carmelita para a praça central. Com Carmelita, detone Muggshot de uma vez por todas.

3.8: WINDMILL FIREWALL PERSONAGEM: BENTLEY

Suba no moinho com sua cadeira de rodas modificada. Ligue o computador para começar um mini-game. Após lembrar os bons tempos do Atari, repita o procedimento nos moinhos laterais. Ao final, detone o último jogo na torre de controle.

3.9: OPERATION TURBO DOMINANT EAGLE PERSONAGEM: SLY

Você irá precisar da técnica de para-
glider de Sly. Na primeira parte, suba
até o topo do castelo, use a catapulta
para se lançar ao ar. Quando avistar o
zeplim, ligue o para-glider. Aterrisse no
convés e acione o computador. Use a
bomba localizada à frente dos controles
para voltar ao ar mais uma vez. Repita o
procedimento nos zeplins ao lado.
Depois do vídeo, faça com que Murray
reme e se distancie do moinho. No ter-
ceiro momento da tarefa, você terá que
derrotar o Barão Negro do ar. Quando
chegar a hora do combate, procure um
avião cinza-escuro e derrube-o. Quando
fizer isto, você entrará em uma luta
feroz na asa de um avião comercial.
Desça porrada no baixinho.

CAPÍTULO 4: A COLD ALLIANCE



OBS: Bentley irá necessitar da
técnica Grapple-Cam para poder
realizar uma tarefa.

4.1: KING OF FIRE PERSONAGENS: MURRAY, PENÉLOPE, BENTLEY, SLY E GURU

Faça com que Murray use sua técnica
de círculo para subir à plataforma
superior. Depois, Penélope terá que
controlar seu carrinho para dividir
os bambus ao meio. Aperte **R1** para
atirar, **■** para dar ré e **✕** para acele-
rar. Agora, faça com que Sly
suba nos bambus. Quando se juntar
a Murray, aperte **✕** e depois **●** para
poder subir às alturas. Quebre
as placas de madeira no alto
dos dois postes. Agora, jogue dardos
nos fogos de artifício nos postes.
Com Guru, suba em um guarda
e se choque contra a parede do
templo. Você irá subir no telhado.
Acione os dois foguetes. Suba no
disco e se junte a Sly e Murray.
Agora, lute um pouco com o Panda
Rei. Na conversa a seguir, faça com
que ele fique triste.

4.2: GRAPPLE-CAM BREAK IN PERSONAGEM: SLY

Você terá que efetuar um roubo
cronometrado. Primeiro, desça
até o telhado da cabana, faça
com que Bentley ache um guarda
especial. Ele tem a chave que
você necessita. Surrupie-a.
A seguir, faça o mesmo
com Sly. Com Bentley, siga até
o templo. Use a Grapple Cam.
Aperte **Select** e denomine um botão
para a geringonça. A seguir, jogue-a
no hall do templo. Aperte **✕** duas
vezes para trocá-la de posição.
Aperte **●** para chamar o guardinha
para a posição desejada. Repare
na placa vermelha no meio
da sala. Atrai o guarda até esta
posição. Repita o procedimento no
andar de cima. Agora suba e acione
o computador.

4.3: GET A JOB PERSONAGEM: BENTLEY

Uma vez dentro do palácio, fale com
o General Tsao. Após isto, controle
Sly na porção frontal do edifício.
Aperte **Select** e selecione o seu dis-
farce de fotógrafo. A seguir, tire uma
foto dos dois guardinhas de plantão.
Faça o mesmo em duas oportu-
nidades adiante. Agora, tire algumas
fotinhas do arrogante General Tsao.

4.4: TEARFUL REUNION PERSONAGEM: MURRAY

Primeiro, use o helicóptero para
puxar o bloco de gelo até o local
especificado. A seguir, detone
o bloco de gelo que envolve
o transporte de Murray.
Ao terminar, ajude Murray
a carregar a van. Por fim, controle
a metralhadora e destrua os espetos
no caminho. Cuidado para não
acertar seu amigo.

4.5: LAPTOP RETRIEVAL PERSONAGEM: BENTLEY

Entre no templo e vá até o hall.
Use o computador lateral. Após o
mini-game, controle Sly e Guru pelos
objetos que irão levitar, dando a você
a oportunidade de usá-los como
ponte até chegar à montanha da
frente. No primeiro confronto com
Tsao, você poderá pular bem mais
longe do que o normal. Para dar
umas boas porradas no vilão,
é necessário mudar de direção
constantemente. Aperte **✕** durante
o vôo para poder virar para o local
desejado. Na segunda batalha, pule
pelos galhos até Tsao dar as costas
e acerte-o com um belo golpe.

4.6: VAMPIRIC DEMISE PERSONAGEM: SLY

Agora, faça com que o Panda-Rei
concorde com seu Mestre. Passe
pelo treinamento de fogos de artifício
como Panda-Rei. Segure **L1** para
armar o dispositivo. Ajude Sly a
roubar fogos de artifício matando
os vampiros invasores. Repita
a operação duas vezes. Ao final,
destrua a cripta dos vampiros.

4.7: A BATTERY OF PERIL PERSONAGEM: BENTLEY

Controle Carmelita e persiga Sly.
Dê algumas rajadas de energia para
alimentar a bateria na mochila.
Depois, para variar, continue fugindo
de Carmelita! Coloque a bateria na
posição e espere. Faça isso mais
uma vez e complete a tarefa.

4.8: DOWN THE LINE PERSONAGEM: MURRAY

Primeiro, abra a tampa da central
telefônica. Em seguida, dirija o carri-
nho de controle remoto em todo
o cenário a fim de livrar Murray

da morte certa. Atire nos fantasmas
para liberar o caminho.

4.9: OPERATION WEDDING CRASHER PERSONAGEM: SLY


Ao entrar no imenso templo, abra
o portão para seus amigos. Depois,
controle o carrinho e passe pelos
lasers azuis. Destrua o computador
localizado sob a boca do dragão.
Depois, destrua os trinta sensores
azuis. Vá até o dragão e aperte o botão
simultaneamente com a sua parceira.
Com Sly, vá até o templo central.
Neste desafio, aperte **●** para segurar
os vasos e impedir que eles caiam.
Depois, use a grapple-cam de Bentley
para atrair Carmelita ao templo
central. Pegue carona nos foguetes
para subir aos céus e suba na crina
marcada pelas faíscas azuis para
enfrentar o bicho de papel.

CAPÍTULO 5: DEAD MAN TELL NO TALES



OBS: Neste episódio, Sly irá precisar
da técnica Silent Obliteration.

5.1: THE TALK OF THE PIRATES PERSONAGEM: SLY

Fale com o papagaio Black Spot Pete.
Depois, vá até a floresta. Bata com
força nos coqueiros para atrair o ban-
dido. A seguir, acione o comando para
fazer a âncora cair. Roube os outros
itens dos piratas ao redor do cenário,
disfarce-se e encontre Black Spot Pete
novamente. Entre em uma competição
de insultos de pirata! Xingue Pete à
vontade, mas lembre-se de não repetir
insultos ou a brincadeira acaba. 



Carmelita é a policial que não sai do pé de Sly.

5.2: DYNAMIC DUO PERSONAGEM: BENTLEY

Controle o carrinho de controle remoto de Penélope. Você terá que achar as sete peças da geringonça de Bentley. Depois, vá para a Fortaleza da Caveira. Dê a volta, pulando nas caixas. Quebre a sustentação da passarela de madeira com uma bomba. Detone todos os guardas e invada a Fortaleza. Use a Grapple-Cam para liberar a corda e baixar a passarela de madeira a fim de Penélope poder fugir. Use o botão **R1** para atirar na roldana. A seguir, faça com que Penélope siga a câmera de volta até Bentley.

5.3: JOLLYBOAT OF DESTRUCTION PERSONAGEM: MURRAY

Detone os lemes dos galeões parados no porto. Aperte **R1** para atirar. Feito isto, detone seis barcos da guar-

da portuária. Primeiro, jogue seu pequeno bote contra os dos inimigos. Isto irá tirar um pouco da armadura. Feito isto, finalize com balas de canhão. A seguir, detone o mastro do barco-patrolha.

5.4: X MARKS THE SPOT PERSONAGEM: SLY

Uma vez no barco, aporte ao lado da corda da âncora. Elimine os guardas do convés sem fazer barulho. Depois, maneje o timão do navio de modo a chegar ao ponto determinado. Use os botões **L2** e **R2**. A seguir, use a visão aérea para guiar seu navio até a ilha do tesouro. No terceiro momento da tarefa, continue guiando o navio e emparelhe com o navio inimigo. Ao mesmo tempo, faça com que Sly opere os canhões. Logo após, procure a estátua. Aperte **L1** para acionar o mapa do tesouro. Instruções para o tesouro:

- 12 passos em direção ao olhar da estátua.
- 6 passos em direção ao "X" de terra.
- 18 passos em direção ao círculo de palmeiras.
- 16 passos em direção às duas grandes pedras.
 - 13 passos em direção à grande pedra na areia da praia.
 - 6 passos em direção onde aponta o bico do navio destruído.

5.5: BATTLE ON THE HIGH SEAS PERSONAGEM: SLY

Use os truques de navegação aprendidos na fase anterior para poder afundar o maior número de navios possível. Use o mapa para escolher suas batalhas. Fique mudando sempre de posição. Assim, seus canhões esfriam e você ataca com mais cadência.

5.6: CRUSHER FROM THE DEPTHS PERSONAGEM: SLY

Use seus fogos de artifício para espantar os tentáculos. Mais tarde, faça o mesmo em três tentáculos de modo simultâneo. Na terceira parte, dê uma porrada em cada tentáculo para fazer a lula se aproximar do navio. A seguir,

dê uma boa descarga de canhões em seu rosto.

5.7: DEEP SEA DANGER PERSONAGEM: SLY

Dimitri, quem diria, é um excelente mergulhador. Encontre o local dos destroços. Pegue os seis pedaços de ouro e coloque-os na cesta. Na segunda parte, vá por baixo do coral e pegue dois peixes dourados. Suba e mate alguns tubarões-martelo.

5.8: OPERATION: REVERSE DOUBLE-CROSS PERSONAGEM: SLY

Encontre o local de batalha no mapa. Quando chegar, derrube os mastros do navio de LeFwee. Depois do vídeo, converse com o líder dos piratas. Irrite-o o suficiente para poder pular e escapar. Uma vez no barco, reme até chegar ao píer. Vá até o topo da Fortaleza da Caveira mais uma vez. Agora, controle os tentáculos da lula. Não deixe que os piratas incomodem Bentley. Por fim, enfrente LeFwee em um duelo de esgrima.

CAPÍTULO 6: HONOR AMONG THIEVES

6.1: CARMELITA TO THE RESCUE PERSONAGEM: CARMELITA

Como Carmelita, ataque o monstro com a sua pistola laser. Quando as rochas começarem a cair, mude de posição. Assista ao pequeno vídeo.

6.2: A DEADLY BITE PERSONAGEM: GURU

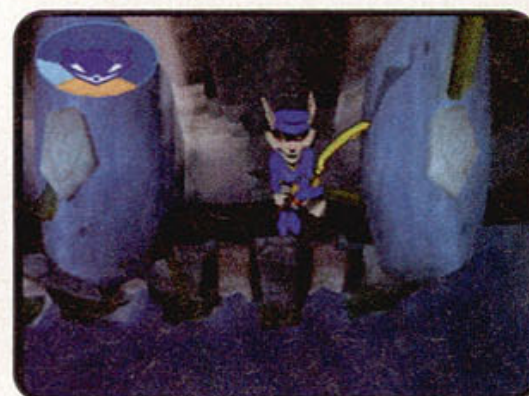
Como Guru, "encante" um tubarão na praia. Atraia-o para a bóia. Assim que chegar, ative o mecanismo. Pule de tubarão em tubarão apertando **▲**. Leve-os de encontro à bóia e ative o mecanismo mais uma vez.

6.3: THE DARK CURRENT PERSONAGEM: DIMITRI

Aperte **L1** e os quatro botões principais para escapar das garras do túnel. Após ter passado por esta etapa, atire sem dó na bolha vermelha para poder acabar com a proteção do inimigo.

6.4: BUMP-CHARGE-JUMP PERSONAGEM: PENÉLOPE

Esta tarefa é bem fácil. Controle o carrinho de Penélope em pistas bem cur-





Shaman não vai dar sossego para a turma de Sly.

tinhas. Use **L2** e **R2** para empurrar os competidores para fora da pista. Ao terminar uma rodada, suba a rampa para quebrar o radar e mudar de pista.

6.5: DANGER IN THE SKIES
PERSONAGEM: SLY

Sly terá que destruir as defesas da ilha. Na primeira parte, acabe com os canhões anti-aéreos. Repare nas ban-

deiras ao lado dos canhões. Espere que a cor mude para verde. Só então atire.

Algum tempo depois, derrube vinte aviões de defesa. Jogue um míssil (pressione e segure o botão **L1**) para penetrar no escudo. Em seguida, atire na bolha localizada na parte traseira da baleia e salte de pára-quadras na parte de cima do transporte.

6.6: THE ANCESTOR'S GAUNTLET
PERSONAGEM: SLY

O histórico Cofre Cooper foi finalmente aberto... Ajude Sly a explorar o local. É necessário colocar em prática todas as suas habilidades de guaxinim. Lembre-se de todos os movimentos aprendidos desde o início do jogo. Observe as pinturas ao final de cada desafio.

6.7: STAND YOUR GROUND
PERSONAGEM: MURRAY

Destroce a horda de oponentes

com Murray. Feito isto, você enfrenta o Dr. M face a face. Faça com que Bentley busque os tesouros nos altares e coloque-os nas costas do vilão. Quando ele solicitar guarda-costas, instale uma grapple-cam para lhe ajudar.

6.8: FINAL LEGACY
PERSONAGEM: SLY

Chegou a hora do confronto final. Dr. M irá atacá-lo em uma espécie de plataforma suspensa. Use os fios dourados para se aproximar do vilão. Grude no gancho localizado na parte de baixo da máquina. A seguir, faça com que o raio laser destrua o transporte estacionado no local. Por último, dê boas porradas em Dr. M. Repita o procedimento três vezes. Desta maneira, você irá desarmar o mecanismo de proteção. Carmelita surgirá para ajudá-lo. Use sua pistola laser para estourar o recipiente preso na cabeça de Dr. M. Assista ao filme final. ☒



Games, acessórios e aparelhos originais para revendas



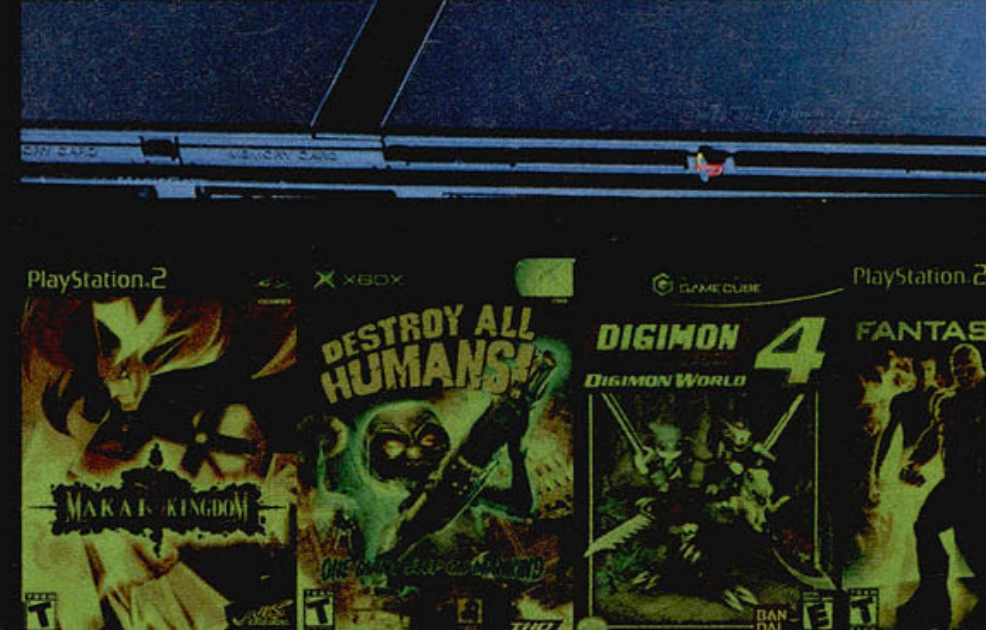
Importação de consoles de todas as marcas

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 - Explore ao máximo o seu portátil

por André "Asapreta" Varajão e Carlos Sá

Fazendo o "downgrade" do firmware de seu PSP

Seguindo as novas tendências, a SDP sempre buscou as maiores novidades.

