

O SUCESSO DA SNK ESTÁ DE VOLTA!

KING OF FIGHTERS:
MAXIMUM IMPACT 2

NATAL LEGAL
GUIA DE COMPRAS

+ENTREVISTA
inédita!

•As dicas para **IMPORTAR** pela internet
•**LISTÃO** com preços e lojas em todo o Brasil

SuperDicas

PlayStation

FUTURO

DETONADO!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

PS2+PSP

10 PÁGINAS com **TUDO** para você
subir ao topo da lista de mais procurados

- Todos os **DESAFIOS** das Blacklists
- Lista de **TODOS** os carros
- **ENTENDA** os modos de jogo
- Os eventos especiais
- **E MUITO** mais!



MAIS UM DETONADO!

SHADOW OF THE COLOSSUS

PS2

- **ENTENDA** o que fazer
- **LOCALIZE E DERROTE** os 16 gigantes
- **MAPA** completo com chefes e extras

29 Reviews



DETONADAÇO!

PS2 DRAGON QUEST VIII

- Como chegar ao **FINAL VERDADEIRO**
- **MAPA** com todos os monstros e cidades

Nº 30 R\$ 4,90



9 771679 587000

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
- 01 cd remixes

R\$ 899,00*

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



Suporte PS2
R\$49,99



Jogo Original
R\$79,99



Cd Remixes
R\$29,99

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

Promoção

Tudo por: R\$ 99,99

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

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

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

FUTURO

REDACÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editoras Executivas
Fabio Santana

Editor
Ricardo Farah, Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa

Redação
Mario AV
Diretor de Arte
Ana Franco
Chefe de Arte
Kelven Frank, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers

André "Asapreta" Varajão, André Leme, Carlos Sá, Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Eric Araki, Gilsonmar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Orlando Ortiz, Quem Wou Mo, Renata Honorato, Renato Pelizzari, Renan Rodriguez (textos), Henrique Minatogawa (revisão e textos); Alopratoons (ilustração)

Colaboradores
NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing

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

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet, Isaac Guedes e Rafael Ferreira
Executivos de Contas
Gabriela Klein
Assistente Comercial

WEB
Eduardo Fernandes
Coordenador de Conteúdo
Aleksandro Neri Botelho
Webmaster
Fernando Nogueira
Webdesigner

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
André Jacon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

PRÉ-IMPRESSÃO
Luiz Marcelo Noronha
Produtor Gráfico
William Domingos
Secretário Gráfico

SuperDicas PlayStation, edição 30, dezembro de 2005, é uma publicação da Futuro Comunicação. ISSN 1679-5873

REDACÃO, PUBLICIDADE, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:

Rua Heitor Penteado, 813 - Sumarezinho
São Paulo / SP - CEP: 05437-000
Tel.: (11) 3864-7331 Fax: (11) 3673-9347
www.futurocomunicacao.com.br

SERVICO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE

Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (011) 3864-7331 de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 3673-9347
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) 3864-7331
fax: (011) 3673-9347

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

MisterBros
Gameze

O ANO EM RETROSPECTO

2005 chegou e passou voando, mas não sem deixar sua marca. Foram doze meses agitados, marcados pelos mais variados e importantes eventos, como o Protocolo de Kyoto, a morte do papa João Paulo II, o poder destruidor do furacão Katrina, o maior roubo da história em Fortaleza (que ironia!), o escândalo do mensalão...

E se o ano abalou na esfera mundial e nacional, não menos causou assombro no plano gamístico. Vieram os lançamentos americano e europeu do PSP e a rápida afirmação do portátil-fenômeno como primeira ameaça à hegemonia do Game Boy da Nintendo - agora só falta começar a sair jogos obrigatórios. Enquanto isso não acontece, os mais de 10 milhões de proprietários continuam a utilizá-lo como uma central multimídia e fértil incubadora de aplicativos homebrew.

O PlayStation 2, por sua vez, chegou às 100 milhões de unidades vendidas com apenas cinco anos e nove meses de existência - três anos e oito meses a menos do que o PS1 levou para alcançar o feito. Também, alavancado por games como God of War, Shadow of the Colossus, Resident Evil 4 e Soul Calibur III, não foi tão difícil dobrar a casa da centena de milhão.

2005 também foi apimentado com o "café

quente" de GTA: San Andreas. Quando descobriram que havia um conteúdo de sexo explícito no já polêmico game e que, pior, a própria Rockstar Games havia deixado as cenas lá, o congresso americano entrou em polvorosa. O PLAYSTATION 3 se revelou, desinibido e megalomaniaco, para causar falácia - rebuliço esse alimentado pelas declarações inflamadas e inconfundíveis de Ken Kutaragi, o criador da família PlayStation. Desculpe-me o chavão, mas 2005 será inesquecível, tanto para os cidadãos do mundo quanto para a parcela destes que também forem jogadores de videogame. E para você, como foi o ano nos games? Ajude a fazer história dando a sua opinião: quando esta edição chegar às bancas, começa no Gameworld (<http://www.gameworld.com.br>) a votação para o 2º Troféu Gameworld, o mais importante prêmio do setor no Brasil, que consagrará os melhores jogos de 2005 na opinião do povo. Conto com seu voto.



Fabio Santana

fabio.santana@gameworld.com.br

Próxima edição da SuperDicas PlayStation:
nas bancas no dia 26 de janeiro.

ÍNDICE

- 4 SDP MAIL**
O cantinho para você tirar dúvidas e mandar elogios.
- 7 LANÇAMENTOS**
Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.
- 8 PSNEWS**
Cobertura da EGS, novidades do PS3 e muitas revelações.
- 10 SPOTLIGHT: KOF: MAXIMUM IMPACT 2 (PS2)**
A continuação 3D e empolgante do clássico dos Arcades.
- 14 PREVIEWS**
Sonic no PS3 é apenas um dos grandes games desta edição.
- 17 ONLINE STATION**
A pancadaria online rota solta com SOCOM e outros clássicos.
- 18 PSP UNDERGROUND**
Mude o design dos menus e outras perfumarias do seu portátil.
- 20 ESPECIAL: GUIA DEFINITIVO DE COMPRAS**
A segunda parte da matéria lhe ensina a comprar online.
- 24 ESTRATÉGIA: NFS MOST WANTED (PS2)**
As melhores dicas para você vencer os desafios no game.
- 38 ESTRATÉGIA: DRAGON QUEST VIII (PS2) - PARTE 2**
Todos os segredos e locais secretos do clássico dos RPGs.
- 46 ESTRATÉGIA: SHADOW OF THE COLOSSUS (PS2)**
Um colosso de detonado com todas as dicas secretas.
- 53 SUPERDICAS**
Dicas valiosas para você se dar bem nos melhores jogos.
- 56 REVIEWS**
Uma tempestade de análises para PS2 e PSP este mês.
- 62 RETROVIEWS**
Clássicos do 32-bits analisados para a alegria da nação!



CARTA DO MÊS

NÃO LEVE GATO POR LEBRE

Primeiramente, gostaria de parabenizar a Renata Honorato pela matéria "Guia Definitivo de Compras - Parte 1". Aproveito o ensejo para dizer que recentemente fui enganado por uma loja. Cheguei até o vendedor e pedi um controle ORIGINAL DualShock 2 para PS2. Perguntei se era realmente original e se o cabo media dois metros de comprimento. A resposta foi positiva. Quando coloquei o controle no console, notei que havia algo de estranho: o plugue não estava entrando facilmente, depois vi que o direcional e os botões de comando não respondiam às pressões suaves. Peguei então o controle original que veio com o console para ver se eram iguais. Notei que havia algumas diferenças: o original do console tinha plugue com oito pinos, e o que comprei tinha nove; o que veio com o aparelho tinha dez parafusos na parte traseira, enquanto o outro tinha apenas seis. Olhando a embalagem, os desenhos do logotipo estavam borrados e o manual do controle era uma cópia do original. Não agüentei, peguei uma chave de fenda para abrir o controle, mesmo sabendo que perderia a suposta garantia (já que nem nota fiscal eu havia pegado). Vi que era mal acabado e que realmente se tratava de um produto pirateado. Conclusão: tive dois prejuízos, o primeiro, financeiro, já que paguei caro pelo controle (quase R\$ 100,00); o outro, psicológico, pois comprar algo como original e depois descobrir que é pirata realmente é frustrante. Aprendi a lição e, a partir de agora, serei um comprador "chato", como dizem muitos vendedores. Pedirei para abrir a embalagem, me certificarei se tem garantia, verificarei o produto minuciosamente e com toda certeza pedirei a nota fiscal. Se a loja não aceitar os meus termos, simplesmente procurarei em outra, pois estaria correndo o risco de levar "gato por lebre". Espero que minha experiência seja aproveitada por outros leitores da SDP. Aproveito para pedir uma matéria sobre "Como diferenciar o controle original de um pirata". Abraços a todos e continuem com o excelente trabalho.

Erik

Mogi Guaçu / SP

Está dado o seu recado, Erik. Milhares de leitores agradecem pelas dicas de compra segura e a gente também gratifica pelo apoio a essa campanha de alerta aos consumidores, iniciada na SDP #29. Como você pode perceber, a matéria continua nesta edição, com novos toques para não se dar mal na hora de comprar. Quanto à sua sugestão, nós já fizemos isso na SDP #21, na matéria "Manutenção de controle" - entre outras matérias que seriam úteis consultar antes de ir às compras, como você pode ver no índice que encabeça o Correio Técnico todos os meses.

SLY, SEU SAFADO!

Eu gostaria de ter algumas dúvidas resolvidas: 1) Como vocês recuperaram o ▲ do Sly? A propósito, ele foi grudado torto! 2) Cadê o review do 007: From Russia With Love? Ele foi anunciado na capa. De resto, está tudo ok!

Felipe C. Uliana
Sorocaba / SP

Esse Sly é um malandro mesmo... Depois de um belo puxão de orelha na SDP

#27, ele colocou de volta o ▲ do nosso logo na edição seguinte. Torto e com fita adesiva, mas colocou. O review do 007 está lá, na página 59! Será que o Sly roubou o seu?

FABÃO É DAS ANTIGAS

No review do jogo Grandia 3, o Fabão comentou o primeiro título e o chamou de "absoluto". Se bem me lembro, na época, a única revista que deu um destaque para o jogo (originalmente para Sega Saturn) foi a Gamers, e esta também o chamou de "absoluto". Esta revista não mostrava os editores (como a EGM Brasil faz) - vi apenas uma foto da equipe em uma montagem do Street

Fighter. Acho que o Fabão era o Ken. Agora a pergunta: Fabão, você trabalhava nesta revista? Ah, e mais uma dúvida: no filme Final Fantasy: Advent Children, na cena em que Cloud está andando de moto, o cenário é feito em CG? Por favor, respondam, pois meu amigo e eu estamos loucos com tamanha perfeição e não queremos acreditar que aquilo seja CG.

Erasmão e Rodrigo
Portão / RS

Que beleza, vocês dois poderiam formar uma dupla sertaneja... Erasmão & Rodrigo! Dêem uma olhada no expediente da falecida Gamers, vocês terão umas boas surpresas! O Fabão e outros membros da nossa equipe praticamente fundaram a revista! Sobre Advent Children, o filme foi inteiro feito em CG, inclusive a cena que você mencionou. Impressionante, não?

A SOMBRA DO COLOSSO

Oh, galera, que decepção, hein? Dar meros 9.0 para os gráficos de Shadow of the Colossus não é nada aconselhável para uma revista que quer evoluir no cenário dos games. Difícilmente você irá ver um ambiente tão bem acabado, um personagem tão bem moldado e ainda inimigos que mal podem ser vistos por inteiro com tantos detalhes, que

vão desde a textura dos pêlos até a exatidão em seus movimentos. E, pelo julgamento da SDP, não passa de um gráfico simplório! Que pisada na bola, hein?

Paulo R. Ribeiro
Ponta Grossa / PR

Espera um pouco, Paulo. Nota 9.0 é digna de méritos e não significa que o game seja simplório! Aliás, segundo as palavras do próprio Ricardo Farah, analista do jogo, Shadow of the Colossus tem "gráficos que o colocam na lista dos melhores desta geração". O game é belíssimo, porém tem suas falhas, por mais inovador que seja. Não podemos confundir opinião pessoal e gosto com uma análise crítica, ainda mais em uma revista que está cada vez mais galgando reputação por ser imparcial e embasada. Menino mau, já pra escola de games!

PS2 COM LINUX

Preciso urgentemente transformar meu PS2 em PC, pois o meu computador de casa queimou o processador. Não descobri lugar algum que venda o kit ou ofereça meios de montá-lo, podem me ajudar? Conhecem algum lugar?

Carlos Satim
São Bernardo do Campo / SP

Rapaz, havia um kit para instalar o sistema operacional Linux no console, que acompanhava teclado, mouse e HD, mas hoje é praticamente impossível encontrá-lo - ele só foi distribuído nos Estados Unidos, voltado para desenvolvedores de jogos e softwares e, portanto, não era vendido para consumidor final. E mais: ele parou de ser produzido há algum tempo. Ficou difícil, hein? ☹

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.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO
AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3864-7331, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail atendimento@futurocomunicação.com.br, ou envie um fax para (11) 3673-9347.

NÚMEROS ANTERIORES

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

ASSINATURAS

Assine a SDP e desfrute da tranquilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3864-7331, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: assinaturas@futurocomunicação.com.br.

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

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

SENHA: ROCKPORT
Válida de 15/12/05 a 22/02/06

CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:

- FATAL FRAME III: THE TORMENTED (PS2): detonado completo + extras.
- DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING (PS2): lista de extras.

No ar a partir de 15/12/05. Algum conteúdo online pode não estar imediatamente disponível, devido ao processo de produção.

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM

WWW.MISTERBROS.COM

Televendas:
(11) 3266-4176

O MAIOR CATALAGO DE JOGOS DO BRASIL.

PS2 Slim
Habilitado com
Região 4 de Fábrica



Memori Card
+
Controle Interact Dual Action
+
Winning Eleven 8
ou
Metal Gear 3
ou
Gran Turismo 3

Os Melhores de PS2



Os Melhores de PSP



ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!



*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. 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 telefones (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.

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 cartas.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: análise 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.
SDP #28: UMD Emulador e downgrade para PSP.

No site: análise 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.

SOLUÇÕES SOLUCIONADAS!

Olá, pessoal da SDP! Primeiro, eu quero elogiar vocês pelo trabalho que fazem. Quanto à minha dúvida, fui a uma loja de videogames perguntar sobre o destravamento do novo modelo do PS2, o PStwo, e eles me disseram que instalavam o chip Matrix e ainda mais quatro soluções. Essas soluções é a que vocês falam nas edições #18 e #19? Disseram para eu não me preocupar que não queimaria o videogame. Ajudem-me nesta questão!

Héverton Silveira
Via e-mail

Héverton, quatro soluções é coisa demais! A adoção de duas já é o suficiente na maioria dos casos. Mais que isso, a performance do PS2 pode começar a degradar também, dependendo das soluções adotadas é claro. Ventilador extra dentro do console não é necessário, até porque não cabe mais nada lá dentro, mas qualquer ventilação externa é bem-vinda, principal-

mente em dias muito quentes. O que conta muito a favor é que os lotes mais recentes do slim estão mais estáveis que os primeiros. Principalmente os Date Codes 5B (placa V13). O que você faz? Pesquisa, muita pesquisa.... Tente tirar todas suas dúvidas antes de comprar.

A ESCOLHA DA MÍDIA CERTA

Acompanho a revista desde o início e gosto muito do material que vocês nos passam todos os meses. Deixando a admiração de lado, estou com uma dúvida que está me quebrando a cabeça: eu tenho um DVD-R da marca Sony, modelo DRU-720A e estou gravando meus jogos com o DVD Decrypter. Como percebi em todos os tutoriais de gravação, é mais seguro queimar os DVDs em velocidades baixas (máximo de 2x). O problema é que quando o programa começa a gravação, a velocidade automaticamente sobe para 4x. Não sei o que estou fazendo errado, será que vocês podem me ajudar?

Ah, e sem querer abusar, qual mídia é mais recomendada? Eu tentei Ridata, mas alguns jogos travam com ela, coisa que não aconteceu com a mídia da marca SmartBuy. Então eu resolvi continuar com esta mesma. Ela é boa?

Rodrigo Henrique Mazzoni
Juiz de Fora / MG

Rodrigo, a velocidade de gravação depende muito da certificação da mídia e as velocidades que o gravador consegue gravar. No caso de você não conseguir gravar a 2x, é porque seu gravador não reconheceu a certificação dessa velocidade no lead-in track do DVD-R (é isso aí, seu gravador pode não reconhecer, mas outro sim). Por isso, mesmo selecionando 2x no DVD Decrypter, o mesmo salta para 4x na hora da gravação porque o software entende que esta é a



velocidade mínima de gravação para aquela mídia, capiche?

Isso é fácil de verificar. Quando você colocar a mídia para gravar a imagem, o DVD Decrypter detecta e informa os dados da mídia no lado direito da janela. Para complicar um pouco mais, algumas mídias se dão melhor com alguns gravadores que outros. O jeito é ir testando, sem esquecer de verificar as mídias de tempos em tempos, pois muitas são tão ruins que degradam em semanas. A Ridata é boa, desde que seja a 4X (não a 8X). A Sony, E-digital e Maxxel (que na verdade é a Ritek G05) também são boas. Se você conseguir achar a Pioneer, Panasonic, Tayo Yuden ou Verbatim Datalife, com certeza não vai se arrepender.

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.

QUERO MAIS FÁCIL

E aí, galera da SDP! Estou ficando maluco com Resident Evil 4. Já terminei o jogo no modo Normal, mas, ao fazer isso, não habilitei o modo Easy. O que devo fazer para liberá-lo? Gostaria de saber também como faço para conseguir a arma P.R.L. 412 e a armadura de Ashley. Valeu pela Força!

Gabriel Nogueira
Recreio dos Bandeirantes / RJ

Gabriel, ficamos nos perguntando o motivo pelo qual alguém que já terminou o game no modo Normal queira fazer tudo de novo em um modo mais fácil. Bom, de qualquer maneira, o modo Easy só está disponível na versão japonesa da versão para GameCube. Talvez na versão japonesa de RE4 do PS2 esta opção também esteja disponível, mas isso não podemos afirmar, pois a revista foi fechada antes de seu lançamento. Para conseguir a P.R.L. 412, você deve terminar o jogo no modo Professional, já para

armadura de Ashley, você deve terminar o modo Separated Ways.

PERDIDO NO CASTELO

Olá, pessoal da SDP! Eu estou jogando Final Fantasy IX para PSone, mas não sei o que fazer em uma parte do jogo. Vou tentar explicar: estou no segundo disco, logo após os heróis chegarem em Alexandria, depois do evento em Clerya Settlement. Eu preciso encontrar a Garnet em menos de 30 minutos, fui até o quarto dela e só encontrei um guarda. Vocês podem me ajudar? Um grande abraço para todos da redação e muito obrigado pela atenção.
 OBS.: façam um detonado para esse game, pelo amor de Deus!

Henrique Romano
Via e-mail

Opa, Henrique, dificilmente alguém consegue expor as dúvidas de uma forma tão clara quanto você. Foi fácil encontrar o


local onde você está travado. Segue então a sua resposta: logo após os eventos de Clerya Settlement, liberte Steiner da gaiola, suba e encontre com Zidane e os outros. Siga para o quarto da Rainha Brahne e verifique o espelho ao lado da lareira para abrir uma passagem secreta. Desça a escada até chegar em uma câmara de cerimônia. Você vai lutar contra os palhaços Zorn e Thorn. Sobre o detonado de FFIIX, você pode acompanhá-lo no site da SDP, clicando na guia "Detonados" e depois na letra "F" para encontrar este e muitos outros games da série Final Fantasy.

PROBLEMA ICONOGRÁFICO

Olá, pessoal da SDP, estou jogando ICO, mas logo no início do game eu fiquei travado. Cheguei em uma catedral e subi em um lustre que caiu dois andares abaixo. Mas depois de fazer isso, não sei o que fazer. Será que vocês sabem se fiz algo de errado? Preciso saber o que fazer depois que eu subo nas vigas e caio

em cima de um lustre, fazendo com que ele caia no jogo ICO.

Felipe Cardoso de Sá
Via e-mail

Felipe, você concluiu só a metade deste puzzle. Quando você derrubou o lustre, pode não ter percebido, mas você abalou as estruturas da ponte. Agora, o que você deve fazer é baixar o resto da ponte. Para isso, você deverá destruir a coluna de sustentação que a mantém em pé. Faça o seguinte: pegue uma bomba e leve-a para o andar onde o lustre está caído. Coloque-a próximo à coluna, vá para perto do cancelabro e aperte o botão  próximo de um local onde existe uma chama acesa. Isso vai fazer com que o seu bastião fique aceso. Corra para a bomba e dê um golpe para acendê-la, fique longe e espere a explosão, que fará com que a ponte caia e assim você terá o caminho livre para a próxima área. ☒

LANÇAMENTOS

A próxima onda

Acompanhe as datas de seus games mais esperados

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



A compilação de Final Fantasy VII continua em janeiro com Dirge of Cerberus no PlayStation 2, mas, por enquanto, apenas no Japão.

PS2

Estados Unidos

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
West Coast Choppers	Globalstar	Esporte	01
Mega Man X Collection	Capcom	Ação	10
Wild Arms 4	XSEED Games	RPG	10
25 To Life	Eidos	Ação	17
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	17
Ape Escape 3	SCEA	Ação	17
SnoCross 2: Featuring Blair Morgan	Crave Entertainment	Esporte	17
Tokyo Extreme Racing Drift	Crave Entertainment	Corrida	17
Torino Winter Olympics	Take 2 Interactive	Esporte	23

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
.hack//G.U.	Bandai	RPG	01
And 1 Streetball	UbiSoft	Esporte	01
Crime Life: Gang Wars	Konami	Ação	01
Curious George	Namco	Ação	01
EyeToy: Chat	SCEA	Tabuleiro	01
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Ação	01
Ghost Mountains Trophy	VU Games	Ação	01
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Ação	01
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	Activision	Tiro em 1ª Pessoa	01
Hummer	Globalstar	Esporte	01
MotoGP 4	Namco	Corrida	01
Payout Poker & Casino	Namco	Tabuleiro	01
River King Wonderful Journey	Crave Entertainment	RPG	01
Sandlot Basketball	VU Games	Esporte	01
Sandlot Football	VU Games	Esporte	01
Sandlot Hockey	VU Games	Esporte	01
StarCraft: Ghost	Sierra	Ação	01
Stargate SG-1: The Alliance	JoWood	Ação	01
Winx Club	Konami	Ação	01
EA Sports Arena Football	Electronic Arts	Esporte	07
Let's Ride: Silver Buckle Stable	Valuesoft	Simulador	07
Final Fight X Streetwise	Capcom	Luta	14
Grandia 3	Square Enix	RPG	14
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	Atari	Ação	14
Teen Titans	Majesco	Ação	14
MVP 06 NCAA Baseball	Electronic Arts	Esporte	15
Black	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	21
Sonic Riders	Sega	Esporte	21
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Esporte	21
24 The Game	2K Games	Ação	28
Jaws Unleashed	Majesco	Ação	28
MLB 06: The Show	SCEA	Esporte	28
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	28
Tales of Legendia	Namco	RPG	28
World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Esporte	28

Japão

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Bakumitsu Roman Gekka no Kenshi (Last Blade) 1 & 2	SNK Playmore	Luta	12
Gunparade Orchestra: Shiro no Shou	SCEI	Ação	12
Hisshou Pachinko * Pachislot Kouryoku Series Vol. 2: Bomber Powerful & Yume Yume World DX	D3 Publisher	Tabuleiro	12
Seqa Rally 2006	Sega	Corrida	12

Blazing Souls	Idea Factory	RPG	19
Derby Uma o Tsukurou! 5	Sega	Esporte	19
Fragments Blue	Kadokawa Shoten	Aventura	19
Rule of Rose	SCEI	Aventura	19
Simple 2000 Series Vol. 95: The Zombie vs. Kyuukyuuha	D3 Publisher	Ação	19
Simple 2000 Ultimate Vol. 30: Kourin! Zokushi God	D3 Publisher	Ação	19
Star Wars: Battlefront II	Electronic Arts	Ação	19
Tian Xing: Swords of Destiny	Marvelous Interactive	Ação	19
Ar Toneliko: Sekai no Owari de Shi Tsuzukeru Shoujo	Banpresto	Ação	26
Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	26
Canvas 2	Kadokawa Shoten	Aventura	26
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	Ação / RPG	26
Fahrenheit	Atari	Ação	26
Finalist	Princess Soft	Aventura	26
I/O	GN Software	Aventura	26
Izumo 2	GN Software	Aventura	26
Jewels Ocean: Star of Sierra Leone	Pione Soft	Aventura	26
Last Escort	D3 Publisher	Ação	26
Namco Museum Arcade Hits!	Namco	Compilação	26
Oretachi Game Center:			
Nekketsu Kouka Kurio-Kun	Hamster	Ação	26
Oretachi Game Center: Quarth	Hamster	Ação	26
Otometeki Koi Kakumei Love Revo	Interchannel	Aventura	26
Samurai Spirits:			
Tenkaichi Kenkakuden	SNK Playmore	Luta	26
Shin Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Ação	26
SuperLite 2000 Memories Off	Success	Aventura	26
AfterRain Vol. 1: Orizuru	Success	Simulador	26
SuperLite 2000 Youkoso Hitsuji-Mura	Success	Simulador	26
Ueki no Housoku	Bandai	Ação	26

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Mein Liebe II: Hokori to Seigi to Ai	Konami	Simulador	09
Siren 2	SCEI	Ação	09
Dance Dance Revolution Strike	Konami	Musical	16
KimiKiss	Enterbrain	Aventura	16
Phantasy Star Universe	Sega	RPG	16
Clannad	Interchannel	Aventura	23
Eyeshield 21 AmeFoot			
Yarouze! Ya! Ha!	Konami	Esporte	23
Galaxy Angel II	Broccoli	Estratégia	23
Gensou Suikoden V	Konami	RPG	23
Ibara	Taito	Tiro	23
Makai Senki Disgaea 2	Nippon		
	Ichii Software	RPG	23
Monster Hunter 2	Capcom	RPG	23
Nobunaga no Yabou Kakushin	Koei	Estratégia	23
Pop'n Music 12	Konami	Musical	23
Reishiki Kanjou Sentouki 2	Taito	Tiro	23
Samurai Champloo	Bandai	Ação	23
Sega Ages 2500 Series Vol. 24: Last Bronx	Sega	Luta	23
Sega Ages 2500 Series Vol. 25: Gunstar Heroes Treasure Box	Sega	Ação	23
Sengoku Musou 2	Koei	Ação	23
Separate Hearts	Kid	Aventura	23
Shin Gouketsuji Ichizoku:			
Bonnou Kaihou	Excite	Luta	23
The King of Fighters: Orochi Collection	SNK Playmore	Luta	23
Wizardry X 2: Mugen no Gakuto	Microsoft	RPG	23
Zettai Zetsumei Toshi 2:			
Itetsuita Kiokutachi	Irem	Aventura	23

PSP

Estados Unidos

JANEIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Def Jam: Fight for NY	Electronic Arts	Luta	03
Mega Man: Maverick Hunter X	Capcom	Ação	10
Ape Escape Academy	SCEA	Variedades	17
Bounty Hounds	Namco	Ação	18
P.Q.: Practical Intelligence Quotient	D3 Publishing	Variedades	24
SpongeBob Squarepants:			
The Yellow Avenger	THQ	Ação	31

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
50 Cent: Bulletproof	VU Games	Ação	01
Advent Shadow	Majesco	Ação	01
Bounty Hounds	Namco	Ação	01
Daxter	SCEA	Ação	01
Free Running	Eidos Interactive	Esporte	01
Greg Hastings' Tournament Paintball MAX'd	Activision	Tiro em 1ª pessoa	01
Guilty Gear Judgement	Majesco	Luta	01
Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	Luta	01
Payout Poker & Casino	Namco	Tabuleiro	01
Pursuit Force	SCEA	Ação	01
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	01
TOCA Race Driver 2	Codemasters	Corrida	01
Tomb Raider: Legend	Eidos	Ação	01
Untold Legends: Warriors Code	Sony Online Entertainment	RPG	01
Street Fighter Alpha 3 MAX	Capcom	Luta	07
Monster Hunter Portable	Capcom	RPG	23
Field Commander	Sony Online Entertainment	Estratégia	27
Generation of Chaos	Atlus	Estratégia	28
MLB 06: The Show	SCEA	Esporte	28
Neopets: Petpet Adventures	SCEA	Ação	28
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	28
World Soccer Winning Eleven 9	Konami	Esporte	28

Japão

JANEIRO

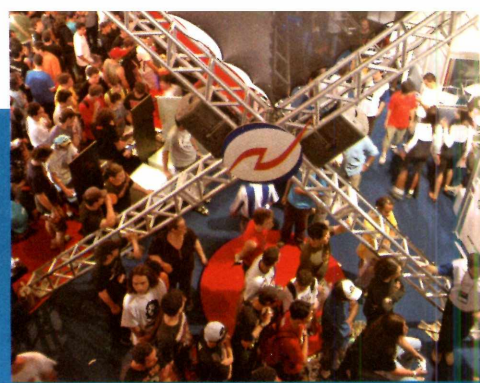
Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Taito Memories Pocket	Taito	Compilação	05
Eiyuu Densetsu Gagharu Trilogy V:			
Umi no Oriuta	Bandai	RPG	12
Densha de Go! Pocket: Chuuouusenben	Taito	Simulador	19
KuruKuru Chameleon	Starfish	Puzzle	19
Star Wars: Battlefront II	Electronic Arts	Ação	19
Street Fighter Zero 3 Double Upper	Capcom	Luta	19
Ys: Napishtim no Kou	Konami	RPG	19
Dora-Slot: Oki-Slot-Oui! Pioneer 12	Dorart	Tabuleiro	26
Mobile Train Simulator:			
Keisei - Toei Akagusa - Keikyuuusen	Ongakukan	Simulador	26
Power Smash: New Generation	Sega	Esporte	26
Sangokushi VII	Koei	Estratégia	26
Yarudora Portable:			
Blood The Last Vampire	SCEI	Aventura	26

FEVEREIRO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Jui: Dr. Touma Jotarou	Taito	Aventura	02
Gradius Portable	Konami	Tiro	09
The Sims 2: Dr. Dominic no Inbou	Electronic Arts	Simulador	09
Daikouka! Jidai IV: Rota Nova	Koei	Estratégia	23
Frantix	Ubisoft	Puzzle	23
Gensou Suikoden I + II	Konami	RPG	23
GripShift	Ubisoft	Corrida	23
Initial D: Street Stage	Sega	Corrida	23
Namco Museum Vol. 2	Namco	Coletânea	23

EGS 2005

A maior feira de games do Brasil foi um sucesso!



Entre os dias 18 e 20 de novembro, rolou no Expo Center Norte, em São Paulo a Electronic Game Show 2005, o maior evento de games em terras tupiniquins. Durante estes três dias, a EGS recebeu mais de 25 mil visitantes que puderam acompanhar as maiores novidades do mundo dos games. Foram 21 expositores que encheram o evento de vida e alegria. Claro que o foco principal foram os jogos para computador, pois esta ainda é a única plataforma que possui representantes oficiais no país. Mesmo assim, não significa que o evento não tinha nada que atraísse os fãs de PlayStation. A organização da feira promoveu campeonatos de Gran Turismo 4 e a rádio 89 FM fez com que os visitantes mostrassem suas peripécias em Winning Eleven 9. O apoio do governo federal foi fundamental e o Ministro da Cultura, Gilberto Gil, falou por meio de um depoimento gravado que "os games são muito importantes para o desenvolvimento cultural". O Ministro afirmou também

que "a área de jogos está definitivamente na pauta do Ministério da Cultura". Tomara que isso não fique só no papel...

Jogos no Brasil: além do online

Muitas empresas mostraram que o Brasil pode dar lucro no mercado de games, como foi o caso da Level Up! Games, que mostrou cinco novos jogos online, além do novo episódio de Ragnarök Online, Amatsu e Kunlun. Ainda no mercado de games online, a Kaizen Games divulgou seu MMORPG, Priston Tale, e a brasileira Hopton mostrou o divertido Taikodom. Não é só no universo online que as produtoras estão focando suas atenções. A Electronic Arts mostrou seus novos games, como o Need for Speed: Most Wanted entre outros. A Microsoft também não ficou atrás e, além dos games para computador, trouxe o Xbox 360e causou filas imensas para que as pessoas pudessem conferir alguns games da nova geração.

Bombando a feira

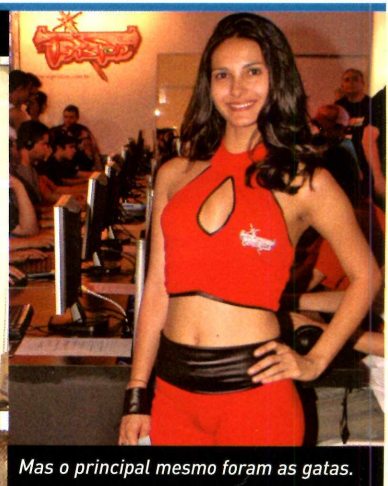
Foi no espaço da Futuro Comunicação que a coisa ficou quente. Além de diversas brincadeiras e bate-papos, rolou o "Desafio aos Editores em Soul Calibur III", em que centenas de pessoas ganharam brindes participando dos eventos. Dois acontecimentos inesperados causaram o furor na galera. O primeiro deles foi que a Square Enix nos enviou uma demo jogável de Final Fantasy XII, que pôde ser experimentado por alguns felizardos que enfrentaram filas enormes. Os espectadores vibravam quando um Summon era invocada, causando um enorme barulho - era possível ouvir do lado de fora do Expo Center Norte. O segundo, porém não menos importante, foi a aparição da banda de um homem só, o Antônio "MegaDriver" Nino, tocando os sons da era dos 16 bits e arrastando multidões para o estande da editora. O resultado foi que a EGS 2005 foi muito além das expectativas, e fica a torcida para que no ano que vem seja melhor ainda!



Luiza Gottoschalk, do G4 Brasil, passou por lá...



Rolaram vários bate-papos com o pessoal da Futuro...



Mas o principal mesmo foram as gatas.

A EGS em números

Pensou que nós esqueceríamos de contar os números da maior feira de games do Brasil? Apesar de modestos (se comparados com os das feiras internacionais), eles podem crescer ainda mais no ano que vem. Só depende de você!

12 Km a partir do marco zero de São Paulo.

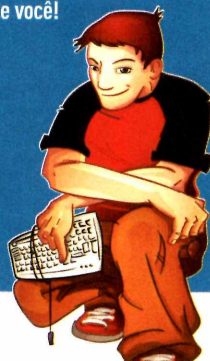
Mais de **25.000** visitantes em...

3 dias de festa que totalizaram...

32 horas de pura jogatina e diversão.

O primeiro visitante chegou às **05:00** da manhã do dia 18.

Foram **9.000 m²**, onde...



21 expositores, incluindo...

A Futuro Comunicação, com os **10** editores das suas revistas favoritas...

Distribuíram mais de **500 autógrafos**, abraços, poses para fotos e beijos para a galera, e...

Mais de 2.000 brindes para os sortudos que nos visitaram.

