9 PÁGINAS EXCLUSIVAS!

FINAL FANTASY XII PS2

GRÁTIS pôster!

A MATÉRIA MAIS DETALHADA DO MUNDO PARA VOCÊ MERGULHAR DE CABEÇA NESSA OBRA-PRIMA!

SuperDicas PlayStation

FUTURO

Ouça RÁDIOS do MUNDO INTEIRO no seu PSP!

PEDALA!

GRÁTIS pôster!

WINNING ELEVEN 9 PS2

Pegamos a VERSÃO AMERICANA antes de todo mundo!

- As DIFERENTES versões
- Guia para a MASTER LEAGUE
- LISTÃO de jogadas e comandos

O MELHOR SERVIÇO!

KINGDOM HEARTS II PS2

Versão JAPONESA desvendada!

- LISTAS de armas e habilidades
- GUIA para as formas de Sora
- Melhores locais para EVOLUIR

FRITA, DEMÔNIO!

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS PS2

Destroçamos o quarto título da série!

- Detonado COMPLETO
- Como habilitar as ROUPAS SECRETAS

HARDWARE

PLAYSTATION 2 ONLINE

CONECTE seu console e jogue pela INTERNET

24: The Game PS2

Tourist Trophy PS2

Street Fighter Alpha 3 Max PSP

Winning Eleven 9 PSP

Nº 32 R$ 4,90
ISSN 1679-5873
00032
9 771679 587000

DRAGOON GAMES

Assistência Técnica e Vendas

- Vídeo-games e Jogos Originais
- Assistência Técnica com profissionais qualificados
- Faça seu vídeo game rodar todos os tipos de jogos e filmes de todas as áreas (Serviço feito em 1 hora com garantia*)

Aceitamos:

Parcelamos em até 24 X
Cheque ou Carnê

10 anos de Mercado

Confira nossas promoções especiais!

Entregamos via Sedex

Site: www.dragoon.com.br
Fone: (11) 3846-1470 ou 3846-4375
Rua Silvânia, 157 – V.N. Conceição – SP
(Trav. Av. Sto. Amaro alt. 1501) Estacionamento no Local

*poderá variar em alguns minutos a entrega.

Não temos filiais

SuperDicas PlayStation
Número 32 - Março de 2006
www.superdicasplaystation.com.br
www.gameworld.com.br

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

FUTURO

REDAÇÃO
Marcelo Barbão
Diretor de Redação
Jocelyn Auricchio
Pablo Miyazawa
Editores Executivos
Fabio Santana
Editor
Ricardo Farah, Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa
Redação
Mario AV
Diretor de Arte
Ana Franco
Chefe de Arte
Kelven Frank, Homero Letonai e Robson Teixeira
Designers
André "Asapreta" Varajão, Carlos Sá, Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Marcel R. Goto, Orlando Ortiz, Renato Pelizzari (textos); Mauro Clares Naxara (arte); Henrique Minatogawa (revisão e textos)
Colaboradores

NEGÓCIOS
André Faure
Gerente de Marketing

COMERCIAL
Ana Paula Gonçalves
Gerente Comercial
Cinthya Müller
Assistente Comercial
Valdimeire Gonçalves
Coordenadora de assinaturas
Ana Carolina Aquino e Viviane Garcia de Souza
Atendimento ao leitor

PUBLICIDADE
Luciana Eschiapati
Gerente de Negócios
Gabriela Llovet, Isac 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 Jaccon
Supervisor Técnico
Eduardo Fleury
Suporte Técnico

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

SuperDicas PlayStation, edição 32, março de 2006, é uma publicação da Futuro Comunicação. ISSN 1679-5873

REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA:
Rua Heitor Penteado, 813 – Sumarezinho
São Paulo / SP – CEP: 05437-000
Tel.: (11) 6877-6088 Fax: (11) 6877-6088 ramal 318
www.futurocomunicacao.com.br

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
Para falar sobre assinatura (renovação, atraso, pagamento, mudança de endereço e reclamações):
E-mail: atendimento@futurocomunicacao.com.br
Site: www.futurocomunicacao.com.br
Telefones: (011) 6877-6056/6877-6057
de segunda a sexta das 9h às 18h
Fax: (011) 6877-6088 ramal 110
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) 6877-6051/6877-6052/6877-6053/6877-6054
Fax: (011) 3673-9347
Impressão Plural
Distribuição DINAP