A bola da vez foi a bomba que caiu na internet logo no começo do mês. O assunto? A solução para os usuários do PSP que atualizaram o firmware do portátil e não conseguem rodar os milhares de aplicativos que já foram lançados: trata-se do downgrade do firmware. Claro que o firmware 2.0 trouxe grandes e boas novidades, mas por que não experimentar esses recursos que só são possíveis no 1.50? A seguir, vamos demonstrar

como realizar a mudança para uma versão inferior (downgrade) do firmware, no caso, a 1.50. O processo é totalmente reversível e, portanto, basta fazer um upgrade normal para o 2.0 que todos os recursos desta versão serão restaurados. Vale ressaltar que não é possível aplicar o procedimento descrito a seguir em PSPs com firmware 2.01 (ou superior) ou os da versão chinesa (Taiwan) PSP 1007. Se o seu PSP tem o firmware 1.51 ou 1.52, faça o upgrade para a versão 2.0 antes de realizar o downgrade.

O que você precisará:

- PSP com firmware 2.0;
- Firmware oficial na versão 1.50 (EBOOT.PBP);
- MPH Firmware Downgrader;
- Cabo Mini-USB;
- Memory Stick Duo (pode ser o que acompanha o aparelho).

Iniciando:

Primeiro, devemos estar cientes de que como em qualquer upgrade/downgrade do firmware de qualquer produto, por menor que seja o risco,

ele existe. Se você não se sente confortável em fazê-lo, procure alguém que já tenha alguma experiência para ajudá-lo no processo, que não é difícil nem demorado.

Estabeleça uma conexão USB com o seu PSP através do seu PC

O primeiro arquivo a ser copiado para o PSP é o firmware 1.50. Ele deve ser descompactado na pasta UPDATE que fica em X:\PSP\GAME do seu memory stick. X é a letra correspondente ao drive removível

(memory stick do PSP) no seu PC. Se ela não existir, crie-a e copie o EBOOT.PBP para lá.

O próximo passo é instalar o downgrader. Ele é composto de três arquivos principais: **overflow.tif**, **h.bin** e **index.dat**. Descompacte o downgrader em uma pasta de sua preferência no seu PC. Os arquivos h.bin e index.dat devem ser copiados para a raiz (pasta inicial) do seu memory stick. Já o arquivo overflow.tif deve ser copiado para a pasta \PSP\PHOTO\ do memory stick. Se ela não existir, crie-a. Existindo alguma outra foto ou

imagem lá, remova-a - isso é muito importante.

Revisando a instalação antes de prosseguir:

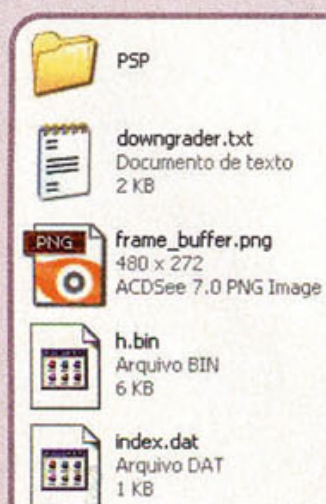
Como todo upgrade (no caso, um downgrade), é necessário que o PSP tenha um mínimo de carga de bateria e que o adaptador A/C esteja plugado. Se ele ainda não o estiver, faça este procedimento agora. Os arquivos copiados deverão estar nas seguintes pastas, lembrando novamente que X é a letra correspondente ao memory stick do PSP no seu PC:

X:\h.bin
X:\index.dat
X:\PSP\PHOTO\overflow.tif
X:\PSP\GAME\UPDATE\eboot.pbp

Certifique-se de que não existe outra imagem ou foto no diretório \PSP\PHOTO\ e que o EBOOT.PBP é a versão 1.50 do firmware do PSP.

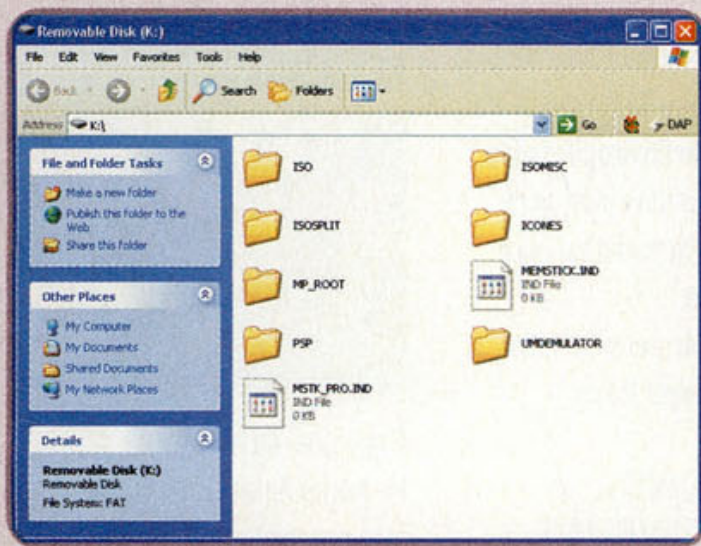
Adeus, Firmware 2.0:

Com tudo verificado e os arquivos já no memory stick, desfaça a conexão USB entre o PC e o PSP e navegue no seu PSP até o menu PHOTO (Fotografia) e escolha a imagem que enviamos para o memory stick (overflow.tif). Não será necessário pressionar nada, o processo se inicia automaticamente.



Não há segredo com as pastas do downgrade. Os arquivos importantes são o overflow.tif (a imagem de plano de fundo), n.bin e index.bat. Com eles, facilmente você consegue trazer de volta a versão 1.50 do firmware.

Não se preocupe se aparecer texto ou outros caracteres ilegíveis neste momento na tela do seu PSP, pois faz parte do processo – apesar de assustador. Aguarde pelo menos 30 segundos e só então desligue seu PSP. Não coloque o PSP em standby, desligue-o, mantendo o botão power pressionado por pelo menos 4 segundos na posição superior. Ao reiniciar o PSP, vá até o menu GAME (Jogo) e no memory stick selecione e execute o **PSP Update ver 1.50**. Após confirmar que você deseja instalar o firmware 1.50, siga as instruções na tela. A atualização (downgrade) vai ter início.



Momentos de suspense:

Ao atingir 99% a instalação pára e uma mensagem de erro é exibida. Porém, esta informação faz parte da mágica, portanto, está tudo sob controle. Novamente desligue por completo o seu PSP. Ao reiniciar, outra mensagem de erro será exibida, que também já era esperada. Pressione **○** e pronto, o PSP irá restabelecer os dados do sistema e seu portátil estará pronto, como se fosse um PSP 1.50 desde que saiu da fábrica, bastando ajustar as suas preferências de data, idioma etc.

Considerações finais:

Todo o processo foi testado em um PSP que originalmente era versão 1.50, foi atualizado para 2.0 e depois revertido para 1.50 novamente. O processo de downgrade levou aproximadamente 10 minutos, levando-se em consideração todo o processo, desde a cópia dos arquivos até o momento da entrada dos dados de configuração do novo firmware.

Poupando seu PSP usando o UMD Emulator

Nos últimos dias, surgiu uma solução muito interessante para alguns problemas. Com o nome de UMD Emulator, este programa permite rodar o seu jogo UMD direto de um memory stick. Com isso, a leitura do jogo fica mais rápida e o consumo de bateria diminui. Este procedimento só tem três poréns: o primeiro é que não é possível jogar online rodando o jogo pelo memory stick. O segundo, alguns poucos jogos não funcionam com o UMD Emulator. E o terceiro, nem todos os jogos cabem dentro de um

memory stick de 1 GB, sendo necessário um de 2 GB, o que ainda é inviável, pois um desses está custando por volta de R\$ 1.000,00.

Para esse tutorial você irá precisar dos seguintes materiais:

- PSP firmware 1.50;
- Memory Stick Duo 1 GB ou maior;
- Cabo Mini-USB;
- Fastloader 0.7

(<http://www.elements.arq.br/sdp/fastloader07.zip>);

- UMD Emulator 0.8c

(<http://www.elements.arq.br/sdp/ue08c.zip>);

- Disco UMD do jogo.

Instalação

Para iniciar, ligue o PSP ao computador usando o cabo Mini-USB. Abra o conteúdo do memory stick. Se o seu memory stick estiver vazio, sem pasta nenhuma, não se preocupe.

Agora extraia o conteúdo do arquivo "fastloader07.zip" para dentro do memory stick do PSP. Faça a mesma coisa para o UMD Emulator. Pronto, o Fastloader e o UMD Emulator estão prontos para rodar.

Extraindo o jogo



Desconecte o PSP do computador apertando o botão **○** (não desconecte o cabo). Vá até o menu horizontal "Jogo", e no menu vertical selecione o memory stick. Aperte o botão **✕**, deve aparecer na tela o Fastloader. Aperte o botão **✕** novamente e o Fastloader será carregado. Coloque o UMD do jogo que pretende extrair para o memory stick (como exemplo, utilizamos o Dynasty Warriors), selecione a opção "Dump inserted UMD!".

Não se assuste com o que irá aparecer. Uma tela com chuva e uma mensagem informando que a memória flash está sendo apagada, isto é apenas uma brincadeira. Depois do susto, irá aparecer uma tela pedindo para apertar **✕** para iniciar a extração. Repare que também é informado o tamanho do jogo em bytes. Tenha certeza nesta hora que o jogo cabe dentro do memory stick de 1 GB, pois o Fastloader não checa se há espaço suficiente.

Aperte **✕** e espere terminar a transferência. Quando terminar, aperte as teclas L+R+START para voltar à tela inicial do Fastloader. Repare que agora apareceu a opção "My lastest dump", esse é o jogo extraído. Se você preferir, poderá renomear para o nome exato do jogo, é só ir à pasta ":/ISO" onde fica o jogo.

Rodando o jogo no UMD Emulator



Saia do Fastloader apertando os botões L+R+HOME. Vá até o ícone do memory stick no menu vertical de JOGO, aperte **✕** e selecione o UMD Emulator. Aperte **✕** novamente para executá-lo. Na tela do UMD Emulator, você terá inicialmente algumas opções de configuração e, no final, o nome do jogo. Selecione o jogo que quer rodar e aperte o botão **✕** (é obrigatório ter um UMD dentro do PSP). Caso o jogo não rode, não fique desesperado, desligue e ligue o PSP, volte para o UMD Emulator e na opção "ISO emulation mode" mude para "system menu", apertando o direcional esquerdo. Se tudo der certo, você será levado para a tela principal do PSP. Navegue no menu "JOGO" e escolha o ícone do UMD. Se você estiver com um UMD inserido no PSP, diferente do jogo selecionado no UMD Emulator, repare que aparecerá o jogo que será executado pelo memory stick e não o do UMD original. Agora é só apertar **✕** para executar o jogo pelo memory stick. O UMD Emulator também permite rodar UMD de filme e música direto do memory stick, o procedimento é o mesmo usado para os jogos.

Resultado Final

Você irá ficar impressionado com a diferença de velocidade para carregar os jogos no memory stick. Quanto aos slowdowns, infelizmente em alguns jogos eles ainda aparecem, mas com muito menos frequência e intensidade muito menor. A bateria é quem agradece mais essa história toda. Com os testes que fizemos, o ganho que se tem é entre uma a duas horas a mais de jogatina, além de aumentar a vida útil da bateria e ajudar a natureza. ☒

Não deixe de ler o que já falamos sobre o PSP

- SDP #18: Teste do PSP
- SDP #21: Especial: Manual do PSP
- SDP #22: Rede Wireless com o PSP
- SDP #23: Especial E3: PSP
- SDP #26: Vídeos no PSP com o 3GP Converter
- SDP #27: Rodando AVI e uma série de aplicativos no PSP

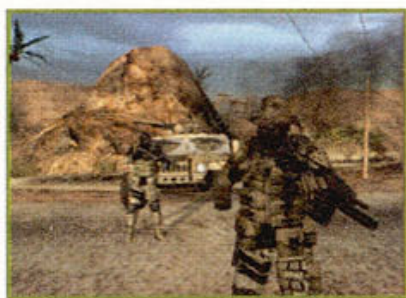
SUPERDICAS

PlayStation.2

SOCOM 3: U.S. NAVY SEALS

Mais dificuldade

Se o jogo estiver muito fácil, é possível abrir novos níveis de dificuldade para ele. Para conseguir abrir a dificuldade Captain, termine o game no nível Commander. Para disponibilizar a dificuldade Admiral, termine o jogo no nível Captain.



Medium Scope

Para conseguir a arma Medium Scope, termine o game na dificuldade Captain.

Novos Personagens

Para habilitar novos personagens no modo multiplayer, você deve fazer o seguinte:

North Africa – Al-Kamli Sarwat (terrorista): complete a fase North Africa em qualquer dificuldade.
North Africa – KILLJOY (fuzileiro): complete todas as missões de treino.

North Africa – Seal Jungle Ghillie Suit: complete a fase North Africa em qualquer dificuldade.

North Africa – Terrorist Jungle Ghillie Suit: complete a fase North Africa em qualquer dificuldade.

Poland – COLDKILL (fuzileiro): complete a fase Poland em qualquer dificuldade.

Poland – Dr. Basia Mironova (terrorista): complete a fase Poland em qualquer dificuldade.

Poland – Seal Winter Ghillie Suit: complete a fase Poland em qualquer dificuldade.

Poland – Terrorist Winter Ghillie Suit: complete a fase Poland em qualquer dificuldade.

South Asia – CHOPPER (fuzileiro): complete a fase South Asia em qualquer dificuldade.

South Asia – Hari Raman (terrorista): complete a fase South Asia em qualquer dificuldade.

South Asia – Seal Desert Ghillie

Suit: complete a fase South Asia em qualquer dificuldade.

South Asia – Terrorist Desert

Ghillie Suit: complete a fase South Asia em qualquer dificuldade.

Roupa de espantalho – Acumule 24 horas de jogo online.