Sam Fischer de visual novo

Mudanças no novo jogo da série Splinter Cell

A Ubisoft divulgou novas informações sobre seu jogo de espionagem tática, Splinter Cell 4. Começando pelo herói, Sam Fischer, que não mais fará parte da Third Echelon, divisão da CIA. Fischer será, na verdade, um fugitivo da polícia. O porquê não foi revelado, mas suspeita-se que o ex-agente foi preso de forma injusta e, para piorar as coisas, tudo indica que a filha dele, Sarah Fischer, foi assassinada. Por isso ele foge da cadeia e vai atrás de vingança.

As imagens liberadas mostram que Sam está literalmente sem eira nem beira, o máximo da tecnologia que ele carrega é um par de algemas e seu uniforme de presidiário. Se isso não fosse suficiente, ele está careca e sem os habituais óculos multi-uso. Ou seja, o ex-agente contará apenas com seus instintos e habilidades adquiridas nas missões suicidas em que trabalhou, além de ter a ajuda de um outro personagem – pelo visto, um companheiro de cela que também quer se ver livre da prisão.

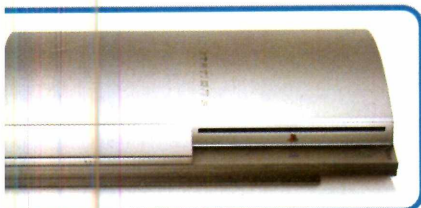
Mas não pense que este jogo será moleza, muito pelo contrário. A Ubisoft promete que está trabalhando duro para alterar a forma de se jogar Splinter Cell, pois além dos bandidos, Sam deverá lidar com as autoridades e decidir por qual caminho seguir. A Ubisoft ainda não declarou a data exata de lançamento, mas provavelmente SC4 será realmente um game obrigatório no ano que vem.



A Ubisoft só liberou imagens de SC4 para PC, mas promete ótimos gráficos para o PS2 também.

PLAYSTATION 3 em destaque

As novidades sobre o próximo console da Sony



Foram tantas as novidades envolvendo o PLAYSTATION 3 no último mês que nós da SDP quase entramos em parafuso. A primeira boa notícia foi que Howard Stringer, presidente da Sony, afirmou que o PS3 chegará às lojas no final de março no Japão e no final de 2006 nos EUA. Segundo Stringer, antes da chegada do console na América, a Sony vai promover o lançamento de uma grande linha de produtos de alta definição. Rolou também um boato afirmando que Howard Stringer havia

dito que preço do console seria algo em torno dos US\$ 400. Segundo alguns consultores econômicos, este preço causaria um enorme prejuízo para a Sony e, na pior das hipóteses, poderia levar a empresa à falência, tendo em vista que o preço dos primeiros leitores de Blu-ray ultrapassaria os US\$ 800. A notícia foi difundida pelo site de notícias CNN/Money. No dia seguinte, o portal editou a nota se desculpando e informando que Stringer nunca havia dito isso publicamente.

Uma pesquisa feita nos Estados Unidos, divulgada pela Nielsen Entertainment no dia 22 de novembro, aponta que a maioria dos jogadores vai esperar o lançamento do PS3 antes de escolher seu console da próxima geração. Segundo os consultores, a maioria dos entrevistados considera que o Xbox 360 ainda não mostrou motivos reais para ser adquirido logo no lançamento.

Como a moda de games impróprios para menores não vai deixar de ser destaque por um bom tempo, a Sony está pensando se vai adotar o sistema de proteção baseado na classificação pelos órgãos responsáveis (CERO no Japão e ESRB nos EUA). Assim, caso você queira, seu filho não poderá rodar jogos violentos ou com apelos sexuais. Este sistema já foi adotado pelo Xbox 360 e a Nintendo já confirmou a presença dele no Revolution.

Para finalizar, vale a pena lembrar que quem comprar o PS3 no lançamento terá o investimento válido por, pelo menos, dez anos. Quem disse isso foi Ken Kutaragi, o criador do PlayStation, que completa dizendo que "Uma máquina como esta não foi feita para durar apenas cinco anos. Seria uma idiotice, como jogar dinheiro no lixo e eu acho que dinheiro não nasce em árvore..."

CURTAS

- Kingdom Hearts pode virar longa de animação feito pelos estúdios Disney.
- A Activision revelou que fechou um acordo com a Marvel Comics para continuar a produzir games dos heróis da editora até o ano de 2017. O valor do contrato não foi revelado.
- 50 Cent: Bulletproof foi proibido de ser vendido na Austrália. Segundo os juizes do país, o jogo possui muita violência gratuita, além de fazer apologia ao terrorismo. Vale lembrar que a justiça de lá também proibiu a venda de GTA 3 e GTA: San Andreas.
- A revista Time elegeu o PSP como a "Melhor Invenção de 2005" na categoria de "Produtos Portáteis" por "não ser apenas um console portátil, mas também ter recursos para assistir a vídeos, ouvir músicas e navegar na internet". Nos EUA, já são encontrados mais de 300 filmes no formato UMD.
- A versão 2.60 do firmware do PSP já está disponível para download. Entre as novidades, está a possibilidade de rodar filmes direto no navegador e poder executar arquivos do tipo Windows Media Audio (.wma). Para atualizar o seu PSP, acesse o site: <http://www.us.playstation.com/psp.aspx?id=SoftwareUpdate>.
- O terceiro filme de Tomb Raider já está em fase de pré-produção e Angelina Jolie já confirmou sua participação. Acompanhando o embalado de filmes, Castlevania também chegará às telonas em breve. A produtora Crystal Sky Pictures vai levar a série vampiresca para as bilheterias no final de 2006 e o filme será dirigido por Paul W.S. Anderson (de Mortal Kombat: O Filme e Resident Evil: O Hóspede Maldito).
- Quem fizer a pré-compra de Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII no Japão levará de brinde um DVD extra chamado *Compilations of Final Fantasy VII: Reflections*, com os trailers dos próximos games baseados em FF VII, ou seja, Crisis Core (PSP) e Before Crisis (celular), além de ter um trailer de 12 minutos de Advent Children e o PS3 Tech Demo Final Fantasy VII.
- Quer trabalhar na Rockstar Games? Basta morar em Londres, onde a produtora vai abrir mais um estúdio. A empresa está à procura de pessoas qualificadas em produção de jogos que sejam "apaixonadas, criativas e motivadas". ☒

THE KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

A continuação do Rei dos Lutadores em versão 3D!

Por Douglas Pereira

Para comemorar o aniversário de dez anos de The King of Fighters, a SNK Playmore lançou no ano passado KOF: Maximum Impact, a primeira versão 3D de uma das séries de luta mais queridas pelos gamers. Apesar do jogo não ter ficado no nível de um Soul Calibur ou Tekken, ainda foi um bom game e, se uma seqüência que corrigisse alguns erros e desse mais profundidade fosse lançada, teria potencial para ser um grande jogo de pancadaria. Bem, essa seqüência está sendo feita e você confere agora tudo o que conseguimos descobrir sobre ela.



Com tanto tempo na ativa, alguns lutadores de KOF já se tornaram obrigatórios em qualquer game da franquia. Veja se o seu personagem favorito estará em Maximum Impact 2. Apenas lembramos que esta não é a lista definitiva, mais nomes serão anunciados conforme a data de lançamento se aproximar.

Kyo Kusanagi, Iori Yagami, K', Maxima, Terry Bogard, Rock Howard, Mai Shiranui, Ryo Sakazaki, Yuri Sakazaki, Leona, Clark Still, Ralf Jones, Athena Asamiya, Seth, Alba Meira, Soiree Meira, Lien Neville, Mingnon Beart, Chae Lim, Billy Kane, Kula Diamond, Nagase e Luise Meyrink.

Impacto visual

Na Tokyo Game Show 2005, foram mostrados um vídeo e algumas imagens com as principais novidades do jogo. O vídeo começa com trechos de uma bela cena em CG, provavelmente a abertura do game, exibindo uma luta entre Ryo e Terry no meio da rua e, posteriormente, Lien e Nagase em um beco. Como a SNK é um tanto quanto novata nessa área de polígonos e cenas em CG, até que a cena surpreende. Rapidamente, dá para perceber que a qualidade gráfica de M12 é bem melhor que a de seu antecessor. As fotos mostram modelos poligonais bem trabalhados, e os efeitos especiais – como brilho e fogo – muito mais convincentes. Em especial, Kyo, Terry, K' e Maxima estão muito bem feitos, com muitos detalhes em suas vestimentas (repare no jeans surrado e desbotado de Kyo ou nos acessórios da calça de

Maxima, por exemplo). Sobre os cenários, ainda não deu para realmente constatar uma melhora significativa, mas já podemos observar um cuidado maior com detalhes como cortinas ao fundo, alguns torcedores (poligonais) e outras frescurinhas que deixam os combates mais bonitos.

Quanto mais gente pra bater, melhor

Todos os 19 personagens selecionáveis do primeiro Maximum Impact estarão de volta e já foram confirmados quatro novos personagens. OK, dois não são exatamente novos, mas fazem sua estréia no mundo 3D. A primeira é Kula Diamond, irmã de K', que apareceu pela primeira vez em KOF 2000. O outro é Billy Kane, aquele mesmo, com seu bastão e tudo mais. Aliás, Billy é o primeiro personagem que

PLAYSTATION 2

Produção	SNK Playmore
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Luta
Expectativa	★★★
Lançamento	2º trimestre de 2006 (Japão)



O novo sistema de Counter-Attack: Kyo desferiu um chute em K', que apara o golpe e fica imediatamente pronto para agir.

usa armas a aparecer em MI, o que deve fazer dele a maior diferença em termos de controle. Também existem duas personagens totalmente novas. Elas são Nagase, uma menina com cara de nerd e óculos de Harry Potter, mas que parece ser bem problemática; e a outra é Luise Meyrink, uma misteriosa mulher de trajes escuros com uma espécie de aura azul que fica ao seu redor. Embora não se saiba nada ainda sobre a história do jogo, especula-se que Luise tenha um papel importante na trama. Os participantes do torneio estão sendo feitos pelo character designer Falcoon, o mesmo que criou as roupas e personagens de KOF 2003 e do primeiro MI.

Jogabilidade aprimorada

O ponto mais criticado da primeira versão com certeza foi a jogabilidade. O jogo era desbalanceado, com personagens fortes demais, ridículos combos infinitos e, principalmente, uma velocidade mais lenta que a dos games em 2D. Os desenvolvedores realmente prestaram atenção nisso e modificaram algumas coisas. Em primeiro lugar, MI2 parece que será bem mais rápido, quase tão rápido quanto as tradicionais ver-

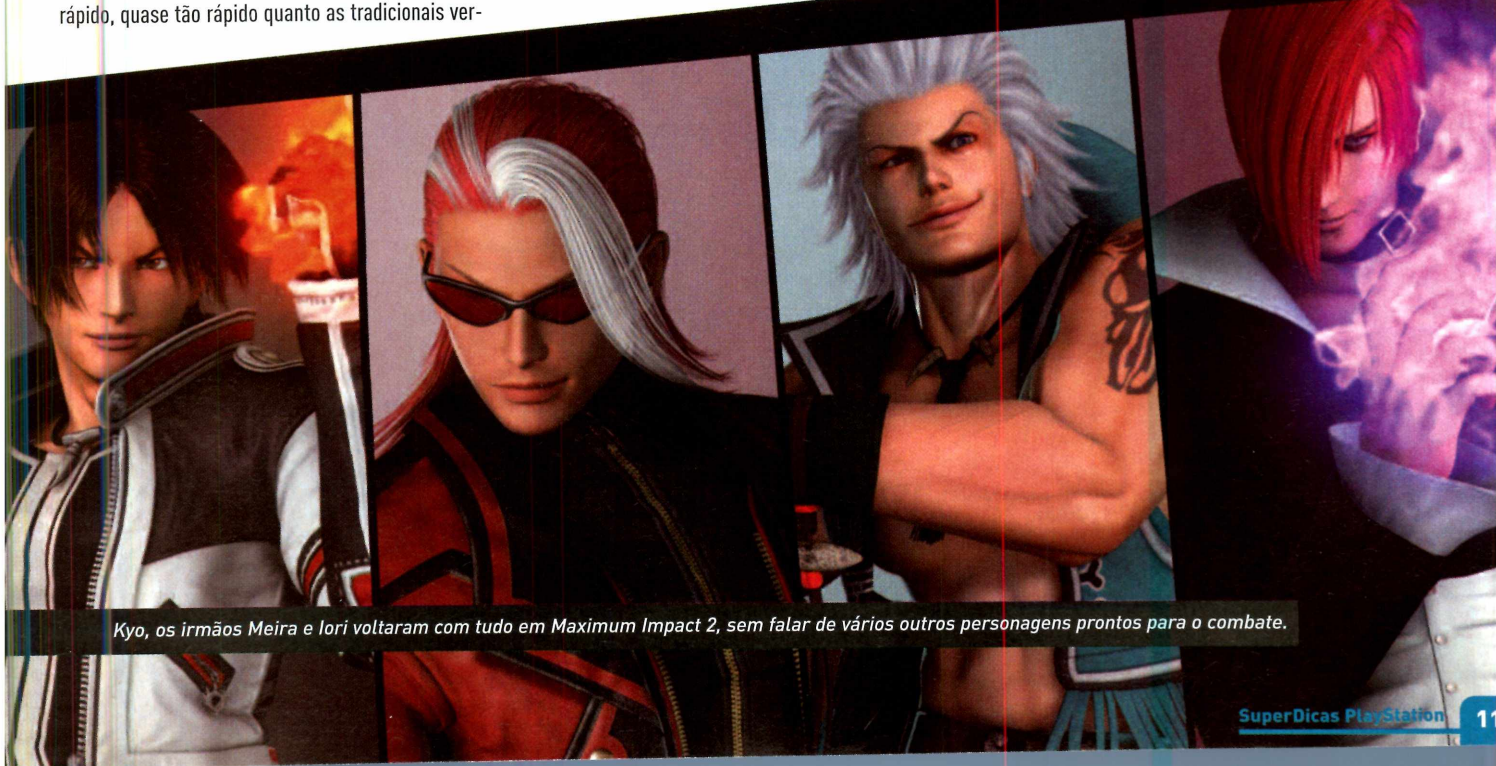
sões 2D. E isso, sem dúvida, é muito bom. Combos sairão com mais facilidade, e as lutas tomarão aquele ritmo frenético que KOF sempre teve. Falando em combos, existem alguns bem impressionantes, chegando a tirar 3/4 da energia do oponente! Isso se deve aos dois novos sistemas de luta: Counterstrike e Super Cancel.

Counterstrike é uma espécie de sistema de Parry, ou seja, você toma o golpe e imediatamente muda da posição defensiva para a ofensiva, sem dar ao oponente uma chance decente de reação. É muito útil para lutadores como Clark, que pode tomar o golpe e na sequência já agarrar o adversário.

Super Cancel parece alguns golpes especiais de KOF 2001. Lembra do Iori, que cancelava o primeiro especial com outro diferente no final? Então, a coisa é bem parecida com isso, mas, aparentemente, virou um estilo de luta que se pode escolher (como o Advanced e o Extra de versões anteriores). Além disso, MI2 contará com um modo online, infelizmente, só para os japoneses, através do sistema MMBB Matching Service que a SNK Playmore já utiliza em seus remakes para PS2.

E não é só isso!

Maximum Impact 2 é apenas uma parte da invasão KOF que está prevista para chegar em breve. A versão de PS2 virá com uma amostra da série de quatro OVAs chamada The King of Fighters: Another Day. KOF XI será lançado para arcades e uma terceira versão de MI já está sendo feita para PLAYSTATION 3 e Xbox 360. Imagine ver Mai ou Iori em 3D com o poder da nova máquina da Sony? Pena que ainda vai demorar muito para ficar pronto... Enfim, essa nova empreitada da série em um terreno bem consolidado como o dos games de luta 3D tem tudo para dar certo. Sendo um nome muito forte no 2D, KOF mostrará tem fôlego para competir com grandes nomes como Tekken, ou se ficará sendo apenas um daqueles games médios para curtir no domingo quando não se quiser assistir ao Gugu ou se não houver nada melhor para jogar. Até agora, não dá para arriscar um palpite.⊗



Kyo, os irmãos Meira e Iori voltaram com tudo em Maximum Impact 2, sem falar de vários outros personagens prontos para o combate.

Bate-papo com o artista

De ilustrador a produtor, Falcoon fala sobre seu novo projeto

Por Fabio Santana

O japonês Tatsuhiko Kanaoka, mais conhecido pela alcunha de Falcoon, ficou famoso por suas ilustrações como fã de diversos jogos, principalmente os da Capcom e SNK. Percebendo o talento do rapaz, a SNK contratou seus serviços algumas vezes como freelancer a partir de 1998, quando desenhou algumas cartas para SNK Vs. Capcom: Card Fighters' Clash.

Posteriormente, ele fez artes de SNK Vs. Capcom: SVC Chaos (pelo qual ele ganhou o prêmio no concurso Into the Pixel na E3 2004) e criou personagens para The King of Fighters 2003 e KOF: Maximum Impact. Agora, para a seqüência do KOF poligonal, além de suas atribuições como artista, Falcoon exerce a função de produtor, e é sobre seu novo trabalho que conversamos com ele. Confira.

SuperDicas PlayStation: Qual a origem do seu apelido?

Falcoon: É um apelido que eu ganhei na escola. Mesmo que todos os meus colegas tenham se separado depois de terminar os estudos, acho que eles saberiam que sou eu quando vissem esse nome.

SDP: E como você começou como ilustrador profissional?

Falcoon: Eu entrei para a SNK como designer e apenas fazia arte em pixels para vários games, como KOF, por exemplo. Mas, enquanto eu fazia isso, meus superiores sugeriram que eu passasse a fazer ilus-

trações. Então, basicamente, foi através desse pedido que comecei a ilustrar profissionalmente.

SDP: Quais são suas ferramentas de trabalho?

Falcoon: Eu uso apenas o Photoshop no meu computador ou no trabalho, desenhando com uma tablet. Apenas raramente e por hobby desenho com papel e tintas.

SDP: De onde você tira inspiração para desenhar?

Falcoon: Eu olho livros, filmes, algumas vezes revistas de games, mas acima de tudo gosto de criar a partir da minha cabeça. Se eu tiver alguma referên-

cia antes de fazer algo, me preocupo se não vou ficar muito influenciado.

SDP: Como a SNK Playmore o chamou para ser o produtor de KOF: Maximum Impact 2? E como é estar neste cargo pela primeira vez? Além disso, como você tem lidado com a pressão dos fãs?

Falcoon: Muito antes de começar o desenvolvimento de MIZ, já estava decidido que eu estaria encarregado das roupas e do design de personagens do game. Ao mesmo tempo, propuseram que eu fosse o produtor, já que conheço bastante de desenvolvimento de games, especialmente de jogos de luta.



Rostos novos em MIZ: As estreantes Luise e Nagase e os veteranos Kula e Billy.

A partir de M12, a SNK Playmore queria ter um produtor para controlar o time de desenvolvimento e dar um direcionamento correto à equipe. Minhas tarefas diárias nesse cargo são muitas, incluindo supervisionar o time, promoções, design de personagens e roupas etc. E considero a pressão dos fãs positiva.

SDP: E você consultou o retorno dos fãs em relação ao primeiro *Maximum Impact*?

Falcoon: Eu ouço os pedidos e opiniões de nossos fãs. Meu trabalho é fazer de M12 o melhor título possível dentro do prazo de desenvolvimento.

SDP: Qual a relação entre o enredo da série *Maximum Impact* e o da série principal?

Falcoon: A série MI não tem ligação alguma com a série atual do KOF 2D (a trilogia de Ash). No entanto, nós também não consideramos a série 3D como uma edição especial, que dispensa história. Com o passar do tempo, nós queremos expandir a série KOF de novas maneiras.

SDP: As *Stylish Arts* do primeiro MI proporcionavam uma experiência menos técnica e geravam algumas apelações irritantes. Você está mudando algo nesse sentido para a sequência?

Falcoon: MI definitivamente é um jogo para console doméstico, e não um produto para arcades, onde a "filosofia de torneios" é muito mais importante. Com MI, nós queríamos alcançar o jogador casual também. Os gamers hardcore e profissionais sempre vão encontrar algo do que reclamar. É impossível encontrar o equilíbrio perfeito para todos, mas nós sempre tentamos proporcionar um bom relacionamento entre elementos como a história e a jogabilidade. Na verdade, você pode enxergar esse tipo de jogo como um serviço para os nossos fãs. Além disso, jogos de luta não são mais a fonte de grana que um dia foram.

SDP: Através do trailer exibido na Tokyo Game Show 2005, nós percebemos um novo sistema de aparar ataques, que parece dar alguma vantagem ao jogador defensivo. Você poderia falar um pouco sobre tal sistema?

Falcoon: Ele dá a chance de contra-atacar o seu oponente. Para o mercado americano, nós batizamos esse sistema de "Counter-Attack".

SDP: O trailer também mostrava um outro sistema novo em *Maximum Impact 2*: cancelamento em super. Poderia falar sobre esse sistema?

Falcoon: Ele serve para cancelar *Deadly Moves* (golpes especiais) em *DOA Thrashing* (como são chamados os golpes super, conhecidos tradicional-

mente como DMs). Esse recurso consome uma barra de Power. Ele é um sistema realmente comum na série 2D de KOF e nós decidimos transportá-lo para KOF: M12.

SDP: Apesar do primeiro MI ter o modo clássico de três contra três, o game foi claramente desenvolvido com um sistema de um contra um em mente. Para a sequência, você manterá esse conceito ou trará de volta as clássicas lutas de times?

Falcoon: M12 terá novamente o esquema Single (um contra um). Porém, o novo três contra três também estará disponível.

SDP: Durante a TGS 2005, nós pudemos ver as novatas Luise Meyrink e Nagase em ação. Você poderia nos contar um pouco sobre a história delas e seus estilos de luta e visuais?

Falcoon: Por enquanto, eu só posso dizer que elas terão papéis cruciais no enredo. Vocês terão que esperar pelo jogo para descobrir os detalhes. O estilo de luta de Luise são Artes Performativas de Luta e Nagase usa Artes Ninja. Quanto ao visual, com a engine 3D de M12, eu tinha muitas possibilidades para brincar com detalhes. Tais minúcias, como braceletes etc, não são possíveis quando você trabalha em um jogo 2D. Então, basicamente, eu fiz diversas experiências para saber onde poderia chegar com uma engine 3D.

SDP: Nós também vimos os veteranos Billy Kane e Kula Diamond fazendo sua estréia no universo de *Maximum Impact*. Há alguma chance de vermos outros personagens famosos de KOF aparecendo em MI? Você sabe, todos imploram por Blue Mary desde o primeiro game!

Falcoon: Nós tentamos encontrar os personagens preferidos pelos fãs. Kula, por exemplo, era uma das lutadoras mais amadas e Billy também é um cara popular. O segundo motivo para Billy estar aqui é sua arma (Bo), que me deu novas possibilidades para o jogo e para o personagem – trazer aquele bastão e seus movimentos para a terceira dimensão foi um desafio e tanto! Quanto à lista de lutadores conhecidos, espere por muitos mais. Acho que vários personagens vão agradá-los.



SDP: Tendo criado personagens tanto para games 2D quanto 3D, quais são as diferenças entre os dois estilos de um ponto de vista de design de personagens? Além disso, quais foram suas diretrizes ao criar lutadores e roupas para M12?

Falcoon: Eu busco desenhos que sejam mais apropriados e aptos a expressar a arte em cada campo, seja 2D ou 3D. Quando crio os personagens, considero as especificações técnicas do hardware como uma das minhas diretrizes.

SDP: Uma versão para Xbox 360 também foi anunciada, mas sem nenhuma tela de jogo exibida. O lançamento será simultâneo? A versão para a próxima geração terá características exclusivas?

Falcoon: Desculpe por não conseguir mostrar telas desta versão ainda. Gostaríamos de considerar algumas características exclusivas, mas nada foi decidido ainda, já que não temos uma data de lançamento fixada.

SDP: Você sabia que KOF tem uma grande legião de fãs aqui no Brasil? Que tal criar um personagem brasileiro da próxima vez? Nós sabemos que Soiree Meira usa um tipo de capoeira, mas ele é alemão e um lutador puramente brasileiro seria legal! De qualquer forma, gostaria de mandar um recado para os fãs brasileiros?

Falcoon: Quem sabe você não verá um personagem genuinamente brasileiro como um lutador secreto? Espere pelo jogo e você não se arrependerá! Aos nossos fãs brasileiros, obrigado pelo suporte contínuo aos nossos games! A SNK Playmore continuará fazendo o melhor para criar novos games. Por favor, nos envie suas opiniões depois de jogar KOF: M12. Nós os amamos! ☺

“ Quem sabe você não verá um personagem genuinamente brasileiro como um lutador secreto? Espere pelo jogo e você não se arrependerá! ”

Falcoon, produtor e designer de personagens de KOF: Maximum Impact 2



Sonic vai queimar o chão numa aventura que comemora seus 25 anos de idade.

SONIC THE HEDGEHOG

De volta às raízes

Nove em cada dez pessoas já jogaram pelo menos um game do porco-espinho mais famoso do mundo, Sonic. Ao lado de Mario, o roedor de pêlos azuis é um dos ícones da indústria do videogame e um dos maiores responsáveis pela ascensão da Sega nos anos 90. Embora a empresa tenha entrado em declínio, conseguindo voltar à estabilidade recentemente, o personagem nunca perdeu o fôlego, arrasando a cada novo jogo da série. Em setembro, a Sega mostrou a sua força novamente, apresentando não apenas Sonic Riders, um jogo de corrida diferente, mas também o impressionante Sonic the Hedgehog, para PS3 (e Xbox 360). Caso você ainda não tenha notado, o nome do novo episódio é exatamente o mesmo que consagrou a franquia, em 1991. A Sega decidiu adotá-lo para comemorar seu 15º aniversário e, ao mesmo tempo, devolver conceitos originais da série. Yuji Naka, criador e presidente do Sonic Team, revelou que pretende dar total prioridade ao porco-espinho

ho no novo jogo, deixando de lado os elementos que foram agregados à série ao passar dos anos e que fizeram a série perder a sua essência. A Sega ainda não confirmou a existência de outros personagens jogáveis, mas deixou muito claro que o foco da jogabilidade será a velocidade, em detrimento de elementos de tiro (que foi usado em Shadow the Hedgehog e em Sonic Heroes). Se você gostou de Sonic Adventure 1 e 2, se sentirá em casa, pois a ação será similar, porém, muito mais aprimorada. Além das habilidades já conhecidas, como deslizar em barras de metal e derrotar inimigos continuamente no ar, Sonic ganhará novos movimentos, podendo, por exemplo, equilibrar-se em cordas, balançando-se até ser lançado às alturas. Além disso, Naka disse que Sonic the Hedgehog aproveitará o máximo da tecnologia oferecida pela nova geração para criar a aventura mais realista do porco-espinho. Sonic se comportará como se existisse de verdade: enquanto respira, seus espinhos



O realismo do título promete ser fantástico.



A ação do game será focada na velocidade sem limites.



Mesmo este exército de robôs não vão intimidar o porco-espinho mais famoso do mundo.

movimentam-se ligeiramente. Seus tênis terão um aspecto emborrachado e os pêlos de seu corpo serão extremamente detalhados e realistas. O realismo de Sonic the Hedgehog evidencia-se principalmente pelo uso da tecnologia Havok, que simula com perfeição a maioria dos fenômenos físicos. Um exemplo: Sonic executa um de seus saltos mortais em um robô, que é arremessado longe, atingindo uma parede de blocos empilhados e, com o impacto, os blocos voam longe, fazendo com que quase toda a estrutura de blocos desabe realisticamente. Todos os elementos do jogo terão peso determinado, o que, de acordo com o impacto de Sonic ou de outros objetos que o atingirem, fará com que eles se movimentem ou não. A física será tão integrada à jogabilidade que será preciso realizar certas tarefas pensando na consequência que sua ação terá no ambiente – podendo revelar passagens secretas ou abrir novos caminhos.

PHANTASY STAR UNIVERSE

De volta para o espaço



Há quase 20 anos, a série Phantasy Star encanta jogadores do mundo inteiro, especialmente no Brasil, quando foi originalmente lançado em uma versão exclusiva em português, pela Tec Toy. Talvez seja por isso que muitas pessoas do nosso país gostem tanto de RPG. Phantasy Star Universe dará continuidade à série, trazendo as mesmas características de Phantasy Star Online, porém, com muito mais ênfase na história e na trama entre os personagens.

O enredo de PSU trará o sistema estelar Grail, composto por três planetas interligados. Após uma intensa guerra, os planetas passaram por um período de paz e riqueza, que se estendeu durante um século. Durante uma comemoração, um meteoro atinge a superfície de um planeta, dando origem a uma nova raça chamada Seed. Estes alienígenas avançam atacando toda a colônia. No modo single player, você encarnará na pele do humano Ethan. O jogador precisará encontrar sua irmã Lumia, que desapareceu durante o incidente.

Ainda no modo offline, você encontrará colônias nas quais será possível receber novas missões, adquirir equipamentos, conhecer novos personagens, ir em busca de informações e descansar. Todos que entrarem para sua equipe, sejam eles humanos, Numans, Casts ou Beasts, terão suas próprias convicções e objetivos. E se você é fã dos primeiros jogos da série, vai ficar feliz ao saber que PSU terá mais de três horas de animações dubladas – o que vai garantir muito gás para a trama.

O sistema de batalha continua com os elementos implantados em Phantasy Star Online, ou seja, você poderá optar por usar golpes fracos, fortes, lançar magias ofensivas ou defensivas, tudo isso em tempo real, sem interrupção. O melhor de tudo é que o Sonic Team promete muito mais versatilidade e dinamismo nas batalhas. Além disso,

a equipe promete cenários gigantescos e o uso de veículos para se locomover rapidamente entre um local e outro.

Apesar da ênfase no modo offline, o modo online da série não foi esquecido. Seguindo um enredo diferente, os jogadores poderão criar seus personagens através de um amplo sistema de personalização. O uso de armas e magias terá resultados diferentes, dependendo da classe de cada personagem. O dispositivo MAG, um pequeno robô flutuante que auxiliava o jogador em PSO, estará de volta em PSU, desta vez, mais funcional. Até o momento, a Sega não comentou sobre a existência de uma taxa mensal para o jogo online ou a possibilidade de uso de microfone para conversas em tempo real. ▶



E as novidades não param por aí. A Sega está preparando um sistema inédito que permitirá a passagem do tempo, desde o nascer até o pôr-do-sol. Ainda não sabemos a influência de tal característica na jogabilidade, porém, ao menos até agora, o que vimos foi um verdadeiro colírio para os olhos. As sombras são perfeitamente projetadas de acordo com a posição do Sol no céu. A iluminação dos cenários muda drasticamente com o passar do tempo, tornando tudo muito mais claro ou escuro. Talvez o jogo esteja longe de ser inovador, mas até onde vimos, promete ser a evolução perfeita da série.

PLAYSTATION 3

Produção	Sega
Desenvolvimento	Sonic Team
Gênero	Ação
Expectativa	★★★
Lançamento	2006 (Japão)

PLAYSTATION 2

Produção	Sega
Desenvolvimento	Sonic Team / Total Ent. Soft.
Gênero	RPG Online
Expectativa	★★★★
Lançamento	16 de fevereiro de 2006 (Japão)

ME & MY KATAMARI



A maior bola do portátil

Finalmente a série Katamari está chegando ao PSP. E não pense que só porque estamos falando de um jogo portátil você terá uma versão reduzida do clássico do PS2. Muito pelo contrário: com Me & My Katamari, você terá literalmente um mundo inteiro em suas mãos. Embora o Rei de Todo o Cosmos tenha tirado umas férias, o príncipe e seus primos deverão rolar mais Katamaris pelo mundo para criar ilhas habitadas por animais desabrigados. Seguindo o esquema das versões para o PS2, você deverá fazer com que quaisquer objetos dos cenários



se grudem em sua Katamari, proporcionalmente ao seu tamanho, enquanto a rola por cenários que variam de salas de aula a praças públicas. Embora o PSP não possua duas alavancas analógicas, como o DualShock 2, o controle foi adaptado ao direcional digital e aos botões (como se fossem as duas mãos do príncipe), bastando combiná-los para fazer curvas com sua Katamari, correr etc.

Me & My Katamari trará ainda características inéditas à série. Encontre e utilize acessórios para incrementar o visual do príncipe. Para você não ter problema com sua jogatina em lugares públicos, será possível salvar seu jogo a qualquer momento. Como não poderia faltar um modo multiplayer no PSP, quatro jogadores podem disputar partidas competitivas via Ad Hoc.

PSP

Produção	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Puzzle
Expectativa	★★★★
Lançamento	22 de dezembro de 2005 (Japão)

GRADIUS PORTABLE

O universo cabe em suas mãos

A cada dia que passa, o PSP torna-se o portátil ideal para os jogadores nostálgicos das décadas de 80 e 90. Desta vez, quem contribui com a nostalgia é a Konami, trazendo a grande compilação Gradius, contendo os episódios I, II, III, IV e Gaiden. O trabalho está sendo muito bem feito, pois a Konami optou por não emular os clássicos. Assim, Gradius Portable será repleto de opções inéditas: Gradius I e II poderão ser jogados em tela expandida, aproveitando o formato widescreen do PSP, sem esticar os gráficos. Se preferir, poderá optar pela tela original, adaptada ao formato 16:9 ou não. O slowdown nas explosões, principalmente dos chefes, que rolava nos games originais, poderá ser mantido ou desligado. Será possível ainda esco-

lher o tamanho de sua nave, aumentando ou diminuindo a área de contato com os tiros inimigos. Um inédito sistema permitirá que você salve o jogo a qualquer momento da ação, mantendo toda sua vida e powerups. O save servirá ainda como um checkpoint, marcando sua posição na fase, para quando sua nave explodir, você retornar naquele ponto. E para os fãs incondicionais da série, haverá uma galeria inédita de vídeos, com todas as animações de Gradius Deluxe Pack, Gaiden e a versão Gradius III & IV para o PS2, além da galeria musical. É uma verdadeira overdose de Gradius!



PLAYSTATION 2

Produção	Konami
Desenvolvimento	Konami
Gênero	Tiro
Expectativa	★★★
Lançamento	9 de fevereiro de 2006 (Japão)



Está na hora de levar a Pérsia para todos os cantos no seu PSP.

PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS

Revelando os segredos da Pérsia

Revelations será o jogo ideal para aqueles que adoram a série Prince of Persia ou mesmo para os que nunca tiveram contato com nenhum dos novos jogos. Isto é, por um lado, Revelations será totalmente baseado em Warrior Within, uma ótima opção para os iniciantes; por outro, terá tantas novidades que até os fãs vão se surpreender. A história continua idêntica, apresentando inclusive ambos os finais do original. Porém, desta vez o príncipe explorará cerca de 20 cenários novos, todos adequadamente inseridos ao universo de PoP. Se você gosta de desafios, prepare-se, pois Revelations será mais difícil que o original. As batalhas serão dinâmicas e permitirão que o jogador realize golpes improvisados com o cenário. As habilidades circenses do príncipe serão ainda mais enfatizadas no PSP, exigindo muitos saltos mortais e corridas na parede. A câmera será adaptada para os controles do PSP, bastando o jogador manter o botão L pressionado para ajustá-la com o direcional. Gráficamente, o jogo abusa do hardware do portátil, apresentando um visual tão limpo e detalhado quanto à versão do PS2. Embora não faça uso de nenhum recurso online, o jogo apresentará com diversos bônus para quem chegar ao final. ☒



PSP

Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft Montreal
Gênero	Ação
Expectativa	★★★★
Lançamento	6 de dezembro de 2005 (EUA)

A brevidade dos jogos online

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

Por André "Asapreta" Varajão

Para concluir o assunto iniciado na SDP #22, vamos citar possíveis soluções para que as partidas online não durem tão pouco.