ANER

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

EDITORIAL

PENSAMENTO DE DENTRO PARA FORA

"O cara só falou que o jogo novo das Tartarugas Ninjas é um lixo e que o enredo é uma droga"; "Marvel Nemesis, do ponto de vista de um fã de quadrinhos, é demais"; "O Orlando Ortiz é rigoroso demais e o André Leme é bonzinho"; "Fiquei pasmado ao ver que a nota 8.0 foi dada aos gráficos de Makai Kingdom e a nota 7.0 para os de Atelier Iris"; "Vocês deram nota 8,5 para The Matrix: Path of Neo, então eu comprei e me arrependi"...
O que essas citações têm em comum?
Todas são mensagens reais de leitores da SDP, de uma forma ou de outra, inconformados com nossas análises de jogos. E não pense que são declarações esparsas. Isso acontece todos os dias, com diversos games, pelos mais variados motivos.
Isso me faz questionar: até que ponto um review pode ser levado em consideração?
Não, não, não! Não estou querendo dizer que você não pode confiar nas análises de nossos especialistas, apenas espero estimular a opinião própria e o livre-pensamento.
Pessoas confiam em pessoas para ter uma pista do que vale a pena ou não. Vão ao cinema para assistir ao filme que é sucesso de bilheteria. Freqüentam os restaurantes da moda. Escutam as músicas mais tocadas.

E jogam os games com as notas mais altas...
Apenas se esquecem que os seres humanos são todos diferentes uns dos outros. Se um gosta de um filme de ação, outro prefere uma película dramática. Há quem aprecie uma comida bem temperada, como também tem quem não resista a pratos sem sal.
É provável que a música eletrônica não agrade ao fã de rock. E os games, não estão igualmente sujeitos às variações de predileção e juízo?
A opinião de um analista pode nem sempre coincidir com a sua, portanto, procure não basear tanto sua intenção de compra em números e estatísticas – seja qual for a área de consumo. É lógico que as análises de uma equipe treinada são um bom ponto de partida, mas não podem ser usadas como referência absoluta. No final das contas, são apenas opiniões. E elas podem não estar certas nem erradas, mas só diferentes das suas convicções.

Fabio Santana
fabio.santana@gameworld.com.br

Ilustração de capa: Robson Teixeira

Próxima edição da SuperDicas PlayStation: nas bancas no dia 30 de março.

ÍNDICE

4 **SDP MAIL**
O espaço para você nos criticar... e, se possível, elogiar.

7 **SHOPPING**
O maior listão de lojas para você comprar com segurança.

8 **PSNEWS**
GPS no PSP? PS3 dominará a rede online? Leia e aguarde.

10 **SPOTLIGHT: FINAL FANTASY XII (PS2)**
O RPG mais aguardado do ano minuciosamente detalhado.

19 **LANÇAMENTOS**
Acompanhe os próximos lançamentos para PS2 e PSP.

20 **ESTRATÉGIA: ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (PS2)**
Tudo que você precisa para triunfar no novo episódio da saga.

26 **ESTRATÉGIA: KINGDOM HEARTS II (PS2)**
Todas as traduções para você não perder nada deste clássico.

36 **ESTRATÉGIA: WINNING ELEVEN 9 (PS2)**
Todas as dicas para você ser o melhor dos gramados digitais.

43 **ONLINE STATION**
Saiba como jogar WE9 fará você perder sua vida social.

44 **HARDWARE: CONECTANDO O PS2 NA REDE**
O melhor guia para você conectar seu console na rede online.

48 **PSP UNDERGROUND**
Ouça rádios do mundo todo e crie a sua própria no PSP.

50 **SUPERDICAS**
Dicas valiosas para você se dar bem nos jogos.

54 **REVIEWS**
Uma tonelada imperdível de análises para PS2 e PSP.

62 **ENTREVISTA: WILD ARMS 4**
A opinião do presidente da XSEED Games, localizadora do game.

SDP·MAIL

SEU ESPAÇO PARA COMENTAR, SUGERIR, ELOGIAR, METER A BOCA, PERGUNTAR OU PEDIR SOCORRO

CARTA DO MÊS

SEM PÉ NEM CABEÇA

Sou leitor da revista desde a SDP #03 – realmente a revista tem cumprido os seus objetivos. Gosto muito de jogos e minha primeira experiência foi com Mega Man no Turbo Game da CCE – aquilo era jogo bom! Eu nunca tinha escrito nada para uma seção de cartas, mas hoje enfrento algo como jogador. Estava jogando Disgaea e percebi algo que me fez refletir em relação aos jogos: conforme estava avançando, notei que não iria conseguir completar tudo o que o jogo tem pra oferecer em menos de 200 ou 300 horas! Isso realmente já está saindo de meu controle, afinal, jogar é um hábito que pode até não ser muito saudável por ser sedentário, mas é maravilhoso para nossas idéias, nossa libertação temporária da realidade dura e sem grana de Terceiro Mundo. Mas dedicar tanto tempo assim da minha vida ao game chega a ser injusto. Está ficando cada vez mais difícil arranjar tempo para jogar, trabalhar e estudar. Se os games exigirem tanto de nós para serem completamente destrinchados, vamos ter de viver para jogar e não jogar pra viver!