Armas bônus

Para conseguir novas armas do jogo, é necessário fazer o seguinte:

Armas GROM: termine o game na dificuldade Captain.

Armas SBS: termine o game na dificuldade Commander.

Armas SEAL: termine o game na dificuldade Ensign.

Armas dos terroristas: termine o game na dificuldade Lieutenant.

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Quadrinhos e cenas

Para ter acesso a todas as histórias em quadrinhos do game e todas as cenas que aparecem no jogo, faça as seguintes seqüências na máquina Review:

Quadrinhos: →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, Start.

Filmes: ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start.



Bônus na formação dos times

Organizando seu time conforme a afinidade dos personagens, igual à existente nos quadrinhos, você ganhará pontos bônus para o grupo como mais vida, mais poderes etc. Para isso, é necessário que a equipe seja composta da seguinte maneira: Era do Apocalypse – mais 100% de poder de ataque: vista qualquer um dos quatro heróis com as roupas Age of Apocalypse.

Guerreiros ágeis – mais 5% de XP: a equipe deve ser Nightcrawler, Sunfire, Toad e o Deadpool.

Irmandade dos Mutantes – mais 5% de XP: a equipe deve ser

Juggernaut, Magneto, Scarlet Witch e Toad.

Bruiser Brigade – garante 20 pontos de energia a cada nocaute: a equipe deve ser Juggernaut, Colossus, Wolverine e Rogue.
Dark Past Team – causa 5% de dano no health: a equipe deve ser Deadpool, Rogue, Wolverine e Gambit.

Dupla de casais – mais 20 pontos de health por nocaute: a equipe deve ser Cyclops, Jean Grey, Gambit e Rogue.

Corpos energéticos – mais 5% de dano aos inimigos: a equipe deve ser Gambit, Bishop, Cyclops e o Iron Man.

Grupo familiar – mais 5% de health regenerativo: a equipe deve ser Magneto, Professor Xavier, Scarlet Witch e Juggernaut.

Femme Fatale – cada 5% de danos causados viram pontos de health: a equipe deve ser Storm, Scarlet Witch, Rogue e Jean Grey.

Força da natureza – mais 10 pontos de resistência para cada personagem: a equipe deve ser Storm, Iceman, Solaris e Magneto.

Heavy Metal – mais 10 pontos para cada status: a equipe deve ser Colossus, Juggernaut, Iron Man e Magneto.

Novos Vingadores – mais 15% no total de vida dos personagens: a equipe deve ser Iron Man, Scarlet Witch, Wolverine e Bishop.

Novos X-Men – mais 15% no total de vida dos personagens: a equipe pode ser composta por Nightcrawler, Storm, Colossus, Solaris e Bishop.

Velha guarda – mais 15% no total de energia dos personagens: a equipe pode ser composta por Cyclops, Jean Grey, Iceman,

Magneto, Toad e Professor Xavier.
Raven Knights – mais 60% de techbit drops: a equipe deve ser composta por Iceman, Professor Xavier, Iron Man e Deadpool.

Special Ops – mais 5% de danos: a equipe deve ser Bishop, Deadpool, Nightcrawler e Gambit.

Novos personagens

Veja como conseguir novos personagens para o game:
Deadpool: basta terminar o jogo.
Iron Man: a cada quatro homing beacons coletados por ato, você ganha um pedaço da armadura do herói. Depois de conseguir todas em cada ato, no ato cinco, você pode montar a armadura e jogar com o Iron Man.

Professor Xavier: termine todas as missões do Danger Room.

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

Voe no avião Toonami

Enquanto você estiver voando no seu avião original, pause o jogo e faça a seqüência **R1, R1, →, ↓, ↓, →**. Depois de fazer isso, saia do pause que você estará voando no avião Toonami.

Abra os filmes

Você consegue abrir os filminho do jogo de diferentes modos:

Filme "Goodbye My Sweet" parte 1: ele é aberto assim que você termina a fase de introdução.

Filme "Goodbye My Sweet" parte 2: você deve progredir no jogo até completar uma parte dele que varia de game para game.

Filme "The Evolution of Sly" (mostra as idéias que não foram usadas no jogo): complete pelo menos 80% do jogo.



Filme Dimitri's "Greasy Sweet Remix Music Video": complete 100% do jogo.

Filme dos créditos finais: vença o último chefe.

WE ♥ KATAMARI

Prêmios das rosas

Colete um milhão de rosas em cada estágio para conseguir uma nova tela de loading, tela de seleção de fases coberta de rosas, uma música extra do Dokaka e um novo texto do início do jogo.



Prêmios extras

Memorial Katamari: termine o jogo para conseguir abrir esse extra.

Fase "Role com os primos": para abrir essa fase, você deve encontrar todos os primos (cousins) durante o jogo e depois fale com o garoto deitado na grama.

Missão Salve a Terra: termine o jogo e depois fale com o astronauta.

Mensagem especial na tela de título: termine o jogo e depois vá para a tela de título para ler a mensagem especial.

Fase das Rosas: termine todas as fases do jogo, incluindo a "Role com os primos" para poder jogar esse nível.

Veja o cosmos: depois de ter uma estrela ou planeta construídos, vá para o fundo da tela caminhando pela grama para poder observar o cosmos.

Assista aos créditos finais: termine o jogo e depois fale com a colegial que está em cima da grama.



MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Códigos

Estes códigos devem ser colocados na opção cheat codes, que fica dentro do menu de opções.

Orelhas de coelho: digite getheadl.
 Cabeças de abóbora: digite getheadk.
 Cabeça de esqueleto: digite getheadn.
 Cabeça de boneco de neve: digite getheadm.
 Destrua todas as cidades no modo arcade: digite crosscountry.
 Zona especial: digite allin.
 Destrua as cidades Atlanta e Detroit: digite roadtrip.
 Veículos não recebem danos: digite ontheroad.
 Sorriso amarelo: digite getheadj.



Extras no modo carreira

Veja o que se deve fazer para conseguir partes dos carros:
 Car Rims Set 1: vença Carlos em três das três corridas em San Diego.
 Car Rims Set 4: vença Lamont em três das três corridas em Atlanta.
 Car Rims Set 5: vença Roy em três das três corridas em Detroit.
 Car Rims Set 6: vença Caesar em três das três corridas em Detroit.
 Car Rims Set 7: vença Caesar pela segunda vez em três das três corridas em Detroit.
 Chopper Rims: vença Naomi em três das três corridas em Atlanta.
 Sportbike Rims: vença Vito em três das três corridas em Atlanta.

Bônus do jogo

Veja o que é necessário fazer para conseguir alguns bônus do game:
 Flag Vinyls: encontre 12 logos da Rockstar no modo Cruise.

Placas de carro da Rockstar: encontre 24 logos da Rockstar no modo Cruise.
 Carro Corvette 68: vença todos os muscle cars nas corridas americanas.
 Carro Cadillac CIEN: vença o segundo torneio na cidade de Detroit.
 Carro Cadillac Escalade: vença o segundo torneio na cidade de San Diego.
 Carro Cadillac Escalade edição DUB e ganhe mais \$10.000: vença o torneio Hotlanta na cidade de Atlanta.
 Cadillac Sixteen: termine o game com 100%.
 Chrysler 300c edição DUB: vença o torneio Balboa Park em San Diego.
 El Diablo Rigid: vença Vanessa três vezes no modo carreira.
 Four-Twelve: termine todas as 16 corridas exóticas.
 G55 Amg: termine todas as corridas de caminhões.
 Hotmatch Cuevito Motorcycle: vença todas as quatro corridas contra Phil no modo carreira.
 Lamborghini Mercialago: termine o U.S. Champs Series (depois de terminar a fase de Detroit).
 Ninja ZX 12R: vença todas as corridas de motocicletas esportivas.
 Nissan Skyline: vença todas as 13 corridas de carros tunados.
 Skully: vença todas as corridas para o clube Choppers of America Bike.

NBA LIVE 06 Itens

Você pode conseguir camisetas bem bonitas da divisão do Atlântico e da divisão do Nordeste

para vestir seus jogadores. Para obter a primeira delas, consiga pelo menos uma medalha de prata em todas as competições Tier 1 no modo Superstar Challenge. Para conseguir as camisetas da divisão Nordeste, consiga pelo menos uma medalha de prata em todas as competições Tier 2 no modo Superstar Challenge.

BURNOUT LEGENDS

Abra os Compact series

Assassin compact: você o consegue depois de receber o prêmio por 15 takedowns.
 Compact cop: você o consegue depois de receber um bronze nas perseguições em Silver Lake ou no Airport T1 e T2.
 Dominator compact: você o recebe assim que conseguir 10.000 burnout points.
 Gangster Legend: você o recebe quando conseguir ouro no Palma Bay Legend Face-Off.
 Legend Compact: você o recebe quando conseguir ouro no Interstate Loop Legend Face-Off.
 Randonme Compact Collector: você o recebe quando conseguir ouro no Silver Lake Eliminator.
 Tuned Compact: você o recebe após conseguir cinco medalhas de ouro no game.

Abra os Muscle series

Assassin Muscle: você o consegue assim que conseguir fazer 30 takedowns.
 Classic Legend: você o recebe quando conseguir ouro no Big Sure Shore Legend Face-Off.
 Dominator Muscle: você o recebe assim que conseguir 25.000 burnout points.
 Legend J-Muscle: você o recebe quando conseguir ouro no Airport 1+2 Legend Face-Off.
 Muscle Cop: você o recebe quando conseguir ouro no Harbour Town or Sunrise Valley Pursuit.
 Randonme Muscle Collector: você o recebe quando conseguir ouro no Harbour Town Eliminator.
 Tuned Muscle: você o recebe após conseguir 20 medalhas de ouro no game.

Veículos Especiais

Para conseguir esses carros, você deve estar jogando o modo World Tour.
 Cop Racer: consiga ouro em todos os Pursuit Events.
 Firetruck: consiga ouro em todos os Crash Events.
 Gangster Boss: consiga ouro em todos os Race Events.



GEX 3: DEEP COVER GECKO

Senhas Grátis

Com estes passwords, você consegue quase tudo o que quiser fazer no game. Elas devem ser feitas no menu Gex Vault.
 Eight Hit Paws: coloque Quadrado, Diamante, Triângulo, Triângulo, Estrela, Diamante.
 Vida extra: coloque Triângulo, Círculo, Estrela, Quadrado, Quadrado, X.



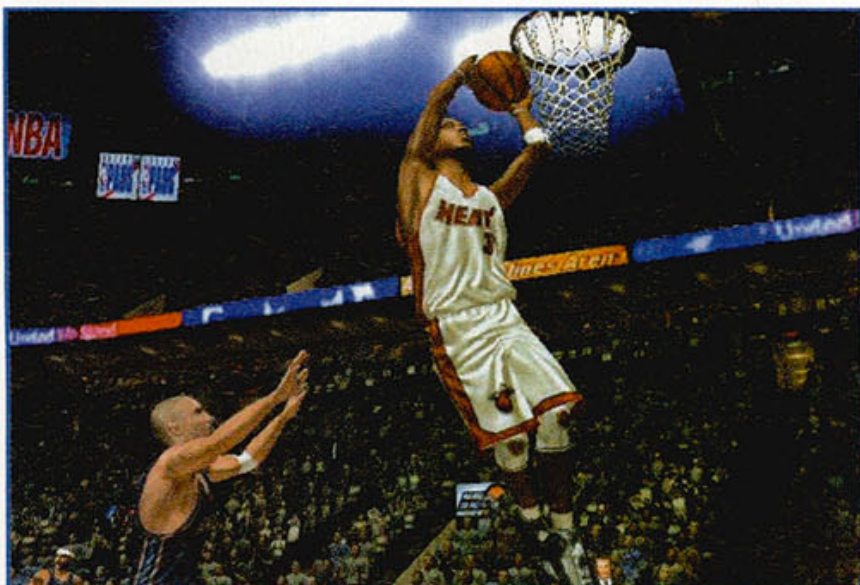
Invencibilidade: coloque Quadrado, estrela, Triângulo, Quadrado, Triângulo, Diamante.
 Seleção de fases: coloque Quadrado, Quadrado, Círculo, Círculo, Triângulo, X, X.
 Jogue como Alfred, a tartaruga: coloque Quadrado, X, Triângulo, Quadrado, Estrela, Estrela.
 Jogue como Cuz, o dinossauro: coloque Quadrado, Diamante, Quadrado, Quadrado, Triângulo, Diamante.
 Jogue como Rex, o dinossauro: coloque Quadrado, Estrela, Estrela, Quadrado, Triângulo, Triângulo.
 Gex falante: coloque Quadrado, Triângulo, X, Estrela, Quadrado, X.
 Aperte select para ele falar.
 Dez vidas extras: coloque Quadrado, X, Círculo, Círculo, Triângulo, Quadrado.
 Desligar o timer: coloque Quadrado, Quadrado, Diamante, Círculo, X, X. (Você deve habilitar no menu de extras).
 Assista ao Army video: coloque X,

Diamante, Estrela, Triângulo, Triângulo, Círculo.
 Assista ao Gangster video: coloque Círculo, Triângulo, Quadrado, Estrela, Diamante, Estrela.
 Assista ao Western video: coloque Diamante, Estrela, Quadrado, X, Triângulo, Círculo.

MDK

Consiga tudo

150 Hit Points e extras: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ■, ▲, L1, L1, ←, ■, ▲, ●, →, L1.
 Bones Airstrike: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ▲, →, ●, ←, ←, ●, ▲, ▲, L1, →.
 Mostrar coordenadas: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ↓, ↓, ▲, ▲, L1, ✕, ▲.
 Dummy Decoy: pause o jogo e pressione L1, ↑, ↑. Saia do pause, pause novamente e pressione ✕, L1, →, ●, ✕, ↑, ■.
 Power Up da Vaca: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ↑, ↓, ↓, L1, →.
 Airstrike extra: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.
 Mais velocidade: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione →, ●, ▲, ●, ✕ (pressione o R2 para habilitar esse modo durante o jogo).
 Invencibilidade: pause o jogo e pressione ↓, L1, ↑, ■, Start, Start, ●, ▲, ▲, ●, →, ↑, ←, L1, ■.
 Seleção de fases: na tela principal, pressione ←, ●, ▲, ↑, ■.
 Worlds Smallest Nuke: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ↓, ↑, ■, ▲, ↓, ●, ●, →.
 Sem adversários: pause o jogo e pressione L1, ↑, ■. Saia do pause, pause novamente e pressione ↑, ■, L1, ←, L1, ■, ■. ⊗



PLAY DICAS

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

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

PlayStation2 original

- 02 controles analógicos
- 01 câmera exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Quasi E.A. Motors
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 bônus exclusivo PS2
- 01 cabo extensor PS2
- 01 cabo sí video universal
- 01 suporte
- 01 carteira PS2

R\$ 899,00*

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

Promoção

Tudo por: R\$ 99,99

3x sem juros ou em até 12x (no cheque e na cartão)

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020
Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Sílvia Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

***Promoção QUERO TUDO em 12x de R\$99,99**

Até 12x

Kit Ps2 slim Novo e destravado 1 - Controle orig. 1 - Controle similar 1 - Memory card orig 3 - Jogos de escolha	XBOX Novo e destravado 1 - Controle orig. 2 - Jogos de escolha 1 - DVD completo 1 - Simulador	Kit Psone Novo e destravado 1 - Controle orig. 1 - Controle similar digital 1 - Memory card similar 5 - Jogos de escolha
--	---	--

Só R\$ 899,00 R\$ 1.059,00 Só R\$ 389,00

Assistencia técnica
Com laboratório super equipado

- RECUPERAÇÃO DO LEITOR DE Ps1 E Ps2
- DESTRAVAMENTOS COM 1 ANO DE GARANTIA**
- RECUPERAÇÃO DE PLACAS DE Ps2 (CXR/CXD)***
- DEFEITOS COMUNS:

**ENTRADA DE CONTROLE: "JOGO NÃO ENTRA", "CD DOURADO" E etc.

PowerTEC HOSPITAL DOS GAMES

À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO

PSone PlayStation PSP PS2 GAMEBOY ADVANCE XBOX

PARCELOSA: 12x de R\$ 74,92 (sem juros) - 12x de R\$ 74,92 (sem juros) - 12x de R\$ 74,92 (sem juros)

AV. PAV. BRÁSIL, 25 - CD. SÃO FLORES - OSASCO - SP - CEP: 06070-000 - TEL: (11) 3607-3448 / 8116-0516

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

X-530 da Logitech
Compatível com todos os consoles*

De: R\$479,00
Por: R\$469,00

Modulador de 2.1 para 5.1
Apenas: R\$ 69,00

Os Melhores de PS2

Os Melhores de PSP

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

OLYMPIC ENTERTAINMENT

Games, acessórios e aparelhos originais para revendas

www.olympicentertainment.com

011-30255118
011-30255153
011-30255172

INICIAL GAMES

SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI!