A melhor solução seria que a Sony Brasil fabricasse ou pelo menos representasse oficialmente a linha de consoles da empresa no país. Não cabe mais a desculpa de que o Brasil está contaminado pelos jogos piratas e consoles importados por meios ilegais. Ou será que o PLAYSTATION 3 também ficará de fora de um mercado de mais de 180 milhões de habitantes, onde certamente mais de 10% da população pode adquirir um console? A presença oficial traria benefi-

cios imediatos. O primeiro, claro, seria a drástica redução nos preços, permitindo que mais pessoas tenham acesso aos jogos e consoles, aumentando a quantidade de jogadores online. Fora o fato que a presença oficial pode influenciar a vinda de outras empresas diretamente ligadas à produção dos jogos. Já imaginou jogando uma partida de WE9 em um servidor dedicado aqui no Brasil? Bem, sonhar não custa nada. Uma outra solução mais plausível e que pode ser aplicada imediatamente é proporcionar a reunião dos jogadores que já estão conectados na grande rede, mas que ficam na

dependência de achar com quem jogar. A SDP convoca todos que têm clãs ou que já tenham um grupo de amigos formado para jogar online, precisando de novos desafios, ou até você que procura com quem jogar o seu game predileto, que envie seus contatos para cartas.sdp@gameworld.com.br (com e-mail, MSN ou Gamertag no caso do Xlink Kai e o nome do jogo desejado) para que publiquemos esses dados num novo espaço da Online Station: o Lobby. Com isso, estamos dando a nossa contribuição para que as partidas online sejam mais duradouras e que o desafio seja constante.

Está rolando

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

SOCOM 3: U.S. Navy SEALs



A terceira versão do jogo que revolucionou o multiplayer no PS2 chegou fazendo estardalhaço. Em SOCOM 3, o ponto forte é o modo online com até 32 jogadores. Houve a adição de dois novos modos, dos quais se destaca o Comboio.

Mas o modo Campanha também está muito melhor, não deixando nada a desejar. Com a inédita possibilidade de utilizar diversos veículos, ficou mais fácil cruzar as distâncias para atingir os seus objetivos em cada missão. Então, para dar uma pitada de dificuldade, SOCOM 3 traz mapas gigantescos, dando maior imersão nas batalhas e aumentando a sensação de realidade.

Claro que as características que consagraram os seus antecessores também estão presentes nesta versão, como o modo de combate, em que você é o líder do esquadrão, e o uso do headset para o envio rápido e realista das ordens. A realidade também está presente no vasto arsenal e acessórios disponíveis para cada uma das missões. São muitos equipamentos e a combinação deles afeta diretamente a precisão, alcance e poder de fogo das armas escolhidas. Mas não há espaço para ficar deslumbrado: sobrecarregar o seu jogador e a dificuldade de locomoção e cansaço serão notados à medida que for progredindo na missão.

Outros pequenos detalhes, como o aprimoramento do uso do ambiente para iludir o inimigo e evitar que sua presença seja percebida, deixaram o jogo ainda mais atraente, sempre havendo o equilíbrio no compromisso entre a diversão e o realismo que o jogo proporciona.

Além disso, uma das principais falhas de SOCOM II foi corrigida: a detecção de colisão está muito precisa, gerando maior autenticidade nas batalhas.

Podemos dizer que SOCOM 3 fecha com chave de ouro a passagem da franquia pelo PS2. Muito provavelmente, uma continuação só aparecerá na nova geração.

PLAYSTATION 2

Produção	Sony
Desenvolvimento	Zipper Interactive
Gênero	Ação
Conexão	Banda larga
Acessórios	Headset
Nº de jogadores	Até 32 (online)

LOBBY

Envie os seus dados para cartas.sdp@gameworld.com.br com o assunto "LOBBY" para que outros jogadores possam chamá-lo para partidas online.

NOME/APELIDO	CONTATO	TIPO	CONEXÃO	JOGO
Asapreta	MSN: asapreta_ps2@hotmail.com	Xlink	Banda larga	Gran Turismo 4
Elemen7s	MSN: beto3d@msn.com	Xlink	Banda larga	Gran Turismo 4

DROPS

• Mais sete jogos da Electronic Arts tiveram seus serviços online

cancelados nos EUA. São eles: NCAA Football 2004, FIFA Soccer 2004, NASCAR Thunder 2004, Tiger Woods PGA TOUR 2004, NBA LIVE 2004, NHL 2004 e NCAA March Madness 2004.

• A jogatina online de Battlefield 2: Modern Combat fica cada vez melhor com as constantes atualizações da EA, que geralmente acontecem na virada de segunda para terça-feira. A mais recente até o fechamento desta matéria tinha acontecido no dia 22 de novembro, trazendo melhorias no desempenho dos servidores, mudanças em mapas para evitar os cheaters e maior confiança no armazenamento de estatísticas dos jogadores.

• Recentemente, a Sony Online Entertainment aumentou a mensalidade de seu MMORPG EverQuest Online Adventures de US\$ 9,99 para US\$ 12,99. A assinatura de um ano passou para US\$ 89,99. O aumento foi justificado pelo crescente custo para manter o jogo, já que a SOE faz um bom trabalho de atualizá-lo com novo conteúdo frequentemente.

• Enquanto se prepara para introduzir Final Fantasy XI no Xbox 360, a Square Enix continua com seu suporte profissional ao game. A terceira expansão, Treasures of Aht Urhgan, será lançada para PC e PS2 em 2006, e trará um novo continente recheado de criaturas e buscas inéditas, além da estréia da profissião Blue Mage, que, como manda a tradição, utiliza as técnicas aprendidas dos inimigos. ☒

PSP: Explore ao máximo o seu portátil

Por Carlos Sá

Dando uma "tunada" no seu portátil

Uma das manias mais comuns dos usuários do PSP é mudar alguma coisa no seu visual, seja externo ou interno, tornando-o único. Muitos trocam a imagem de fundo, aplicam adesivos, capinhas protetoras. Porém, existem outras formas de personalização do PSP e poucos sabem dessas possibilidades. Até agora. Leia os parágrafos seguintes e saiba como ir muito além de uma simples troca de papel de parede.

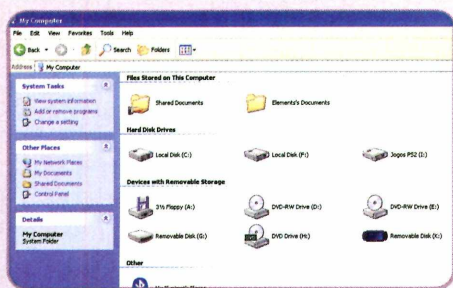
Mudando o ícone do PSP

Sabe aquele ícone que aparece no seu PC quando você conecta seu PSP através do cabo USB Mini? Pois então, este ícone feio pode ser trocado. Saiba a seguir:

Materiais necessários:

- PSP (qualquer versão);
- Memory Stick DUO (qualquer tamanho);
- Cabo USB Mini;
- Ícone de sua preferência.

Dificuldade: 1 (de 0 a 10)



A primeira coisa a ser feita é renomear o ícone que você escolheu para "psp.ico". Em seguida, abra qualquer editor de texto, pode ser o Bloco de Notas que vem no Windows, e digite o seguinte texto:

```
[autorun]  
Icon=psp.ico
```

Salve o arquivo com o nome "autorun.inf". Conecte seu PSP ao PC usando o cabo USB Mini e copie os arquivos "psp.ico" e "autorun.inf" para o Memory Stick DUO. Pronto, agora é só desconectar e

reconectar o PSP ao PC. Vá em "Meu Computador" e você verá o drive do PSP com o seu ícone.

Personalize as pastas do PSP

Você já está cansado de ver aquelas pastas amarelas do PSP quando conectado ao PC? Então aqui vai uma maneira de melhorar esse visual.

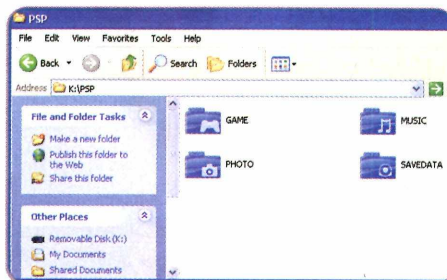
Materiais necessários:

- PSP (qualquer versão);
- Memory Stick DUO (qualquer tamanho);
- Cabo USB Mini;
- Ícones de sua preferência;
- Programa Folder Icon Changer (<http://www.silvereaglesoft.com/Software/FIC.exe>).

Dificuldade: 3 (de 0 a 10)

Após instalar o Folder Icon Changer (FIC), abra o programa e conecte o PSP ao PC com o cabo USB Mini. No FIC, indique onde estão localizados os ícones que você irá utilizar (1) e selecione o ícone correspondente à pasta que será alterada (2). O próximo passo é selecionar a pasta que será modificada no PSP (3).

Agora é só clicar sobre o botão "Apply" (4) e uma mensagem deve aparecer informando que a pasta



foi alterada com sucesso. Na janela "Current", o ícone deve mudar o mesmo da janela "Preview". Repita este procedimento para todas as pastas que deseja alterar. Só um alerta, se você conectar seu PSP a um outro PC, os ícones novos não devem aparecer. Mas não se assuste, pois no seu PC eles irão sempre aparecer.

Ícones em suas músicas

Quem não gostaria que, quando estivesse tocando uma música no seu PSP, aparecesse também a capa do disco na tela do portátil?



Materiais necessários:

- PSP (qualquer versão);
- Memory Stick DUO (com tamanho suficiente para suas músicas);
- Cabo USB Mini;
- Programa Media Tagger (http://www.volny.cz/media-tagger/download/setup_mt.exe).

Dificuldade: 1 (de 0 a 10)

Após instalar o Media Tagger, abra-o e clique na aba "Directory" (1). Indique onde se encontram as suas músicas e, logo em seguida, acesse a aba "Image" (2) e selecione a primeira música que

deseja aplicar uma imagem. Clique sobre o botão de inserir imagens (3), escolha a imagem desejada e clique em "OK" nas duas janelas seguintes. Aperte a tecla "F2" no seu teclado e repare que na coluna "TAG", na lista de músicas, apareceu a palavra "PIC" (4). Repita este procedimento para todas as músicas que pretende aplicar uma imagem. Quando terminar, clique na aba "Tag&File Name" (5) e aperte o botão "RUN" (6). Pronto, agora é só conectar seu PSP ao PC usando o cabo USB Mini, e copiar suas músicas para a pasta "/PSP/MUSIC/" que se encontra em seu Memory Stick. Desconecte o PSP e vá para o menu horizontal "Música" e veja como ficaram os ícones de suas músicas.

Ícone nos seus vídeos

Quem leu a matéria de como aplicar uma legenda em seu vídeo e assistir no PSP (SDP #26) deve ter notado que, na lista de vídeos que aparecem no PSP sempre vem acompanhada de uma imagem antes do nome do vídeo. Essa imagem corresponde ao primeiro frame da animação. Pois bem, você pode editá-la, trocando-a para uma imagem totalmente original.

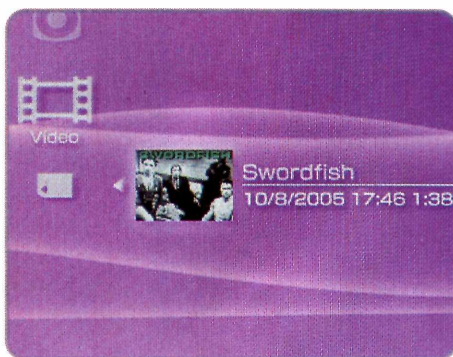
Materiais necessários:

- PSP (qualquer versão);
- Memory Stick DUO (suficiente para o seu vídeo);

- Uma imagem no tamanho 160x120 pixels e resolução de 95 dpi;
- Cabo USB Mini.

Dificuldade: 4 (de 0 a 10)

A primeira coisa a ser feita é criar uma imagem relacionada ao seu vídeo. Para isso, utilize qualquer editor de imagem de sua preferência. Salve a imagem no formato JPG e com o mesmo nome do vídeo. Se o nome for "M4V89193.MP4", salve como "M4V89193.JPG", por exemplo. Depois de salvo, clique com o botão da direita do seu mouse sobre o arquivo da imagem, e selecione "Renomear". Mude a terminação do arquivo de ".JPG" para ".THM". Pronto, agora é só conectar seu PSP ao PC usando o cabo USB Mini e colocar o



arquivo "THM" na mesma pasta onde está o vídeo. Com todas essas dicas, você já pode falar que possui um PSP ímpar, único, com o seu jeito. Outras mudanças são possíveis, como trocar o papel de parede, alterações dos ícones (mostrado na SDP #27), sons e tela de fundo de alguns aplicativos para o seu portátil. ☒

Para ajudar a vida de muita gente, segue abaixo endereços de sites que disponibilizam na internet pacotes com alguns ícones relacionados ao PSP:

Pacote de ícones já no formato do PSP:

<http://www.elements.arq.br/sdp/icons.zip>

Sites confiáveis de ícones em geral:

- <http://www.pixelgirlpresents.com/icons.php?cat=pc>
- <http://interfacelift.com/icons-win/>
- <http://www.fasticon.com/downloads.html>
- <http://www.food.net/xp-icandy.htm>
- <http://www.food.net/xp-icandy.htm> (use o download da Slovenia)
- <http://browse.deviantart.com/icons/os/win/?view=1&order=5&limit=24>



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

GUIA DEFINITIVO DE COMPRAS

Parte 2



Aprenda a adquirir produtos em sites de lojas estrangeiras

Por Renata Honorato

Como estamos carecas de saber, o mercado de entretenimento eletrônico ainda está engatinhando no Brasil e a maioria das produtoras e desenvolvedoras de jogos, consoles e periféricos não está presente aqui oficialmente. Todos os produtos que encontramos nas lojas, sejam elas de grande ou pequeno porte, são importados e isso implica em preços altos, algumas vezes inviáveis para a realidade do país. Para contornar a situação e tentar economizar um pouco, alguns recorrem à importação por conta própria, que evita a parcela do preço que se refere ao lucro do lojista que trouxe o produto de fora. Outra situação que pede tal recurso é a busca por produtos obscuros. Em que loja aqui no Brasil você consegue comprar um Guitar Hero original com a guitarra? Ou então um Iksugami lacrado do Japão? Ou um acessório PSP2TV? São coisas difíceis de achar por aqui, mas que podem ser adquiridas facilmente no exterior.

Mas se já não é fácil dar a cara à tapa em lojas online nacionais, o que dizer de empresas que sequer possuem escritórios no Brasil? Para não se dar mal ao investir alguns dólares na compra de um produto, é preciso se informar sobre todos os custos adicionais, comuns à política de importação. Além disso, quando se decide adquirir algo em uma loja "gringa", os cuidados precisam ser redobrados, já que não existe à disposição do comprador nenhum órgão de defesa do consumidor nacional ou internacional que possa ser acionado em caso de problemas.

As compras, geralmente feitas com cartões de crédito ou boletos bancários, devem ser realizadas em sites conhecidos internacionalmente, fato que dificulta a incidência de fraudes. Algumas empresas possuem o "billing" (faturamento) próprio, outras utilizam sistemas de intermediação de transações financeiras, que funcionam como um banco. É o caso do PayPal.

PAYPAL? É DE COMER!?!

PayPal é o mais conhecido sistema de transação financeira na internet e está entre os modos mais seguros de realizar uma compra em lojas que ainda não possuem um operativo de faturamento próprio. Amplamente utilizado em sites que promovem leilões virtuais (como o eBay, por exemplo), o "aplicativo" funciona como um banco e faz o papel de intermediário entre vendedor e comprador. Para utilizar o PayPal, o usuário precisa se cadastrar no sistema. Esse registro é simples, gratuito e permite que transações de compra e venda sejam realizadas na rede. Presente em 56 países e dono de uma invejável base de dados de 86 milhões de usuários, o PayPal surgiu em 1998 e hoje está entre os sistemas de transação financeira mais seguros da internet. Localizado em San Jose, Califórnia, Estados Unidos, a empresa passou a fazer parte do eBay Inc. em outubro de 2002. O único porém do Paypal é funcionar apenas com quem tem cartão de crédito internacional ou conta em algum banco americano.

DÓLARES OU REAIS, EIS A QUESTÃO

Não é coincidência. Nos últimos meses, as transações internacionais passaram a ser realizadas com muito mais frequência e o motivo é um só: a baixa do dólar. Para quem está acostumado a fazer compras via web em sites do exterior, esse é o melhor momento, já que a defasagem com a moeda local, o real, está muito mais sutil.

Mas como funciona essa conversão do dólar para o real na fatura do cartão? Todo esse trâmite depende exclusivamente da operadora de cartão de crédito em questão e pode variar muito entre os concorrentes. Algumas operadoras tomam por base a cotação do dia da negociação, outras utilizam o valor do dólar na data do fechamento da fatura. Para não comprar gato por lebre, é importante ler o contrato de prestação de serviços e identificar a norma adotada pela empresa antes de tomar qualquer decisão.

POR DENTRO DOS NÚMEROS

Compras no exterior são mais complexas do que imaginamos, já que envolvem alfândega e impostos do governo. Algumas lojas já calculam o valor fechado e passam um orçamento "real" de quanto sairá determinado produto, mas outras deixam a encargo do comprador o pagamento de tais taxas.

É importante ressaltar que os impostos são altos quando o assunto é jogos, consoles e periféricos. Para quem não sabe, é exatamente esse o motivo que faz com que o preço desses produtos seja tão exorbitante no país.

Segundo a FedEx, umas das mais conhecidas empresas de courier do mundo, o imposto sobre um produto eletrônico ao entrar no Brasil é de 60% (sobre o valor

Dicionário de importação

Antes de se aventurar e comprar tudo o que encontrar na internet (a gente sabe que é difícil não se entregar às tentações de um novo jogo), procure entender muito bem o que o contrato do site diz, além dos termos "chave". Para facilitar a vida dos consumidores compulsivos, traduzimos algumas das palavras mais comuns, encontradas em cadastros e páginas de comercialização:

Account: conta (contrato de um serviço)	Order: pedido
Add to basket: adicionar à cesta	Overview: visão geral
Add to cart: adicionar ao carrinho	Package: pacote
Address: endereço	Parcel: pacote
Agree: concordar	Password: senha
Auctions: leilão	Payment method: método de pagamento
Bank account: conta no banco	Preapproved payments: pagamentos pré-aprovados
Basket: cesta de compras	Price: preço
Best sellers: mais vendidos	Profile: perfil
Bill: cobrar	Quantity: quantidade
Billing address: endereço da fatura	Receipt number: número da nota fiscal
Business information: dados comerciais	Received: aceito ou recebido
Buyer: comprador	Recent activity: recentes negociações
Cart: carrinho de compras	Sales taxes: impostos sobre a venda de mercadorias e serviços
Change: alterar	Security: segurança
Checkout: fechar pedido	Selling: vender
Coming soon: em breve	Ship: entregar
Credit card: cartão de crédito	Shipping address: endereço de entrega
Currency: moeda	Shop: comprar
Currency balances: oscilações da moeda	Sign up: cadastrar ou registrar
Customer: cliente	Standard: normal ou padrão
Delivery estimate: estimativa de entrega	Stock: estoque
E-commerce: comércio eletrônico	Summary: resumo
Each: cada	Taxes: impostos
Fees: taxas	Track: rastrear
Financial information: dados bancários	Tracking number: número para rastrear
Foreign: estrangeiro	Transaction: transação
Free: grátis	Weight: peso
Log in: entrar no sistema	Zip code: CEP
Merchant: comerciante	
New releases: novos lançamentos	

UMA QUESTÃO DE SEGURANÇA

Sim, a comodidade tem preço. Embora seja muito mais simples não precisar levantar do sofá para comprar um PlayStation 2, dois DualShock 2, um Memory Card e alguns títulos irados recém-lançados nos Estados Unidos, Europa ou Japão, a transação online internacional envolve muitos riscos.

Segundo a Dr.^a Maria Inês Dolci, coordenadora de relações institucionais da PRO TESTE (Associação Brasileira de Defesa do Consumidor), não existe nenhum órgão no Brasil ou no exterior que responda por eventuais problemas decorrentes de compras em sites internacionais. "A PRO TESTE desaconselha compras realizadas em lojas online desse segmento porque, caso haja algum problema na operação, o comprador não terá muitos recursos e dificilmente terá alguém a quem recorrer", recomenda a advogada. "Como a compra foi realizada fora, é a legislação do país onde está sediado o site aplicável ao caso", completa.

A política de troca ou de devolução de produtos não é a mesma aplicada no Brasil e depende única e exclusivamente do site que comercializa a mercadoria – em caso de troca, é bom ressaltar que o imposto não será cobrado novamente, caso você consiga provar o motivo da troca. É importante ler com muita atenção todas as normas e regras, geralmente disponibilizadas em inglês, e analisar muito bem as descrições do que se pretende comprar, além de informações como taxas de frete e outros tributos.

Caso o produto chegue ao país com uma nota cujo valor não compreende os impostos de importação, o serviço alfandegário retém a compra, entra em contato com o destinatário e informa que o produto está parado até que os tributos sejam pagos (esses valores são quitados em agência do Banco do Brasil ou no próprio posto da Receita Federal). A retirada das compras retidas pela Receita só poderá ser feita mediante a apresentação dos recibos.

SERVIÇOS DE ENTREGA INTERNACIONAL

Conheça as principais empresas de serviço de courier (entrega) que atendem o Brasil.

FedEx – Federal Express Corporation

Site: <http://www.fedex.com/br/>
Atendimento ao cliente: (11) 5641-7788 (em São Paulo) e 0800-90-3333 (outras cidades).

DHL – DHL Worldwide Express

Site: <http://www.dhl.com.br/publish/br/pt.high.html>
Atendimento ao cliente: (11) 3618-3200

UPS – United Parcel Service Inc.

Site: <http://www.ups.com/content/br/pt/index.jsx>
Atendimento ao cliente: (11) 5694-6600 (Grande São Paulo) e 0800-010-9226 (demais localidades)

TNT – TNT Express

Site: http://www.tnt.com/country/pt_br.html
Atendimento ao cliente: (11) 5564-8600 e 5564-8620

Importante: para saber valores e períodos de entrega, basta entrar em contato com as empresas por meio do site ou telefone. Tome cuidado com o valor cobrado por essas empresas, pois apesar da velocidade, normalmente é muito mais caro do que o envio pelo correio normal.

As lojas estrangeiras

Confira uma lista com as lojas online internacionais mais populares.

Gamestop

Site: <http://www.gamestop.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais Visa, MasterCard, American Express e Discover
Taxa de entrega: US\$ 59,90
Tempo médio de entrega: cinco dias úteis

EBgames – Electronics Boutique

Site: <http://www.ebgames.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais Visa, MasterCard, American Express, Discover
Taxa de entrega: US\$ 35,00 a US\$ 50,00
Tempo médio de entrega: sete dias úteis

NCSX – National Console Support

Site: <http://www.ncsx.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais Visa, MasterCard e American Express
Taxa de entrega: US\$ 24,75
Tempo médio de entrega: varia pelo serviço escolhido

Play-Asia.com

Site: <http://www.play-asia.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais Visa e MasterCard, PayPal
Taxa de entrega: varia pelo serviço escolhido
Tempo médio de entrega: cinco a 14 dias úteis

Lik-Sang.com

Site: <http://www.lik-sang.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais Visa e MasterCard, PayPal, depósito bancário
Taxa de entrega: varia pelo serviço escolhido
Tempo médio de entrega: cinco dias úteis

Amazon.com

Site: <http://www.amazon.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais American Express, Diners Club, Discover, JCB, MasterCard, Eurocard e Visa, Check Cards e depósito em conta
Taxa de entrega: varia pelo serviço escolhido
Tempo médio de entrega: varia pelo serviço escolhido

GoGamer.com

Site: <http://www.gogamer.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais Visa, MasterCard, Discover e American Express
Taxa de entrega: frete + taxa FedEx (US\$10)
Tempo médio de entrega: três dias úteis

Newegg.com

Site: <http://www.newegg.com/>
Formas de pagamento: cartões de crédito internacionais MasterCard, Discover e American Express, PayPal
Taxa de entrega: frete + taxa FedEx (US\$10)
Tempo médio de entrega: três dias úteis

ZipZoomFly

Site: <http://www.zipzoomfly.com/>
Formas de pagamento: cartão de crédito internacional Visa, PayPal
Taxa de entrega: frete + taxa FedEx (US\$10)
Tempo médio de entrega: três dias úteis

LISTÃO DE LOJAS

Para você economizar tempo e dinheiro que gastaria rodando quilômetros por aí ou pesquisando preços por telefone, organizamos um listão com lojas de games e os preços praticados. As cotações foram feitas no dia 30 de novembro e os preços foram fornecidos pelas próprias lojas. Os valores podem sofrer alterações em qualquer momento, sem aviso prévio, pois dependem de disponibilidade em estoque e outros fatores.

Obs.: não nos responsabilizamos por quaisquer compras efetuadas com as referidas lojas, pois esta lista tem caráter exclusivamente informativo.

LOJA	TELEFONE	CIDADE ESTADO	SEDEX PARA TODO BRASIL?	PlayStation 2	JOGO LANÇAMENTO DE PS2	DUALSHOCK 2	MEMORY CARD 8 MB	PSP	JOGO LANÇAMENTO DE PSP	MEMORY STICK
AF Net	(11) 4994-7612	Santo André / SP	Sim	R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.200,00	-	-
Alme Games	(11) 3228-6590 / 3311-8398 / 6404-4708	São Paulo / SP	Sim	R\$ 780,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 880,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 90,00	R\$ 75,00	-	-	-
Alpha Games	(31) 3274-2988	Belo Horizonte / MG	Não	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Pro ou Murano) / R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 990,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 1.095,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 95,00	R\$ 90,00	-	-	-
Avalanche Games	(11) 6862-2881 / 6862-2879 / 6864-5270	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Matrix Infinity ou Matrix Infinity) / R\$ 890,00 (Slim com Matrix Infinity ou Matrix Infinity)	-	R\$ 59,00	R\$ 79,00	-	-	-
Big Boy Games	(19) 3242-2444	Campinas / SP	Não	R\$ 990,00 (Slim com Matrix Infinity e módulos de segurança) / R\$ 890,00 (Slim com Thunder ou Venus)	R\$ 280,00	R\$ 85,00	R\$ 75,00	Sub encomenda	-	-
Brasil Games	(11) 4990-2284	Santo André / SP	Sim	R\$ 890,00 (Slim com qualquer chip) / R\$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 220,00	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 950,00	-	-
Brihler Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 935,00 (Slim com Murano 2 ou Libertador Infinity)	R\$ 190,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	-	-	-
Búlica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R\$ 830,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 65,00	R\$ 65,00	R\$ 850,00	-	-
Caique Games	(21) 3867-0093 / 8865-4440	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 447,35 (Slim puro)	R\$ 186,00	-	-	R\$ 997,00	R\$ 175,00	R\$ 260,00 (256 MB) / R\$ 327,00 (512 MB)
CB Games	(11) 3333-1511	São Paulo / SP	Sim	R\$ 750,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 850,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 60,00	R\$ 60,00	-	-	-
Cidade do Game (Star Games)	(83) 3222-5297	João Pessoa / PB	Não	-	-	R\$ 120,00	R\$ 90,00	-	-	-
Companhia dos Games	(51) 3037-4444	Sapucaia / RS	Sim	R\$ 630,00 (Slim puro) / R\$ 729,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 799,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 46,00	R\$ 50,00	R\$ 930,00	R\$ 250,00	R\$ 770,00 (512 MB) / R\$ 800,00 (1 GB) / 2 GB: sob consulta
Crocotile Games	(21) 2568-0488	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 895,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 199,00	-	-	R\$ 1.000,00	R\$ 199,00	-
Disk Games	(19) 3242-0541	Campinas / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 195,00	R\$ 84,00	R\$ 74,00	R\$ 1.089,00	R\$ 195,00	R\$ 430,00 (1 GB)
Dragon Games	(11) 3846-1470	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Matrix Infinity ou Thunder)	R\$ 230,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	R\$ 1.000,00	-	-
Fantasy Games	(11) 3328-8807	São Paulo / SP	Sim	R\$ 850,00 (Slim com Venus)	R\$ 200,00	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 950,00	R\$ 200,00	R\$ 420,00 (1 GB)
Fantasy Star	(11) 3221-5253	São Paulo / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 85,00	R\$ 70,00	R\$ 1.050,00	R\$ 215,00	R\$ 195,00 (256 MB) / R\$ 270,00 (512 MB) / R\$ 415,00 (1 GB)
Fraetilo Games	(11) 3532-2092 / 3262-2206	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Murano) / R\$ 890 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 97,00	R\$ 75,00	R\$ 890,00	R\$ 150,00	R\$ 320,00 (1 GB)
Game Center	(11) 4747-4891	Suzano / SP	Sim	R\$ 970,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.100,00	-	-
Initial Games	(19) 3236-0179	Campinas / SP	Sim	R\$ 850,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 190,00	R\$ 89,00	R\$ 79,00	R\$ 999,00	R\$ 140,00	R\$ 400,00 (1 GB)
King Games	(11) 3862-4116 / 3654-1997	Osasco / SP	Não	R\$ 1.299,00 (Slim com Libertador) / R\$ 1.399,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 230,00	R\$ 50,00	R\$ 70,00	-	-	-
Luja Super Games	(61) 3443-3300	Brasília / DF	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 199,00	R\$ 94,00	R\$ 74,00	R\$ 1.249,00	R\$ 199,00	-
Master Games / Maximas Games	(31) 3272-2976	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Thunder, Matrix Infinity ou Libertador)	-	R\$ 85,00	R\$ 80,00	-	-	-
MC Games	(19) 3271-6531	Sorocaba / SP	Não	R\$ 880,00 (Slim com Matrix Infinity)	Sub encomenda	R\$ 89,00	R\$ 89,00	R\$ 980,00	R\$ 200,00	R\$ 390,00 (1 GB)
MD Games	(11) 3361-8844	São Paulo / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 250,00	R\$ 75,00	R\$ 70,00	R\$ 999,00	R\$ 150,00	R\$ 450,00 (1 GB)
Metropole Games	(11) 3328-8824	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 85,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00	R\$ 185,00	R\$ 440,00 (1 GB)
Master Bros	(11) 3246-4176	São Paulo / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 200,00	R\$ 99,00	R\$ 85,00	R\$ 1.099,00	R\$ 210,00	R\$ 499,00 (1 GB)
NDS Games	(11) 3227-2732	São Paulo / SP	Sim	R\$ 795,00 (Slim com Matrix Pro)	-	R\$ 68,00	R\$ 64,00	-	-	-
Play Off Games	(11) 5585-0566 / 5581-5592	São Paulo / SP	Não	R\$ 799,00 (Slim com Magic 3) / R\$ 899 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 200,00	R\$ 71,00	R\$ 69,00	R\$ 899,00	R\$ 180,00	R\$ 199,00 (256 MB) / R\$ 379,00 (1 GB)
Play Shock	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9644-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Universal) / R\$ 850,00 (Slim com Matrix)	R\$ 210,00	R\$ 75,00	R\$ 75,00	R\$ 950,00	R\$ 180,00	R\$ 320,00 (1 GB)
PlayStation 3	(11) 3862-6263	São Paulo / SP	Sim	R\$ 800,00 (Slim Tracado) / R\$ 1.100,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 210,00	R\$ 110,00	R\$ 110,00	R\$ 1.100,00	R\$ 190,00	R\$ 500,00 (1 GB)
Point Games	(19) 3232-8900 / 3232-5488	Campinas / SP	Sim	R\$ 950,00 (Slim com Libertador)	R\$ 195,00	R\$ 75,00	R\$ 79,00	Sub consulta	Sub consulta	Sub consulta
Porão Games	(15) 3262-1813 / 3262-1919 / 3262-2525	Tietê / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Thunder Pro)	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 1.000,00	R\$ 179,00	R\$ 199,00 (256 MB) / R\$ 449,00 (512 MB)
Power Tec	(11) 3407-3468 / 8239-7930 / 8114-8518	Osasco / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Libertador Infinity)	-	R\$ 89,00	R\$ 79,00	-	-	-
PP Games	(21) 3415-8268	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 1.080,00 (Slim puro)	R\$ 249,00	R\$ 124,00	-	-	R\$ 210,00	-
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9644-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 950,00	R\$ 200,00	-
Rock Laser Games	(11) 9954-4332 / 4631-9979	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 180,00	R\$ 105,00	R\$ 105,00	R\$ 900,00	R\$ 170,00	R\$ 350,00 (1 GB)
Tec Games	(11) 3362-0806 / 221-2307	São Paulo / SP	Sim	R\$ 770,00 (Slim com Libertador) / R\$ 850,00 (Slim com Matrix Infinity) / R\$ 920,00 (Slim com Matrix Infinity)	-	R\$ 70,00	R\$ 65,00	R\$ 930,00	-	-
Tilly's Games	(11) 4191-3000 / 6191-7163	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Thunder) / R\$ 1.000,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 250,00	R\$ 100,00	R\$ 80,00	R\$ 950,00	-	-
V7 Games	(11) 6771-8595 / 4787-3332	Taboão da Serra / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 240,00	R\$ 99,00	R\$ 89,00	R\$ 1.299,00	-	-
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Sim	R\$ 999,00 (Slim puro)	R\$ 250,00	R\$ 129,00	R\$ 119,00	R\$ 4.000,00	R\$ 250,00	-
X-Game Games	(41) 3232-0605	Curitiba / PR	Não	R\$ 850,00 (Slim com Thunder) / R\$ 910,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 290,00	R\$ 95,00	R\$ 90,00	R\$ 1.150,00	R\$ 250,00	R\$ 379,00 (512 MB)
Winnes Game e Vídeo	(44) 3249-2016	Maringá / PR	Sim	R\$ 1.215,00 (Slim com Matrix Infinity)	R\$ 185,00	R\$ 110,00	R\$ 110,00	R\$ 1.215,00	R\$ 190,00	-

Quer divulgar a sua loja? Envie um e-mail para cartas.sdp@gameworld.com.br com o assunto "Inclusão de loja".

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

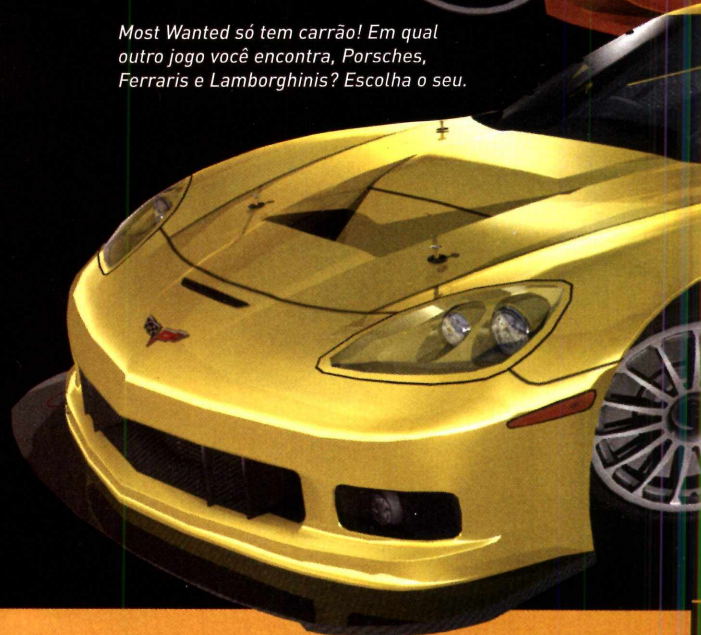
Perseguição total!