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

www.inicialgames.com.br

brother games®
the best play is here

l jogos originais | video games |
l acessórios variados | assistencia 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

PerfectPlay Games

PS2 XBOX Nintendo GAMEBOY ADVANCE PC

METRÓPOLE
 Games

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

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

tudo em até 12 vezes em cartão nas melhores videogames da cidade

atendimento especializado em jogos e acessórios
 grande variedade de produtos em estoque
 pagamento facilitado em até 12 vezes

tudo em até 12 vezes em cartão nas melhores videogames da cidade
 atendimento especializado em jogos e acessórios
 grande variedade de produtos em estoque
 pagamento facilitado em até 12 vezes

tudo em até 12 vezes em cartão nas melhores videogames da cidade
 atendimento especializado em jogos e acessórios
 grande variedade de produtos em estoque
 pagamento facilitado em até 12 vezes

tudo em até 12 vezes em cartão nas melhores videogames da cidade
 atendimento especializado em jogos e acessórios
 grande variedade de produtos em estoque
 pagamento facilitado em até 12 vezes

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:

Pré venda!
 garanta já o seu

Novo site 100% seguro
 Utilizamos a tecnologia SSL (Secure Socket Layer) para garantir a segurança de suas compras.

• Tudo Pago com as principais instituições de cartão de crédito, boleto bancário e depósito em conta corrente.

• Muitos mais títulos e em disposição, variando em preço e qualidade.

• Assinaturas on-line para que você não saia de casa para comprar.

• Bônus de produtos em promoção com jogos de console através de presentes, fabricados, plataformas, lançamentos e promoções.

• Diversas opções de pagamento entre cartões de crédito, boleto bancário e depósito em conta.

TeleVendas
 (11) 62351423
 (11) 62357079

DELIVERY
 FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE

Diversão ao seu alcance é na

SS GAMES

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

GameCube
 Xbox
 Nintendo DS
 GameBoy Advance SP
 Playstation 2
 PSP

Faça seu financiamento sem sair de casa!
 Ligue ou visite nosso site para saber mais sobre as condições de financiamento.

www.ssgames.com.br

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

Disk Games "Desde 1992"
 É Pura Diversão!!

Garantimos o Melhor Preço!

Jogos Video Games Acessórios
Tudo em até 20x

As Melhores Marcas pelo Menor Preço!!

TeleVendas:
 (19) 3242-0541

Visite Nosso Site:
www.diskgames.com.br

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

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

TOTAL GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINALS

Após esta fase 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.

Aguarde nossas promoções especiais para a loja virtual.

NOVA LOJA VIRTUAL:
 www.totalgamesonline.com.br

visite nossa loja:
 NORTESHOPPING - 11 Pista - Rio de Janeiro
 Tel: (21) 3272-6561 / 2596-9641

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

Fratello Games

FINANCIAMOS SUAS COMPRAS COM até 12x em cartão de crédito

ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

KIT PROMOCIONAL POR R\$ 170,00

PS TWO
 PS 2
 XBOX

OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO

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

Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 200 - 2º andar loja 215276 - Fone: (11) 3242-0541 / 3242-0542 - Fax: (11) 3242-0543
 Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 204 - loja 01 - Fone: (11) 3242-0543
 Loja 3 - Avenida dos Aires, 327 - Ribeirão - Funcionamento 14:00h a 00:00 - Fone: (11) 3242-4388

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA
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.

Desempenhamos loja de linha original para PlayStation 2 e PS3 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 SMO (PS2 e PS3).

Parcelamento em até 12 vezes com as melhores taxas. Confira!

CONHEÇA NOSSO SITE

Já seixam vários desbloqueios para o PS2, alguns bons e outros ruins (que não é melhor parte). Na hora de desbloquear tenha certeza de que está instalando o chip correto. Nenhum chip corrige problemas no teste (gratuitos que não existem) e muitas vezes a maioria de LA (Linha) o PS2 não usa LA (Linha) se está dando erro para você, então

DICA DO MÊS: DESBLOQUEIOS PARA PS2/3

Já seixam vários desbloqueios para o PS2, alguns bons e outros ruins (que não é melhor parte). Na hora de desbloquear tenha certeza de que está instalando o chip correto. Nenhum chip corrige problemas no teste (gratuitos que não existem) e muitas vezes a maioria de LA (Linha) o PS2 não usa LA (Linha) se está dando erro para você, então

Dê preferência aos chips com TFC (Total Function Control) e que possibilitem a atualização via software (Matrix Infinity e alguns outros), pois que o instalador instale o sistema de segurança do PS2 (PS2 EOP). Faça os reguladores e tenha cuidado com os discos utilizados, porque o que pode danificar o PS2 é o disco utilizado, mas a qualidade dos dados.

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

(19) 3236 6059

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

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para quatro quesitos mais uma nota final, que NÃO é a média entre os outros itens, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS



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



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



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



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



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



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



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

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

PLAYSTATION 2

Brothers in Arms: Earned In Blood	53
Capcom Classics Collection	55
Dance Dance Revolution: Extreme 2	51
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi	55
FIFA Soccer 06	54
Frogger: Ancient Shadow	55
L.A. Rush	55
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	55
Midway Arcade Treasures 3	55
Mortal Kombat: Shaolin Monks	51
Raiden III	51
Romancing SaGa	53
S.L.A.I. Steel Lancer Arena International	55
Shadow of the Colossus	50
Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2	53
Sly 3: Honor Among Thieves	51
Sniper Elite	52
SOCOM 3: U.S. Navy SEALs	52
The Warriors	53
Tony Hawk's American Wasteland	54
Top Spin	55
Ty The Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan	55
Ultimate Spider-Man	54
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	54

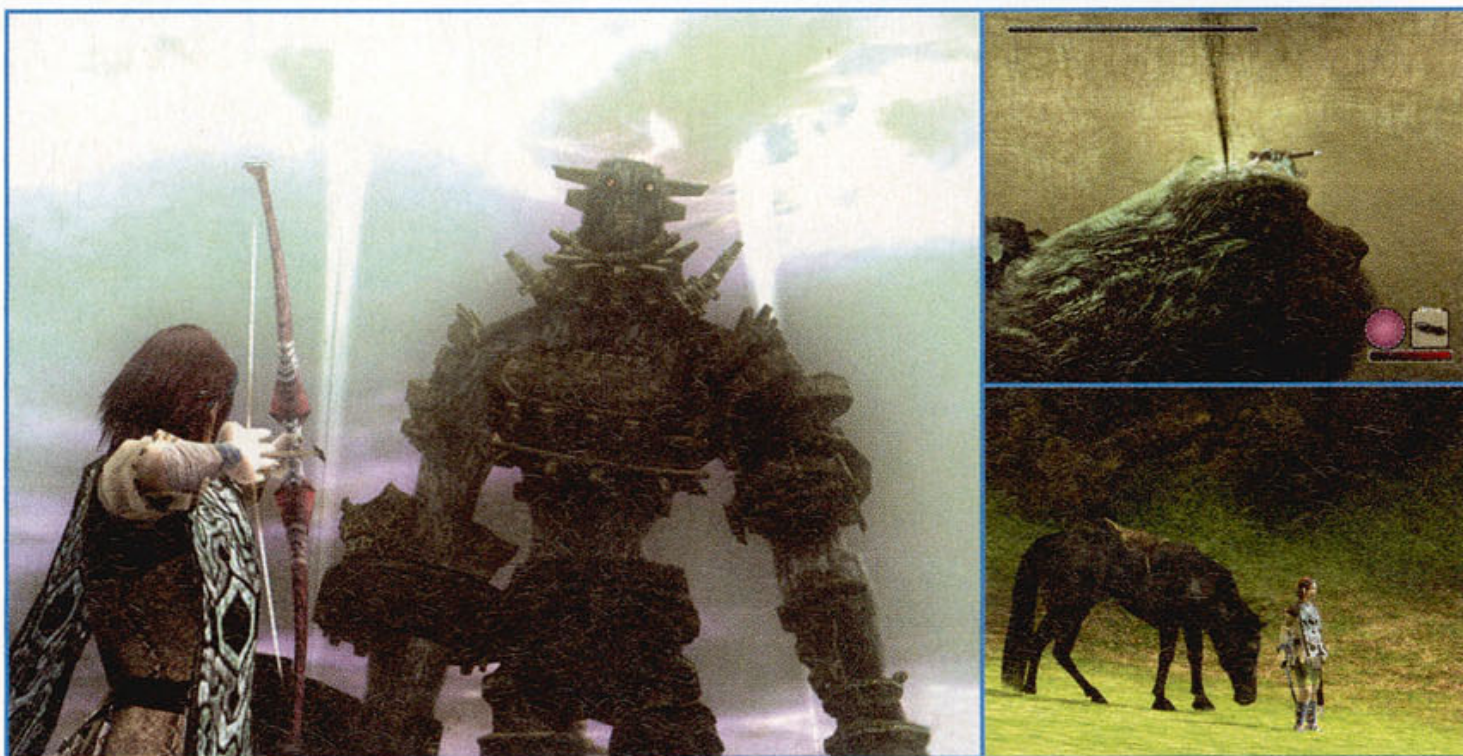
PSP

FIFA Soccer 06	56
Formula One 2005 Portable	57
Frogger: Helmet Chaos	57
Guilty Gear XX #Reload	56
Madden NFL 06	57
Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	56
Pinball	57
SSX On Tour	57
Star Soldier	57
Taiko no Tatsujin Portable	57
Tiger Woods PGA Tour 06	56

PSONE

Dragon Warrior	VII 58
Frogger 2: Swampy's Revenge	59
Gex 3: Deep Cover Gecko	59
Guilty Gear	58
MDK	59
Moto Racer	59

Shadow of the Colossus



Colossal seria o adjetivo mais redundante para Shadow of the Colossus. Ainda assim é o que define melhor quão grandioso e surpreendente este game pode ser. Criado pelo mesmo estúdio de desenvolvimento de ICO, outro clássico do PS2, Shadow é um dos poucos lançamentos para este final de ano que estava sendo aguardado com grande expectativa. E, por incrível que pareça, não há palavras para descrever a experiência que ele proporciona. Pense em um título simples que não carrega um sistema complicado e tem como carro chefe uma história empolgante com uma originalidade sem igual.

Você, seu cavalo e um mundo a ser explorado

Sua história começa tão envolta de mistérios quanto em ICO. Você é um guerreiro que tem como única companhia um cavalo chamado Agro. Juntos, eles devem combater 16 Colossi, criaturas que são a reencarnação dos Idols, seres poderosos que, se destruídos, podem trazer de volta a vida da jovem que o herói protege. O mais curioso é que este é um resumo completo do jogo. Ou seja, tudo o que você tem a fazer é explorar um mundo gigantesco (porém solitário) e rico de uma natureza única à procura dos Colossi, derrotando-os um a um. Parece chato? Você é que pensa...

O poder em suas mãos

Você se acha capaz de decifrar e derrotar um puzzle que tem vida? Isso mesmo. Em Shadow of the Colossus, seus inimigos (os Colossus) são criaturas das mais incomensuráveis possíveis. E mesmo que ao seu dispor estejam apenas um arco-e-flecha, uma espada mágica e seu cavalo, cada inimigo exige uma estratégia diferente para derrotar.

Com sua espada mágica, você a ilumina para o sol e não só localiza o inimigo como também identifica seus possíveis pontos fracos. Feito isso, basta descobrir a solução para conseguir aproximar-se da fraqueza do Colossus e desferir seus melhores golpes com muita

destreza. A este tipo de desafio encontram-se desde as possíveis formas para derrubar o gigante e escalar seu corpo, até mesmo descobrir como distraí-lo para acertá-lo na melhor oportunidade. Uma experiência que até então nenhum jogo conseguiu proporcionar.

O que o faz tão bom?

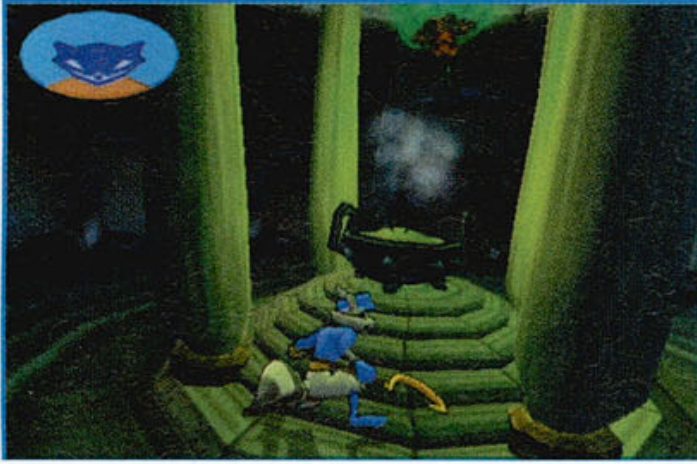
Sua simplicidade, agregada à originalidade, é suficiente para conquistar todos os jogadores. Cada tensão das batalhas em função da estratégia que você adotará torna-se ainda maior com a trilha sonora orquestrada e os gráficos que o colocam na lista dos melhores desta geração. Além disso, você passa praticamente o jogo todo rodeado pelos mistérios do porquê do jovem tentar salvar a vida de uma garota e como os Colossus tornaram-se os únicos seres do planeta, prendendo-o até os momentos finais. Enfim, a espera foi longa, mas recompensadora. Vale a pena largar qualquer outro grande lançamento só para experimentar mais esta bela obra de arte dos games.

RICARDO FARAH



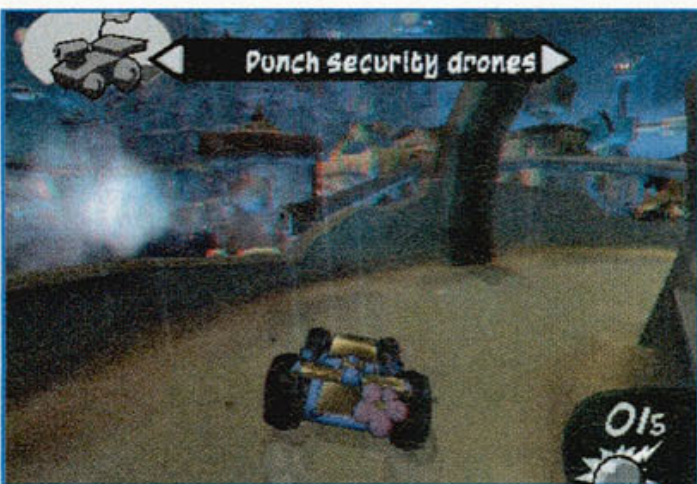
PLAYSTATION 2				9.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.5	
Som	10	Replay	9.0	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	SCEI			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Sly 3: Honor Among Thieves



Sly Cooper, o ladrão mais procurado de todos os tempos, volta à ativa, mesmo depois dos desastres que aconteceram em sua última aventura. Se você ainda não jogou o game anterior, recomendo esperar um pouco antes de colocar as suas mãos em Sly 3, pois assim você entenderá o motivo que fez Bentley ficar em uma cadeira de rodas e por que Murray saiu do grupo. Como deu para perceber, a história continua sendo o ponto alto do game, com muitos toques de humor e piadas inteligentes. A jogabilidade do game continua excelente – em time que está ganhando não se mexe. Mas isso não quer dizer que o jogo não inova em nada. Desta vez você poderá resolver os puzzles e desafios do game usando os óculos 3D que acompanham o produto – aqueles de celofane vermelho e azul – assim o jogo consegue fazer com que você veja os objetivos dos desafios literalmente saltando da tela, sem falar que isso aumenta a longevidade do título para níveis incríveis. Prepare-se para uma grande aventura, pois Sly Cooper vai tentar recuperar o tesouro de sua família e contará com a ajuda de muitos de seus amigos que apareceram nos games anteriores. O resumo é que Sly 3: Honor Among Thieves é um jogo de plataforma muito bom, pena que vale mais para quem é fã de longa data.

RODRIGO GUERRA



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.5	
Som	9.0	Replay	9.5	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Sucker Punch			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

Raiden III



Quando uma produtora se propõe a fazer uma continuação ou um remake de alguma lenda, o risco de atrair o ódio infinito dos fãs é enorme. A série Raiden é uma das mais tradicionais e amadas pelos entusiastas de shooters. Foi em Raiden que apareceu o jogo cooperativo, os múltiplos power-ups, os tiros complementares e os diferentes tipos de mísseis. Em parte, foi graças a Raiden que R-Type e Gradius se tornaram o que são, sem falar no efeito que Raiden teve sobre alguns designers da Treasure... Raiden III marca a estréia da Taito como detentora dos direitos da série, que conseguiu capturar tudo

Mortal Kombat: Shaolin Monks



Shaolin Monks traz lutas de dois-contra-todo-mundo, em reproduções 3D inspiradas nos cenários de MK e MKII. E ainda temos



efeitos sonoros soturnos, muitos segredos e aquele bom humor do início da série. O destaque vai para a jogabilidade: Liu Kang e Kung Lao descem a lenha (parecem futebolistas!) nos inimigos, podendo usar diversos golpes - inclusive combinados - os famosos Fatalities e outros especiais, além de usar armadilhas do cenário. O ponto negativo é o visual tosco dos personagens. Bom game para trazer de volta os fãs de MK.

HENRIQUE MINATOGAWA

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0	
Som	6.5	Replay	8.0	
Produção	Midway			
Desenvolvimento	Paradox			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			



de bom dos antecessores. Os gráficos estão estupendos, de cair o queixo mesmo. A música, primorosa e com identidade. A jogabilidade então, é um verdadeiro bálsamo, especialmente se jogado em dupla. A tela fica coalhada de tiros e bombas, os power-ups vêm em profusão e os inimigos não param um segundo. E, na tradição Raiden, sua nave é mais lenta que os tiros, portanto, é preciso muita estratégia para sobreviver ao

“putilhão” de tiros inimigos.

Difícil, viciante e belo, Raiden é obrigatório aos fãs dos arcades das antigas.

JOCELYN AURICCHIO

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0	
Som	8.0	Replay	8.5	
Produção	Taito			
Desenvolvimento	Moss			
Gênero	Tiro			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

Dance Dance Revolution: Extreme 2



A coletânea de DDR Extreme 2 foi muito bem escolhida. São dezenas de músicas de gêneros variados divididos nos modos clássicos e o novo



Master. Neste último, é preciso vencer desafios como uma prova em que as setas são invisíveis, ou setas que descem ao invés de subir e coisas do tipo. Ao vencer as provas, juntam-se pontos que servem para comprar novos personagens, músicas, roupas e modos. Não há como negar, DDR parece hipnotizar os jogadores e até mesmo quem gosta de rock ou punk (como é o meu caso) não vai parar de jogar!

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.5	
Som	9.0	Replay	9.0	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	Konami TYO			
Gênero	Musical			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

SO COM 3: U.S. Navy SEALs



O primeiro game apareceu em 2002, considerado um dos melhores na categoria tiro/ação online para o PS2. Mantendo a fórmula vencedora, um ano depois veio o segundo game - mais para "pacote de expansão" do que para uma "continuação". E agora vem o terceiro capítulo, significativamente melhorado. Que tal uma partida com a possibilidade de até 32 jogadores online participando da mesma campanha, usando (ou não) comunicação via headset? Games online com um modo multiplayer de qualidade são bem vindos, e SOCOM 3 é um deles. Mesmo jogando a campanha solo, sua excelência é evidente. Tendo como pano de fundo um combate contra o terrorismo, você será o líder de um pequeno grupo de soldados e sua criatividade para manobras táticas será testada a todo momento, tendo seu desempenho avaliado diante das situações. O game oferece um visual bonito e interessante, com uma trilha sonora sensacional que captura bem cada momento, enquanto você transita por áreas gigantes se orientando por mapas detalhados, vencendo obstáculos ou usando veículos de guerra. Tudo isso o mantém no clima de ação constante, instigando gamers eventuais e desafiando os mais exigentes. Embora todos os botões do controle sejam usados, alguns até multi-funcionais, a jogabilidade é bem distribuída e intuitiva. E você, sendo o comandante do grupo Fireteam (formado por quatro integrantes, dividido nas equipes Able e Bravo), terá muitas decisões que determinarão o sucesso das missões. Além de alternar entre visões em 1ª e 3ª pessoa e comandar a ação de seus subordinados - com direito a atuação de vozes e expressões corporais - há um vasto leque de possibilidades estratégicas. Alguns comandos podem ser executados quando você mira em um lugar (ou quando aparece um ícone de ação na tela) e aperta o botão L2. A lista de comandos pré-definidos, encontrado no botão ●, permite indicar ações distintas entre as duas equipes.



Claro que escolher equipamentos para melhorar a artilharia de cada integrante da equipe antes de cada missão é um ponto decisivo. E o game é um show! Mas isso não quer dizer que ele esteja livre de problemas. Os mais persistentes deles são a "Ignorância Artificial" dos inimigos, a impossibilidade de dar alguns comandos aos seus subordinados (seria legal entrar em um veículo que alguém pilotasse enquanto você cuidava da artilharia... isso faz uma falta e tanto), além da ausência de missões distintas jogando online. Mas nem por isso o game deixa de ser pura diversão!

GILSOMAR LIVRAMENTO



PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	10	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Zipper Interactive			
Gênero	Tiro			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 32 (online)			

Sniper Elite



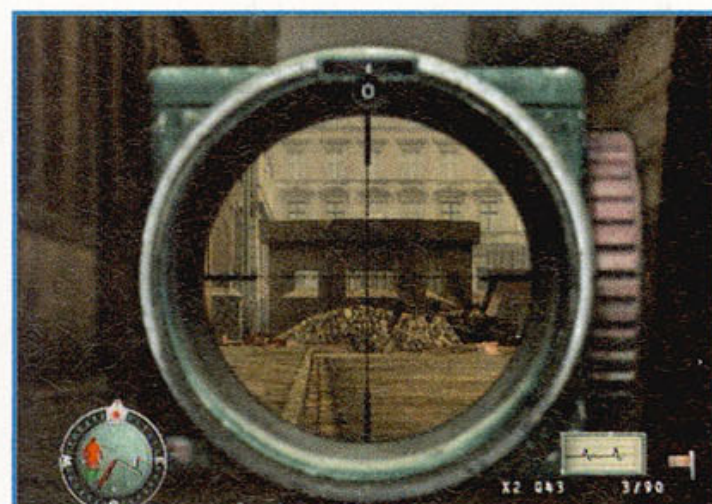
Veja só que novidade: você é um soldado que, durante a Segunda Guerra Mundial, deve entrar em território inimigo para executar diversas missões que vão desde resgatar reféns até destruir blindados. Não é para menos que eu não tenha me empolgado com Sniper Elite. Faz tempo que a SGM acabou, mas faz mais tempo ainda que este evento da História está sendo usado para arrecadar dinheiro. Não existem novidades palpáveis neste game,



afinal, tudo que se poderia ser abordado com este mote já foi explorado à exaustão. Avaliando Sniper Elite pelo lado técnico, pude perceber que o

pessoal da Rebellion gastou um grande tempo pesquisando novas localidades na Europa e fugindo dos clichês como o do Dia D. Outro ponto positivo é a história do game que foi bem elaborada, mas também não é digna de um Oscar. Aqui você encarna na pele de um Atirador de Elite e deve usar sua pontaria e seu olho de falcão para ir limpando a área - leia-se matando os inimigos - usando seu rifle sniper. O jogo é um bom shooter, mas, como eu disse antes, é mais do mesmo, nada que o torne essencial para sua coleção.

RODRIGO GUERRA



PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	8.5	Jogabilidade	9.0	
Som	8.5	Replay	5.0	
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Rebellion			
Gênero	Tiro			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (2 a 8 online)			

Brothers in Arms: Earned in Blood



PRATA Estamos vivendo uma verdadeira saturação dos games baseados na Segunda Guerra Mundial. Para quem não sabe (acho que as produtoras não sabem mesmo!), ela já acabou faz 60 anos. Brothers in Arms: Earned in Blood entra nesse grupo, mas consegue se destacar por ter uma jogabilidade que preza pela tática e pelo comando de seus companheiros. E já que uma guerra não se vence sozinho, no game, você deve usar dois soldados que o acompanham para realizar todas as missões. Eles são essenciais para seu sucesso e sobrevivência, pois, com seu comando, eles podem lhe dar cobertura, fazer ataques diretos a inimigos escondidos e até mesmo distraí-los para um ataque surpresa. Entretanto, em alguns momentos, eles parecem ser completamente burros, não respondendo corretamente ao pressionar o botão. Os cenários são bem construídos e apresentam diversos locais para se proteger em meio às ruínas das cidades. Desse modo, as batalhas são representadas de forma real, com muito sangue e miolos voando pelos ares. Se você ainda não cansou de guerra, este game é um dos melhores que tem por aí.

GUSTAVO PETRÓ



PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.0	
Som	7.0	Replay	7.5	
Produção	Ubisoft			
Desenvolvimento	Gearbox Software			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (2 a 8 online)			

The Warriors

Só mesmo a Rockstar para basear seu principal produto do ano em um longa-metragem antigo e praticamente desconhecido da maioria do público consumidor de videogame. The Warriors é uma releitura de um clássico maldito da finada Sessão de Gala da TV Globo, que por aqui ganhou o muito apropriado subtítulo "Os Selvagens da Noite". Assistiu? Não? Sem crise, dá na mesma. Imagine uma mistura da ambientação e a liberdade vale-tudo de GTA com a demência coletiva e o estilo stealth de Manhunt. Adicione personagens memoráveis, diálogos infames (extraídos diretamente do filme) e uma dose consistente de drogas, violência e contravenções. O resultado é mais um game típico da produtora mais polêmica do planeta. Você é Rembrandt, um novato que precisa provar seu valor em meio à maior guerra de gangues da história de Nova York. Saindo do lugar comum da maioria dos games de jogabilidade aberta, é possível controlar outros personagens e assistir ao desenrolar do enredo através de diversos pontos de vista. O visual é decente (aquela velha tosqueira bem



feita na qual a Rockstar é especialista) e o modo cooperativo para dois só não é melhor porque a tela dividida na vertical deixa vesgo após algumas missões. Violência e diversão garantidas, mas fica melhor ainda se você assistir ao filme antes.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.5	Jogabilidade	8.5	
Som	9.5	Replay	8.0	
Produção	Rockstar			
Desenvolvimento	Rockstar Toronto			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2			

Romancing SaGa



Faltou mais sal! É esta a impressão que fica ao jogar as primeiras dez horas do jogo.

Gráficos simples

SÓ PARA PS2 acompanham um sistema de batalha que não traz nada de exclusivo e desafiador. Isso seria compensado se o game tivesse uma história interessante. Isso mesmo - SE tivesse! Sobra mesmice e falta originalidade. O problema é ser um RPG (meu gênero favorito) e ainda um remake da versão de SNES. Conseqüentemente, demanda todo o seu tempo disponível para jogá-lo. E jogar um "mais do mesmo" na atual conjuntura não é nada gratificante. Fique com Dragon Quest VIII que está logo aí!

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	6.0	Jogabilidade	7.0	
Som	6.5	Replay	6.5	
Produção	Square Enix			
Desenvolvimento	Square Enix (PDD2)			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2



Se você está entre os que odiaram DDS e espera encontrar algo diferente nesta segunda versão, nem chegue perto. Pense em DDS2 como a con-



clusão do primeiro, no mesmo estilo que a série .hack fez.

Tudo que tornou DDS um ótimo jogo está presente, deste a trama envolvente a trilha sonora. Entre as novidades, estão as Exoteric Mantras, um tipo de Mantra que pode ser aprendido apenas sob condições especiais. Fora isso, o game está ainda mais difícil, sendo indicado apenas a quem já terminou o anterior. Se você for um destes, nem pense em deixar de jogar. ▶

ERIC ARAKI

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0	
Som	7.0	Replay	6.0	
Produção	Atlus Software			
Desenvolvimento	SMT Team			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Ultimate Spider-Man



PRATA Veja como são as coisas: ultimamente, os heróis dos quadrinhos estão em tanta evidência que este é o quarto game de personagens dos Comics que apareceu nos últimos meses. Com exceção de Marvel Nemesis, todos os jogos são muito bons, cheios de adrenalina e de ligações com suas origens. Ultimate Spider-Man amplifica



este esquema contando as aventuras que aconteceram na HQ que deu nome ao game.

O núcleo da história do jogo gira em

torno da origem de Venom e de como ele e o Spidey têm que se unir para acabar com diversas ameaças, como o Duende Verde, o Dr. Octopus, o Escorpião e muitos outros inimigos do Aranha. O melhor de tudo é que USM consegue fazer tudo isso mantendo o ritmo alucinante e divertido dos quadrinhos. O game peca por alguns pequenos problemas, pois existem momentos em que a câmera insiste em atrapalhar nas horas mais impróprias, como nos combates com os chefes ou quando se está disparando teias para saltar de um prédio para outro. O incrível é que com o passar do tempo você se acostuma com isso e nem vai perceber que chegou ao fim do game em tão pouco tempo.