Por Renan Rodriguez

Need for Speed retorna às origens com a nova geração Most Wanted. A Electronic Arts desta vez caprichou, dando uma nova cara para a série, sem perder, é claro, a essência do game. Assim como na saga GTA, você terá que realizar algumas missões que os membros da famosa Blacklist lhe darão. Haverá 15 membros na lista e todos eles o desafiarão para um duelo mortal! Além disso, em NFSMW, o piloto também terá vários carros à disposição, podendo trocar peças e até mesmo dar um tapa no visual do bólido. Ouça o ronco do motor e entre de cabeça no mundo dos rachas. Siga a nossa *estratégia* e *nenhum* corredor será bom o suficiente para te derrotar!



Most Wanted só tem carrão! Em qual outro jogo você encontra, Porsches, Ferraris e Lamborghinis? Escolha o seu.



lista de comandos

×:	Acelera.
○:	Câmera lenta.
▲:	Retrovisor traseiro.
●:	Breca e, pressionado, o carro dará ré.
R1:	Derrapa.
L1:	Nitro.
L2:	Diminui a velocidade.
Analogico esquerdo:	Movimenta o veículo.
Analogico direito:	Acelera e breca o veículo.
Start:	Pausa o game e opções.
Select:	Estabiliza o carro.
↑:	Entra nos eventos.
↓:	Desafios da Blacklist.
←:	Mensagens SMS.



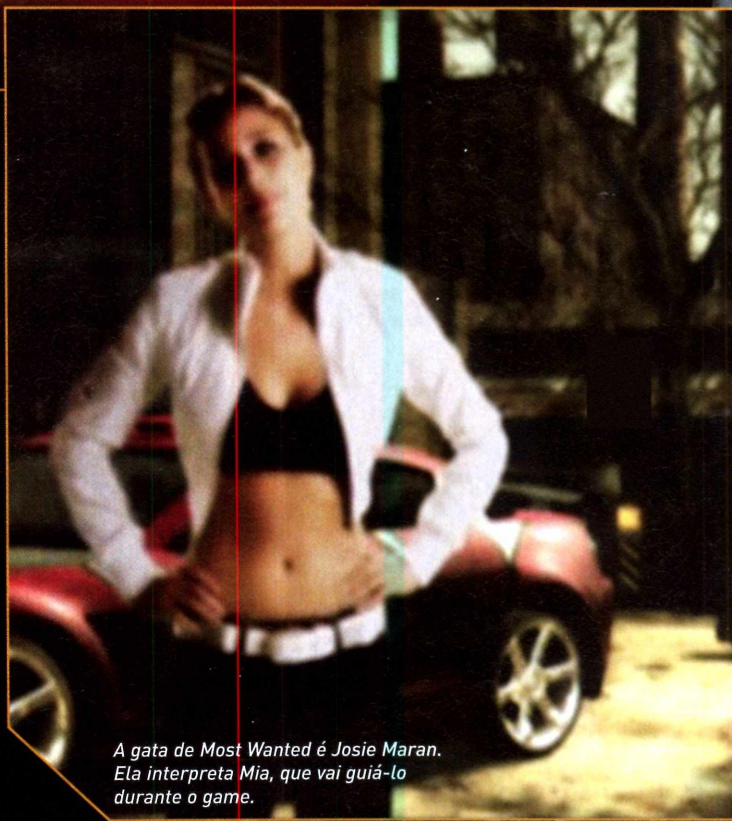


Dicas importantes

- Desta vez a perseguição policial não só fará parte das corridas normais do game como também será imprescindível para você completar o History Mode.
- As perseguições lembram um pouco a série GTA, ou seja, elas aumentam dependendo da quantidade de insanidade que causar durante a fuga.
- Se você, por exemplo, destruir viaturas ou barreiras policiais, a perseguição aumenta! Até helicópteros virão te perseguir dependendo da situação.
- Tome muito cuidado, pois se for preso muitas vezes com o mesmo carro, ele será apreendido e, caso você só esteja com este carro na lista, é game over!
- Se você prestar atenção no radar, haverá vários símbolos representados por um triângulo. Estas indicações correspondem a pontos da cidade que você terá que destruir, assim provocará um bloqueio, impedindo a passagem dos policiais.

Corridas

Como sempre, a sensação de velocidade da série NFS é de arrepiar, portanto, se você já espera corridas absurdamente empolgantes e de tirar o fôlego, listamos abaixo os estilos de corridas que estão disponíveis em *Need for Speed: Most Wanted*. Alguns foram descartados, como o velho e divertido "Drift", que foi uma decepção para nós, mas também tem as novidades para pensar! 🕹️



A gata de *Most Wanted* é Josie Maran. Ela interpreta Mia, que vai guiá-lo durante o game.

Ⓢ Drag

Os fãs desta modalidade ficarão decepcionados. A presença deste modo infelizmente acontece em poucos momentos do jogo. Não há muitos desafiantes na Blacklist que gostam deste estilo de corrida. Sem alterações, o famoso Drag está igual ao das outras versões. A única diferença é que o tráfego está mais controlado. O esquema continua o mesmo: troque de marcha na hora exata (sinalizado na tela por um círculo vermelho) e saia turbinado deixando os seus adversários comendo poeira.

Ative a câmera lenta nas curvas mais complicadas para garantir uma ultrapassagem mais precisa.



Dica:

- Fique de olho no velocímetro do carro, não deixe que o motor entre em Overrev (superaqueça). Se isso acontecer, você perde.
- Quanto ao nitro, use-o sabiamente, mas tome cuidado pois, ao usá-lo, a velocidade aumenta o nível de temperatura do seu carro.

voltas e o Sprint é uma corrida sem voltas. Esses dois modos têm como perigo o tráfego, que é muito intenso. Fique esperto com os atalhos, pois eles podem levá-lo à vitória rapidamente.



Speedtrap

É uma disputa entre carros para ver quem leva mais multa. Agora o circo vai pegar fogo, ou melhor, a pista vai pegar fogo. São quatro participantes, o objetivo é ir até os lugares específicos indicados no radar e pisar no acelerador. Quem tiver o maior número de multas registradas no trajeto pelo radar fotográfico vence. Não se esqueça de pegar também uma boa colocação, pois se você estiver em uma colocação baixa, serão descontados dez pontos por segundo até a linha de chegada. Então atenção dupla nas multas e na colocação.

Circuit & Sprint

Mantendo o espírito das versões Underground, esta modalidade praticamente não sofreu grandes modificações. O Circuit é uma corrida com

Lap Knockout

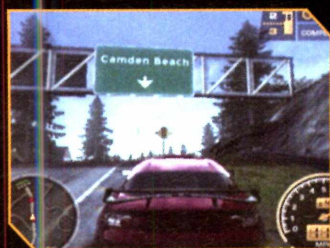
Esse estilo de corrida é muito semelhante ao modo Circuit: pista com voltas e traçado fechado. A única diferença é que a cada volta o último colocado é eliminado. O Lap Knockout está muito presente no jogo, por isso, prepare-se para a largada e voe na velocidade da luz.



Não marque bobeira na estrada: esta policial vai fazer de tudo para colocá-lo atrás das grades.

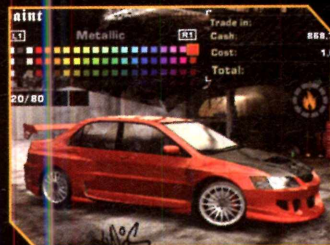


Tollbooth



Esta é a modalidade mais fácil do game. Neste modo, você sempre correrá sozinho e apesar desse estilo ser novo, ele não é ameaçador. Haverá cabines de pedágio espalhadas nas ruas, o que você terá que fazer é chegar nessas cabines antes que o tempo se esgote. A cada cabine que você passar, o tempo que te restava será adicionado ao seu novo tempo. Isso significa que quanto mais rápido for, mais tempo irá ganhar. O único perigo real e imediato que você vai enfrentar durante o percurso é o tempo e o tráfego. A polícia não intervirá muito neste tipo de corrida. Mesmo assim, nada é impossível.

Garagem (ajustes e performances)



No mapa, as garagens estão indicadas por pontos amarelos. Nelas, você poderá fuçar no motor do seu carro, trocar pneus, pintá-lo, enfim, deixá-lo bem equipado para a corrida. Então seja esperto e junte o máximo de pontos para a melhoria do seu veículo.

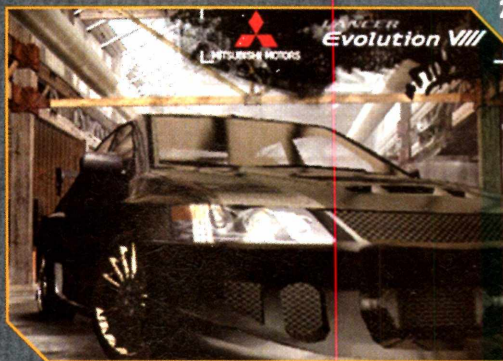
Bounty



Bountys são pontos de reconhecimento: quanto mais insanidade fizer, maior será a sua pontuação. Para adquirir o

Lista de carros para destravar

- 1) Aston Martin DB9: vencer o membro nº 7 da Blacklist
- 2) Audi A3 3.2 quattro: vencer o membro 15 da Blacklist
- 3) Audi A4 3.2 FSI quattro: vencer o membro nº 14 da Blacklist
- 4) Audi TT 3.2 quattro: vencer o membro nº 15 da Blacklist
- 5) Cadillac CTS: vencer o membro nº 12 da Blacklist
- 6) Chevrolet Cobalt SS: já vem destravado
- 7) Corvette C6: vencer o membro nº 5 da Blacklist
- 8) Dodge Viper SRT-10: vencer o membro 6 da Blacklist
- 9) Fiat Punto: já vem destravado
- 10) Ford GT: vencer o membro nº 4 da Blacklist
- 11) Ford Mustang GT: já vem destravado
- 12) Lamborghini Gallardo: já vem destravado
- 13) Lamborghini Murciélago: vencer o membro nº 4 da Blacklist
- 14) Lexus IS 300: já vem destravado
- 15) Lotus Elise: vencer o membro nº 8 da Blacklist



- 16) Mazda RX-7: vencer o membro nº 9 da Blacklist
- 17) Mazda RX-8: já vem destravado
- 18) Mercedes-Benz CLK 500: vencer o membro nº 8 da Blacklist
- 19) Mercedes-Benz SL 500: já vem destravado
- 20) Mercedes-Benz SLR McLaren: vencer o membro nº 3 da Blacklist
- 21) Mitsubishi Eclipse: vencer o membro nº 14 da Blacklist
- 22) Mitsubishi Lancer Evolution VIII: vencer o membro nº 11 da Blacklist
- 23) Pontiac GTO: vencer o membro nº 10 da Blacklist
- 24) Porsche 911 Carrera S: já vem destravado
- 25) Porsche 911 Turbo S: vencer o membro nº 5 da Blacklist
- 26) Porsche Carrera GT: vencer o membro nº 3 da Blacklist
- 27) Porsche Cayman S: vencer o membro nº 10 da Blacklist
- 28) Renault Clio V6: vencer o membro nº 13 da Blacklist
- 29) Subaru Impreza WRX Sti: já vem destravado
- 30) Toyota Supra: vencer o membro nº 13 da Blacklist
- 31) Vauxhall Monaro VXR: vencer o membro nº 10 da Blacklist
- 32) VW Golf GTI: já vem destravado

máximo de Bounty possível, faça a pontuação mínima exigida pelo membro da Blacklist que você estiver desafiando.

Milestones Events



As missões a seguir só serão realizadas durante as perseguições policiais. Tome muito cuidado com elas, pois se os policiais te enquadrarem, é game over. O Milestones Events é mais uma nova surpresa que o game oferece a você. É importante ressaltar que esse tipo de missão marca presença e que precisamos realizá-las para que a história do game se desenrole. Confira abaixo todas elas:

Roadblock Challenge

Escape da polícia, esconda-se e faça o máximo possível para não ser pego. Quando você já estiver fugindo por uns dois ou três minutos, tome cuidado, pois os policiais começarão a formar bloqueios. Ultrapasse sem dó esses bloqueios e mostre a eles quem manda no pedaço. Feito isso, você completará a missão.

Cost to State Challenge



A insanidade aqui consiste simplesmente em sair pela cidade destruindo postes, ônibus, grades e, é claro, carros de polícia. Para destruir as viaturas, você já sabe, use o mesmo procedimento. Procure por pontos pela cidade que cause acidentes ou formem barreiras para impedir a passagem das

viaturas. Se preferir um método mais feroz, faça o seguinte: quando avistar uma barreira policial, pise no pedal e detone. Desse jeito você vai destruir umas duas ou três viaturas. Se fizer tudo direitinho a sua pontuação aumentará.

Infractions Challenge

Nesta missão, você terá que cometer barbaridades no trânsito e provar para o seu desafiante que você é um grande infrator. Como todas as Milestones, você terá uma quantidade mínima de infrações a serem realizadas. Como por exemplo:

- Correr na contra mão.
- Destruir todo tipo de propriedade.
- Ultrapassar o limite máximo de velocidade.
- Destruir viaturas e fugir da polícia.
- Bater nos carros dos civis.



Photo Ticket

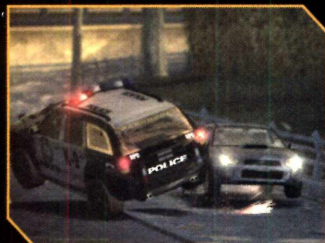


O mote desta missão é sair disparado com o seu carro e ultrapassar o limite de velocidade exigido pelos radares fotográficos. Para quem tem raiva dos radares, esta é a hora para descontar toda a sua fúria.

Pursuit Evasion

Você terá um tempo estipulado para escapar das perseguições, como ficar cinco minutos fugindo das viaturas. Não é fácil, pois dependendo do desafiante, você terá que fugir de umas dez ou quinze viaturas no mínimo. Portanto, olhos abertos.

Spike Strip Challenge



Você terá que resistir a uma implacável perseguição. A única diferença é que nesse tipo de Milestones surgirão bloqueios mais resistentes e com armadilhas para furar pneus. Se você resolver encarar-los, então assuma a responsabilidade. Faça a quantia mínima exigida pelo desafiante para completar a missão.

Trade Paint

O seu desafiante estipulará alguns feitos para que você cumpra. Na sua fuga com a polícia, você terá que abater um certo número de viaturas. Feito isso, escape das outras viaturas que vão aparecer. Dica: haverá pontos espalhados pela cidade que poderão ser usados como barreira, destrua-os para impedir a passagem dos policiais e complete a missão com mais facilidade.

Detonado

Antes de começar a história, você será abordado por uma linda gata. Depois da conversa, você deverá disputar cinco desafios distintos. No quinto e último, os desafiantes prepararão uma emboscada. Perto da linha de chegada, seu carro vai quebrar e você será preso. Seis meses depois de sair da cadeia, você reencontrará a garota chamada Mia. Siga o seu GPS para encontrá-la e você vai receber a lista negra (Blacklist) com os quinze melhores corredores da cidade. Vamos à tal temida lista:

Blacklist 15

Nome: Ho Seun
Apelido: Sonny
Veículo: VW Golf GTI
Preferência: Circuit Races
Biografia: Este aqui é o famoso Sonny. Ele gastou uma boa quantia de grana para envenenar sua máquina. Ele não brinca em serviço, é um caçador, um foguete das pistas. Antes das corridas, ele sempre dá uma fuçadinha no seu Golf para detonar qualquer adversário.

MISSÕES

- Vencer 3 corridas
- Completar 3 Milestones
- Arrecadar 20.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Circuit
Local: Circuit
Prêmio: \$ 1.500
Local: Ironwood Estates
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 2
Distância: 6,8 milhas

Modalidade: Sprint
Prêmio: \$ 1.500
Local: Diamond & Union
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 5,6 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Prêmio: \$ 1.500
Local: Hickley Field
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 8,1 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Circuit
Local: Campus Way
Recorde da pista: 3:27:22

Modalidade: Circuit
Local: Highlands
Recorde da pista: 2:15:36

Blacklist 14

Nome: Vince Kilic
Apelido: Taz
Veículo: Lexus IS 300
Preferência: Sprint Races
Biografia: Este louco adora quebrar recordes. Os corredores da cidade o apelidarão de "Taz". Ele odeia policiais, assim como o odeiam. Taz ronda pela ruas de Rosewood e é lá que ele faz suas disputas e apostas.

MISSÕES

- Vencer 4 corridas
- Completar 3 Milestones
- Arrecadar 50.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Circuit
Local: Petersburg
Prêmio: \$ 2.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 9,1 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Hwy 99 & State
Prêmio: \$ 2.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,0 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Clubhouse & Hollis
Prêmio: \$ 2.000
Probabilidade de polícia: Máximo
Volts: 1

Distância: 6,0 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Rosewood College
Prêmio: \$ 2.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,9 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Skyview & Campus
Prêmio: \$ 2.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,2 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Heritage Heights
Prêmio: \$ 2.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 2
Distância: 12,0 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Sprint
Local: Stadium & Hwy 99
Recorde da pista: 2:36:13

Modalidade: Sprint
Local: Rosewood & State
Recorde da pista: 1:58:00

Blacklist 13

Nome: Victor Vasquez
Apelido: Vic
Veículo: Toyota Supra
Preferência: Pursuit Lenght
Biografia: Ele acabou de subir para décima posição da lista negra. Ninguém foge dele: aceitar seu desafio é quase arriscar a própria vida. Vic é perigoso e muito hábil no volante. Se ele tiver a chance, o fará comer poeira.

MISSÕES

- Vencer 4 corridas
- Completar 3 Milestones
- Arrecadar 100.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Sprint
Local: Rosewood & Lyons
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 5,9 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: City Center
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 3
Distância: 7,7 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Rosewood Drive
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 16,4 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Hwy 99 & Highlands
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,2 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Hwy 4 & Forest Green
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 10,1 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Diamond & State
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 5,4 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Forest & Ironwood
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 6,3 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Sprint
Local: Union & Hollis
Recorde da pista: 2:23:55

Modalidade: Sprint
Local: Heritage & Campus
Recorde da pista: 2:07:11

Blacklist 12

Nome: Isabel Diaz
Apelido: Izzy
Veículo: Mazda RX-8
Preferência: Lap Knockout Races
Biografia: Izzy definitivamente é uma beleza das pistas e com certeza você não vai querer se engraçar pro lado dela. A garota é barra pesada, topa tudo e tem uma personalidade forte, igual à de seus familiares. Seu maior hobby são os carros: sabe tudo sobre eles e vive na estrada.

MISSÕES

- Vencer 4 corridas
- Completar 3 Milestones
- Arrecadar 180.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Circuit
Local: Omega
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 2
Distância: 10,4 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Hwy 99 & Route 55
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 7,7 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: North Bay & Chase
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 7,6 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Hwy 4 & Clubhouse
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 5,8 milhas

Modalidade: Drag
Local: Bayshore & Boardwalk
Prêmio: \$ 750
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 1,4 milha

Modalidade: Sprint
Local: Campus & Chancellor
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 6,8 milhas

Modalidade: Sprint

Local: Rockridge & Union
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 8,3 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Sprint
Local: Chase & Bristol
Recorde da pista: 2:12:50

Modalidade: Circuit
Local: Diamond
Recorde da pista: 4:43:32

Blacklist 11

Nome: Lou Park

Apelido: Big Lou

Veículo: Mitsubishi Eclipse

Preferência: Tollbooth Time Trials

Biografia: Esta parede de músculos coreana se considera o senhor das garotas. Convencido e prepotente, ele se acha o dono das pistas. Tudo o que ele faz e para se mostrar, seja para mulheres ou homens, só quer aparecer. Correm alguns boatos que ele tem problemas com a polícia por causa dos seus negócios mal resolvidos.

MISSÕES

- Vencer 5 corridas
- Completar 3 Milestones
- Arrecadar 300.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Sprint
Local: Beacon & Station
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 5,5 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Hillcrest Boundary
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 2
Distância: 14,9 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Seaside & Fisher
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 4,3 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Chase & Waterfront
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 10,7 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Route 55 & North Bay
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,8 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Bristol & Bayshore
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 6,1 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Rosewood & Hwy 99
Prêmio: \$ 4.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 6,2 milhas

Modalidade: Drag
Local: Heritage & Rosewood
Prêmio: \$ 1.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 2,7 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Circuit
Local: Circle Rose
Recorde da pista: 4:24:42

Modalidade: Circuit
Local: Switchback
Recorde da pista: 5:06:30

Blacklist 10

Nome: Karl Smith

Apelido: Baron

Veículo: Porsche Cayman S

Preferência: Infractions

Biografia: Baron é um sujeito muito rico da costa. É esnobe e pensa que o seu dinheiro pode comprar tudo, até mesmo as pistas. Sua filosofia de vida é: o importante é vencer, não importa como.

MISSÕES

- Vencer 5 corridas
- Completar 4 Milestones
- Arrecadar 500.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Lap Knockout
Local: Ocean Hills
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 20,8 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Bayshore
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 15,4 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Hwy 99 & Union
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 9,3 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Waterfront
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 9,8 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Boundary & Marina
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 5,2 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Stadium & Hwy
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 10,4 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Hospital Switchback
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,3 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: North Bay & Seaside
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 4,3 milhas

Desafios
Modalidade: Sprint
Local: North Bay & Harbor
Recorde da pista: 2:34:11

Modalidade: Drag
Local: Harbor & Ocean
Recorde da pista: 48:11

Blacklist 9

Nome: Eugene James

Apelido: Earl

Veículo: Mitsubishi Lancer Evolution VIII

Preferência: Sprint Races

Biografia: Este sujeito vem do que há de mais baixo do lado oriental. Todo mundo diz que seus negócios são sujos que nem

as suas corridas. Trapaceiro, ele faz grandes importações - coisa boa não deve ser.

MISSÕES

- Vencer 5 corridas
- Completar 4 Milestones
- Arrecadar 790.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Circuit
Local: Dunwich Bay
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 2
Distância: 11,9 milhas

Modalidade: Drag
Local: Seaside & Camden
Prêmio: \$ 1.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 1,3 milha

Modalidade: Tollbooth
Local: Skyview & Waterfront
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 13,1 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Seagate & Horn
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 7,9 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Hollis & Chancellor
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 10,1 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Bristol & Route
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 11,9 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Boundary
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 10,4 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Fisher Road
Prêmio: \$ 6.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 14,9 milhas

Desafios
Modalidade: Speedtrap
Local: North Bay
Recorde da pista: 2:10:42

Modalidade: Sprint
Local: Candena & Route 55
Recorde da pista: 4:24:23

Blacklist 8

Nome: Jade Barrett

Apelido: Jewels

Veículo: Ford Mustang GT

Preferência: Drag Races

Biografia: Esta doçura de apelido Jewels passou a ser respeitada no mundo dos rachas. Muito aplicada e dedicada, ela faz qualquer marmenjo comer poeira. A maioria dos homens deseja ver o que ela tem por de baixo do capô.

MISSÕES

- Vencer 5 corridas
- Completar 4 Milestones
- Arrecadar 1.180.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Lap Knockout
Local: Cascade
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Mínima

Durante o game, Mia vai arrumar alguns esconderijos para você guardar seus carros.

Volts: 3
Distância: 11,4 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Hwy 201
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 15,0 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Dunwich & Bayshore
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 6,1 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Rose & Rockridge
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 9,7 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Heritage
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 10,1 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Union & Hwy 99
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 9,3 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Waterfront & Hwy
Prêmio: \$ 8.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 13,1 milhas

Desafios
Modalidade: Sprint
Local: Candem & Ironwood
Recorde da pista: 4:02:50

Modalidade: Drag
Local: Union & Rockridge
Recorde da pista: 37:20:00

Blacklist 7

Nome: Kira Nakazato

Apelido: Kaze

Veículo: Mercedes-Benz CLK 500

Preferência: Cost to State

Biografia: Essa linda japonesinha dispensa comentários. Kaze é completamente louca e perigosa. Ela é muito veloz e pode te fisgar a qualquer momento. A conquista é um truque que ela usa para vencer o adversário. Portanto, não deixe que seus doces olhares te intimide.

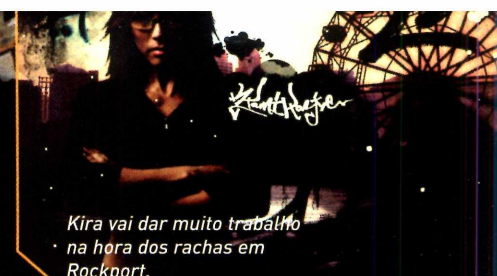
MISSÕES

- Vencer 7 corridas
- Completar 4 Milestones
- Arrecadar 1.680.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Sprint
Local: Interchange & Bond
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 8,0 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Route 55 & Projects
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 9,9 milhas



Kira vai dar muito trabalho na hora dos rachas em Rockport.

- ▶ **Modalidade:** Speedtrap
Local: Fisher & Interchange
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,2 milhas
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Hwy 201 & Hwy 99
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 13,5 milhas
- Modalidade:** Lap Knockout
Local: Century
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 16,9 milhas
- Modalidade:** Circuit
Local: Century Square
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 6,6 milhas
- Modalidade:** Sprint
Local: Union Row & Ocean
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 12,4 milhas
- Modalidade:** Circuit
Local: Heritage & Omega
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,4 milhas
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Beach & Skyview
Prêmio: \$ 10.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 10,2 milhas
- Modalidade:** Drag
Local: Ocean & Harbor
Prêmio: \$ 2.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 1,7 milha
- DESAFIOS**
Modalidade: Sprint
Local: Diamond Valley
Recorde da pista: 3:15:33
- Modalidade:** Sprint
Local: Stadium & Chase
Recorde da pista: 3:18:55

Blacklist 6
Nome: Hector Domingo
Apetido: Ming
Veículo: Lamborghini Gallardo
Preferência: Photo Tickets
Biografia: Este é Ming, um orgulhoso corredor que enche a boca para falar das corridas e rachas que já venceu. Resumindo: ele se acha o maior das pistas. Qualidades que possui: muito rápido e preciso nas curvas. Quem já viu ou correu com esse elemento sabe que o cara é mestre.

- MISSÕES**
- Vencer 7 corridas
 - Completar 4 Milestones
 - Arrecadar 2.300.000 pontos de Bounty

- CORRIDAS**
- Modalidade:** Sprint
Local: West Park & Lyons
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 5,2 milhas
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Interchange & Tunnel
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Máxima

- Volts:** 1
Distância: 13,0 milhas
- Modalidade:** Speedtrap
Local: Boardwalk
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 8,2 milhas
- Modalidade:** Sprint
Local: Hwy 201 & Lyons
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 7,3 milhas
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Penitentiary
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 12,6 milhas
- Modalidade:** Lap Knockout
Local: Coastal
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,7 milhas
- Modalidade:** Lap Knockout
Local: Rosewood Hillcrest
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,6 milhas
- Modalidade:** Sprint
Local: Bond & Country Club
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 9,1 milhas
- Modalidade:** Speedtrap
Local: Hwy 99 & Campus
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 6,2 milhas
- Modalidade:** Drag
Local: Riverside & terrace
Prêmio: \$ 3.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 1,2 milha
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Hwy 201 & Forest
Prêmio: \$ 12.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 13,5 milhas

DESAFIOS
Modalidade: Circuit
Local: Little Italy
Recorde da pista: 1:48:41

Modalidade: Speedtrap
Local: North Bay & College
Recorde da pista: 3:43:13

Blacklist 5
Nome: Wes Allen
Apetido: Webster
Veículo: Corvette C6
Preferência: Escaping Pursuits
Biografia: Os assuntos prediletos de Webster são falar sobre carros, corredores, passeios com gatas, desempenho nas pistas e motor. Se você não entende do assunto ou não gosta de carros e melhor ficar na sua e não conversar com ele. O cara é tão fanático pelo seu carro que ele o trata como se fosse a sua própria namorada. Que amor, hein?

- MISSÕES**
- Vencer 7 corridas
 - Completar 4 Milestones
 - Arrecadar 3.050.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

- Modalidade:** Lap Knockout
Local: Dunwich Village
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 16,7 milhas
- Modalidade:** Circuit
Local: Ironhorse
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 2
Distância: 13,5 milhas
- Modalidade:** Sprint
Local: Lyons & State
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 14,2 milhas
- Modalidade:** Speedtrap
Local: Country Club
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 10,5 milhas
- Modalidade:** Speedtrap
Local: Fairmont & Clubhouse
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 9,0 milhas
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Stadium & Beacon
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 13,1 milhas
- Modalidade:** Speedtrap
Local: Bond & Riverside
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 7,3 milhas
- Modalidade:** Sprint
Local: Camden & Fisher
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 8,0 milhas
- Modalidade:** Tollbooth
Local: Bay Bridge & Forest
Prêmio: \$ 14.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 13,0 milhas

DESAFIOS
Modalidade: Sprint
Local: Beach & Petersburg
Recorde da pista: 2:24:42

Modalidade: Speedtrap
Local: State & Petersburg
Recorde da pista: 4:20:11

Modalidade: Sprint
Local: State & Warrent
Recorde da pista: 4:20:11

Blacklist 4
Nome: Joe Vega
Apetido: JV
Veículo: Dodge Viper SRT10
Preferência: Speedtrap Races
Biografia: Esse mano é da pesada. Durante a noite ele gasta fortunas com clubes e mulheres. O cara é cantor de rap conceituado e quando não está correndo nas pistas, faz shows nesses clubes noturnos. Criado nas ruas, ele conhece todos os macetes e manhas. Seu conhecimento sobre carros vai além da

nossa compreensão. Os policiais o odeiam e estão loucos para pegá-lo.

- MISSÕES**
- Vencer 7 corridas
 - Completar 5 Milestones
 - Arrecadar 4.050.000 pontos de Bounty

CORRIDAS
Modalidade: Tollbooth
Local: North Bay & Beacon
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 12,5 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Waterfront
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 4
Distância: 8,6 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Chancellor Way
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 15,2 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Terminal & Financial
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 12,9 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Hwy 99
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,1 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Green & Fairmont
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 8,7 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Valley & State
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Volts: 1
Distância: 9,8 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Industrial Front
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,6 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Gray Point
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 3
Distância: 11,4 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Beacon & Riverfront
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 13,0 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Industrial & Omega
Prêmio: \$ 16.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Volts: 1
Distância: 11,9 milhas



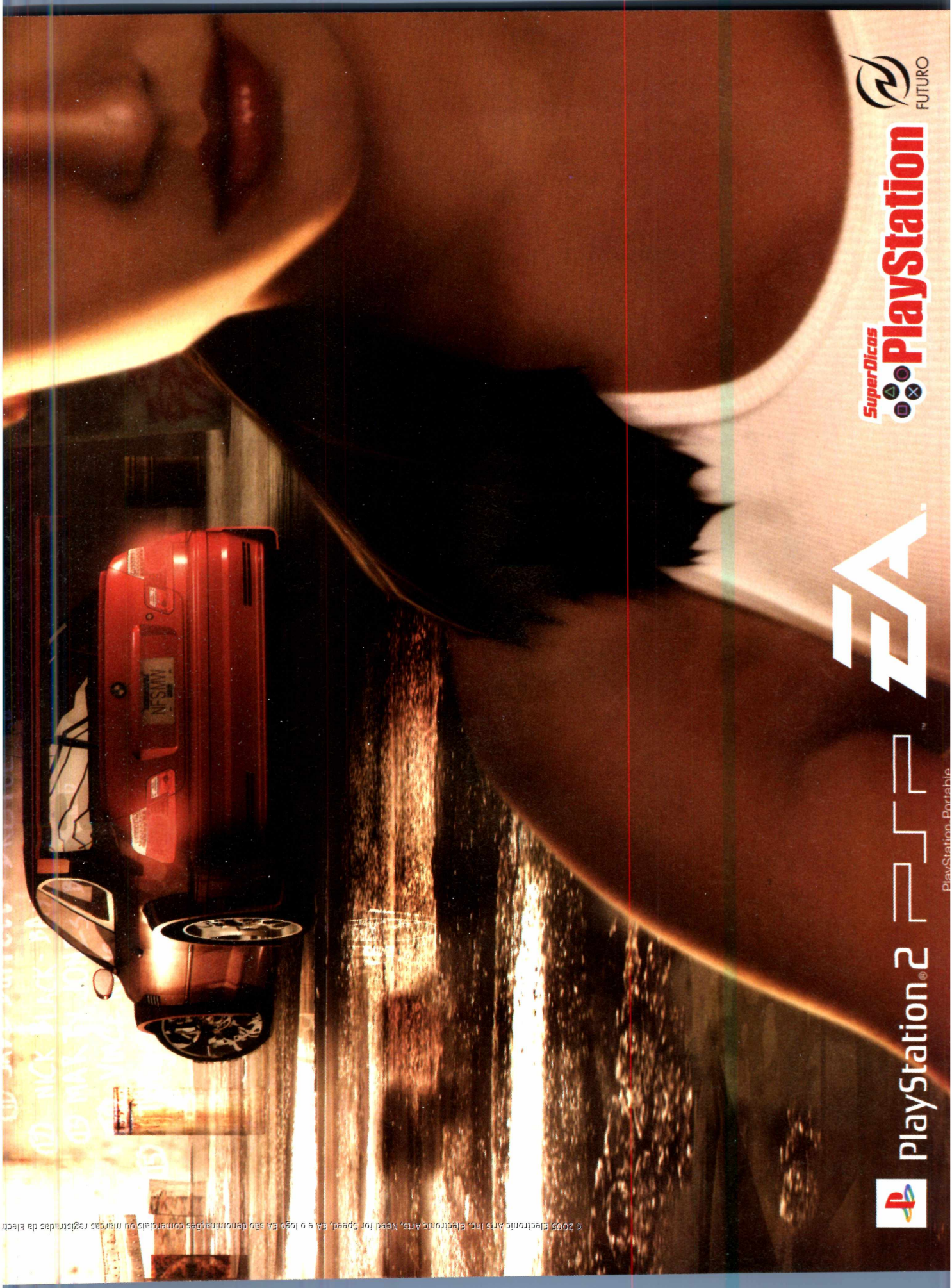
FATAL FRAME III

THE TORMENTED

WE NEED FOR SPEED MOTOCICLISTAS

1. JAMES COOPER - JAMES COOPER
2. OWEN ALLAN - OWEN ALLAN
3. MIA TOMMENSEN - MIA TOMMENSEN
4. TORO SATO - TORO SATO
5. HECTOR DOMINGO - HECTOR DOMINGO
6. RONNIE McCrea - RONNIE McCrea
7. EDDIE LEW - EDDIE LEW
8. JOE VEGA - JOE VEGA
9. JORDAN KAY - JORDAN KAY
10. LOU PARKER - LOU PARKER

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA e o logo EA são denominações comerciais ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. EA e o logo EA são marcas registradas da Electronic Arts Inc. EA e o logo EA são marcas registradas da Electronic Arts Inc. EA e o logo EA são marcas registradas da Electronic Arts Inc.



PlayStation 2



EA



FUTURO

Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #30. Não pode ser vendido separadamente.



mentid, Tecmo, LTD, 2005. Tecmo e o logo Tecmo são marcas registradas da Tecmo, LTD. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.