RODRIGO GUERRA



PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.0	
Som	8.0	Replay	7.5	
Produção	Activision			
Desenvolvimento	Treyarch			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Tony Hawk's American Wasteland



PRATA Ano novo, Tony Hawk novo: assim diz a tradição. American Wasteland, o sétimo e mais estiloso da série, revive a fórmula "novato tenta vencer no mundo do skate", usada e abusada nos dois games com o selo Underground. O enredo sofrível de Underground 2 deixou lembranças amargas nos tradicionalistas: o que era um simulador de skate de respeito virou uma palhaçada patrocinada por Bam Margera e a turma do Jackass. A historinha de THAW, se não é inovadora, pelo menos é simpática: caipira (dá para escolher entre cinco skatistas) chega a Los Angeles disposto a vencer na vida e ganhar respeito como skatista. A jogabilidade não mudou nada (há uma ou outra manobra nova) e é simples de ser aprendi-



da (porém difícil de ser dominada). Já a recriação da Cidade dos Anjos, se não é perfeita, faz bonito. Os espaços a percor-

rer são gigantescos e exigem que se pegue um ônibus para não perder tempo entre um bairro e outro. Para velhos skatistas, é um pouco irritante a obrigação de reaprender todos os truques que já cansamos de fazer nos games anteriores, mas é preciso pensar nos novatos – e para quem nunca se arriscou a jogar a série, THAW é a maneira perfeita de se iniciar no gênero – como nos velhos tempos, e com estilo.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.0	
Som	9.0	Replay	7.5	
Produção	Activision			
Desenvolvimento	Neversoft			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (online)			

X-Men Legends II: Rise of Apocalypse



Um ano após ter jogado X-Men Legends, me perguntei se esta continuação seria melhor que o original. Bastou colocar o

PRATA disco na bandeja do meu PS2 e chegar à conclusão de que a história foi suficiente para me fazer babar com o game. XMLII continua contemporâneo, com centenas de referências dos quadrinhos, além de uma jogabilidade melhorada em diversos aspectos. A novidade é que os X-Men se uniram à Irmandade de Mutantes para combater o milenar Apocalypse, em um enredo pra lá de empolgante. O que mais posso dizer sobre o título? Somente uma palavra: imperdível!

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	7.5	Replay	9.0	
Produção	Activision			
Desenvolvimento	Raven Software			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 4 (2 a 4 online)			

FIFA Soccer 06



A luta entre Winning Eleven e FIFA Soccer ficou mais apertada. Isso porque o novo

PRATA game de futebol da EA, FIFA 06, é o que mais chega perto do rival da Konami. Porém, só chega perto mesmo. Os movimentos dos jogadores ainda não são reais, assim como a física da bola. Até mesmo no visual eles parecem bonecos. Entretanto, aqui você tem todos os jogadores reais do mundo, graças à licença oficial da FIFA. Portanto, você verá os uniformes verdadeiros e participará dos mesmos campeonatos, inclusive o Brasileiro com o Grêmio na primeira divisão: assim é bom!

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.5	Jogabilidade	7.0	
Som	9.0	Replay	7.5	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	EA Canada			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 8 (2 a 4 online)			

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects



Ame-o ou odeie-o! Este é o melhor bordão para o game. Se você é fã dos quadrinhos, apreciará bons momentos de pancadaria rodeada das mirabolantes habilidades dos heróis (e anti-heróis). Caso contrário, este é mais um título mal resolvido. Seja pela sua jogabilidade sem sentido ou pelo frustrante modo principal.

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	5.0	
Som	4.5	Replay	6.0	

Produção: Electronic Arts **Desenvolvimento:** Nihilistic **Gênero:** Luta **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1 a 2 (online)

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi



Este já é o quinto título da série (contando apenas no PS2) nesta geração. Mais uma vez, o game de luta dos Saiyajin mistura elementos de aventura, RPG e gráficos em Cel-Shading. O destaque fica pela presença de mais de 60 personagens da série (praticamente TODOS os que aparecem na saga Z). Dá-lhe, Dragon Ball!

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.0	
Som	8.0	Replay	8.5	

Produção: Atari **Desenvolvimento:** Spike **Gênero:** Luta **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1 a 2

S.L.A.I. Steel Lancer Arena International



Joguinho de mechs que se enfrentam nas arenas de cidades como Nova York e Londres, com um story mode bem elaborado e longo. Os variados comandos são bem simples de se executar e funcionam bem nas batalhas mais frenéticas. Entretanto, a movimentação é um pouco dura, o que dificulta nos momentos de maior tensão.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	6.0	
Som	7.0	Replay	5.0	

Produção: Konami **Desenvolvimento:** Konami **Gênero:** Ação **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1 a 2 (4 online)

Midway Arcade Treasures III



Apesar do nome, o pacote é enganoso: alguns jogos (como Hydro Thunder) são conversões de títulos do Dreamcast. Seria interessante se ao menos a originalidade fosse mantida intacta, pois clássicos como S.T.U.N. Runner estão demasiadamente rápidos, deixando o que antes era divertido impossível de se jogar.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	6.5	Jogabilidade	7.0	
Som	6.5	Replay	8.0	

Produção: Midway **Desenvolvimento:** Digital Eclipse Software **Gênero:** Coletânea **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1 a 2

Capcom Classics Collection



Espectacular! Os clássicos são revividos com perfeição, idênticos aos arcades. Jogos como Final Fight, a série Ghouls'n'Ghosts, Street Fighter 2 CE e Forgotten Worlds (funciona com o controle analógico, o que é um grande trunfo) garantem diversão por muito tempo. Uma das melhores coletâneas do ano!

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.5	Jogabilidade	9.0	
Som	8.5	Replay	8.5	

Produção: Capcom **Desenvolvimento:** Capcom **Gênero:** Coletânea **Região:** Japão
Nº de jogadores: 1 a 3

Frogger: Ancient Shadow



Feito sob medida para os mais novos, Frogger utiliza a mesma jogabilidade clássica do Atari, com movimentação em forma de cruz e comandos simples. O jogo é bonitinho e fácil demais para os adultos - o caminho dos inimigos fica indicado no chão para ajudar. Guarde para dar aos seus filhos, eles vão gostar.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				5.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	5.0	
Som	6.0	Replay	4.0	

Produção: Konami **Desenvolvimento:** Hudson Soft **Gênero:** Ação **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1 a 4

L.A. Rush



Tosco, mal-acabado e sem sal. Alguns elementos são copiados descaradamente da série Burnout, porém de

forma totalmente sem graça - as explosões nem ao menos têm fogo! As batidas são interessantes, mas o confuso sistema que aponta a direção nas pistas é tenebroso, muitas vezes confundindo o jogador.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				4.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	6.5	
Som	5.0	Replay	2.0	

Produção: Midway Games **Desenvolvimento:** Midway Games **Gênero:** Corrida **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1

Top Spin



Top Spin tinha tudo para ser um bom jogo, porém, os péssimos gráficos, o controle de resposta lenta e a jogabilidade trancada, não deixam as partidas fluírem. Até Virtua Tennis do PSP é mais bonito e mais divertido de se jogar. Pelo menos os jogadores de Top Spin são todos reais. E ainda tem o Guga!

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				5.5
Gráficos	5.5	Jogabilidade	5.0	
Som	6.0	Replay	5.5	

Produção: 2K Sports **Desenvolvimento:** Pam Development **Gênero:** Esporte **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1 a 4 (2 online)

Ty the Tasmanian Tiger 3: Night of the Quinkan is the third



Fico me questionando como um personagem tão esquecido esteja recebendo seu terceiro game. A presença de novas habilidades, fases maiores e mini-games interessantes, porém, não são o suficiente para justificar a péssima jogabilidade e a controversa câmera que predomina no game.

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2				6.0
Gráficos	7.5	Jogabilidade	4.0	
Som	6.5	Replay	5.0	

Produção: Activision **Desenvolvimento:** Krome Studios **Gênero:** Ação **Região:** EUA
Nº de jogadores: 1

Guilty Gear XX #Reload



A série Guilty Gear foi, talvez, a única que conseguiu reavivar em mim a chama e o fervor nostálgico dos bons games de luta 2D que incendiavam os arcades na década de 90. Lembro como se fosse hoje quando comprei o primeiro título da série simplesmente por achar a capa do jogo bonita, sem nem ao menos conhecer o quão vibrante o game poderia ser. E jogar a versão



do PSP (mesmo que seja um remake do PS2) foi mais do que certa a euforia que ressurgiu logo nos primeiros "Heaven or Hells", se é que você me entende. No portátil, o game só não ficou mais bonito pelo simples fato da resolução da tela 16:9 causar uma certa distorção nos pixels, gerando principalmente uma baixa definição nos sprites da face dos personagens. Mesmo assim, este é um dos títulos mais vistosos do portátil, mantendo até mesmo uma taxa constante de FPS sem quedas. Além do tradicional story e versus mode (via Wi-Fi), temos o exclusivo "Boost Mode", em que você enfrenta os inimigos por fases em side-scrolling, no bom estilo "Final Fight". Nada melhor do que um clássico recheado de novidades e ainda em versão portátil!

RICARDO FARAH



PSP		9.0	
Gráficos	8.5		Jogabilidade 8.5
Som	8.5		Replay 9.0
Produção	Sega		
Desenvolvimento	Arc System Works		
Gênero	Luta		
Região	Japão		
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)		

FIFA Soccer 06



O embate pode iniciar: a Electronic Arts lança esta adaptação de FIFA '06 para o portátil da Sony para (tentar) competir com WE9: Ubiquitous Evolution. Fiel à versão para consoles, o game conta com modos de jogo idênticos, uma trilha sonora impecável e a clássica jogabilidade que consagrou a série. Algumas mudanças foram feitas para atualizar a franquia, e a maior delas está na engine de física do título: a bola rola com fluidez e sofre influência de diversos fatores que alteram sua trajetória, fazendo com que ela realmente pareça uma pelota cheia de ar. Jogadores correm, chutam e rolam com realismo ímpar, resultado de um processo de primorosa captura de movimentos. Infelizmente, a versão portátil acabou com um visual mal-acabado, pois o potencial do hardware não foi utilizado em sua totalidade. Além do serrilhado,

as texturas estão em baixa resolução e o motor gráfico tem problemas para manter a taxa de frames. O slowdown é freqüente: basta uma movimentação mais brusca (ou a presença de diversos jogadores na tela) para que os problemas apareçam. Resumindo: além de ser mais feio, o game retém os defeitos da versão para PS2. Poderia ser melhor!

ORLANDO ORTIZ

PSP		6.5
Gráficos	6.0	
Som	8.0	Replay 6.0
Produção	Electronic Arts	
Desenvolvimento	EA Sports	
Gênero	Esporte	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)	

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects



Nos consoles, Marvel Nemesis mostrou-se não apenas imperfeito, mas também incompleto, devido a sua



jogabilidade repetitiva que não dá margem a técnicas de luta muito avançadas. No PSP, porém, o jogo parece se destacar, devido à escassez de jogos realmente bons para o portátil. Tomando um rumo diferente, o jogo parte direto para a ação, evitando as minifases de aventura dos consoles. O sistema de cartas que amplia o poder do jogador foi uma ótima alternativa à linearidade do jogo. Os personagens exclusivos tornam o jogo ainda mais longo.

HENRIQUE SAMPAIO

PSP		7.5	
Gráficos	8.0		Jogabilidade 7.5
Som	8.5		Replay 7.5
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	EA Canada		
Gênero	Luta		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)		

Tiger Woods PGA Tour 06



Tiger Woods é o Ronaldinho do golfe, o melhor jogador do mundo.

Graças a isso,

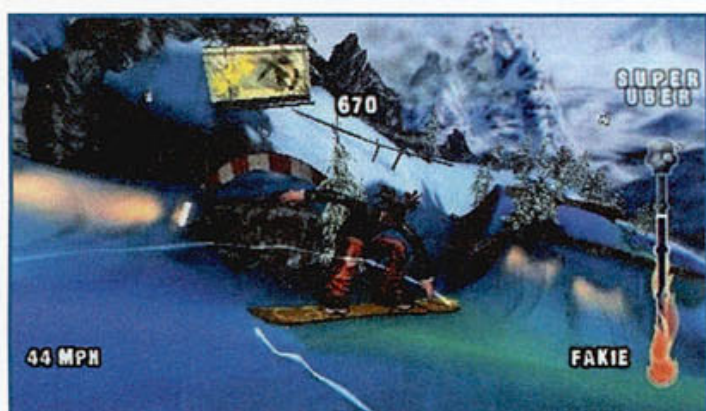


ele ganhou uma série de jogos. O esporte não é animado, mas PGA Tour 06 traz inovações que facilitam a jogabilidade aos novatos: as tacadas são realizadas colocando a alavanca analógica para baixo e para cima, imitando o "swing" da tacada para controlar a potência. O botão X, por exemplo, mostra o caminho ideal da bola para chegar no buraco. Se o belo visual do game não trazer interesse pelo desporto, pelo menos aproveite o contato com a natureza que ele proporciona.

GUSTAVO PETRÓ

PSP		7.5	
Gráficos	8.5		Jogabilidade 8.0
Som	6.0		Replay 7.0
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	EA Redwood Studios		
Gênero	Esporte		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)		

SSX On Tour



O novo jogo da série chegou com a corda toda, apresentando um visual arrojado e uma trilha sonora muito mais rock'n'roll. O PSP, por sua vez, ganhou uma versão mais limitada e meio confusa quando o assunto é jogabilidade. Aqui, os personagens não são customizáveis e os percursos são muito menos detalhados que nos consoles. Alguns deles vêm direto de SSX3, sem mudanças muito significativas. Ao contrário da liberdade proposta em seu predecessor, em On Tour, você escolhe os desafios direto no menu, sem enrolação. Prepare-se para dezenas de horas de jogo, pois será preciso muito tempo para vencê-los. A neve nunca pareceu tão real em um portátil e a sensação de velocidade é ampliada por um efeito borrado que ficou faltando em Burnout Legends. O grande problema aqui fica por conta dos controles, que apesar de funcionarem bem no Dual Shock, são complicados e incrivelmente frustrantes no PSP. Algumas manobras são muito difíceis de serem realizadas e os desafios mais avançados poderão lhe tirar do sério. Se você tiver paciência de sobra e não ligar para dores nos dedos, vá fundo em On Tour.

HENRIQUE SAMPAIO



PSP		8.0
Gráficos	9.0	
Jogabilidade	7.0	
Som	8.5	
Replay	7.5	
Produção	Electronic Arts	
Desenvolvimento	EA Montreal	
Gênero	Esporte	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)	

Madden NFL 06



O jogo mais vendido de todos os tempos chega ao PSP cheio de garra. NFL 06 ficou prejudicado com apenas seis botões. Assim, as jogadas Playmaker ficaram bastante limitadas. Vale a pena se você tiver a versão para PS2, pela compatibilidade que ela oferece, permitindo continuar seus campeonatos em qualquer lugar.

RODRIGO GUERRA

PSP		8.0
Gráficos	8.0	
Jogabilidade	6.5	
Som	6.0	
Replay	9.0	
Produção	Electronic Arts	
Desenvolvimento	EA Tiburon	
Gênero	Esporte	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)	

Frogger: Helmet Chaos



Na nova aventura do sapinho Frogger, o objetivo é reencontrar seu melhor amigo, dominado por uma estranha máquina. Com gráficos bem coloridos e comandos simplórios, Helmet Chaos não é nada mais que um joguinho de aventura no qual se deve coletar moedas e vencer obstáculos nada difíceis.