PlayStation 2

TECMO

100% GAMES

Super-Dicas
PlayStation



FUTURO

DESAFIOS

Modalidade: Speedtrap
Local: Dunwich & Hills
Recorde da pista: 4:40-51

Modalidade: Drag
Local: Rosewood & Heritage
Recorde da pista: 48.31

Modalidade: Speedtrap
Local: Petersburg & Hwy 201
Recorde da pista: 2:35-41

Blacklist 3

Nome: Ronald McCrea
Apelido: Ronnie

Veículo: Aston Martin DB9

Preferência: Immobilizing Police Vehicles

Biografia: Você conhece Ronnie? Ronnie é o que podemos chamar de garoto Playboy. Seus pais são monstruosamente ricos. Ronnie dirige um Aston Martin DB9, uma "máquina", tecnicamente falando. Ganhou este carro de presente do papai - é um mímado que sempre teve tudo. Mas uma coisa é certa: podem falar o que quiserem dele, o cara sabe dirigir, piloto de primeira. Uma das frases que ele costuma dizer para os corretores que desafia é: "Vamos dar um passeio"?

MISSÕES

- Vencer 8 corridas
- Completar 5 Milestones
- Arrecadar 5.550.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Sprint
Local: Seagate & Camden
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 11,2 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Riverside
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 28,3 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Omega & Industries
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 4
Distância: 13,7 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Petersburg Projects
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Voltas: 1
Distância: 15,5 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Bond & Forest Green
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 8,4 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: College Switchback
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 15,4 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Heritage & Warrant
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Voltas: 1
Distância: 14,3 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Masterson & Route 55
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 11,2 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Petersburg & Project
Prêmio: \$ 18.000

Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 15,9 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Wharf & North Bay
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 11,8 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Hwy 99 & Projects
Prêmio: \$ 18.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 12,1 milhas

Modalidade: Drag
Local: Boardwalk & Bayshore
Prêmio: \$ 4.500
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 2,1 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Circuit
Local: Bay Bridge
Recorde da pista: 4:58:20

Modalidade: Sprint
Local: Seaside & Lennox
Recorde da pista: 2:51:41

Modalidade: Circuit
Local: Candem Tunnel
Recorde da pista: 2:09:16

Blacklist 2

Nome: Toru Sato

Apelido: Bull

Veículo: Mercedes-Benz SLR McLaren

Preferência: Sprint Races

Biografia: Mal encarado, este homem é um dos mais temidos corredores da Blacklist. Bull não é de falar muito, ele não brinca em serviço. Todos sabem que não é uma boa ideia desafiá-lo, o cara é barra pesada e o seu carro é um torpeda nas pistas.

MISSÕES

- Vencer 8 corridas
- Completar 5 Milestones
- Arrecadar 7.550.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Circuit
Local: Campus Interchange
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 2
Distância: 22,3 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Country
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 22,3 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Beacon & Petersburg
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 15,0 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Petersburg & Bond
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 19,2 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Bond & Beacon Bridge
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Voltas: 1
Distância: 21,2 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Lennox & Camden
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Máxima

Voltas: 1
Distância: 9,2 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Camden & Dunwich
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Voltas: 1
Distância: 11,6 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Petersburg Crossing
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 28,6 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Valley & Hwy 201
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 16,0 milhas

Modalidade: Circuit
Local: East Park
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 13,6 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Industrial & Green
Prêmio: \$ 20.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 11,0 milhas

Modalidade: Drag
Local: Camden & Seaside
Prêmio: \$ 5.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 2,1 milhas

DESAFIOS

Modalidade: Circuit
Local: Petersburg Crossing
Recorde da pista: 2:25:18

Modalidade: Sprint
Local: Bond & Riverside
Recorde da pista: 2:14:50

Modalidade: Tollbooth
Local: Bond & Beacon Bridge
Recorde da pista: 1:59:12

Blacklist 1

Nome: Razor

Apelido: Razor

Veículo: BMW M3 GTR

Preferência: Sprint Races

Biografia: Sabe-se pouco sobre este misterioso homem. Sabemos que ele é extremamente perigoso e é o melhor corredor da Blacklist. Todos os outros corredores têm medo dele. Ninguém cruza o seu caminho e para falar a verdade, ninguém se mete a besta com ele.

MISSÕES

- Vencer 9 corridas
- Completar 6 Milestones
- Arrecadar 8.550.000 pontos de Bounty

CORRIDAS

Modalidade: Tollbooth
Local: Beacon & Petersburg
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 20,3 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Country
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 22,3 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Petersburg & Bond
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Máxima

Voltas: 1
Distância: 15,4 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Campus Interchange
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 2
Distância: 12,4 milhas

Modalidade: Tollbooth
Local: Petersburg Crossing
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Voltas: 2
Distância: 20,2 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Camden & Seaside
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 9,3 milhas

Modalidade: Sprint
Local: Camden & Seaside
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Máxima
Voltas: 1
Distância: 12,6 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Industrial & Green
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 27,6 milhas

Modalidade: Lap Knockout
Local: Valley & Hwy 201
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 4
Distância: 14,0 milhas

Modalidade: Circuit
Local: Industrial & Green
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 3
Distância: 17,8 milhas

Modalidade: Speedtrap
Local: Lennox & Camden
Prêmio: \$ 30.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 16,0 milhas

Modalidade: Drag
Local: Petersburg Crossing
Prêmio: \$ 7.000
Probabilidade de polícia: Mínima
Voltas: 1
Distância: 2,2 milhas

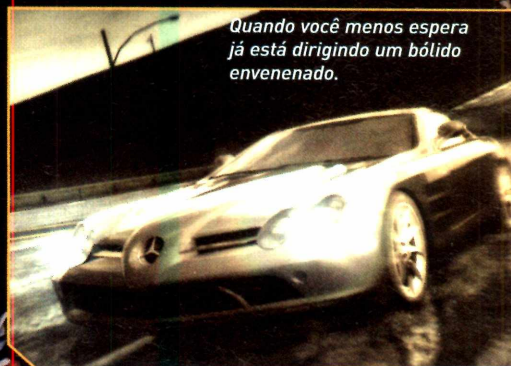
DESAFIOS

Modalidade: Circuit
Local: East Park
Recorde da pista: 2:13:15

Modalidade: Sprint
Local: Bond & Riverside
Recorde da pista: 2:05:30

Modalidade: Tollbooth
Local: Petersburg Crossing
Recorde da pista: 1:55:22

Quando você menos espera já está dirigindo um bólido envenenado.



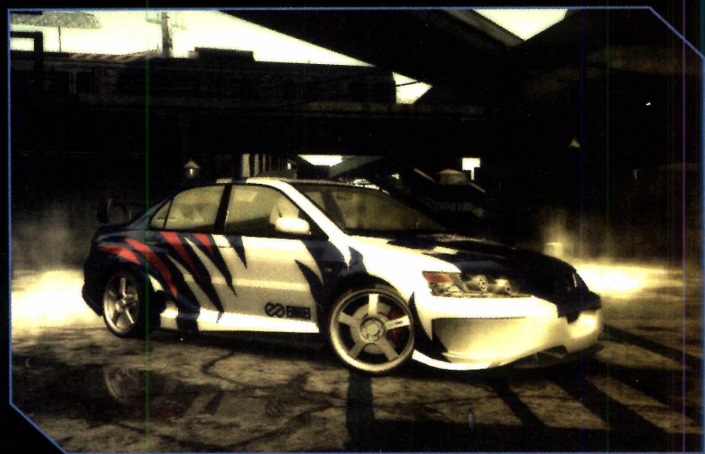
Mestres da velocidade



A equipe de Most Wanted fala sobre sua paixão por jogos de corrida

Por Fabio Santana

A série de corrida da Electronic Arts já tem onze anos e contabiliza dez games desde que estreou no falecido 3DO: *The Need for Speed* (1994), *Need for Speed II* (1997), *Need for Speed III: Hot Pursuit* (1998), *Need for Speed: High Stakes* (1999), *Need for Speed: Porsche Unleashed* (2000), *Need for Speed: Hot Pursuit 2* (2002), *Need for Speed Underground* (2003), *Need for Speed Underground 2* (2004), *Need for Speed Underground Rivals* (2005) e *Need for Speed: Most Wanted* (2005) – sem contar os dois V-Rally para PS1. O segredo para atravessar uma década com tamanha vitalidade é, além do caixa da EA, uma equipe extremamente criativa. E foi com esse time de sucesso que conversamos a respeito do mais novo episódio dessa série tão amada.



SuperDicas PlayStation: Quais são algumas das características importantes que estão sendo levadas do *Underground 2* para o *Most Wanted*?

Justin Wiebe (produtor associado):

Nós achávamos que o mundo aberto do *Underground 2* era uma grande transição para *Need for Speed*. Entretanto, o mundo ainda aparentava ser estático e não havia muita coisa para se fazer entre as corridas. Com a introdução dos policiais em *Most Wanted*, nós trouxemos um novo significado para esse “mundo aberto”, ao inserir a fuga estratégica dos policiais. Nós trabalhamos duro mesmo para capturar aquela essência de Hollywood, de estar em uma perseguição épica de policiais. Nós também demos duro para garantir

que conseguiríamos responder às expectativas tanto dos fãs de *Hot Pursuit 2* quanto às da comunidade do *Underground*, para criar um híbrido que satisfizesse a todos.

Também prestamos atenção no tamanho do modo carreira do *Underground 2* e tentamos dividi-lo em uma experiência mais gerenciável e interessante. Nós trouxemos a história para dentro do mundo do jogo (sempre com uma visão cômica) e fizemos com que os elementos da trama impactassem o jogador durante a sua jornada. Com a introdução da Lista Negra dos 15, nós damos ao jogador um propósito mais direcionado para desenvolver o jogo, em vez daquela rotina de “vá ser o melhor piloto” de sempre. A Lista Negra também nos deu

a maneira perfeita de dividir o modo de carreira em pequenas porções digeríveis. Assim, para poder desafiar alguém da Lista Negra, o jogador precisará cumprir uma série de exigências: algumas baseadas no ato de correr, outras baseadas em sua ficha criminal.

SDP: Qual é a diferença entre a cidade de Rockport de *Most Wanted* e a Bayview de *Underground 2*?

JW: Rockport foi projetada tendo em mente a velocidade. Qualquer um que tenha visto os vídeos da jogabilidade de *Most Wanted* perceberá imediatamente o quão mais rápido este jogo é. Enquanto Bayview era uma cidade feita para carros “envenenados” correrem, as ruas eram estreitas, as elevações rari-

mente mudavam e as esquinas não eram bondosas com carros em alta velocidade. Rockport mudou tudo isso ao introduzir uma enorme variedade de desafios quando você está ao volante. A principal coisa a se prestar atenção são os vastos sistemas espalhados de auto-estradas, interconectando cada região da cidade. Essas monstruosidades de seis a oito pistas permitem que os jogadores atinjam velocidades incriveis. Nós também preservamos os mesmos elementos técnicos de direção que os fãs de *Need for Speed* estão acostumados a ter na região costeira, onde as chicanes e as esquinas fechadas costumam ser a regra. Há muitas outras seções da cidade que também têm suas características próprias e uni-

“ Os jogadores fanáticos querem danos no carro, o casual quer colidir na contramão sem maiores conseqüências. Nós tentamos achar um meio-termo para deixar ambos os lados felizes. ”

Justin Wiebe, produtor associado de Need for Speed: Most Wanted

Este carro você só encontra na versão Black Edition de MW.



cas, mas eu não vou entregar o ouro assim. Aqui é onde as estratégias de escapar das perseguições começam a tomar forma. Os jogadores quando estão nesta situação podem tomar imediatamente a decisão de escolher onde estão suas melhores chances de despistar o perseguidor, baseando-se em suas próprias habilidades e no carro que estão dirigindo. Eles devem levar os policiais para as estradas costeiras, buscando superá-los nas curvas? Ou eles devem se mover para a próxima rampa de acesso de uma auto-estrada e soltar o nitro para ver até onde os policiais podem chegar? O "mundo sem limites" e os policiais são um casamento perfeito.

SDP: Ovi dizer que vocês acompanham as mensagens de usuários postadas na internet, então devem ter visto alguns dos principais pedidos da comunidade, como semáforos ou paradas para abastecer. Quais são os fatores que determinam o que é adicionado ao jogo e o que continua na prancheta de desenhos?

JW: Os elementos do jogo que procuramos adicionar ou inventar para o *Need for Speed* têm de passar por uma série de propostas e avaliações de design que se baseiam em tempo, custo e visão do produto. Eu tenho de admitir que dou uma olhada nos fóruns periodicamente e vejo muitas idéias excelentes lá. O truque é equilibrar o jogo para que ele satisfaça tanto o jogador casual quanto aquele fanático viciado em jogos de corrida. Ambos os tipos de jogadores têm expectativas completamente diferentes. Por um lado, os jogadores mais fanáticos querem danos no carro, e querem os mais reais possíveis, a ponto da maneira que o carro anda realmente ser afetada. O jogador casual quer dirigir o mais rápido possível e usar as paredes para ricochetear contra as esquinas, além de colidir contra os carros na contramão sem maiores conseqüências. O que nós fazemos é pegar um conceito como esse e tentar achar um meio-termo para deixar ambos os lados felizes. *Need for Speed* não é uma simulação de corrida, apesar de não ser também um jogo de corrida do tipo arcade.

SDP: Você poderia nos dar uma idéia sobre o processo que vocês utilizam na

modelagem de um carro para videogame? Quais programas vocês usam e o que fazem para garantir a precisão?

Carl Jarrett (Modelador 3D): Bem, vou começar dizendo que alguns carros no *Most Wanted* utilizaram alguns processos diferentes de criação. Um modo que utilizamos com sucesso foi pegar as informações de CAD (software utilizado para modelagem industrial) diretamente do fabricante e usar um programa para converter isso em dados usáveis nos nossos softwares 3D. Daí, usamos os dados do CAD como modelo para construir as superfícies dos nossos carros no 3D Studio Max.

Outro modo que utilizamos para criar os nossos carros foi digitalizar um veículo real, em tamanho natural. Nós conseguimos o carro (o que pode ser BEM difícil nos raros) e passamos para os nossos digitalizadores. Depois, o carro é digitalizado usando um avançado scanner a laser em grande escala ou com um braço digitalizador. Ambos os métodos são extremamente precisos, mas podem ser caros e demorados. Com os dados de CAD, nós então usamos esses dados do scanner/digitalizador como modelos para construir os nossos carros. Isso assegura que os veículos tenham uma precisão que nenhum dos nossos concorrentes tem.

Quanto às texturas nos carros e outras referências, nós contratamos fotógrafos profissionais para fazerem sessões de fotos completas de cada carro. Algumas vezes, isso gerou mais de 500 fotos digitais de alta resolução por carro! Então, pegamos essas fotos e as manipulamos para virarem as texturas e as referências na criação dos melhores detalhes dos carros.

SDP: O *Underground 2* era bastante brilhante e colorido, enquanto o *Most Wanted* parece mais escuro e esfumaçado. O que mais você pode nos dizer sobre o design visual do jogo?

Habib Zargarpour (diretor de arte sênior): Tanto o *Underground* quanto o *Underground 2* foram baseados em cenas de corridas noturnas de rua com carros importados. Se você alguma vez viu esses carros ou esteve em uma concessionária, deve saber como tudo é bem brilhante e saturado de néons. *Most Wanted* tem policiais e evasão, com os jogadores tentando tornar-se os

mais notórios corredores de rua daquele dia. Para mim, isso significa que o jogo tem um tom mais sério e o visual deve refletir isso. Aqui não há espaço para um jogo todo colorido. Tudo sobre o visual deve lembrar a atmosfera ilícita e a coragem que vem disso, usando uma paleta mais limitada, um visual desbotado e muito contraste. No *Underground*, nós utilizamos ruas molhadas para ter reflexos como marcas do visual. No *Most Wanted*, estamos empregando as fortes sombras criadas pelo Sol como marcas do clima diurno. O visual vai além do simples processamento da imagem para ser obtido, pois ele afeta tudo o que está no jogo, incluindo o desgaste e a sujeira do ambiente para que pareçam mais reais.

SDP: E quanto a esse novo processo de filmagem, como ele é e quão fácil foi a implementação dele no jogo?

HZ: O processo de criar nossos filmes no *Most Wanted* foi muito inovador e resultou em um visual nunca visto antes com personagens verossímeis. Nós começamos um ano atrás, fazendo um conjunto de testes com atores reais. Eu queria saber se era possível filmá-los em um set com tela verde e, então, processá-los utilizando as técnicas de efeito visual para fazer com que parecessem computação gráfica, mas de um modo automático. Após três testes de cena e muita pesquisa no tratamento de cabelo, maquiagem e roupas para parecerem CG, conseguimos um processo novo que permitia fazer com que os atores parecessem gerados pelo computador e podíamos combiná-los com o ambiente do jogo com movimentos sincronizados de câmera e um visual que se encaixava no jogo.

SDP: Como vocês fazem para que carros diferentes tenham sons diferentes?



Vocês precisam realmente sair e capturar os sons exclusivos de cada um deles?

Charles Deenen (diretor de áudio sênior): Nós tentamos gravar tantos carros novos quanto fosse possíveis a cada ano, com o foco em carros novos e excitantes, com diferentes sonoridades. Usamos uma idéia de longa metragem, em que geralmente é mais importante pegar um carro empolgante de se jogar do que o carro real, comum. Ter permissão para fechar estradas tornou-se um problema com todas essas novas leis sobre corridas de rua na Califórnia. Além disso, os proprietários de carros muito caros nem sempre querem que suas máquinas passem pelo processo rigoroso da sessão de gravação... Então, a cada ano, está se tornando mais difícil, mas continuamos e fazemos de tudo para que os consumidores tenham a sonoridade mais empolgante no jogo.

SDP: Vocês têm competições internas entre si? Algum tipo de ranking para ver quem consegue o melhor tempo em uma pista ou alguma corrida?

Kristian Von Fersen (produtor associado): Uma coisa da qual não sentimos falta por aqui é de competição saudável. Todos estão sempre se vangloriando sobre quem é o melhor piloto, então temos um bocado de competições informais, para ver quem consegue a volta mais rápida em uma determinada pista. Algumas pessoas por aqui até mesmo fazem alguns eventos superdifíceis de propósito, e riem quando ninguém consegue superá-los! Ainda bem que nos livramos dessas pessoas antes que o jogo seja lançado, para poupar os nossos inúmeros fãs de horas de frustração. Falando sério, cada um que está na equipe é tão apaixonado por fazer grandes jogos de corrida que não

costuma haver um dia sem que alguém diga: "Ei, dê uma olhada nisso!", e fique exibindo um melhor tempo ou mostrando algumas telas incríveis de jogo, o que leva, inevitavelmente, outra pessoa a tirar outros "melhores".

DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

Por Gilsomar Livramento

Os segredos de uma aventura inesquecível

Na edição passada, você conferiu com exclusividade nacional a estratégia definitiva para completar este novo clássico dos RPGs sem perder nenhum ponto importante e nem mesmo algum momento decisivo. Mesmo assim, como todo bom guia de RPG, ficaram faltando os extras do jogo, os quais você confere nas páginas seguintes.



Epílogo

SEVEN SAGES AND SKY BATTLE



Após a última batalha, você será salvo por Empyrea e ela lhe dará a Echo Flute para você encontrar as sete Sage Stones, levando a uma nova batalha contra Rhapthorne. A Echo Flute, quando usada no lugar certo, permite que você escute um eco em resposta à sua melodia e isso significa que uma Sage Stone está próxima – seu ponto exato é identificado por pontos brilhantes. Use o instrumento nos seguintes lugares: Farebury (nos escombros da casa incendiada, você encontrará a Purple Orb), Tower of Alexandra (junto da estátua no alto da torre, você encontrará a Blue Orb), Maella Abbey (na casa atrás do monastério, no andar de cima, você encontrará a Gold Orb), Savella Cathedral (vá à mansão da ilha mais elevada nesta mesma região, e na sala onde o Lord High Priest foi morto, você encontrará a Silver Orb), Baccarat (na mansão atrás do Casino, em um dos quartos, você encontrará a Yellow Orb), Arcadia (no jardim de

Dominico, onde David foi morto, você encontrará a Green Orb), e Marta's Cottage (atrás da casa destruída, onde Marta foi morta, você encontrará a Red Orb). Após coletar todas as Orbs, obrigatoriamente deixe um slot vazio no inventário pessoal de cada personagem. Vá para Empycchu, durma e salve seu progresso. Feito isso, vá até o arco de pedra próximo da aldeia e fale com Empyrea. Cada um dos membros do grupo ganhará o Godbird Sceptre. Respondendo positivamente às perguntas, você será levado para a batalha final.

Chefe: Rhapthorne

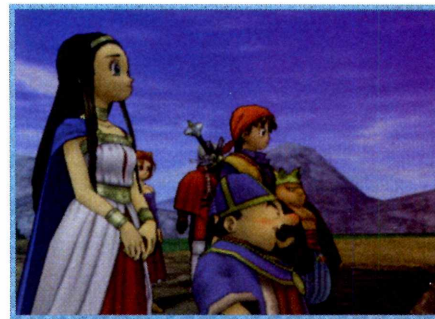


No primeiro momento da batalha, você terá que romper a barreira mágica do inimigo. Para isso, é obrigatório que todos os quatro membros do grupo usem seus Godbird Sceptres juntos, sete vezes, para que os sete espíritos apareçam. Mas não pense que isso será fácil, pois Rhapthorne possui ataques que causam grande dano e até mesmo multi-hit contra um único personagem. Além de contar com level acima de 40 com cada personagem, use as magias Acceleratle e Magic Barrier de Jessica para auxiliar o grupo; com Angelo, use Kabuff para aumentar a pro-

teção. Quando o HP de todos estiver acima de 250, entre na opção Item e use o Godbird Sceptre com todos e, no turno seguinte, recarregue o HP do grupo (a magia Multiheal de Angelo é bem vinda, assim como o uso da Sage's Stone), e reutilize as demais magias para suportar mais uma carga de ataque. Rompendo a barreira mágica de Rhapthorne, use as magias Acceleratle, Insulatle e Magic Barrier de Jessica para auxiliar o grupo, além da magia Oomph para aumentar o ataque dos demais. Com o personagem principal e Yangus, use um ou dois Psyche Ups antes de atacar, enquanto Angelo pode atacar ou recarregar o HP do grupo, além de usar a magia Kabuff sempre que precisar. Todo esse procedimento dependerá do tipo de ataque de Rhapthorne, então caberá a você decidir o momento certo de usar as magias, ataques e habilidades.

Com o fim da batalha, todos serão levados para o castelo de Trodain e a maldição será quebrada. Após as comemorações, alguns meses passarão...

TRUE / ROMANTIC END



Após receber uma visita de Yangus, saia pela porta adiante para se encontrar com Angelo no corredor.

Suba pela escada adiante e entre pela porta dupla ao lado. Suba pelas escadas mais próximas neste andar (veja em seu mapa), e no andar superior você encontrará Jessica. Após a conversa, siga adiante no corredor e entre pela porta menor ao lado do guarda, para encontrar a princesa na sala de música. Responda "Yes" à pergunta dela e ocorrerá uma longa cena até Savella Cathedral, onde a princesa se encontrará com seu futuro marido, príncipe Charmles. No dia seguinte, saia da hospedaria para encontrar Angelo e Jéssica. Após a conversa, vá até a grande catedral adiante para iniciar outra cena. Vá falar com o guarda adiante e responda positivamente às perguntas. Ao entrar, a princesa terá desaparecido e você levará a culpa. Enquanto seus amigos cuidam dos guardas, desça o lance de escada para encontrar a princesa e o rei Trode. Medea pedirá para você fugir com ela e caberá a você responder (responda negativamente e o rei Trode ficará furioso...). Após responder positivamente o pedido da princesa, basta curtir o final do game, mas não pense que realmente acabou. Salve seu progresso após o casting, depois reset no videogame e então dê load no último save.

DRAGOVIAN PATH



Após o load, você deve aparecer no reino de Argonia. Visite a hospedaria e escolha a opção "Rest until evening" para sonhar com um lugar. Voe na direção noroeste e logo você avistará algumas ruínas no alto de uma montanha, desça lá. Examine a esfera brilhante abaixo da estátua e você será levado para uma nova dungeon. Os monstros aqui possuem um grande poder de ataque, então é recomendado evoluir seus personagens até o level 45, pelo menos, para seguir com segurança. Os caminhos da dungeon se dividem sempre em duas direções a serem seguidas – não há grandes mistérios aqui, considere apenas que em cada um desses caminhos você encontrará itens ou equipamentos, então explore bem antes de avançar – e bem ao fundo da dungeon você encontrará um símbolo no chão que o levará para um ponto mais elevado acima das nuvens. Vasculhando bem o lugar, o final da dungeon o levará até uma grande porta que Munchie abrirá para você.

DRAGOVIAN SANCTUARY

Chegando ao santuário, vasculhe todas as casas no

andar mais baixo para encontrar itens. Fale com todos os habitantes para saber que os mais velhos estão em conselho, siga para a grande casa mais adiante e fale com o guarda para entrar na reunião dos anciões de Dragovian. Após a conversa, fale com todos os anciões ao redor da mesa e o velho Chen Mui pedirá para você enfrentar o Lord of Dragovians antes de confrontar Rhapthorne. Respondendo "Yes", Chen Mui o convidará para visitar sua casa – ela é a que está logo abaixo do conselho dos anciões. Chegando na casa, seu grupo comentará que todos os anciões parecem conhecer você (personagem principal), então vá falar com Chen Mui e ignore o baú no quarto por enquanto – ele não pode ser aberto ainda. Feito isso, basta voltar para o quarto e dormir.

No dia seguinte, saia da casa de Chen Mui e visite o conselho dos anciões mais uma vez e desça pelo lance de escada ao lado. Fale com o guarda na porta adiante para ter acesso à dungeon Heavenly Dais. Você estará em um labirinto onde quase todos os caminhos levam ao mesmo lugar, entretanto você poderá encontrar dois baús nesta região. De onde você começa, o caminho se divide em três, siga pelo do meio para chegar à próxima etapa, subindo por uma escada dourada. Na etapa seguinte, você terá mais três caminhos para seguir. Siga pelo da esquerda e você chegará a um baú, depois volte e siga pelo caminho do meio para encontrar mais dois baús – um está na ilha à esquerda e outro ao lado da cabeça de dragão –, depois suba pela escada que passa por dentro da cabeça para finalmente chegar ao seu grande desafio.



Chefe: Lord of the Dragovians

Apesar do tamanho, o único problema deste inimigo são seus danos críticos que ocorrem aleatoriamente. Basicamente, use as magias Magic Barrier, Acceleratle e Insulatle com Jéssica; a magia Kabuff de Angelo e com Yangus e o personagem principal use Psyche Ups ao máximo para triplicar os danos – se possível, use a magia Oomph de Jessica para duplicar o dano máximo. Lembre-se de manter o personagem que carrega a Sage's Stone para recarregar o HP do grupo. Mantendo o ritmo do uso de magias auxiliares, a batalha não oferecerá muitos problemas.

Após a batalha, o Lord of the Dragovians voltará ao normal e o santuário voltará a ter paz, além de você saber a verdadeira origem do personagem principal. Bom, uma vez concluída esta parte secreta da jorna-

da, basta terminar o game mais uma vez para ver o verdadeiro final (complete novamente os objetivos do capítulo "Seven Sages and the Sky Battle" em diante, considerando apenas que você deve falar com o rei Clavius, no segundo andar do castelo, antes da cerimônia de casamento), entretanto, se quiser enfrentar a mais árdua batalha do game, visite a Heavenly Dais e fale com a forma humana do Lord of the Dragovians. A estratégia de batalha será a mesma, entretanto ele terá vantagens e desvantagens similares a você, ou seja, você poderá usar magias que baixam sua defesa (apenas na forma humana). Você poderá enfrentar as sete formas de Lord of the Dragovians, sendo estas divididas em duas batalhas seguidas por vez. Em cada batalha, você enfrentará primeiro a sua forma humana e logo em seguida uma de suas formas dragão. Sempre que vencer uma batalha, você poderá escolher entre seis prêmios: 1º Aumentar a potência do Alchemy Pot, 2º Obter o melhor Time de Monstros, 3º Lord of the Dragovian's Sword, 4º Lord of the Lord of the Dragovian's Armor, 5º Lord of the Lord of the Dragovian's Shield, e 6º Lord of the Lord of the Dragovian's Helmet. Para ganhar todos os prêmios, lute com ele a quantidade de vezes que precisar. Entretanto, o nível de dificuldade aumentará. E uma vez que o vença para ganhar todos os prêmios, você poderá lutar contra ele e encarar todas as suas sete formas em batalhas consecutivas, algo totalmente insano!







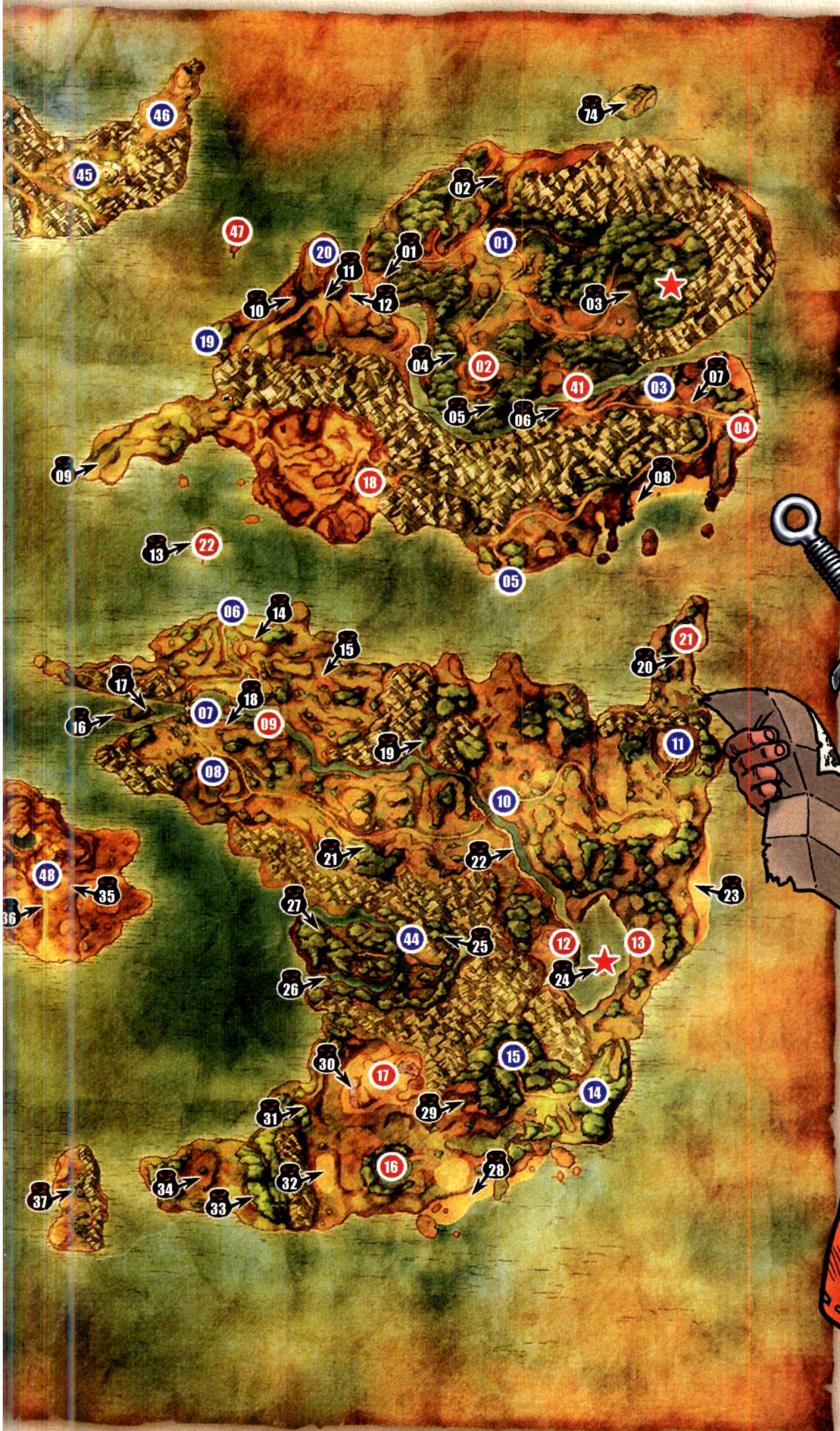
Relação das cidades no Mapa

- 01 - Farebury
- 02 - Waterfall Cave
- 03 - Alexandria
- 04 - Tower of Alexandra
- 05 - Port Prospect
- 06 - Peregrin Quay
- 07 - Maella Abbey
- 08 - Simpleton
- 09 - Ruined Abbey
- 10 - Riverside Chappel
- 11 - Ascantha
- 12 - Wisher's Peak
- 13 - Lakeside Cabin
- 14 - Monster Arena
- 15 - Pickham
- 16 - Red's Place
- 17 - Swordsman's Labyrinth
- 18 - Hilltop Hunt
- 19 - West Trodain Church
- 20 - Castle Trodain
- 21 - Mole Hole
- 22 - Princess Minnie's Castle
- 23 - Seaview Church
- 24 - Baccarat
- 25 - Chateau Felix
- 26 - Merchant's Tent
- 27 - Lake Argon
- 28 - Argonia
- 29 - Royal Hunting Ground
- 30 - Mystical Spring
- 31 - Dark Ruins
- 32 - Arcadia
- 33 - Rydon's Tower
- 34 - Chapel of Autumn
- 35 - Marta's Cottage
- 36 - Orkutsk
- 37 - Herb Grotto
- 38 - "Puff-Puff" House
- 39 - Desert Chapel
- 40 - Dragon Graveyard
- 41 - Pirate's Cave
- 42 - Empycchu
- 43 - Godbird's Eyrie
- 44 - Tryan Gully
- 45 - Savella Cathedral
- 46 - Lord High Priest's Residence
- 47 - Purgatory Island
- 48 - Neos
- 49 - Troll's Labyrinth
- 50 - Black Citadel
- 51 - Dragovian Path



LEGENDA

-  MONSTROS ESPECIAIS
-  ACCESSÍVEL APENAS VOANDO
-  DUNGEONS / PONTOS DE ORIENTAÇÃO
-  CIDADES / PONTOS-CHAVE



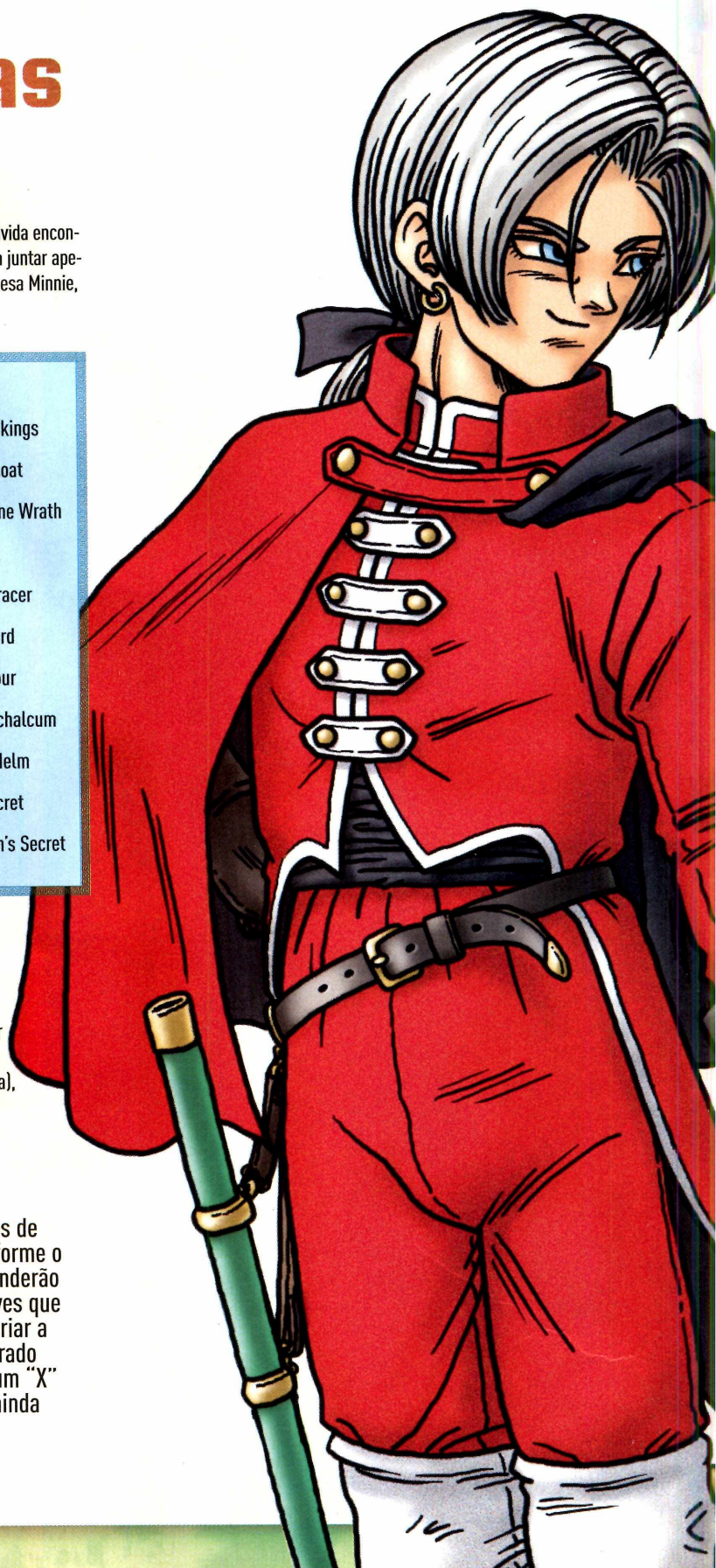
Localização das Mini Medals

Ao longo da aventura, se você é do tipo que explora bem cada lugar, sem dúvida encontrará as Mini Medals. Existem 114 em todo o game. Entretanto, você precisa juntar apenas 110. A cada certa quantidade de Mini Medals coletada, fale com a princesa Minnie, no Princess Minnie's Castle, para obter uma premiação. Confira na lista:

QUANTIDADE	PRÊMIO
24 Mini Medals	Fishnet Stockings
36 Mini Medals	Posh Waistcoat
45 Mini Medals	Staff of Divine Wrath
52 Mini Medals	Gold Nugget
60 Mini Medals	Meteorite Bracer
68 Mini Medals	Miracle Sword
75 Mini Medals	Sacred Armour
83 Mini Medals	Piece of Orichalcum
90 Mini Medals	Metal King Helm
99 Mini Medals	Minnie's Secret
110 Mini Medals	Maximmilian's Secret

Se você é do tipo que gosta de saber onde procurar exatamente – ou foi distraído e não procurou direito – eis as localizações e pontos de busca para encontrar todas as Mini Medals possíveis. O fato de haver lugares indicados apenas pelo nome de cidade significa que você deve vasculhar cada casa e cada canto da mesma (aqui foi considerado um lugar pequeno e que não existem tantos detalhes para encontrar o que procura), assim como nas dungeons, onde você deve vasculhar bem cada canto, enquanto as demais localizadas exigem um pouco mais de atenção.