RONALDO TESTA

PSP		6.5
Gráficos	7.0	
Jogabilidade	7.0	
Som	7.0	
Replay	6.5	
Produção	Konami	
Desenvolvimento	KCE Hawaii	
Gênero	Ação	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)	

Star Soldier



Star Soldier é uma verdadeira pérola dos quase esquecidos games de nave. Fidelíssimo às suas origens (no PC Engine), o game usa com criatividade a tela do PSP, jogando-o na vertical. Os controles são estranhos, mas em minutos dá para se acostumar. Recomendado para os hardcores.

JOCELYN AURICCHIO

PSP		7.0
Gráficos	8.0	
Jogabilidade	9.0	
Som	6.0	
Replay	9.0	
Produção	Hudson Soft	
Desenvolvimento	Hudson Soft	
Gênero	Tiro	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)	

F1 2005 Portable



A temporada de F1 deste ano acabou, mas isso não quer dizer que você terá que esperar mais um ano para sentir as emoções em alta velocidade. F1 GP é um excelente jogo de corrida para PSP, todos pilotos, escuderias e pistas estão presentes numa jogabilidade fiel e precisa. Peca apenas pelo baixo framerate.

RODRIGO GUERRA

PSP		7.0
Gráficos	8.0	
Jogabilidade	7.0	
Som	7.0	
Replay	7.0	
Produção	SCEE	
Desenvolvimento	Traveller's Tales	
Gênero	Corrida	
Região	Europa	
Nº de jogadores	1 a 8 (Ad Hoc)	

Pinball



Jogar pinball na vertical pode parecer interessante, porém o game falha ao tentar simular o real. A física é terrível, os conceitos mal trabalhados e as mesas absurdamente feias. Qualquer pessoa que tenha jogado em uma máquina concordará: o título está muito longe de ser interessante.

ORLANDO ORTIZ

PSP		3.5
Gráficos	4.0	
Jogabilidade	3.0	
Som	4.0	
Replay	2.0	
Produção	Hudson Soft	
Desenvolvimento	Hudson Soft	
Gênero	Pinball	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)	

Taiko no Tatsujin Portable



Não se assuste com o nome! Este é um game musical em que você deve acompanhar diversas músicas com um taiko (parecido com um tambor). São diversas canções que misturam J-Pop e outras bastante apreciadas deste lado do planeta, como Cha-La Head Cha-la (DBZ) e Katamari on the Rock (Katamari Damacy).

RONALDO TESTA

PSP		7.5
Gráficos	7.0	
Jogabilidade	7.0	
Som	8.5	
Replay	8.0	
Produção	Namco	
Desenvolvimento	Namco	
Gênero	Musical	
Região	Japão	
Nº de jogadores	1	

Dragon Warrior VII



SÓ PARA PS1

No Japão, a série Dragon Quest (Dragon Warrior no ocidente) é sinônimo de sucesso – contando também com as ilustrações de Akira Toriyama, que dispensa comentários. E quem acompanhou a série desde os tempos do NES se frustrou com a demora do sétimo capítulo para os 32 bits, que só deu o ar de sua graça no ano 2000, chegando ao ocidente no ano seguinte. Você é filho de um pescador que, junto com seus amigos, descobrem ruínas ao norte da ilha onde vive. Estas ruínas, na verdade, ocultam um portal espaço-tempo. Ao cruzá-lo, você descobre que Orgodemir, o senhor dos demônios, fora selado e você deve libertá-lo. Ao longo do game, você descobre que Deus e o Orgodemir travaram uma épica batalha. Deus, segundo a crença, se retirou para descansar e desapareceu. E agora você tem a

missão de despertar o herói que ressuscitará Deus, descobrindo então o que realmente aconteceu no ápice daquela batalha. A ideia é bem promissora, embora se perca durante a aventura. Viajar inúmeras vezes entre passado e presente, vasculhar ilhas esquecidas pelo tempo, ajudar a resolver eventualidades entre habitantes e então repetir o mesmo processo em outra ilha acaba cansando – o game vem em dois CDs, exigindo umas 200 horas para concluir tudo o que tem a oferecer. Sendo um RPG tradicional, a jogabilidade foi herdada de seus predecessores. A parte gráfica peca por manter os padrões do Super NES, diferenciando-se apenas por empregar sprites 2D em cenários 3D, e se salvando um pouco na fluência da animação dos

monstros. Navegando pelo World Map, você estará livre de batalhas e poderá interagir com alguns objetos usando o botão de ação; mas quando estiver nas dungeons, fique esperto para muitos combates e use criatividade para solucionar os puzzles. O game tem muitos diálogos e, dependendo de sua paciência, uma extensa exploração do sistema de profissões - você pode fazer upgrades escolhendo entre 54 classes, distribuídas entre humanos e monstros, que vão sendo habilitadas conforme se torne mestre em certas profissões. A trilha sonora é boa e dá seu toque de estilo ao game. Embora seja um game bem interessante, acho que ele teria sido bem mais atraente se tivesse sido lançado antes de FFVII, mas foi adiado tantas vezes que ofereceu algo fora dos padrões que muitos esperavam no ano 2000. Claro que Warriors of Eden tem potencial nos quesitos exploração e diversão. Mesmo sendo um fenômeno de vendas no Japão, deste lado do oceano é aceito só por fãs e mais ávidos pelo gênero.

GILSOMAR LIVRAMENTO



PSONE				5.0
Gráficos	3.5	Jogabilidade	5.0	
Som	5.0	Replay	0.5	
Produção	Enix			
Desenvolvimento	Enix			
Gênero	RPG			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	1º de novembro de 2001 (EUA)			

Guilty Gear

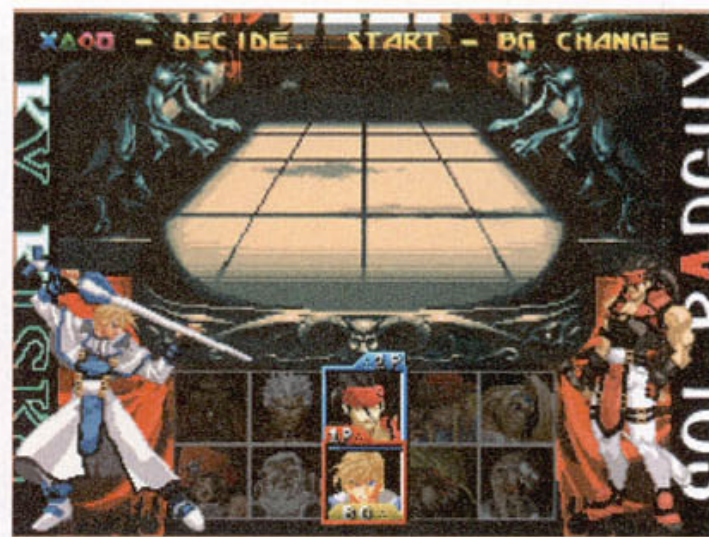


SÓ PARA PS1

PRATA

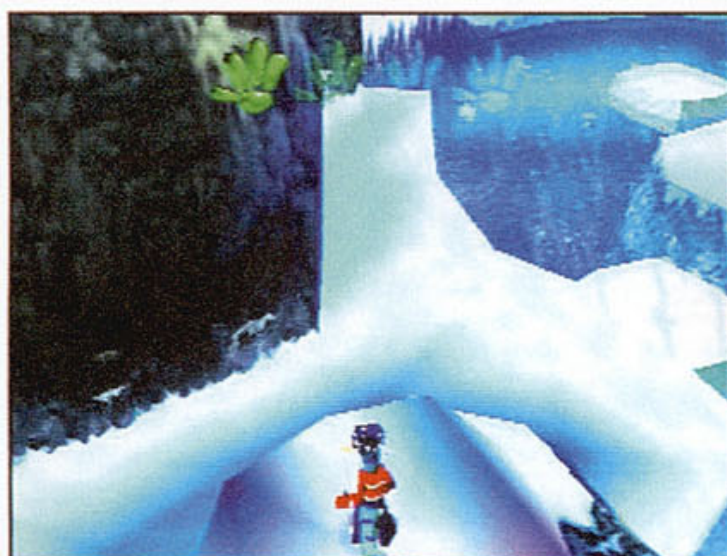
Numa época em que a atenção dos games de luta se dividia entre séries já consagradas da SNK e Capcom, muitos negligenciaram a chegada de Guilty Gear em 1998. Combinando um estilo futurista com elementos derivados de Samurai Shodown (espadas ditam as regras) e uma jogabilidade hardcore similar à de Darkstalkers, o enredo conta a saga de um grupo de guerreiros que se enfrentam em um torneio para derrotar Justice - banido da humanidade pela Ordem Sagrada dos Cavaleiros Santos após derrotar suas Gears (formas de vida em forma de armas especiais). A parte gráfica tem baixa resolução, mas agrada pelos detalhes e o ótimo nível de animação, considerando a desvantagem do PSOne nesse departamento nos games 2D. O estilo dos personagens, 14 no total (sendo 3 secretos), também é destaque. A atuação de voz é show e a trilha sonora agrada quem curte o estilo heavy metal com um ritmo medieval + techno. Apesar da jogabilidade parecer inconsistente vez ou outra e o nível de força entre alguns personagens ser desequilibrado, o game esbanja alta qualidade e desafio para alegria dos mais nostálgicos.

GILSOMAR LIVRAMENTO



PSONE				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	7.0	
Som	8.5	Replay	7.5	
Produção	Atlus			
Desenvolvimento	Arc System Works			
Gênero	Luta			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	10 de novembro de 1998 (EUA)			

Gex 3: Deep Cover Gecko



O lagarto Gex desta vez deverá salvar a bela pop star Xtra das mãos do tirano Rex. Como vê, o enredo já começa forçado e fica

mais ainda nos diálogos e cenas que se seguirão. Gex precisa encontrar controles remotos que conectam grandes telões de TV a outras dimensões para poder avançar em sua jornada. A criatividade salta aos olhos, graças a constante interação com objetos do cenário. Gex ataca de esquador, de Napoleão Bonaparte e até de guerrilheiro. A parte sonora ficou bem adequada ao estilo de jogo. Em contrapartida, Gex fala muitas frases prontas durante os estágios,



causando seqüelas na alma. Em cada fase, há objetivos distintos que habilitam determinado controle remoto em outro ponto; isso

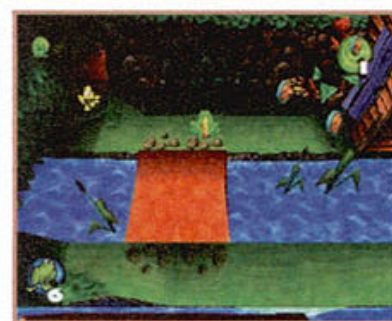


significa que será preciso cruzar o mesmo estágio até quatro vezes! Durante as missões, há itens para serem colecionados, como moscas, símbolos de pata e ainda outros secretos, muito bem escondidos. A jogabilidade é ótima, com destaque para a câmera que funciona bem na maior parte do tempo. G3 não é o jogo dos sonhos, mas garante diversão por horas, além de ser um clássico de peso que não pode faltar em sua coleção!

ANDRÉ LEME

PSONE				8.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	9.0	
Som	8.0	Replay	7.0	
Produção	Eidos Interactive			
Desenvolvimento	Crystal Dynamics			
Gênero	Ação			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	16 de março de 1999 (EUA)			

Frogger 2: Swampy's Revenge



Este é um título que revive a nostalgia da série lançada há quase 20 anos, trazendo uma nova aventura em um mundo totalmente tridimensional!

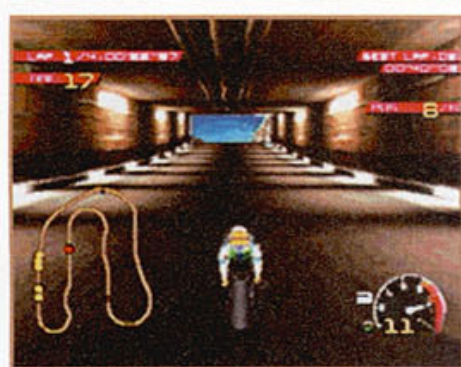


Criatividade foi o ponto alto do game: os desafios ficaram brilhantes e variados, indo desde máquinas desgovernadas e pisos falsos até pedras rolantes! Frogger também ganhou alguns novos movimentos e habilidades em relação ao game original. A movimentação é um pouco travada e pode ocasionar erros quando o estágio exigir velocidade de comandos. Assim como a versão do Atari cativou no passado os veteranos de hoje.

ANDRÉ LEME

PSONE				7.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	6.5	
Som	8.5	Replay	6.5	
Produção	Hasbro Interactive			
Desenvolvimento	Blitz Games			
Gênero	Ação			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	30 de outubro de 2000 (EUA)			

Moto Racer



Disputas acirradas em um game que alterna entre corridas convencionais em asfalto e Arena Cross. Cada moto pos-



sui características únicas de desempenho, sendo que a dificuldade de chegar ao pódio é elevada, o que significa errar pouco!

Mesmo com as limitações do console, o desempenho gráfico cumpre um bom papel. Os comandos são muito sensíveis e precisos, enquanto as corridas, em geral, têm ritmo veloz e, apesar de ser possível dar aquela "empinadilha básica", será preciso conhecer bem as pistas para não se esborrachar tentando fazer graça!

ANDRÉ LEME

PSONE				8.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	8.5	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	Delphine Software			
Gênero	Corrida			
Nº de jogadores	1 a 2			
Lançamento	29 de outubro de 1997 (EUA)			

MDK



outros trunfos para usar na luta. Sem falar no modo sniper que serve para atingir inimigos distantes ou alvos que requeiram



Na pele do mercenário Kurt, seu objetivo é proteger a Terra de alienígenas em um roteiro linear. Os gráficos são bem rudimentares, mas há outros atrativos que contrabalançam, como as boas músicas e efeitos sonoros. Destaque para inovadora idéia de ligar cada área por túneis e usar esse "falso trajeto" como loading da fase seguinte. Os combates dão muita adrenalina porque normalmente se fazem presentes hordas de inimigos. Os disparos das armas ficaram muito artificiais a ponto de só termos certeza de que os tiros estão acertando o alvo porque no canto superior da tela é mostrado o medidor de HP do inimigo. Kurt conta com granadas, iscas (decoy) e vários

precisão. Há diversos puzzles para serem resolvidos, normalmente com dificuldade variando entre fácil e média. Se tivesse sido lançado nos dias atuais, sabe-se lá a receptividade que alcançaria, mas na época, quando os shooters não eram tão proeminentes e se restringiam basicamente a Quake e Final Doom, a aceitação foi expressiva! ⊗

ANDRÉ LEME

PSONE				8.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	8.5	
Som	8.5	Replay	6.5	
Produção	Playmates			
Desenvolvimento	Interplay			
Gênero	Ação			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	21 de novembro de 1997 (EUA)			

Darkwatch

Segredos de um faroeste sombrio

Por Gustavo Petró

O designer de Darkwatch, Jared Elliott, revela como uniu o Velho Oeste ao mundo dos vampiros no fantástico FPS da High Moon Studios. Descubra como o time de produção desenvolveu a idéia do jogo, assim como as estranhas armas e os poderes de vampiro. Quer saber mais? Então confira este bate papo exclusivo.



Para jogar games de terror, nada melhor do que uma boa companhia como a bela e armada Tala.

SuperDicas PlayStation: Um cowboy lutando contra vampiros e fantasmas é uma idéia muito louca. Como vocês desenvolveram este conceito? Quais foram suas inspirações?

Jared Elliott: Nós quisemos fazer um game no Velho Oeste depois de perceber como existiam poucos títulos de ação que se passavam neste período histórico. É um universo muito rico para se trabalhar, especialmente para um game de tiro em primeira pessoa. Você tem personagens carrancudos, encontros ao meio-dia, brigas no saloon etc. Decidimos então pegar esse estilo e colocá-lo em algo diferente, e é aí que entram os vampiros e zumbis. Um louco tiroteio com cowboys fora-da-lei é muito legal, mas já vimos isso antes. Agora, colocar um vampiro gigantesco, sedento de sangue, que vomita ácido em você nesse mesmo estilo de tiroteio, é algo único e muito divertido. Nossas inspirações vieram de muitos lugares, especialmente de filmes como Blade, Men in Black e muitos outros de faroeste do Sergio Leone.

SDP: No meio do trabalho, a Sammy Studios fechou e depois se tornou a High Moon Studios. Houve problemas na produção do jogo com essa mudança?

JE: Como Sammy Studios, nós éramos uma subsidiária da companhia japonesa Sammy Corp. Foi ela que fundou nossa companhia para expandir suas operações no mercado de videogames norte-americano. Quando a Sammy adquiriu a Sega, uma empresa com suas próprias marcas e propriedades, eles

focaram sua estratégia de desenvolvimento para fora dos EUA. Como um estúdio, nós estávamos interessados em continuar existindo após Darkwatch e continuar a desenvolver novas propriedades intelectuais. A Sega Sammy, de forma amigável, se separou do nosso estúdio e isso permitiu nos estabelecer como uma companhia independente e manter os direitos sobre nossas marcas, incluindo Darkwatch. A transição não teve nenhum efeito no desenvolvimento do jogo. Entretanto, atrasamos a data de lançamento por motivos de negócios e publicidade. Tivemos que achar outra produtora para o jogo e, assim que assinamos com a Capcom, ainda precisou de tempo para fazer todas as campanhas de marketing.

SDP: Você ou alguém do time de produção já havia trabalhado em algum FPS? Quais são seus games favoritos do gênero? Você buscou inspiração em algum título específico?



JE: Todos no nosso time são bem ecléticos em relação a jogos. Alguns deles trabalharam na série Oddworld, Lord of the Rings, Red Faction, assim como outros títulos de esporte de alto calibre. Algo que todos nós tínhamos em comum era a paixão por jogos de tiro em primeira pessoa. Passamos noites em claro nos primeiros dias de desenvolvimento "pesquisando" qualquer shooter que encontrássemos – e "pesquisando" significa dizer que matávamos uns aos outros em partidas multiplayer. Foi um modo de unir todo o time e discutir quais são as qualidades que tornam um FPS o melhor do gênero. Eu pessoalmente sou fanático por FPS. Eu acho que comprei todos os títulos lançados até hoje. Meus favoritos são Half-Life, Halo, Shogo e System Shock 2. Nós buscamos inspiração em muitos títulos, mas o padrão de qualidade que estabelecemos desde o início foi criar um game tão viciante quanto Halo.

SDP: Os gráficos da versão do PS2 são incríveis. Como foi desenvolver um game multiplataforma e, mesmo assim, conseguir puxar o hardware do console da Sony ao máximo?

JE: Nós temos um ótimo time de arte. Eles aceitaram o desafio logo de cara para tornar o game bonito no PS2 assim como ele é no Xbox. Os artistas constantemente interagiam com o design e programação até que todos os lados ficassem felizes com o visual e com a excelente performance do game. Entretanto, cada membro

do time teve que ser muito receptivo para aceitar e fazer tudo o que fosse necessário não somente para deixar o jogo incrível, mas para ter certeza de que eles tiraram o máximo da performance de cada videogame. Às vezes eu nem sei como os programadores conseguiram lidar com o pessoal da arte e do design (risos). Nós dissemos a eles que queríamos a física "ragdoll" (literalmente, boneco de

“Nós buscamos inspiração em muitos títulos, mas o padrão de qualidade que estabelecemos desde o início foi criar um game tão viciante quanto Halo.”

Jared Elliott, designer de Darkwatch

Smack!
Harry Potter
e o Cálice de fogo

Superpôster
exclusive



**Edição de
coleccionador**

- * Entrevista com Rita Skeeter
- * Curiosidades do filme
- * Fichas dos novos personagens
- * Testes incríveis
- * O que rola no sétimo livro

Guia completo do quarto filme

Em novembro nas bancas!





Criar os personagens de Darkwatch não foi tarefa fácil. Depois de muito quebrar a cabeça, os produtores colocaram vampiras fantasmas no game. Assustador demais!

▷ pano, que envolve modelos poligonais com membros distintos e seccionados que se movem independentemente), além de gráficos incríveis rodando a uma excelente taxa de frames por segundo. Eles conseguiram tirar isso de letra.

SDP: Por que colocar lâminas nas armas e oferecer munição limitada? O que isso afeta na jogabilidade?

JE: Um elemento comum que deu trabalho aos artistas conceituais durante o desenvolvimento foi que os equipamentos e veículos tinham que ter essas lâminas sobre eles. Colocar lâminas nas armas não somente se encaixa no tema proposto e fica legal, mas também reforça a ferocidade pura existente em cada uma delas. Isso sem mencionar que esses armamentos afiados, aliados à física ragdoll, se combinaram perfeitamente, criando um modo bem divertido de mandar as cabeças dos zumbis pelos ares. Oferecer munição limitada ajuda a balancear a jogabilidade. Já que o jogador não possui armas de ataque poderosas ao seu dispor em todos os momentos do jogo, mas possui os poderes de vampiro, balanceando essa falta de munição, necessária para manter o desafio.

SDP: Em Darkwatch, os jogadores podem andar a cavalo. Quais foram os desafios em colocar isso no game?

JE: Primeiramente, nós tínhamos que ter certeza de que as fases de andar a cavalo fossem legais. Nós não queríamos fazer esses níveis para apenas jogá-los no game de qualquer modo. A chave do sucesso para criar esses níveis era deixá-los empolgantes e intensos, assim como o restante do game, o que acho que conseguimos. Você tem que destruir um imenso chefe voador montado no cavalo na segunda fase do jogo e se defender dos tiros que os inimigos,

também sobre cavalos, lançam contra você. Outros desafios foram criar uma câmera em terceira pessoa, já que Darkwatch é predominantemente em primeira pessoa, assim como garantir que a sensação de velocidade e força do cavalo fosse passada ao jogador.

SDP: Como foi o processo de criação dos inimigos? Além disso, como vocês criaram tanto tipos diferentes deles e conseguiram criar uma inteligência artificial bem programada?

JE: O design dos inimigos foi resultado do trabalho conjunto de nossos artistas conceituais e designers. Nós queríamos que cada inimigo fosse único, assustador e parecesse inteligente. Quando você lança uma dinamite contra um Reaper, é muito gratificante observá-lo cobrindo a cabeça ou mesmo fugindo, em vez de ficar parado sem fazer nada. Até mesmo ao lutar ao lado de personagens não jogáveis, você os vê atacando e dando conta dos inimigos sozinhos, isso amplia muito a experiência de jogo.

SDP: Jericho aprende poderes de vampiro durante o jogo. Como foi criar esses poderes?

JE: Quando você é um vampiro, como Jericho é, você espera fazer muito mais do que apenas dar tiros. A possibilidade de dar grandes pulos e planar com o Vampire Jump é uma das habilidades que realmente fazem nos sentir como vampiros. Criar poderes adicionais para que o jogador os ganhasse durante o game foi muito legal. Nós sabíamos que queríamos dar a escolha ao jogador entre poderes do bem e do mal. Tivemos diversas idéias sobre diferentes habilidades e começamos a testá-las no jogo para saber quais eram as mais divertidas de usar. A minha favorita é a habilidade Turn, que faz os inimigos mais

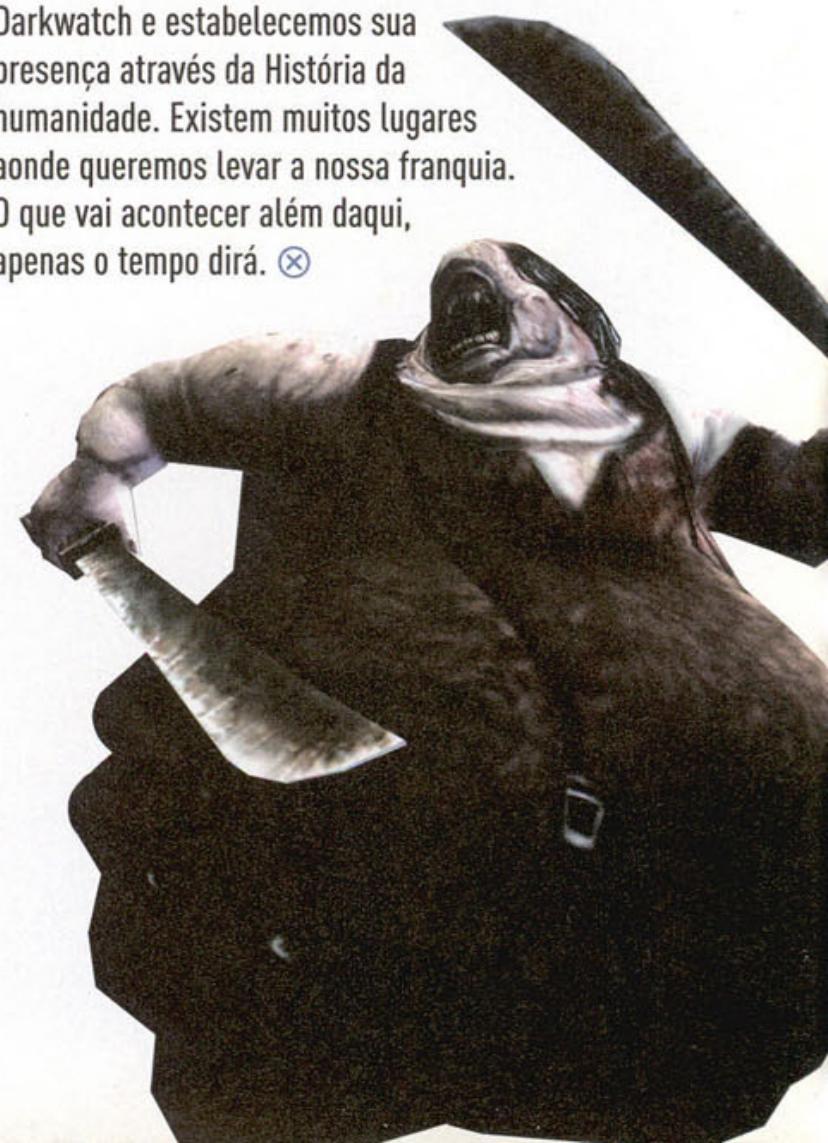
próximos de você virarem aliados. Eu adoro usar isso contra os Reapers e observá-los matarem seus amigos e destruir tudo o que vier pela frente.

SDP: Por que vocês cortaram o suporte online do PS2 e mantiveram a exclusividade na Xbox Live?

JE: Nossa decisão de deixar o modo online apenas para o Xbox não foi fácil. Sempre havíamos imaginado o game com multiplayer online nos dois consoles e todos os nossos planos no início do desenvolvimento se baseavam nisso. Entretanto, ao chegarmos num determinado ponto, nós tivemos que reconsiderar os custos necessários para trazer a capacidade online da versão do PS2 e decidir se esses recursos seriam bem gastos. Nós concluímos que a Xbox Live era uma necessidade, já que ela possui uma grande comunidade de jogadores em atividade, que veriam o jogo online como um incentivo para jogar (e comprar) Darkwatch. Não tivemos a mesma conclusão com o PS2. O que fizemos a partir desse ponto foi criar um modo multiplayer que achamos que foi uma excelente alternativa, e com isso surgiu o modo cooperativo e outras coisas exclusivas para o console, como uma fase inédita.

SDP: Vocês planejam tornar Darkwatch uma série? Já possuem idéias para uma seqüência?

JE: Pelo seu design, Darkwatch tem fôlego e profundidade para viver mais do que em apenas um jogo. Nós criamos uma grande e próspera franquia na parte de vendas. Temos uma tremenda quantidade de idéias e temas que podem fazer Darkwatch crescer na forma de uma série e também em outras formas de entretenimento, como os quadrinhos. O exemplo disso é o nosso conceito "Darkwatch Through The Ages", que foi publicado na nossa graphic novel "Innocence", publicada na revista Heavy Metal. Lá, introduzimos as origens das sociedades secretas de Darkwatch e estabelecemos sua presença através da História da humanidade. Existem muitos lugares aonde queremos levar a nossa franquia. O que vai acontecer além daqui, apenas o tempo dirá. ⊗





Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA
NOSSO SITE



Financie suas compras de
qualquer lugar do Brasil em até

16x!

CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

A melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP.

O site mais completo com informações técnicas, suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSone e PSP.

Assistência técnica especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo). Serviços técnicos com até 2 anos de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira! (sujeito a análise de crédito)

Enviamos para todo o Brasil.



(19) 3236 6059

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

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

PlayStation2 original

- + 02 controles analógicos
- 01 camiseta exclusiva PS2
- 01 porta-cd exclusivo PS2
- 01 cd-rom Qual É A Música
- 01 jogo original
- 01 bolsa exclusiva PS2
- 01 boné exclusivo PS2
- 01 cabo extensor
- 01 cabo s/ vídeo universal
- 01 suporte
- 01 caneta PS2



R\$ 899,00*

RETRO AVENGERS

A maior garantia do Brasil 1 ANO!



Camiseta PS2
R\$39,99



Controle PS2
R\$79,99



Cd-rom Qual É A Música
R\$89,99



Boné PS2
R\$29,99



Cabo Extensor
R\$29,99



Porta-cd PS2
R\$39,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$49,99



Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX/64/GameCube
R\$69,99



Jogo Original
R\$79,99



Suporte PS2
R\$49,99

3X sem juros
ou em até 12x
(no cheque e no cartão)

Promoção

Tudo por:
R\$ 99,99



RETRO AVENGERS

Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020

Rua Coelho Lisboa, 334 - Shopping Silvio Romero Plaza - Loja 6 - Tatuapé - São Paulo/SP

***Promoção QUERO TUDO em 12x de R\$99,99**

DRAGON QUEST VIII

Journey of the Cursed King



© 2004, 2005 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os Direitos Reservados. © AMMON PROJECT / BIRD STUDIO / LEVEL-5 / SQUARE ENIX. Todos os Direitos Reservados. © KOICHI SUYEMAMA, DRAGON QUEST, JOURNEY OF THE CURSED KING, SQUARE ENIX e o logo SQUARE ENIX são marcas registradas da Square Enix Co., Ltd. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #28. Não pode ser vendido separadamente.

SuperDicas PlayStation

PlayStation 2

SQUARE ENIX™





RETRO AVENGERS WELLD



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas. A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: [evil_arthas](#)

Editada por: [evil_arthas](#)

Revista: [anderbass](#)

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br