Para você não se perder, as Mini Medals foram numeradas de acordo com a ordem em que podem ser encontradas conforme o decorrer do game, considerando que algumas delas dependerão do acontecimento de eventos e, principalmente, das chaves que servirão para abrir os baús (inicialmente, você terá que criar a Thief's Key). Repare, também, que adicionamos um quadrado ao lado do número de cada Mini Medal. Você pode fazer um "X" nos quadrados das que você já encontrou, para facilitar ainda mais a contagem. Confira:



MINI MEDALS

LOCALIZAÇÃO

- 001..... Em um dos três baús do comerciante em Peregrin Quay
- 002..... No baú dentro da igreja em Farebury
- 003..... No baú, na colina a leste de Farebury
- 004..... No barril do lado externo de Maella Abbey
- 005..... No barril no andar superior da taverna em Simpleton
- 006..... No barril, num dos quartos em Maella Abbey
- 007..... No jarro, no final do corredor no andar inferior em Ruined Abbey
- 008..... No armário, em um dos quartos, em Ruined Abbey
- 009..... Em um barril na ilha atrás de Maella Abbey
- 010..... Em Riverside Chapel, dentro da casa do outro lado da ponte
- 011..... Dentro da casa, ao lado do poço, em Ascantha
- 012..... Dentro de um dos armários (ao entrar no castelo pela porta menor à esquerda), em Ascantha
- 013..... No segundo andar, em um dos quartos do castelo, em Ascantha
- 014..... Dentro do poço, atrás da hospedaria, em Pickham
- 015..... Em uma das bolsas penduradas na Loja de Itens, em Pickham
- 016..... No barril, dentro da casa diante da igreja, em Pickham
- 017..... No jarro, no final do telhado (suba ao lado da taverna onde rola o "mercado negro"), em Pickham
- 018..... Na estante, atrás do balcão (quando tiver acesso ao "mercado negro"), em Pickham
- 019..... Dentro da casa da ladra Red
- 020..... No celeiro da ladra Red
- 021..... Em uma das salas no Swordsman's Labyrinth
- 022..... Em uma das salas no Swordsman's Labyrinth
- 023..... No final do corredor em espiral, no Swordsman's Labyrinth
- 024..... Dentro da casa em Hilltop Hunt
- 025..... Castle Trodain
- 026..... Castle Trodain
- 027..... Castle Trodain
- 028..... Castle Trodain
- 029..... No baú, atrás da Monster Arena
- 030..... No baú, localizado na beira do rio, a leste de Maella Abbey
- 031..... No baú localizado ao extremo norte de Riverside Chapel
- 032..... No baú acima da entrada do Mole Hole
- 033..... Em um jarro dentro do Mole Hole
- 034..... No baú, ao norte do Princess Minnie's Castle
- 035..... No jarro, dentro do Princess Minnie's Castle
- 036..... Em um dos armários em Seaview Church
- 037..... Dentro da casa diante da igreja em Baccarat
- 038..... Dentro do Goldbank em Baccarat
- 039..... Dentro de um barril na taverna (embaixo do Goldbank), em Baccarat
- 040..... Dentro de um barril junto da casa próxima à Loja de Itens em Baccarat
- 041..... Dentro da casa, ao lado da Loja de Itens em Baccarat
- 042..... No baú, no caminho à esquerda, quando estiver na trilha rumo a Dark Ruins
- 043..... No barril dentro do casebre, à direita da entrada da Dark Ruins
- 044..... No baú, junto do desfileiro à beira mar (por trás do Chateau Felix, após a ponte, rumo sudeste)
- 045..... No baú, ao lado da muralha externa de Argonia
- 046..... Na hospedaria em Argonia
- 047..... No barril ao lado da casa, do outro lado da ponte, em Argonia
- 048..... No armário da cozinha do castelo de Argonia
- 049..... Em um dos quartos próximo ao quarto do príncipe Charmles em Argonia
- 050..... Dentro do quarto da rainha em Argonia
- 051..... No barril, dentro da casa da entrada, em Royal Hunting Ground
- 052..... Em uma bolsa na colina à leste, logo ao entrar na Royal Hunting Ground
- 053..... No baú, na sala do tesouro em Argonia
- 054..... No quarto da casa em Mystical Spring
- 055..... Em um baú dentro da Dark Ruins
- 056..... No armário da cozinha da casa de Dominic, em Arcadia
- 057..... Em uma das casas próximas da taverna em Arcadia
- 058..... Em uma das casas, diante da igreja, em Arcadia
- 059..... Na hospedaria em Arcadia

MINI MEDALS

LOCALIZAÇÃO

- 060..... Na loja de armas em Arcadia
- 061..... Na casa acima da loja de armas em Arcadia
- 062..... Na biblioteca secreta de Dominic (acessível quando for enfrentar Evil Jessica), em Arcadia
- 063..... Em um dos quartos da casa em Marta's Cottage
- 064..... No galpão, a casa ao lado da casa de Marta, em Marta's Cottage
- 065..... Na Loja de Itens em Orkustk
- 066..... Na casa do prefeito em Orkustk
- 067..... No quarto subterrâneo, ao sair pela cozinha, em Orkustk
- 068..... Atrás do balcão da loja de armas / armaduras (acessível pelo subterrâneo), em Orkustk
- 069..... No baú ao lado da entrada da Herb Grotto
- 070..... Dentro da Herb Grotto
- 071..... Dentro da Herb Grotto
- 072..... Em um dos baús, dentro da cela, no conjunto habitacional próximo da Loja de Itens em Pickham
- 073..... Em um dos baús, dentro da cela, na casa da ladra Red
- 074..... Em um dos baús, dentro da cela (siga pela porta dupla a leste do segundo andar), no Castle Trodain.
- 075..... Em um dos baús, dentro da cela (área externa, no alto do castelo, junto da cachoeira), em Argonia.
- 076..... Em um dos baús, dentro da cela (na loja de itens atrás da igreja), em Arcadia
- 077..... Em um dos baús, dentro da cela, no Princess Minnie's Castle
- 078..... No quarto da Puff-Puff House (confira localização no mapa)
- 079..... Em um dos quartos, no andar superior da mansão atrás do Casino, em Baccarat
- 080..... Dentro da Dragon Graveyard
- 081..... Na Pirate's Cave
- 082..... Na Pirate's Cave
- 083..... Na Pirate's Cave
- 084..... Na Pirate's Cave
- 085..... Em um baú, no alto da colina à sudeste de Empyechu
- 086..... Em Empyechu
- 087..... Em Empyechu
- 088..... Em Empyechu
- 089..... Em Empyechu
- 090..... Em Empyechu
- 091..... Em Empyechu
- 092..... Na Godbird's Eyrie do mundo real (no level 1)
- 093..... Na Godbird's Eyrie do mundo real (área externa do level 3)
- 094*..... Em um baú, no alto da montanha, ao sul da Dragon Graveyard
- 095*..... Em um baú, na colina cercada de nuvens, entre a Merchant's Tent e Mystical Spring
- 096*..... Em um baú, na montanha cercada de nuvens, ao norte de Rydon's Tower
- 097*..... No alto da montanha à leste de Farebury
- 098*..... No alto da montanha à leste de Farebury (use o botão de ação para vasculhar a areia que cerca o pier)
- 099*..... No baú, na ilha no meio do lago, entre Wisher's Peak e Lakeside Cabin
- 100..... No baú, dentro da loja de armaduras, em Savella Cathedral
- 101*..... No baú, na pequena floresta entre as montanhas e Tryan Gully
- 102..... Em um barril, na taverna em Tryan Gully
- 103..... Dentro da cela (onde você pega a Darktree Leaf), em Tryan Gully
- 104*..... Em um jarro, num dos cômodos da Lord High Priest's Residence
- 105*..... Em um dos cômodos laterais nos aposentos do Lord High Priest, em Lord High Priest's Residence
- 106..... Em um jarro, dentro do prédio ao lado da igreja, em Argonia (logo após sua fuga da prisão)
- 107..... Em um baú, no Troll's Labyrinth, em Argonia (logo após sua fuga da prisão)
- 108..... Em uma bolsa, dentro de uma das casas no Dragovian Sanctuary
- 109..... Em um jarro, dentro de uma das casas no Dragovian Sanctuary
- 110..... Em uma bolsa, dentro de uma das casas no Dragovian Sanctuary
- 111..... Em um dos armários da casa de Chen Mui, no Dragovian Sanctuary
- 112..... Em um jarro na cozinha da casa de Chen Mui, no Dragovian Sanctuary
- 113..... Em um baú, na primeira parte da Heavenly Dais, no Dragovian Sanctuary
- 114..... Em um baú, na segunda parte da Heavenly Dais, no Dragovian Sanctuary

* Obs.: estes pontos do game são acessíveis, somente, com o uso da Godbird's Soulstone.

Monster Arena

Na edição anterior da SDP, você descobriu como ter acesso à Monster Arena. Agora você poderá usar um trio de monstros especiais (que ficam visíveis durante sua exploração pelo mundo), capturados por você, para competir em campeonatos. O campeonato se divide em sete classes identificadas por letras. Em cada classe,

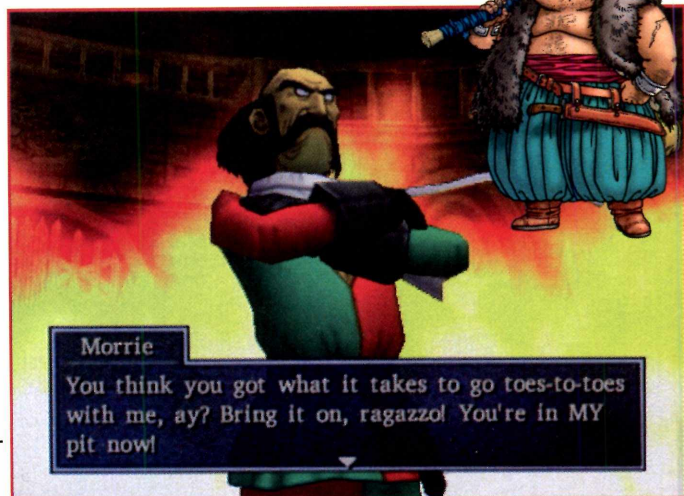
seu time terá que vencer três batalhas consecutivas e eles contarão apenas com suas próprias habilidades (você apenas dá o comando de ataque). Em cada classe, você terá que pagar uma taxa de participação e, caso seu time se torne campeão da classe em que disputa, receberá um prêmio e terá acesso à classe

seguinte. Para competir, fale com o homem no balcão ao lado da escada por onde você desce. Confira na lista os detalhes de cada classe, juntamente com o prêmio ao vencer a classe em que competir:

CLASSE	TAXA	PRÊMIO
Rank S	1.000	Dragon Robe
Rank A	1.000	Hero Spear
Rank B	700	Bardiche of Binding
Rank C	500	Saint's Ashes
Rank D	400	Mighty Armlet
Rank E	300	Ring of Clarity
Rank F	200	Bunny Suit
Rank G	100	Strenght Ring

Lista de monstros

Aqui você confere a relação de todos os monstros especiais usáveis na Monster Arena. A numeração você acompanha no mapa das páginas 40 e 41. Fique atento também no período do dia em que cada um deles aparece e boa caçada!



MONSTROS	LOCALIZAÇÃO	PERÍODO	MONSTROS	LOCALIZAÇÃO	PERÍODO
Shortshooter	01	Dia	Squiggly Squiggler	28	Dia
Axoraptor	02	Dia	Pelvic Thruster	29	Dia / Noite
Automaton Aviator	03	Dia	Old-School Drooler	30	Dia / Noite
One Knight Stand	04	Dia	Femme Fatale	31	Dia / Noite
Pain in the Neck	05	Noite	Sand Slayer	32	Dia
Quick Silver	06	Dia / Noite	Death Tabby	33	Dia / Noite
Buffalo Bill	07	Dia	Muscly Mohawker	34	Dia / Noite
Family Doctor	08	Dia	Goldbricker	35	Dia
Potty Dragon	09	Dia / Noite	Crazed Colossus	36	Dia / Noite
Man-eater Chest	10	Dia / Noite	Nightstalker	37	Noite
Slimy Smiley	11	Noite	Shadow Conductor	38	Noite
Punchin' Judy	12	Noite	Ochre Ogre	39	Dia / Noite
Gigantes Gangster	13	Dia / Noite	Puppet Pugilist	40	Dia / Noite
Mullet Mallet	14	Dia / Noite	Slime Designer	41	Dia
Bricklayer	15	Dia / Noite	Gigantes Guardsman	42	Dia
Metal Babble	16	Noite	Colossal Clione	43	Dia / Noite
Jewel Juggler	17	Dia / Noite	Killer Director	44	Noite
Hollow Knight	18	Dia / Noite	Bone Racer	45	Dia / Noite
Sharpshooter	19	Dia / Noite	Living Flame	46	Dia / Noite
Mole Major	20	Dia	Living Torch	47	Dia / Noite
Root of Evil	21	Dia / Noite	Bundle of Joy	48	Dia / Noite
Fantom of Chopera	22	Noite	All Day Sucker	49	Dia / Noite
Little Nipper	23	Noite	Gryphon General	50	Dia
Bushwhacker	24	Dia / Noite	Hooded Hacker	51	Noite
Big Blue Butly	25	Dia / Noite	Slime Creator	52	Dia / Noite
Arch-archdemon	26	Dia / Noite	Al Gee	53	Dia / Noite
Jumbo Dilophosaur	27	Dia	Octavius Maximus	54	Dia / Noite

MONSTROS**LOCALIZAÇÃO****PERÍODO**

King of Dumbira	55	Dia / Noite
Greater Sabrecat	56	Dia
Abominable Aple	57	Dia / Noite
Raging Rooster	58	Dia
Wild Spearman	59	Dia / Noite
Fertiliser	60	Dia
Poisonous Sniper	61	Dia / Noite
Angel of Curing	62	Dia / Noite
Gloopy Groupie	63	Dia / Noite
Headless Flailsman	64	Dia / Noite
Roboster Mk I	65	Dia / Noite
Attack Bot Mk II	66	Dia
Cold Fire	67	Dia / Noite
Big Blizzard	68	Dia / Noite
Stonemason	69	Dia / Noite
Troll Patroller	70	Dia / Noite
Mat-at-Arms	71	Dia / Noite
Old Soldier	72	Dia / Noite
Occult Rider	73	Dia / Noite
Terror Talons	74	Dia / Noite
Loopy Lupus	75	Dia / Noite



PowerTEC

HOSPITAL DOS GAMES

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...

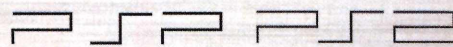


À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO



PS one

PlayStation



PlayStation 2

NINTENDO GAMECUBE

XBOX

Laboratório super equipado:

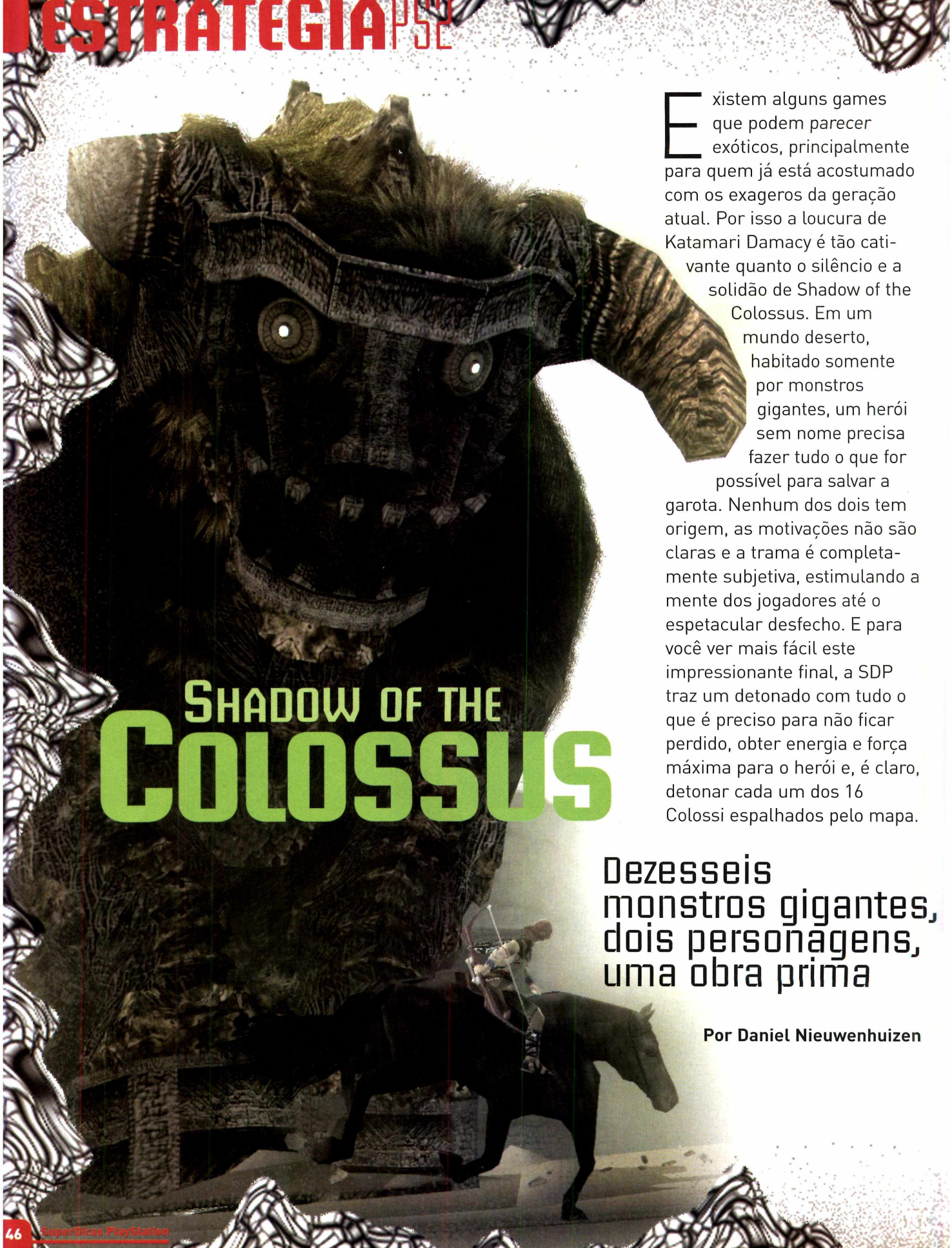


A REVOLUÇÃO VAI COMEÇAR
NET CABO - UHF - TVA

Power
GAME TV

Conheça nossa loja:

Av: Pau Brasil, 25 - Cid. das Flores - OSASCO
Telefone: (11) 3607 3468 / 8116 051



SHADOW OF THE COLOSSUS

Existem alguns games que podem parecer exóticos, principalmente para quem já está acostumado com os exageros da geração atual. Por isso a loucura de Katamari Damacy é tão cativante quanto o silêncio e a solidão de Shadow of the Colossus. Em um mundo deserto, habitado somente por monstros gigantes, um herói sem nome precisa fazer tudo o que for possível para salvar a garota. Nenhum dos dois tem origem, as motivações não são claras e a trama é completamente subjetiva, estimulando a mente dos jogadores até o espetacular desfecho. E para você ver mais fácil este impressionante final, a SDP traz um detonado com tudo o que é preciso para não ficar perdido, obter energia e força máxima para o herói e, é claro, detonar cada um dos 16 Colossi espalhados pelo mapa.

Dezesseis monstros gigantes, dois personagens, uma obra prima

Por Daniel Nieuwenhuizen

ENTENDENDO O GAME

Shadow of the Colossus foge à regra da maioria dos games: a tela é limpa, sem muitos indicadores, não existe nenhum inimigo além dos gigantes Colossi, os segredos se resumem a frutas que aumentam sua força e o mundo é quieto e vasto. Mesmo assim, ele impressiona a maioria dos jogadores e mostra que a simplicidade, muitas vezes, pode ser de bom gosto.

Para começar, você controla seu herói com comandos simples: a alavanca analógica esquerda movimentava o herói, enquanto a direita controla a câmera (inclusive durante as cenas de animação). O **▲** serve para pular ou para montar no cavalo quando estiver próximo dele.

As suas duas armas podem ser alteradas com toques no direcional digital **→** ou **←**, e para usá-las basta apertar **■**. Quando estiver pendurado, é possível deixar o golpe da espada mais

forte pressionando e segurando o botão de ataque.

Com o arco-e-flecha, é possível fazer o mesmo enquanto estiver mirando. Fique de olho no indicador rosa, que é o de força, enquanto estiver realizando qualquer uma dessas ações. Os botões **R2** e **L1** servem, respectivamente, para aproximar a visão e centralizar a câmera. Durante a luta, entretanto, o **L1** assume outra propriedade: mirar diretamente no Colossus.

Por último, a habilidade mais importante, a espada: vá para um local iluminado, aperte **●** e direcione os raios de luz até eles se tornarem um só (o controle vibra nesse momento). O local que a junção de luzes indica onde está o próximo Colossus a ser enfrentando. Para chamar o cavalo, aperte **✕**. Depois de montar nele, você pode controlar pelo analógico e usar o botão **✕** para aumentar a velocidade. Enquanto montado, também é possível usar o arco-e-flecha como arma e a

espada para se guiar. Quando estiver enfrentando os Colossi, uma dica importante: preste atenção nos olhos. Quando eles mudarem para vermelho, significa que o gigante percebeu sua presença (seja pela visão, pela audição ou por receber um ataque) e vai atacá-lo. Aja de acordo.

As dicas Time Attack são para o modo homônimo, que se abre logo que você finaliza o game.

COISAS DE FRUTA

Os únicos extras do game são os pequenos frutos e rabos de lagarto, que estão espalhados pelo mapa. No segundo caso, é necessário matar o pequeno animal para poder consumir a cauda. As frutas servem para aumentar a energia, enquanto os rabos de lagarto são usados para aumentar a força (golpes fortes, mais tempo agarrado etc).

Confira a localização de todos no mapa abaixo:

Ao todo são 16 Colossi para enfrentar em uma ordem específica. É possível localizá-los usando os raios de luz refletidos na espada, mas algumas vezes os caminhos são mais complicados do que parecem. Por isso, ajuda muito ter um mapa pronto nas suas mãos, e é exatamente isso que a SDP fez por você. Confira ali embaixo:

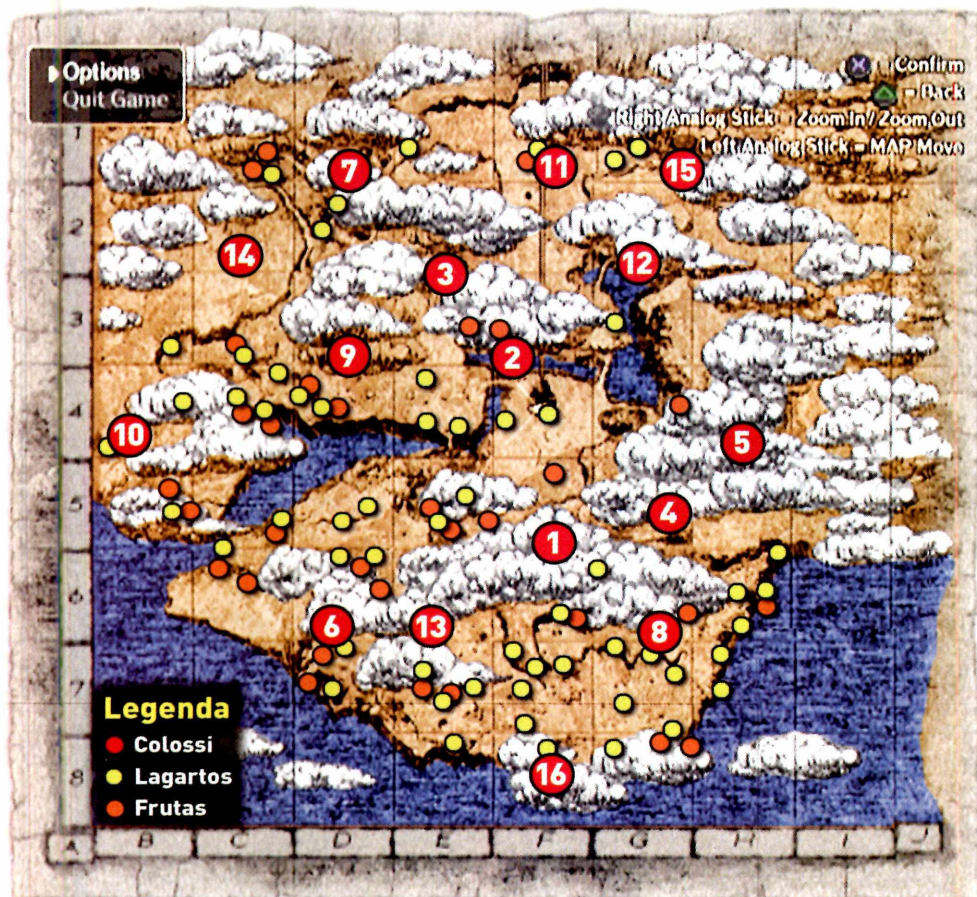
COLOSSUS 1

Tome um tempo para se acostumar com os controles. Depois disso, chame seu cavalo, caminhe por uma das saídas laterais e comece a se dirigir ao sul. Não esqueça de SEMPRE usar sua espada em lugares com luz, refletindo os raios até eles convergirem em um ponto – que é aonde você deve ir. No fim do caminho, você chegará em uma entrada. Desça de seu companheiro. Comece a escalar pelas gramíneas, apertando e mantendo pressionado o botão **R1**. Fique sempre de olho no círculo rosa, já que quando ele termina de fechar a sua força acaba e o personagem cai. O tutorial ainda ensinará como pular, escalar, rolar e, no fim, você terá que se agarrar a uma beirada e, ainda pendurado, dar a volta para chegar ao outro lado. Indo em frente, você encontrará seu primeiro desafio.

VALUS, THE MINOTAUR



Logo no começo da luta, você pode usar a espada para ver onde os raios apontam – que, por acaso, é o ponto fraco do monstro. Nesta luta, o local para atacar é, literalmente, o calcanhar-de-aquiles. Saia correndo atrás da perna direita dele, com cuidado para não ser esmagado, pule e se agarre rapidamente. Quando estiver bem em cima da marca brilhante, segure **■** para levantar a espada e o círculo rosa começará a brilhar. Quando achar que está na hora certa, solte o botão e acerte o golpe. **Ⓢ**



Legenda

- Colossi
- Lagartos
- Frutas

Depois de golpear o Colossus algumas vezes, ele cairá no chão. Aproveite a chance para escalar pelo corpo dele até alcançar a parte superior. Agora começa a parte mais estratégica: tente ficar de pé, sem estar agarrado, o maior tempo possível. Desta maneira, sua força não acaba, evitando o perigo de ir pro chão e ter que recomençar o processo. Escalando pacientemente, vá até a cabeça do monstrego, onde fica seu segundo ponto fraco. Chegando lá, prepare-se para ficar agarrado enquanto ele tenta jogar você para longe.



Quando ele der uma acalmada, golpeie firme e continue segurando. Se precisar recuperar força, desça um pouquinho até um lugar onde seja possível ficar de pé sem estar agarrado. Quando estiver revigorado de novo, volte para a cabeça e bata mais algumas vezes.

Logo o gigante será abatido. Basta esperar e, no fim da cena, o herói estará de volta ao templo inicial.

Time Attack: para se dar bem neste modo, corra na direção da perna direita do gigante enquanto a cena de apresentação dele estiver rolando.

COLOSSUS 2

Agora, a partir do templo, é hora de ir para o norte. Para saber as direções, pause o game e veja para onde a seta do seu personagem está apontada.

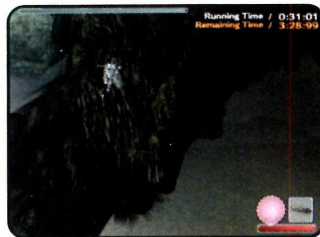


Atravesse a ponte natural para ver uma cena, que indicará seu próximo destino: o caminho de baixo. Seguindo por ele e usando sua espada, você chegará ao segundo Colossus.

QUADRATUS, TAURUS MAJOR

Nesta luta, você vai usar seu arco-e-flecha pela primeira vez. Equipe-o e comece a rondar o monstrego. Quando estiver preparado e com uma distância boa, pare na frente dele e espere o Colossus levantar as patas para pisar em você. Quando ele fizer isso, mire e atire em um dos pontos fracos, que estão em cada uma das solas. Quando acertar, ele irá para o chão e será possível escalar. Passe pelo rabo até chegar no esqueleto e comece a andar em direção à cabeça, onde está o ponto vital. Cuidado: quando ele começar a se chacoalhar, esteja esperto para agarrar os pêlos. Depois de acertar o primeiro local vulnerável algumas vezes, ele sumirá. Agora é hora de ir para o outro lado do Colossus, onde o segundo ponto está. Repita o processo, tomando os mesmos cuidados, até chegar lá. Quando isso acontecer, golpeie até vencer e, como sempre, espere as cenas para acordar no templo.

Time Attack: comece correndo pelas costas dele e já tente atacar nas pernas traseiras. Isso economizará um bom tempo.



COLOSSUS 3

Depois de acordar, siga para o norte do templo, atravesse a ponte novamente e agora entre pelas montanhas do lado oeste, cortando por dentro até chegar em um lago com uma espiral no meio. Desça do cavalo e nade até ela. Chegando, comece a subir e, quando encontrar um bloco, pule nele, se agarre e, pela beirada, dê a volta e pule na continuação do caminho. O monstro está no topo.

GAIUS, EARTH KNIGHT

As coisas começam a ficar mais complicadas aqui. Além de contar com uma espada poderosa e de longo alcance, o Colossus ainda pode pisar e esmagar seu personagem caso ele fique rondando muito perto. Se você ainda lembra do comando rolar (R1 + ▲), é bom usá-lo para esquivar das investidas durante a luta.



Já ciente desse comando, repare no círculo de pedra que está bem no meio da arena. Seu primeiro objetivo é fazer o monstrego acertá-lo em cheio. Comece correndo para uma das laterais, fazendo o máximo para levá-lo até lá. Quando isso acontecer, volte para o meio do local e fique de olho nele (usar o botão L1 para centralizar a visão pode ajudar). Quando ele começar a preparar o golpe, que já tem mira certa, comece a correr e prepare-se para rolar na hora certa. Se acertar, a armadura dele quebrará e agora será possível começar a atingi-lo.



Continue repetindo a estratégia evasiva e repare que quando a espada vai reta no chão, acaba formando uma ponte que pode levar ao corpo dele. Sendo assim, prepare-se para fugir de um golpe e rapidamente subir na arma e correr em direção ao Colossus. Como sempre, fique esperto para se agarrar quando ele se chacoalhar ou mexer a espada. Quando chegar no corpo, comece a escalar e vá até os ombros, onde é possível descansar para recuperar a energia. Já preparado, suba até a cabeça, tomando cuidado com as chacoalhadas, e prepare-se para golpear o primeiro ponto vital dele algu-

mas vezes. Ele reagirá violentamente a cada pancada. Quando o sinal de "ponto fraco" se esgotar, comece a descer. Logo abaixo da plataforma circular que forma uma espécie de peitoral no Colossus, está o segundo ponto. Acerte aí para acabar de vez com ele. Agora é só esperar e acordar no templo.

Time Attack: primeiro, logo no começo da luta, faça a tática para destruir a armadura e tente logo em seguida escalar o monstro. Antes de chegar na cabeça, recupere as forças e suba com força total. Golpeie sem dó para não ter que descer para recarregar a força. Feito isso, largue o botão de agarrar e já mire na plataforma central do peito dele. Aí é só descer e terminar o serviço. Esta sequência exige um pouco de tática e muita paciência.

COLOSSUS 4

Ele fica à sudeste do templo onde você começa. Você terá que passar pelo meio de algumas montanhas escuras até chegar em um vale do outro lado e, bem no fim dele, o gigante estará esperando.



PHAEDRA, EQUUS PRIME

Depois da última batalha, é um alívio saber que o único ataque deste inimigo são pisadas e que elas são fáceis de evitar, ainda mais pelo estilo desta luta. No começo, use seu arco-e-flecha para chamar a atenção e comece a recuar em direção ao caminho que você usou para chegar lá. Fique de olho no chão para encontrar algumas entradinhas em cada um dos morros que levam ao subterrâneo. Espere seu inimigo se aproximar dali e atire algumas flechas para atrair a atenção dele.

Ele começará a atacar o local, pisoteando sem dó. Agora você tem duas opções para chegar no seu corpo e começar os ataques. A primeira é esperar a "barbicha" de ossos aparecer na entrada, correr até ele, pular, se agarrar e subir rapidamente. A segunda é deixá-lo distraído, procurando uma

entrada, sair pelo outro lado, dar a volta e subir pelo seu rabo.

De um jeito ou de outro, suba em direção à cabeça e, se for necessário, acerte algum golpe na nuca para ele se movimentar e dar acesso ao símbolo na cabeça. Feito isso, corra para lá, agarre-se e golpeie sem parar até derrubá-lo. Se precisar, recue um pouco para descansar.



Time Attack: para conseguir o melhor tempo, treine bastante os seus pulos para conseguir subir pela barba. Se não conseguir de jeito nenhum, a opção de subir pelas costas ainda é válida, apesar de ocasionar um maior desperdício de tempo.

COLOSSUS 5

Vá para leste, com paciência, até passar por uma pequena trilha que leva a um local cheio de destroços. Atravessando-o, você alcança uma parte cheia de água. Desça do cavalo e pule na água. Para passar por baixo do muro, segure **R1** para mergulhar e manter-se submerso. Do outro lado, suba no chão e, pelo pilar, siga no caminho até passar a cena que inicia o combate.



AVION, DELTA PHOENIX

Apesar de parecer complicado, vencer esse Colossus é apenas uma questão de paciência. Sua primeira missão é atrair a atenção dele. Para isso, nade pela água até chegar em algum local que tenha três pequenas plataformas quadradas boiando no lago.

Agora, pegue seu arco-e-flecha e atire algumas

vezes no gigante para atrair a atenção. Quando ele começar a sobrevoar a área, fique de olho, já que em poucos segundos ele irá emitir um rugido e descer com tudo. Neste momento, pule e agarre-se na sua asa.

Já em cima do Colossus, a batalha é de persistência. Avion se movimenta muito e dá pouca trégua para recuperar forças, então fique atento para aproveitar todo e qualquer momento possível para isso. Para começar, vá em direção da cauda, onde está o primeiro ponto vital. Essa área se movimenta muito, então tente ir para ela com força total para evitar quedas e não ter que recomear a estratégia.



Quando eliminar este primeiro ponto, comece a subir em direção ao corpo. Mas, desta vez, a cabeça não será seu próximo local de ataque. Os sinais estão em ambas as asas. Seja bem paciente para esperar a hora certa de correr por cima do local que não tem pêlos. Quando golpear, esteja com força total para agüentar os momentos de turbulência que se seguirão. Ao acabar com as duas asas, a batalha termina.

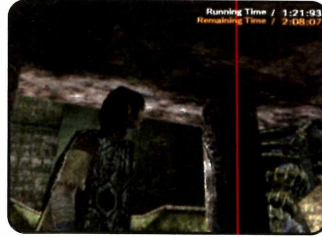


Time Attack: para vencer este Colossus rapidamente, vale mais sua habilidade. Seja rápido para atraí-lo, suba de primeira e sempre esteja com força total para resistir às turbulências depois de cada golpe. Cair do Colossus está fora de questão.

COLOSSUS 6

Indo bem para sudeste, você passará por uma floresta. Com cuidado, atraves-

se-a e continue indo na mesma direção. Depois, continue planície abaixo, cruzando o cenário e indo para uma entrada, que é inacessível para o cavalo. Sendo assim, desça dele e entre. Suba pelas escadas quebradas e, do outro lado, desça com bastante cuidado. Lá embaixo está o Colossus.



BARBA, THE GOLIATH

No começo da luta, a melhor estratégia é correr das investidas do chefe. Nem tente enfrentá-lo! Rapidamente corra e pule por cima dos muros, atraindo a atenção dele com flechadas. Ao chegar no fundo do cenário, em um lugar cheio de pilastras, você pode começar seu processo de ataque.

Atire algumas flechas para ele se abaixar, e quando o monstro fizer isso, corra rapidamente e se agarre na barba dele. Suba e espere ele se levantar para poder se movimentar com mais tranquilidade.



Como sempre, o ponto fraco está na cabeça. Mas antes de ir para lá e atacar, repare bem no local à sua volta, já que ele vai chacoalhar bastante a cabeça a cada golpe. Sendo assim, o melhor lugar para recuperar forças, o que provavelmente vai ser necessário, são os ombros. Quando acabar com a parte da cabeça, descanse um pouco e comece a descer pelas costas. As opções para recuperar forças nas proximidades não são as melhores, portanto não espere até o último segundo para começar a correr até um lugar seguro. Atacar o ponto fraco dele aqui é menos complicado do que na cabeça, então é bem possível que você não pre-

cise de nenhuma parada antes de acabar com a vida dele.

Time Attack: para vencer esse desafio, explore bastante a cabeça dele. Existe um ponto em que é possível atacar e não sofrer muito com as chacoalhadas, graças a um apoio que está por perto. Se fizer isso, conseguirá golpear mesmo enquanto o Colossus ainda não parou. Tenha paciência para achar o ponto certo e o tempo não será mais problema.

COLOSSUS 7



Saia pela pequena ponte que fica logo à esquerda do templo e depois pegue a estrada que leva para o norte. Passe na montanha ao lado daquela que levou você ao terceiro Colossus e, por dentro dela, corte para leste, oeste e depois leste mais uma vez. Se tudo der certo, você chegará a um local com um lago gigantesco bem abaixo. Saia do cavalo e desça com cuidado pela espiral logo à frente. Ao chegar no lago, seu inimigo aparecerá.

HYDRUS, SEA DRAGON



Outro teste para a sua paciência. Para localizá-lo, fique de olho nas três luzes que não param de brilhar e se movimentar no fundo do lago. Movimente-se e pule bastante na superfície para chamar a atenção dele, que virá nadando em sua direção. Nesta hora, comece a ir na mesma direção que ele e prepare-se para desviar das luzes, que podem eletrocutar você. Ⓣ

Por último, o bichão passará a cauda e a deixará fora da água por alguns segundos. Aperte e segure o **R1** para se agarrar. Agora, outro teste de persistência. O Colossus nadará de um lado para o outro, se agitando sem parar. Segure firme e aproveite todos os momentos que ele estiver fora d'água para avançar um pouco. O primeiro ponto a ser acertado está, coincidentemente, logo atrás da primeira luz. Seja rápido para acertá-lo enquanto não estiver submerso. Caso esteja nas proximidades durante um mergulho, será eletrocutado.

Quando acertar o ponto vital atrás da luz, ela apagará e não poderá mais atingir você.

Então siga em frente para a próxima. Quando acabar com as três, basta ir até a cabeça e desferir os golpes finais.



Time Attack: aqui também não há estratégia específica. Treine muito para agarrar rapidamente nele, aproveitar o máximo possível o tempo fora d'água e, é claro, acertar todos os pontos na primeira tentativa.

COLOSSUS 8

A partir do templo, vá para o sul e atravesse pelas montanhas à direita. Passe pelas planícies, pelo Save Point e continue indo para o sul. Mais à frente, continue pela trilha estreita até chegar a um local com um pequeno lago e uma entrada do outro lado. Saia do cavalo, nade até lá e entre.



Suba pelo pilar e continue pelos outros, seguindo pelo caminho espiral até chegar na cena que apresenta você ao Colossus. Agora, prepare-se para a batalha.

KUROMORI, WALL SHADOW

O esquema de luta deste Colossus envolve uma boa mira com o arco-e-flecha e movimentação constante. Principalmente porque ele atira bolas de luz que podem causar um bom dano. Para começar, solte algumas flechas para atrair a atenção dele e comece a subir pelo prédio. O bicho começará a escalar para investigar o que está acontecendo. Neste ponto, comece a correr sem parar para não ser atingido pelas investidas e desça até o nível inferior quando tiver certeza de que o bicho subiu pelas paredes.



Lá de baixo, procure algum ponto onde seja fácil de mirar e atire na parte luminosa de dois dos pés para derrubá-lo. Aqui, existem duas opções: se estiver bem no alto, o Colossus ficará caído por mais tempo, porém você demorará mais para chegar nele e começar o ataque. Se estiver perto do chão, será possível subir rapidamente e em pouco tempo ele já estará de volta na ativa. De um jeito ou de outro, aproveite o tempo para subir nele e golpear o ponto fraco. Mas fique esperto: quando ele começar a se movimentar já se prepare para pular e sair correndo de volta à parte de cima. Neste caso, recomece a estratégia.

Time Attack: corra bem para cima e derrube-o. Assim ele ficará tonto por um bom tempo. Então desça rapidamente e, se estiver com energia no alto, até vale a pena arriscar um pulo lá para baixo. Por fim, não hesite na hora de subir e golpear.

COLOSSUS 9

Vá para oeste e passe pela ponte, depois siga na mesma direção até

chegar a um ponto onde não dá para descer. Contorne o local, passando por uma área com o céu bem escuro. Mais à frente, atravesse pela passagem ao sul e não pare de andar até passar por uma área com gêiseres. Mais ao norte está o chefe.



BASARAN, STORM ECHO

Este chefe é bem complicado e exige habilidade. Para se salvar, você precisará ser muito bom em desviar de golpes rolando ou terá que usar o cavalo. Ele costuma atirar algumas bolas de luz que causam muito dano e tiram você de ação por algum tempo. A ideia para vencê-lo é, inicialmente, atraí-lo para cima de um dos gêiseres que, com a força da água atirada, devem levantá-lo. Quando conseguir fazer isso, o monstrengo irá levantar e ficar em uma posição que revela seus pontos fracos iniciais. Atire, com o arco-e-flecha, nas partes luminosas de duas solas dos pés de apoio. Quando fizer isso, o Colossus vai inclinar, girar e cair com a barriga virada pro lado. A barriga dele é exatamente o lugar onde estão os pêlos. Use-os para subir e seja rápido para chegar no casco antes dele se desvirar. Caso contrário, ficará pendurado para baixo e terá que voltar para o chão e recomeçar o processo. Lá em cima, comece a caminhar em direção à cabeça. Felizmente, esse não é o chefe mais agitado de todos e provavelmente você chegará no alvo com força total. Alcançando o sinal, comece a golpear até a luta terminar.

Time Attack: seja rápido para colocar o inimigo em cima do gêiser e, principalmente, não erre na escalada. Se chegar na cabeça rápido, pode contar que o objetivo já foi cumprido.

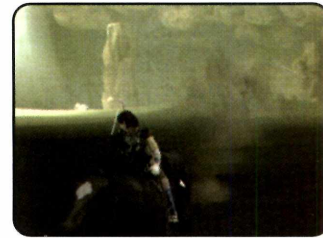
COLOSSUS 10

Vá para o extremo oeste, atravessando a ponte logo no começo, e desvie para o sul quando precisar escapar de alguns obstáculos. Quando

chegar na ponta do mapa, procure por uma entrada que leva a uma caverna. O Colossus está lá.

DIRGE, SAND TIGER

Depois que o colossus aparecer, suba no seu cavalo e comece a correr pelo local.



Quando ele começar a perseguir você, pegue o arco-e-flecha, centralize a visão mantendo pressionado o botão **L1** e comece a acelerar seu animal. Depois de um tempo de perseguição, os olhos do inimigo sairão debaixo da terra. Neste momento, pegue o arco-e-flecha, mire a atire bem nos olhos. Então, pela dor, ele sairá correndo e baterá contra a parede. Agora, aproveite para subir nas costas do gigante e corra até o ponto vital. Golpeie o maior número de vezes possível e fique esperto para pular fora quando ele for desvirar. Depois disso, basta repetir o processo até vencê-lo.

Time Attack: para acertos mais rápidos, evite usar as laterais da arena. Correndo pelo centro, o caminho é desobstruído e, por isso, não há necessidade de fazer curvas, o que melhora razoavelmente a velocidade na hora de mirar. Na hora que acertar, não pense duas vezes em correr até o Colossus e, se possível, tente pular do cavalo e já agarrar nele.

COLOSSUS 11

Saindo do templo, comece a ir para norte e, na bifurcação, prefira o caminho que leva à parte superior. Continue indo para frente e atravesse o deserto até chegar a uma parte quebrada. Agora, com cuidado, procure pelas beiradas que permitem que você desça em segurança.

Lá embaixo, suba até chegar a uma área com um salão. Então corra e pule nele para atrair o seu inimigo.

CELOSIA, FLAME GUARDIAN

Logo de cara, já se prepare para desviar rolando de sua primeira investida. Feito isso, saia cor-

rendo para a lateral de um dos pilares que estão com tochas em cima. O local é seguro, portanto tenha calma, pule, agarre e suba até o local onde o fogo está. Espere o Colossus investir com uma chifrada e uma tocha vai cair.



Pule para baixo, pegue-a rapidamente com o botão R1 e suba novamente para acendê-la no fogo. Agora, desça e vá calmamente na direção do inimigo, que vai se afastando assustado – cuidado para não chegar muito perto e tomar uma patada. Dessa maneira, empurrando-o em direção à abertura na parede. Quando passar por lá, ele vai cair e quebrar a proteção das costas, liberando, finalmente, seu ponto vital. Agora, seja paciente e espere-o voltar até o local da batalha. Suba até onde o fogo está, espere-o chegar e, quando ele estiver preparado para atacar, pule lá de cima e agarre nas costas dele. Agora é só acertar as espadas e terminar de vez o assunto.

Time Attack: a estratégia muda a partir do ponto que você o derruba. Em vez de esperar, pule lá para baixo e tente agarrar nas costas antes que ele se recupere.

COLOSSUS 12



Atravesse pela ponte leste e continue indo para norte, até chegar a uma floresta. Saia pelo caminho da direita e continue subindo até um ponto com cachoeiras. Ali, suba na coluna, ainda agarrado dê a volta pela beirada e

desça do outro lado. Agora, vá até o fim do caminho, bem distante da cachoeira e pule para a água. Siga em frente até chegar em um ponto com uma pequena ilha. Suba nela para começar a batalha.

PELAGIA, GREAT BASILISK

Primeiro, fique sempre de olho na parte frontal dele. Quando as luzes mudarem de cor, alguns tiros virão e é bom estar escondido. Para enfrentá-lo, pule na água e nade por debaixo de seu braço, seguindo em direção às costas. Bem atrás, é possível pular fora d'água, agarrar nos pêlos e subir até sua cabeça. As protuberâncias brancas lá em cima servem como controle e, batendo nelas, você deve direcionar o Colossus até a frente de alguma das construções do local. Quando estiver perto delas, pule e corra direto para trás do pilar. Fique evitando os golpes dele até o momento em que o Colossus colocar as duas patas em cima, mostrando os pêlos do peitoral. Neste momento, saia correndo, pule e se agarre neles. Por sorte, o ponto que precisa ser acertado está bem ali. Então, puxe com força total e acerte o golpe. Depois disso, uma cena acontecerá e você estará de volta na água. Repita a estratégia para vencer.

Time Attack: o único detalhe que faz diferença no Time Attack é quando você toma controle do Colossus. Analise bem as redondezas para chegar rapidamente à construção mais próxima e não errar os pulos.

COLOSSUS 13



Comece a ir para o sul, chegando até a floresta, e desta vez use a saída oeste. Por esse caminho, você deve chegar em um deserto. Continue por ele até encontrar uma ruína e pise no meio dela para chamar o Colossus para a briga.

PHALANX, TRAIL DRIFTER

Mais uma batalha onde suas habilidades com o cavalo e com o arco-e-

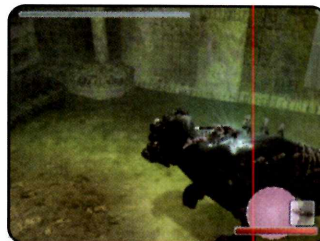
flecha são postas à prova. Primeiro, corra sempre por baixo dele e nas proximidades, de forma a conseguir uma boa visão dos três "sacos de ar" brancos que estão abaixo do corpo. Seu objetivo é estourar os três com flechadas, obrigando o Colossus a descer. Agora, emparelhe com as asas frontais dele, que estarão abaixadas, e pule do cavalo para se agarrar diretamente nelas. Suba rapidamente e, quando a asa estiver plana, parta para o corpo. Existem três partes levantadas no corpo e abaixo de cada uma delas está um dos pontos vitais do inimigo. É preciso acabar com a primeira para a segunda se revelar, e o mesmo é válido para a terceira. Como nem tudo é moleza, de tempos em tempos ele mergulhará no chão para se recuperar e voltará com os três sacos cheios. Quando ele estiver mergulhando, fique atento para pular o mais próximo possível do chão, para não perder muita energia. E aí será hora de recomençar o processo.

Time Attack: para se dar bem no Time Attack, é necessário matar o monstro subindo nele apenas duas vezes. Para isso, corra para o segundo alvo logo que eliminar o primeiro. Outro truque útil é apertar e segurar o botão L1 logo que o inimigo afundar na areia. Dessa forma, é possível se aproximar com o cavalo antes mesmo dele subir.

COLOSSUS 14

Do lado de fora do templo, comece a ir para oeste, entrando pelas montanhas. Aí, entre à esquerda e depois à direita e vá até achar a entrada de uma caverna. Lá dentro, saia do cavalo e nade até a outra margem do lago, chegando a um jardim. Comece a atravessá-lo, usando os obstáculos, e logo mais o Colossus irá aparecer.

CENOBIA, DESTRUCTION LUSTER



Este Colossus também ataca com chifradas, portanto, rolar é essencial para sair ileso da maioria dos golpes. Note que algumas vezes ele ataca várias vezes seguidas, então não pare de esquivar logo após a primeira investida. No começo da luta, suba no pilar que está derrubado e vá em direção ao outro, mais à frente, que está de pé. Lá de cima, atire algumas flechas para chamar a atenção do monstro, que irá atacar. Após dois golpes, o pilar virá abaixo, permitindo acesso a uma nova área. Pelo caminho liberado, siga até o próximo pilar e repita o processo – a mesma coisa vai acontecer. Passando de pilar em pilar, você chegará até uma área com uma torre. Escale pelas laterais e pule na última pilastra que está logo atrás. Quando o Colossus derrubá-la, uma parede quebrará, abrindo passagem para um jardim. Agora, corra rapidamente para ele, já de olho na parede que está marcada e que permite que você suba. No topo deste pedaço estão dois blocos maciços. Provoque o Colossus até ele atacar e as pedras vão cair nele, revelando finalmente o ponto fraco. Agora, ou arrisque um pulo de cima ou desça e aproveite a coluna quebrada para ganhar altura, espere o monstro tentar um ataque e pule nas costas dele. Quando estiver agarrado, golpeie sem dó.

Time Attack: como este Colossus envolve mais precisão de percurso do que habilidade, o melhor jeito de vencer o Time Attack é acertar todos os pulos, passagens e, principalmente, a finalização. Para isso, tente memorizar o percurso.

COLOSSUS 15



Vá para o extremo norte, passando pelo deserto que já foi palco de uma batalha e, no fim dele, seguindo para a direita até uma entrada. ⓧ

⊕ Ao entrar no que parece ser as ruínas de um palácio, comece a explorar até atravessar o local e chegar no que parece uma arena. Corra até o fim para encontrar a batalha.

ARGUS, THE SENTINEL



Primeiro, corra para bem longe dele e fique de olho para não ser acertado. Existe uma plataforma que por pouco não pode ser alcançada – e é aí que você precisa da ajuda do Colossus.

Atraia-o – usando flechas, se necessário – e fique na frente da plataforma que até então é inalcançável. Quando o monstrengo der uma pisada, pule para evitar o golpe e um pedaço do chão se levantará temporariamente. Use-o para acessar a parte mais alta e, depois, o pedaço interno do local. Agora, corra até o final do corredor e comece a usar seu arco-e-flecha para irritar o Colossus.

Depois de algumas pancadas tentando acertar o herói, um pedaço do teto cairá. Suba por ele até chegar na terceira parte desta luta. Comece a passar pelas plataformas e subir até chegar na ponte mais alta da arena, que a atravessa de um lado a outro. Novamente, provoque o monstrengo e atraia seu golpe, que destruirá parte desta passagem. Fique esperando-o se aproximar e, quando for possível, saia correndo, pule e agarre em sua cabeça. Agora, vá até o ponto fraco e comece a atacar. Quando o primeiro se esgotar, comece a descer e parta para o segundo local de ataque, localizado no ombro dele. Quando terminar de bater ali, o gigante soltará a espada. De volta ao chão, comece a correr na frente dele para atrair um soco. O Colossus baterá com tudo no chão, e demorará alguns segundos para se recuperar. Aproveite a oportunidade para correr e pular na palma de sua mão. Ali, realize os ataques finais.

Time Attack: fora conhecer todos os caminhos, o

único segredo para melhorar seu tempo é tentar agarrar na mão do Colossus enquanto estiver caindo do braço.

COLOSSUS 16

Preparado para a última batalha? Então comece a ir para o sul, atravessando a abertura à esquerda das montanhas, perto de onde foi a primeira batalha, e seguindo até uma passagem que leva a uma porta fechada. Ali, use sua espada no meio do círculo e reflita os raios de luz na parte circular no topo da porta. Com o caminho aberto, suba no seu cavalo e vá para a frente, passando pelas escadas.



No topo, ainda com o cavalo, saia correndo, pule e cavalgue até o outro lado. Depois da cena, comece a subir pelas beiradas logo atrás de você. Mais acima, use o mato que cresce na parede para continuar a escalada. Perto do fim, onde os ventos já batem, agarre no pilar ao lado da abertura, dê a volta, suba e depois vá até a parte onde existe chão seguro. Um pouco à frente, seu desafio irá aparecer.

MALUS, GRAND GIGAS

Este Colossus é realmente grande e seus ataques fazem jus ao tamanho – então fique esperto o tempo inteiro! Logo no começo, corra escada acima e pare atrás do pilar. Dali, espere um pouco e corra para o muro, onde você estará seguro também. Olhe para a direita e perceba que existe uma abertura no chão. Com muita paciência, saia correndo e caia ali. Passe pelo subterrâneo até sair do outro lado, um pouco mais à frente. Espere um pouco para



sair do buraco e logo que pular para o aberto novamente, corra direto para trás do muro. De novo, passe de um em um até chegar na abertura no chão, que levará você mais perto do monstro. Agora, use as beiradas do muro para dar a volta e ganhar acesso à próxima plataforma. No fim do próximo buraco, você estará de frente ao Colossus. Esconda-se direito atrás do muro. Novamente, com paciência, atravesse o local até chegar no buraco, usando a esquiwa (R1 + triângulo) a cada movimento. No fim dele, você estará diretamente abaixo do chefe. Comece a escalar pela saia até chegar em sua área lombar. Ali, procure o primeiro alvo e ataque. Ao fazer isso, o gigante aproximará a mão para ver o que está acontecendo. Pule e se agarre nela. Ainda agarrado, dê a volta enquanto ele levanta a mão e, quando parar, suba rapidamente pelo antebraço (agarre-se se o gigante fizer algum movimento mais brusco). O segundo ponto fraco está no braço. Quando você atacar, a outra mão do gigante se aproximará. Pule e agarre-se nela. Quando a mão acabar a subida, dê uma espadada nela e o gigante vai levantar a mão, formando uma espécie de plataforma para o ombro. Porém, antes de tentar pular para lá, saque o arco-e-flecha e mire no ombro, onde está um ponto fraco. Com isso, o Colossus levará a mão para perto do ombro. Aproveite a oportunidade para pular para lá. Agora a cabeça está bem próxima. Note que há plataformas na nuca se você precisar recobrar a força. Suba até o topo da cabeça e dê os golpes finais!

Time Attack: não há segredo específico. Não erre pulos, não seja atingido e decore o caminho. De resto, tenha paciência para conseguir bater o tempo. Depois de acabar com o monstro, curta o bellissimo final que finalmente revela o começo, meio e fim da trama. Algumas partes interativas aparecerão, mas elas não mudam o desfecho.

EXTRAS

No fim, é possível criar um save novo, do começo do jogo. Aqui você pode rezar (aperte ●) na frente da estátua de cada um dos Colossus no templo para ativar o modo Time Attack.

Ao bater os recordes, você libera alguns extras:

Derrote dois Colossi: Whistling Arrow (flecha que serve para distrair Colossi).

Derrote quatro Colossi: Cloak of Force (aumenta o dano causado a cada golpe).

Derrote seis Colossi: Mask of Strength (danos mais profundos aos Colossi).

Derrote oito Colossi: Lizard Detection Stone (guia para ajudar a encontrar os lagartos de rabo branco).

Derrote dez Colossi: Fruit Tree Map (mapa com todas as árvores de fruta).

Derrote doze Colossi: Mask of Power (mais poder na hora de causar dano a um Colossus).

Derrote catorze Colossi: Cloak of Deception (torna você invisível para um Colossus).

Derrote os dezesseis Colossi: Flash Arrow (explosiva e pode causar dano a um Colossus mesmo sem atingir o ponto vital).

Outro bônus é o modo Hard para o game que, quando terminado, libera o Time Attack do Hard também. Este modo também guarda alguns segredos:

Derrote dois Colossi: Harpoon of Thunder (um projétil de longo alcance).

Derrote quatro Colossi: Sword of the Sun (os raios de luz refletem mesmo que não haja sol).

Derrote seis Colossi: Fruit Tree Map (o mesmo mapa que pode ser conseguido no Time Attack normal).

Derrote oito Colossi: Shaman Cloack (a quantidade de dano que você sofre é diminuída).

Derrote dez Colossi: Lizard Detection Stone (o mesmo guia que pode ser conseguido no Time Attack normal).

Derrote doze Colossi: Shaman Mask (diminui o dano recebido a cada ataque).

Derrote catorze Colossi: Cloth of Desperation (serve de pára-quadras, evitando o dano nas quedas).

Derrote os dezesseis Colossi: Queen's Sword (a espada que apareceu em ICO é uma arma mais forte que as outras).

Além disso, quando você termina o Time Attack normal, é possível mudar a cor do cavalo Agro para marrom, bastando seguir ■ na tela de título. Se terminar o Time Attack no Hard, é possível conseguir o Agro branco segurando ● na tela inicial. ⊗

SUPERDICAS



brem de nenhum modo e ainda ter uma vida vampírica, termine o game na dificuldade Easy.



Combos Especiais
Saiba como habilitar e fazer os combos especiais para detonar os inimigos:

Machine Gun Kick (Ataque cinco vezes, Focus+Ataque, Ataque Especial+Ataque, rapidamente pressione o botão Ataque) - Golpe encontrado na fase The Chase: I need an Exit Stage, procure a maleta na esquina da área do mercado, atrás da fruteira.

Quick Kicks (Ataque quatro vezes, Focus+Ataque, Ataque Especial+Ataque) - Golpe encontrado na fase Storming the Drain. Para habilitá-lo, ele está do segundo para o último quarto, use os locais para se agarrar para alcançar as duas plataformas.

The Beginning of the End (Ataque quatro vezes, Focus+Ataque, Ataque Especial+Ataque, Focus+Ataque Especial, rapidamente pressione o botão Ataque) - Encontrado na fase Seraph's Apology. Para habilitá-lo, volte para a casa de chá depois de ir ao teatro e destrua todas as oito colunas e mesas para pegar a maleta.

The Code Breaker (Focus+Ataque Especial, rapidamente pressione o botão Ataque, Ataque Especial, rapidamente pressione o botão Ataque) - Encontrado na fase Weapon's Training Stage. Para habilitá-lo, você deve encontrar a maleta no quarto escuro dos operários.

The One (Ataque cinco vezes, Focus+Ataque, Ataque Especial+Ataque, rapidamente pressione Ataque, Focus+Ataque Especial, rapidamente pressione Ataque, Ataque Especial, pressione Ataque, Pulo e faça um 360º no momento mais alto do salto) - Encontrado na fase The Burly Brawl. Para habilitá-lo,

derrote 30 agentes Smith antes que a fase acabe para que a maleta apareça no meio do nível.

Ultimate Hyper Strike (Ataque quatro vezes, Focus+Ataque, Ataque Especial+Ataque, Focus+Ataque, Ataque) - Encontrado na fase Redpill Rescue: Security guard. Para habilitá-lo, derrote cinco membros da SWAT nas escadas no tempo de 30 segundos, use a frag grenade para ajudar.



INFECTED

Novos personagens

Saiba o que você precisa fazer para conseguir habilitar novos personagens para o jogo que incluem os integrantes da banda Slipknot:

Bloodrayne: complete todas as missões para habilitar esse personagem.

Papai Noel (Santa Claus): complete todas as missões para habilitar esse personagem.

Chimaira: na missão 29, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo chimaira.

Slipknot 0: na missão 5, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 1: na missão 7, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 2: na missão 10, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 3: na missão 13, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 4: na missão 16, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 5: na missão 20, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 6: na missão 23, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 7: na missão 26, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

Slipknot 8: na missão 26, você deve matar um zumbi em frente ao símbolo Slipknot.

HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Jogue os minigames

Dugbog Bulb Raid: consiga cinco Tri-wizard Shields para poder jogar esse minigame.

Exploding Snap: consiga dois Tri-wizard Shields para poder jogar esse minigame.

Niffer Time Challenge: consiga oito Tri-wizard Shields para poder jogar esse minigame.

Wizard pairs: termine a primeira fase do jogo para poder jogar esse minigame.



PAC-MAN WORLD

Muitas vidas

Para você conseguir obter 99 vidas no game, você precisa estar jogando o Classic Mode. Entretanto, antes de apertar o Start para começar o jogo, pressione Select para aumentar um continue. Faça assim várias vezes para atingir o número de vidas que você deseja.

WILD ARMS

Itens múltiplos

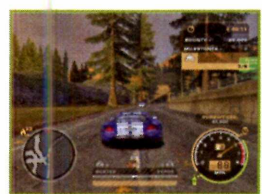
Para que você possa multiplicar itens, você precisa ter apenas um item a ser reproduzido no inventário. Entre em uma batalha e faça o seguinte:

1 - Faça o primeiro personagem a ser selecionado, normalmente Jack, utilizar um item de cura como o Berry ou o Medicine.

2 - Faça o segundo personagem a ser selecionado, normalmente Cecille, utilizar também algum item de cura.

3 - Faça o personagem que for escolhido por último, normalmente Rudy, trocar a posição do item de cura com o item a ser multiplicado no inventário. Depois faça Rudy usar um item de cura também.

Após vencer a batalha, seu inventário mostrará o item que você quis multiplicar - antes só havia um - agora terá 225. ☒



THE MATRIX: PATH OF NEO

Dificuldade "The One"

Para conseguir habilitar um nível de dificuldade mais alto, chamado "The One", você deve completar a primeira fase sem morrer nenhuma vez.

Armas e munição
Para conseguir habilitar todas as armas do game e ter munição infinita, você deve terminar o jogo na dificuldade Normal.

Pare tiros e vida infinita
Para conseguir parar os tiros e devolvê-los aos inimigos, além de ter vida infinita como um deus, termine o game na dificuldade Hard.

Hacker
Para conseguir quebrar o código da Matrix e ser o Code Braker, você precisa completar todos os tutoriais do jogo.

Vida infinita
Para conseguir ter vida infinita na Matrix, você precisa terminar o game na dificuldade "The One".

Armas duráveis
Para que suas armas não que-

PlayStation.2

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Truques na tela de abertura

Para que essas dicas deem certo, você precisa fazer as seguintes seqüências na tela de abertura: **Marker extra:** para conseguir um Marker extra para usar no shop, você deve fazer a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓.

Desafio Burger King: para poder participar do Burger King Challenge, faça a seqüência ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

Carro Castrol SYNTEC Ford GT: para conseguir ter esse super carro na garagem, faça a seqüência ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.



PLAY DICAS

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

MUNDO DOS GAMES

Promoção QUERO TUDO

PlayStation2

R\$ 899,00*

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

Promoção

3x sem juros ou em até 12x

Tudo por: R\$ 99,99

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

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

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

TOTAL GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINALS

Após dois anos de sucesso, Total Games inaugura sua Loja Virtual, onde você pode realizar suas compras com praticidade, segurança e ainda tirar seus pedidos com nosso excelente serviço.

Confira as promoções exclusivas de nossa loja e sua forma!

Loja na internet: www.totalgamesonline.com.br

Visite nossa loja! NORTESHOPPING - 1ª Pisa - Rta de Janeiro TEL: (21) 3272-8861 / 2586-8643

MisterBros Games

WWW.MISTERBROS.COM WWW.MISTERBROS.COM

Tele-Vendas: (11) 3266-4176

PS2 Slim Habilitado com Região 4 de Fábrica

3x Melhores de PS2

3x Melhores de PSP

ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!

PowerTEC HOSPITAL DOS GAMES

Assistência técnica

Com atendimento especializado

- RECUPERAÇÃO DO LEITOR DE PS2 & PS3
- REPARAÇÃO COM 1 ANO DE GARANTIA
- RECUPERAÇÃO DE PLACAS DE PS2 (CATCHES)
- REFEITOS CORNERS

A 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO

PSone PlayStation PSP PSP2

R. Santa Ligiana, 348 - 1º Andar - Lj. 10 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Atendimento de 9h às 21h das 09:00 às 19:00h - Sáb. das 09:00 às 17:00h.
T. (11) 3362-2306
www.electromilgames.com.br

Games, acessórios e aparelhos originais para Nintendo

OLYMPIC ENTERTAINMENT

www.olympicentertainment.com.br

Atendimento: (11) 3077-3408 / 3115-0518

ELECTROMIL

20 ANOS GAMES - MÍDIAS - INFORMÁTICA

COMPRÁ - VENDA - TROCA

Feliz Natal

MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES

acompanhada pelo cliente

SEDEX

Se aqui você encontra o computador do seu sonho com Total Qualidade e Confiabilidade!

R. Santa Ligiana, 348 - 1º Andar - Lj. 10 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Atendimento de 9h às 21h das 09:00 às 19:00h - Sáb. das 09:00 às 17:00h.
T. (11) 3362-2306
www.electromilgames.com.br

brother games®

the best play is here

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

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

Perfect Play

PerfectPlay Games

PSP PlayStation XBOX Nintendo Game Boy Advance

(011) 3283-5254

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!

FRASES E OBRAS DE ARTE

Fratello Games

Até 12x sem juros

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS

KIT PROMOCIONAL PS2 + JOGOS + CONTROLES

OS MELHORES HDs CHIPS DO MERCADO

PS2, PS3, XBOX, NINTENDO DS, JOGOS, CONTROLES, HDs, CHIPS, BASTIDS, DCC3008

Atendimento ao Cliente: 0800 11 1111

Endereço: Rua Augusta, 207 - B. J. - São Paulo, SP

www.metropolegames.com.br

Game City, dezembro de 2005

A Gazeta de Game City

Game City, dezembro de 2005

Gangues de rua declaram guerra por sua diversão

A publicidade está estalando... Gangues de rua declaram guerra por sua diversão...

Papai Noel vai às compras e ganha presente na Metrôpole

Papai Noel vai às compras e ganha presente na Metrôpole...

King Kong confirma sua tarde de autógrafos em Game City

King Kong confirma sua tarde de autógrafos em Game City...

Os últimos lançamentos em games

Acessórios e consoles diferenciados

Encontre tudo isso e muito mais

Enviamos para todo o país

Viaje Santa: 011-3328-8822

Telefone: 3328-8822

3328-6824

METROPÓLE

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

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

GameCube **Xbox** **Nintendo DS** **GameBoy Advance SP**

Playstation 2 **PSP**

Faça seu financiamento sem sair de casa!

www.ssgames.com.br

Vel. Sto. Ifigênia, nº70, a 50 m. do Metrô São Bento

tel: (11) 3328-6801 / 3328-6802

3328-6803 / 3228-7679 / 3313-8449

Disk Games "Desde 1992"

É Pura Diversão!!

Garantimos o Melhor Preço!

Jogos Video Games Acessórios

Tudo em até 20 x

As Melhores Marcas pelo Menor Preço!!

TeleVendas: (19) 3242-0541

Visite Nosso Site: www.diskgames.com.br

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

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

DS, PS2, PS3, XBOX, NINTENDO DS, GAMEBOY ADVANCE SP, PSP, PC

TOTAL GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINALS

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 computador-on-line.

Participe nossas promoções especiais para a LOJA VIRTUAL

NOVA LOJA VIRTUAL

VISITE NOSSA LOJA

www.totalgamesonline.com.br

Este é o espírito inicial.

Adrenalina, ação, aventura, emoção. São ingredientes usados na construção dos melhores games e video games do mundo. E é isso que nos dá a Initial Games, temos para você. Todos os melhores games e video games do mundo.

www.inicialgames.com.br

Shopping Solar Centre - Av. Campos Sales, 600 - Jd. J. - Itapetininga, SP - Tel: 19-3295-0056

Campanha Shopping - Rua Jacu Texeira de Camargo, 940 - Jd. J. - Itapetininga, SP - Tel: 19-326-72009

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA

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, PS3 e PSP.

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

Serviços técnicos com até 2 anos de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

Parcelamento em até 16 vezes com os menores juros. Confira! (preço à vista de vendas)

Enviamos para todo o Brasil.

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

(19) 2122 5252

www.gameone.com.br

Av. Brasil de Itapetininga, 1442

Campanha Shopping - (19) 2122 5252

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

NOSSOS SELOS



Jogo perfeito

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



Jogo excelente

Este é o selo especial para os games que tiverem as notas finais iguais ou superiores a 9,0.



Jogo ótimo

Um selo para os games que ficarem com nota final acima de 8,0, mas abaixo de 9,0.



Jogo muito bom

Para os jogos que receberem nota final acima de 7,0, mas abaixo de 8,0, este é o selo.



Jogo do Mês

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



Lixo do Mês

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



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

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

PLAYSTATION 2

50 Cent: Bulletproof	59
Aeon Flux	59
Fatal Frame III: The Tormented	58
Guitar Hero	59
Gun	58
Harry Potter and the Goblet of Fire	56
Harvest Moon:	
A Wonderful Life: Special Edition	59
Ikusagami	57
Magna Carta: Tears of Blood	59
Need for Speed Most Wanted	57
Pac-Man World 3	59
Peter Jackson's King Kong	56
Shadow the Hedgehog	59
Suikoden Tactics	59
The Chronicles of Narnia	56
The Matrix: Path of Neo	57
True Crime: New York City	59
Wild Arms: Alter Code F	58

PSP

Harry Potter and the Chamber of Secrets	62
Suikoden II	62
Wild Arms	62
Pac-Man World	62

PSONE

Harry Potter and the Chamber of Secrets	62
Suikoden II	62
Wild Arms	62
Pac-Man World	62

Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie



muito bem feito, com destaque para os movimentos do bicho. A ilha é realmente fantástica, cheia de penhascos

e florestas gigantescas. É de tirar o fôlego. Pena que o game seja curto e que o astro do filme apareça pouco, mas grita como um condenado.

GUSTAVO PETRÓ



King Kong está chegando com um filme e um game. Nele, um diretor de cinema descobriu a existência de uma ilha

incrível e quer fazer seu filme. Para isso, ele conta com a ajuda do roteirista Jack Driscoll (você), com a atriz, Ann, e com um segurança. Todos descobrem que ali habitam seres pré-históricos e um gorila gigante. O spoiler acaba aqui. O game é um FPS ao se jogar com Jack, porém aqui o objetivo não é só atirar. Além de economizar munição, você deve resolver pequenos puzzles como encontrar alavancas e colocar fogo na vegetação para seguir caminho. Galhos e ossos viram armas em suas mãos enquanto tenta sobreviver aos ataques de velociraptors. Kong aparece no meio do jogo e faz mudar a visão para terceira pessoa. Ele balança em galhos, sobe em cipós, briga com tiranossauros e usa sua fúria para se fortalecer. O visual do game é



PLAYSTATION 2

Gráficos	9.0	Jogabilidade	6.5
Som	8.0	Replay	7.0

8.0

Produção	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Harry Potter and the Goblet of Fire



Sou fã de carteirinha de Harry Potter e não tenho vergonha disso. E é claro, já joguei diversos games do

bruxinho em diversas plataformas. Pena que todos os games foram enfocados para crianças pós-maternal. O jogo é bonito, simples e intuitivo, não requer nem um pouco de inteligência, muito menos de domínio da língua inglesa. O fato é o seguinte: esqueça deste game se for para você. Só compre-o se tiver crianças em casa – esta é uma ótima pedida para um presente de Natal. Principalmente para aquele primo chato que insiste em pedir para jogar seu PS2.

RODRIGO GUERRA

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



Narnia se parece com muita coisa: Senhor dos Anéis, Harry Potter e até mesmo Caverna do Dragão em alguns aspectos.



A aventura é toda baseada no filme (inspirado na obra de C.S. Lewis), portanto não há o que comentar sobre a trama, minuciosamente trabalhada para reproduzir os melhores momentos do cinema. Levar as crianças pelo mundo encontrado dentro do guarda-roupa é divertido e gratificante, pois, ao contrário de outros games baseados em filmes, Narnia é caprichado em todos os aspectos. Recomendo assistir ao filme primeiro para não estragar a história!

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2

Gráficos	7.5	Jogabilidade	7.5
Som	6.5	Replay	6.5

5.0

Produção	Electronic Arts
Desenvolvimento	Electronic Arts
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1 a 3 (com multitap)

PLAYSTATION 2

Gráficos	8.5	Jogabilidade	10
Som	8.5	Replay	7.0

8.0

Produção	Buena Vista Games
Desenvolvimento	Traveller's Tales
Gênero	Ação
Região	EUA
Nº de jogadores	1

Need for Speed Most Wanted



carros e explorar a cidade em busca de desafios e peças. Mas agora existem diversas limitações: todas as lojas vendem



a velocidade do tempo usando a função Speed Breaker, que permite fazer as curvas mais facilmente e ajuda a esquivar dos veículos que estiverem no caminho. Com isso, dá até para fazer loucuras como andar embaixo de um caminhão igual à cena de abertura do filme Velozes e Furiosos. O resultado final é que este ano não temos apenas um Need for Speed diferente, MW é o jogo que vai ficar em nossos consoles por muito tempo. Pelo menos até o ano que vem.

RODRIGO GUERRA



Sabe o que acontece durante as tardes ensolaradas da cidade de Rockport?

Corridas clandestinas. Arruaceiros que espalham o caos pelas ruas com acidentes e destruição de patrimônios particulares. A força policial se empenha para impedir de todas as maneiras que tais atos continuem. Este é o mote de Most Wanted, amarrado com um história até que interessante, que conta sua decadência e ascensão ao topo dos 15 mais procurados de Rockport em um jogo de corrida muito bom.

Pisando fundo

Você que já está acostumado com a série Need for Speed deve estar acostumado a coisas como modificar

de tudo, desde motor até o insulfilm do pára-brisa. As modificações visuais são mais simples e não dá para criar várias camadas de adesivos em seu carro. Até aí, tudo bem, pois o jogo não foi desenvolvido com este intuito. O lance é correr da polícia enquanto participa de rachas no meio da cidade e neste aspecto MW se sai muito bem. Não estou dizendo que o jogo é perfeito, nem que é o melhor título da série, mas é, sim, muito divertido. Mesmo com a saída de alguns veículos, como o Nissan Skyline, outros carros entre os mais famosos do mundo, como o Lamborghini Murciélago e o Porsche Carrera voltaram nesta edição. O aspecto gráfico do game foi o maior avanço: a sensação de velocidade também foi reformulada, isso graças ao efeito chamado Speed Lines (linhas de velocidade). Este efeito faz com que você "veja" a velocidade na qual o seu carro está correndo.

Além disso, o jogo ganhou a opção de diminuir

PLAYSTATION 2

Gráficos 7.5 Jogabilidade 8.5

Som 8.5 Replay 8.0

8.0

Produção Electronic Arts

Desenvolvimento EA Canada

Gênero Corrida

Região EUA

Nº de jogadores 1 a 2 (2 a 4 online)

The Matrix: Path of Neo



Sou suspeito para avaliar Path of Neo pelo simples fato de ser um dos únicos aqui na redação que gostou de Enter the Matrix. A verdade é



que o jogo continua com a mesma câmera crítica e com os mesmos gráficos deficientes, porém finalmente você pode se aventurar na Matrix na pele branquela do Escolhido e passar pelos acontecimentos dos três filmes. A novidade é poder jogar momentos não mostrados na trilogia (como o treinamento à Fatal Frame de Neo), mas que foram previamente escritos pelos criadores. Tome a pílula vermelha e seja feliz "viajando" na Matrix. Ou quase isso!

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2

Gráficos 7.0 Jogabilidade 7.0

Som 7.5 Replay 7.5

8.5

Produção Atari

Desenvolvimento Shiny Entertainment

Gênero Ação

Região EUA

Nº de jogadores 1

Ikusagami



Revelado pós-TGS 2005,

Ikusagami surpreendeu com um trailer que revelava um guerreiro literalmente dilacerando centenas de inimigos no campo de batalha. Porém, após jogá-lo por breves horas, ficou fácil entender com um game para PS2 conseguiu colocar tantos personagens ao mesmo tempo na tela. Ikusagami ("Deus da Guerra" em japonês) coloca os jogadores no papel de Inugami, um guerreiro enviado pelos deuses (sob a forma de um leão) com a missão de exterminar uma horda de criaturas que assolam os tempos feudais do oriente. E tudo isso fazendo uso de espadas celestiais e habilidades malevolentes – além de ser a principal arma de guerra ao lado de um exército aliado. O que pode espantar muitos jogadores é acreditar que o game seja mais um hack 'n' slash inspirado em Dynasty Warriors.



Não que ele seja muito diferente, mas só o fato de colocar na tela mais de 65 mil inimigos já é motivo para chamar nossa atenção. Mesmo que o frame rate caia drasticamente ou que a I.A. dos inimigos seja comparada a minhocas, não há nada mais gratificante do que dilacerarmos uma horda de inimigos como se cortássemos grama com uma ceifeadeira.

RICARDO FARAH

PLAYSTATION 2

Gráficos 7.5 Jogabilidade 7.0

Som 7.0 Replay 7.5

7.0

Produção Genki

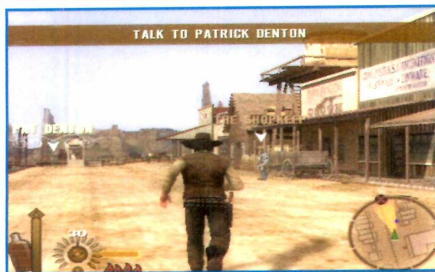
Desenvolvimento Genki

Gênero Ação

Região Japão

Nº de jogadores 1

Gun



Clássicos do Velho Oeste americano sempre foram meus filmes favoritos da Sessão da Tarde. Um game do estilo, então, não poderia passar despercebido. E como até hoje apenas Red Dead Revolver soube representar este cenário com qualidade, é fato que o gênero já estava precisando de um novo ícone nos games. Gun consegue com estilo e competência ser um jogo que te prende por horas e o desafia a cada nova missão a ser cumprida. No papel de Colton White, você enfrenta perigos que variam desde o simples extermínio de uma alcatéia até o mais desafiador que pode ser enfrentar uma tribo inteira dos Apaches.

Seguindo o espírito de GTA, você realiza as missões principais que dão continuidade ao enredo, mas também é livre para realizar objetivos paralelos e garantir novos equipamentos e habilidades, como o modo Quick Draw, em que você atira em câmera lenta, ou até mesmo a ajuda do seu cavalo em muitas missões. Se o seu forte é simplesmente caçar ursos na floresta ou escalar as peles-vermelhas que desejam invadir a cidade, isso não importa. O que vale é que Gun cumpre com esmero a missão de ser o gatinho mais rápido do Oeste.

RICARDO FARAH



PLAYSTATION 2		9.0
Gráficos	8.5	
Som	8.5	Replay 9.0
Produção	Activision	
Desenvolvimento	Neversoft Entertainment	
Gênero	Ação	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1	

Fatal Frame III: The Tormented

Confesso que já levei sustos de cair do sofá com survival horrors e talvez por isso mesmo eu seja tão atraído por este gênero. Fatal Frame consegue ser uma das séries



mais aterrorizantes por tratar de um assunto delicado e não tão distante da nossa realidade: espíritos. The Tormented fecha a trilogia com chave de ouro, trazendo o melhor enredo e visual de toda a série. A protagonista da vez é a fotógrafa Rei, que perdeu seu namorado em um acidente de carro e agora é atormentada por pesadelos. O esquema do jogo torna-se previsível rapidamente, pois sonho e realidade se alternam constantemente. É interessante ir em busca de informações no mundo real sobre os fatos e figuras bizarras vistas nos sonhos de Rei, porém a falta de ação durante os momentos em sua casa e a própria lentidão dos movimentos da personagem refletem o quão parado o jogo pode ser. Os quebra-cabeças são simples e não exigem muito da inteligência do jogador. Mesmo assim,



Fatal Frame III vale pela jogabilidade única de enfrentar fantasmas usando como arma uma câmera fotográfica. Recomendo jogar sentado no chão, de preferência forrado com jornal.

HENRIQUE SAMPAIO

PLAYSTATION 2		8.0
Gráficos	8.5	
Som	7.5	Replay 7.0
Produção	Tecmo	
Desenvolvimento	Tecmo	
Gênero	Survival Horror	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1	

Wild Arms: Alter Code: F



Na mesma época em que Final Fantasy VII chegou ao PSOne, foram poucos os RPGs que conseguiram conquistar ou manter os fãs diante do arrasa-quarteirão da Square. Wild Arms conseguiu essa proeza. A versão Alter Code: F é basicamente um remake em que os melhores elementos da série foram reunidos. Os mais atentos notarão que os diálogos foram re-escritos e as histórias individuais de cada personagem, atadas ao enredo central, ficando mais interessantes. A jogabilidade mudou um pouco e agora cada personagem usará ainda mais suas habilidades e ferramentas pessoais para resolver puzzles ou ter



acesso à área de dungeons e cidades – a grande maioria destas foi redesenhada, assim como alguns enigmas foram modificados. O sistema de batalha ficou bem mais interessante, já que foi adicionado o esquema de procura pelo mundo e a possibilidade de cancelamento de encontro com os inimigos, abrindo maiores possibilidades na exploração. A essência do game mantém o espírito tradicional da série: ação com elementos do Velho Oeste e muita fantasia, com gráficos melhorados e uma trilha sonora de ótima qualidade.

Para um remake, sem dúvida o game está bem interessante. Momento de nostalgia para os fãs!

GILSOMAR LIVRAMENTO

PLAYSTATION 2		8.0
Gráficos	7.0	
Som	8.5	Replay 6.0
Produção	Agetec	
Desenvolvimento	Media.Vision	
Gênero	RPG	
Região	EUA	
Nº de jogadores	1	

50 Cent: Bulletproof



Odeio 50 Cent e toda sua insuportável obra musical, mas é preciso admitir que, para um jogo de ação e tiro, até que Bulletproof

é bem feitinho. O visual, acima da média, e as dublagens enriquecem a historinha mal contada. O que estraga é o fato de ser estrelado pelo rapper mais insuportável de todos os tempos. Para quem não liga para a filosofia "gangsta", prefira GTA.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2

Gráficos 8.5 Jogabilidade 6.5
Som 8.0 Replay 5.5

6.5

Produção: VU Games Desenvolvimento: Genuine Games Gênero: Ação Região: EUA

Nº de jogadores: 1

Suikoden Tactics



Um game da série Suikoden no estilo de estratégia foi uma boa tacada da Konami. Tirando o enredo fraco, o game agrada em quase

todos os departamentos, destacando-se os recursos interessantes do sistema de batalha e recrutamento de muitos personagens diferentes. Considerando que este é o primeiro game no estilo tático, fãs e adeptos do gênero vão gostar.

GILSOMAR LIVRAMENTO

PLAYSTATION 2

Gráficos 6.5 Jogabilidade 8.0
Som 7.5 Replay 6.0

7.5

Produção: Konami Desenvolvimento: Konami Gênero: RPG de estratégia Região: EUA

Nº de jogadores: 1

Pac-Man World 3



Depois de comemorar os 25 anos de sua primeira jornada, o amarelinho deve enfrentar uma série de obstáculos e inimigos

– acredite, os fantas – minhas Pinky e Clyde estão ao lado dele –, em cenários detalhados e totalmente 3D. Tudo isso para acabar com os planos do vilão Erwin, que planeja fazer com que o planeta entre em colapso com o mundo dos espectros.

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2

Gráficos 7.5 Jogabilidade 8.0
Som 7.5 Replay 6.5

7.0

Produção: Namco Desenvolvimento: Blitz Games / Namco Hometek Gênero: Ação Região: EUA

Nº de jogadores: 1

True Crime: New York City



Que triste sina... A série True Crime deveria se chamar "True Crap" (verdadeira porcaria) ou algo que o valha, pois mesmo

com o refinamento no enredo, no acabamento visual e na escolha da trilha sonora, o game continua empragueado por controles medíocres. Leve Marcus Reed (um mano do Bronx) por diversos estágios até o final. Inovação para quê?

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2

Gráficos 8.0 Jogabilidade 4.0
Som 8.0 Replay 4.0

4.5

Produção: Activision Desenvolvimento: Luxoflux Corp. Gênero: Ação Região: EUA

Nº de jogadores: 1

Harvest Moon: A Wonderful Life Special Edition



Demorou, mas finalmente AWL chega ao PS2. O game tenta revolucionar, mas falha em pontos cruciais para a série.

A sua interação familiar é maior, mas as conversas são muito superficiais e repetitivas. Sem falar do excesso de trabalho na fazenda, que acaba deixando o jogo cansativo, sendo uma experiência longa sem muita satisfação. Vale apenas uma jogadinha.

RENATO PELIZZARI

PLAYSTATION 2

Gráficos 7.0 Jogabilidade 7.5
Som 6.5 Replay 8.5

7.0

Produção: Natsume Desenvolvimento: Marvelous Interactive Gênero: RPG Região: EUA

Nº de jogadores: 1

Aeon Flux



Aeon Flux era um desenho tri legal da MTV há dez anos e que agora vai virar filme. O jogo, porém, não faz jus ao seu sucesso,

pois parece feito na pressa. O visual fica devendo na qualidade, com texturas pobres e poucos efeitos. O destaque fica para a cópia digital de Charlize Theron (Aeon no filme) e seus movimentos à Matrix. Fora isso, apenas fases repetitivas.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2

Gráficos 6.0 Jogabilidade 5.0
Som 6.5 Replay 5.5

6.0

Produção: Majesco Games Desenvolvimento: Terminal Reality Gênero: Ação Região: EUA

Nº de jogadores: 1

Shadow the Hedgehog



Estou triste. Como fã do Sonic, não posso deixar de criticar um game que envergonha o herói e o coloca no chinelo logo na

abertura. Shadow é mais poderoso? Não sei, mas a câmera, o controle péssimo, os gráficos feios e a queda de frame mostram o contrário. O game mostra que a Sega, desde Sonic Heroes, não consegue fazer algo bom por sua maior franquia.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2

Gráficos 4.0 Jogabilidade 2.0
Som 4.5 Replay 1.0

3.5

Produção: Sega Desenvolvimento: Sonic Team Gênero: Ação Região: EUA

Nº de jogadores: 1 a 2

Magna Carta: Tears of Blood



Tears of Blood é um colírio pelo seu visual magnificamente detalhado... Mas só isso. De resto, o jogo peca em tudo. O sistema de combate é lento demais para um RPG que deveria ser dinâmico, o enredo é um clichê atrás do outro, as músicas são simples demais e a dublagem foge aos padrões da Atlus. Vale conferir, mas não espere muito.

ERIC ARAKI

PLAYSTATION 2

Gráficos 9.0 Jogabilidade 3.5
Som 4.0 Replay 5.0

4.0

Produção: Atlus Software Desenvolvimento: Softmax Gênero: RPG Região: EUA

Nº de jogadores: 1

Guitar Hero



Receita para um mundo melhor: mais games sensacionais como Guitar Hero. Aprender é questão de minutos, viciar demora

menos ainda, mesmo para quem não tolera esses deprimentes games musicais de pula-pula. A trilha sonora só não é perfeita porque faltam clássicos (cadê Van Halen?). Perfeito para reuniões de família embaçadas por rock'n'roll de um modo geral. >

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2

Gráficos 8.0 Jogabilidade 9.5
Som 9.5 Replay 9.5

8.5

Produção: Red Octane Desenvolvimento: Harmonix Gênero: Musical Região: EUA

Nº de jogadores: 1 a 2

Need for Speed Most Wanted 5-1-0



Agora que você já sabe tudo sobre o Most Wanted, deve estar pensando que a versão do PSP não deve seguir o mesmo ritmo. Mas é aí que você se engana. Ouso dizer que 5-1-0 faz jus ao investimento que você fez ao comprar este portátil.

5-1-0: Racha em andamento

O esquema segue o mesmo padrão que foi usado em Need for Speed: Underground Rivals, ou seja, aqui não há liberdade de rodar pela cidade. No lugar disso, você acessa as corridas por um menu, que faz com que o game vá direto ao ponto – as corridas clandestinas. O objetivo do jogo é chegar ao topo da lista dos mais procurados da cidade de Rockport. Para tanto, você terá que participar de rachas e depois disso fugir dos gambês que ficam na cola. Por falar nos homens da lei, o nome do game, 5-1-0, foi inspirado no código que

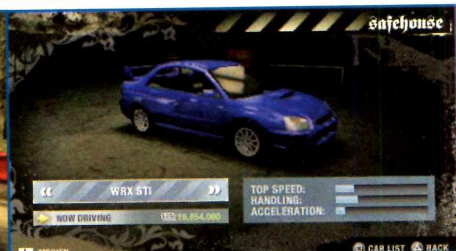


a polícia norte-americana usa quando uma corrida clandestina está em andamento.

Jogatina desenfreada em suas mãos

Não posso negar que fiquei muito impressionado com 5-1-0, tanto pela qualidade da imagem, quanto pela jogabilidade e até pela trilha sonora (a mais eclética da história do portátil). Desde que você não use o disco analógico, o carro estará em seu total controle, fazendo curvas precisas e suaves, como se estivesse usando o controle do PS2.

Para melhorar isso, você terá em suas mãos os melhores gráficos da atualidade, pois 5-1-0 possui efeitos de blur e luz nunca vistos antes em um portátil – de cair o queixo. Mas nem tudo é uma maravilha. Há alguns contras que não podem passar despercebidos, como é o caso de ser praticamente impossível fugir de



algumas armadilhas espalhadas pelo cenário, como pregos e bloqueios. Nos consoles grandinhos existem muitos pontos de fuga e isso não ocorre no PSP. Outro ponto negativo são os loadtimes imensos. Talvez no próximo Need, a EA consiga dar uma polida nestes pequenos detalhes. Enquanto isso, queime o chão com este game feito perfeitamente para seu portátil.

RODRIGO GUERRA

PSP		8.0	
Gráficos	8.5		Jogabilidade
Som	8.5	Replay	8.5
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	Electronic Arts		
Gênero	Corrida		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)		

NBA Live 06



Mais um título de esporte da EA que recebe sua versão "pocket". E, assim como nas outras fran-

quias, fica a sensação de que o game consegue agradar apenas dois tipos específicos de jogadores: aquele que não tem PS2 e está louco para jogar um game de basquete, e aquele que realmente curte o gênero e faz questão de jogar em um portátil. Claro que participar de um torneio com os times All Stars da última temporada da NBA ou disputar uma partida online é até gratificante. Mesmo assim, dificilmente o game lhe prenderá por mais que algumas partidas.

RICARDO FARAH

PSP		6.5	
Gráficos	7.0		Jogabilidade
Som	7.5	Replay	7.0
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	EA Canada		
Gênero	Esporte		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc ou Infrastructure)		

Harry Potter and the Goblet of Fire



A mania da Electronic Arts de passar seus games pelo Renderware e soltar uma versão para cada



console existente nem sempre dá certo. Foi uma catástrofe com Marvel Nemesis e continua sendo uma catástrofe com Harry Potter. O game é um xerox mal feito da versão para consoles e PC, só que rodando a 15 (tem horas que baixa para 10) quadros por segundo. Os gráficos ficaram borrados e escuros. Fosse este o único problema, até era perdoável. Mas a jogabilidade engasgada não ajuda nada. Sinceramente, esqueça a versão para PSP e fique com a do PS2.

JOCELYN AURICCHIO

PSP		7.5	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	8.0	Replay	7.0
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	Electronic Arts		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

Kingdom of Paradise



Vale a pena conhecer Kingdom of Paradise. Pelo simples fato dele não ser uma ver-



são de um game do PS2 e, principalmente, por ser um RPG, gênero que ainda faz falta no PSP. O enredo gira em torno de um renegado que tem a missão de reerguer seu clã. Para tanto, o rapaz desferia pancadas e belas magias. O sistema de evolução é simples de dominar, assim como os comandos em tempo real – nada de menus. Mas é preciso bom timing para aproveitar melhor os ataques e não ser detonado por inimigos ágeis. A parte gráfica é ótima e agrada a quem olhar.

HENRIQUE MINATOGAWA

PSP		8.0	
Gráficos	8.5		Jogabilidade
Som	7.0	Replay	7.0
Produção	SCEA		
Desenvolvimento	Climax		
Gênero	RPG de ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

Infected



Papai Noel está chegando, porém, ao invés de trazer

presentes para a criançada, veio proliferar uma carnificina natalina!

Infected conta a história de um vírus que vem transformando os humanos em criaturas apocalípticas em pleno Natal. No papel de um agente (imune ao vírus), você – fazendo uso de uma arma viral – deve acabar com todos os semi-mortos e impedir que o vírus se dissemine nas cidades.

Controlar o personagem pelos cenários é mais fácil do que você imagina. Nem mesmo a câmera consegue



atrapalhar a chuva de sangue e pedaços de carne que você deixa por onde passa. Se não bastasse, Infected possui um dos multiplayer mais competentes do portátil. Até oito jogadores podem disputar modos como o Deathmatch, Team Deathmatch, Savior Mode (disputa para ver quem salva mais civis) e o Mad Cow, em que você é um dos nefastos do inferno e deve sobreviver à caça feita pelos outros jogadores. Para o modo Infrastructure (online), há opção apenas para dois jogadores. Porém, o vencedor da partida infecta literalmente o jogo do perdedor. Este é o grande desafio do jogo online: deixar sua marca para os jogadores do mundo todo. Depois de Infected, Papai Noel nunca mais será lembrado como um bom velhinho.

RICARDO FARAH

PSP		8.0	
Gráficos	8.0		Jogabilidade
Som	8.5	Replay	8.5
Produção	Majesco		
Desenvolvimento	Planet Moon Studios		
Gênero	Ação		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 8 (Ad Hoc) / 2 (Infrastructure)		

The Legend of Heroes

Não são muitos os games de RPG já lançados para o portátil da Sony e The Legend of Heroes

chegou para sanar –

ou não – a sede de todos que esperavam por um game do gênero. O game conta a história do jovem aventureiro Avin, separado de sua irmã Eimelle durante um ataque dos Zealots. Inicia-se então uma jornada em busca de sua querida irmã. Tudo bem, a história não é lá essas coisas, mas pior ainda é agüentar acordado as primeiras horas de jogo, em que a única coisa que o personagem pode fazer é andar de um vilarejo a outro, conversar com seus moradores e lutar contra pequenos inimigos que não oferecem resistência alguma aos ataques. Assim como na maioria dos RPGs, é possível recrutar novos integrantes para a equipe, e também comprar



itens, armaduras e magias nas lojinhas, nada muito diferente do usual. Ao lado de Avin, mais três personagens visitam paisagens deslumbrantes e cenários ricamente detalhados, que são uma mistura muito bem elaborada de 2D com 3D. A trilha, assim como os efeitos sonoros de qualidade, dão o clima à trama. É uma pena que o sistema de colisão de objetos e a jogabilidade pouco precisa frustram alguns momentos-chave do jogo.

RONALDO TESTA



PSP		5.5	
Gráficos	7.5		Jogabilidade
Som	7.5	Replay	4.5
Produção	Bandai		
Desenvolvimento	Falcom		
Gênero	RPG		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1		

The Lord of the Rings Tactics



O universo criado por Tolkien já rendeu uma infinidade de games em gêneros distintos. No entanto, esta é primeira investida da série como um RPG de estratégia. São duas campanhas – The Fellowship (os caras bonzinhos) e Host of Mordor (os caras maus) – com cerca de 24 missões (além das opcionais) para cada uma, que te prenderão por pelo menos dez horas de jogo. O foco da trama é na trilogia toda (mostrando até mesmo alguns acontecimentos abordados apenas nos livros). Portanto, prepare-se para a aventura nos quatro cantos da Terra Média.

A parte chata é justamente o sistema de jogo – o que era para ser um complexo e retumbante sistema de



combate acabou se resumindo em turnos de dois tipos: a fase de movimentos, em que você apenas

define a posição dos personagens no campo de batalha; e a fase de combate, onde você aproveita para descer a lenha nos inimigos usando golpes físicos e habilidades especiais.

Não que invocar um Ent ou jogar com o Balrog seja chato, mas visto a simplicidade conduzida pelo jogo, o que era para ser desafiador acabou frustrando.

Infelizmente, faltou mais sal no título. ☒

RICARDO FARAH



PSP		6.5	
Gráficos	6.5		Jogabilidade
Som	7.5	Replay	6.5
Produção	Electronic Arts		
Desenvolvimento	Amaze Entertainment		
Gênero	RPG de estratégia		
Região	EUA		
Nº de jogadores	1 a 4 (Ad Hoc)		

Suikoden II



O último episódio da série no PSone causou ótima impressão, a exemplo do primeiro game.

Pena que no Brasil não chegou a ter fama, uma vez que fora ofuscado pelo brilho de Final Fantasy VII, Xenogears e, sobretudo, FFXIII, lançado na mesma época. Quanto à parte gráfica, foram usados personagens 2D em fundos texturizados e o resultado foi ótimo, tornando o visual nítido e muito agradável. O enredo é fantástico: os eventos ocorridos já na primeira hora de jogo despertam a curiosidade do jogador, que não se contentará até ter elucidado toda a trama. Nas lutas, aleatórias e baseadas em turnos, é possível ter no grupo até seis personagens ao mesmo tempo e, melhor que isso, alguns deles podem usar devastadores ataques combinados. O quesito que mais agradou foi a enorme quantidade de personagens disponíveis (108, conhecidos por "estrelas do destino") e a possibilidade de evolução destes, o que aumentou bastante a longevidade do game. Há ainda minigames e a possibilidade de acrescentar alguns extras ao carregar um save do primeiro título. O game pode não ter o glamour de um Final Fantasy, mas não pode ficar ausente da sua lista de RPGs detonados!

ANDRÉ LEME



PSONE		9.0		
Gráficos	8.5		Jogabilidade	9.5
Som	8.5		Replay	8.5
Produção	Konami			
Desenvolvimento	Konami TYO			
Gênero	RPG			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	25 de setembro de 1999 (EUA)			

Wild Arms



Jack, um caçador de tesouros e mestre na espada. Cecília, uma princesa com poderes mágicos. Rudy, especialista em armas de



fogo. Todos se unem para salvar o planeta Filgaia de uma terrível entidade genética chamada "Rainha Mãe", que reuniu um grupo de demônios a fim de subjugar raças inferiores. WA é um nome de peso na história dos RPGs e marcou o retorno dos gráficos 3D (simples, mas funcionais) em batalhas, refutando erros anteriores na implantação desse sistema. A movimentação da câmera quebra o marasmo visual: além de rotacionar o ambiente, tem



ainda efeito de zoom. Até hoje esse estilo vem sendo usado no gênero, com excelentes resultados, como nos casos de Legaia 2 e

Xenogears 2. Só pela música de abertura já dá para ter uma idéia da grandiosidade do enredo musical; de resto, temas leves, sons agradáveis e oportunos, à exceção dos emitidos por alguns inimigos, que deveriam ter sido mais bem elaborados para não ridicularizar as lutas. O roteiro longo e bem detalhado é um dos atrativos que prende o jogador do início ao fim. Destaque ainda para o sistema de evolução dos personagens, chefes secretos e invocações de guardiões.

ANDRÉ LEME

PSONE				10
Gráficos	8.0	Jogabilidade	10	
Som	9.5	Replay	9.5	
Produção	SCEA			
Desenvolvimento	Media.Vision			
Gênero	RPG			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	30 de abril de 1997 (EUA)			

Pac-Man World: 20th Anniversary



Há mais ou menos 25 anos, nascia o primeiro episódio da série que encantou os gamers da geração Atari. Atualmente, Pac-Man ganhou pé,



um rosto simpático, gráficos poligonais 3D e estágios bem variados, com direito a puzzles, obstáculos, os já conhecidos fantasmínhas e até um minigame remodelado, bem no estilo do precursor da série. Os temas musicais foram reeditados e remixados; só não ficaram melhores e tiveram de ser comprimidos porque encontraram dificuldade na pouca memória do console. PMW honrou a franquia que certamente não acabará por aqui!

ANDRÉ LEME

PSONE		7.5		
Gráficos	7.5		Jogabilidade	8.0
Som	9.0		Replay	6.5
Produção	Namco			
Desenvolvimento	Namco			
Gênero	Ação			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	15 de outubro de 1999 (EUA)			

Harry Potter and the Chamber of Secrets

Inspirado no segundo filme da série, o jogo traz muitas idéias recicladas do game anterior. Mais uma vez, baseia-se no cumprimento de objetivos simples (minigames), até interessantes, intercalados com diálogos frequentes durante o jogo todo. Apesar da singeleza, o roteiro é bem diversificado, variando entre duelos de magia, vôos de automóvel, perseguição etc. Os gráficos e sons ficaram a contento, mas nada que mereça muito destaque. Diante da dificuldade nula ou próxima disso, indico-o mais para momentos de relaxamento/descontração. ☒



ANDRÉ LEME

PSONE		7.0		
Gráficos	7.0		Jogabilidade	6.5
Som	8.5		Replay	6.5
Produção	Electronic Arts			
Desenvolvimento	Argonaut Games			
Gênero	Ação			
Nº de jogadores	1			
Lançamento	14 de novembro de 2002 (EUA)			



Loja Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA NOSSO SITE



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.



Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16x!

(19) 2122 5252

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 2122-5252

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

NINTENDO DS

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

XBOX

PSP

PlayStation 2

PC
GAMES

TOTAL GAMES

Games, Acessórios e Consoles ORIGINALS



site
100%
seguro

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

Confira as promoções exclusivas de nosso site e boa diversão!



loja na internet:

Acesse Agora:

www.totalgamesonline.com.br

visite nossa loja:

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