Elton Borges
Via e-mail

Experiências mudam com o tempo, Elton. O Mega Man que gerou sua paixão também levava um belo tempo para terminar em meados da década de oitenta, mas tinha outra abordagem, mais focada na ação. Os jogos evoluíram a um ponto em que os detalhes são cruciais. Cada vez mais o mercado pede histórias complexas que se assemelham a experiências com obras impressas (livros, HQs) e vídeo (filmes do cinema, DVD). É natural que nosso investimento seja transformado em games com longevidade, que nos agarram por seu tamanho colossal ou pela experiência que se renova a cada jogatina – é isso que faz diversos títulos clássicos transcenderem a época de seu lançamento. Como você disse, é difícil arranjar tempo para jogar, trabalhar e estudar, portanto o melhor é aprender a conciliar seus hobbies com seus afazeres. E não se obrigue a fazer tudo de uma vez. Jogue outras coisas de vez em quando, e depois volte para sua obstinação pelo 100%! Tem gente aqui na redação que continua jogando GT4 ou Final Fantasy X, há até mesmo quem esteja tentando terminar God of War até hoje, um trechinho por mês! Não desista, por mais que o game leve inúmeras horas para terminar, o resultado (e a satisfação) justificam o esforço. Um grande abraço!

Jin Kazama não dança, mas embala suas porradas ao ritmo da fantástica trilha de Tekken 5.

O SOM DA "TRETA"

Gostaria de saber o nome da música de abertura do game Tekken 5 (aquela que toca na introdução em CG), porque gosto muito dela. Agradeço pela atenção e continuem fazendo esse esplêndido trabalho.

Rodrigo da Cruz Mendes Matos
Via e-mail

Seu bom gosto musical merece as mais calorosas parabenizações, Rodrigo! A OST (Original Sound Track, ou Trilha Sonora Original) do game inteiro é muito bacana. Se conseguir comprá-la (tente no AnimeNation – http://store.yahoo.com/animenation/index.html –, ou, principalmente, na CDJapan – http://www.cdjapan.co.jp/), experimente as faixas 8. Moonlit Wilderness e 13. Poolside (dos estágios homônimos). A faixa da introdução realmente surpreende e é a faixa bônus 25 da trilha sonora original. Mas chega de enrolação: o nome da obra que toca na segunda parte da introdução de Tekken 5 é "I'm here now", gravada especialmente para o jogo por um grupo desconhecido.

REMÉDIO DEMAIS É VENENO

Acho que vocês devem ter errado na dose ao desenvolver a SDP #31. Em primeiro lugar, QUATRO DETONADOS! Poxa, isso consumiu quase metade do número de páginas da revista! Cá entre nós, houve um certo exagero, uma vez que essas páginas poderiam ter sido mais bem distribuídas para aumentar o conteúdo de outras matérias que acabaram ficando um tanto espremidas. Os games Ryu ga Gotoku, Front Mission 5: Scars of War, Rogue Galaxy e Prince of Persia: The Two Thrones receberam todos selo de ouro. Ao contrário de Kingdom Hearts II e suas SETE páginas. Nunca havia lido um review tão extenso, o que acabou tornando-o um tanto cansativo. Sei que a intenção foi das melhores (como sempre foi), mas ficou a impressão de que faltou assunto para este mês devido ao desequilíbrio na edição das matérias. Por favor, vejam isso como mais uma crítica construtiva, para que vocês continuem fazendo a melhor revista especializada em PlayStation do Brasil.

Oswaldo Filho Bento Laurindo
Via e-mail

Pois é, Oswaldo, a última edição estava repleta de detonados! Muitos leitores pediram guias completos para detonar seus games favoritos e a demanda realmente foi grande – não pudemos deixar essa oportunidade passar, pois todos os títulos mereciam destaque. Alguns jogos mereciam reviews maiores, concordamos, porém, infelizmente, nós temos de adequar o conteúdo ao tamanho da revista. E convenhamos, Kingdom Hearts II merecia aquele destaque, por ser tão aguardado – e, ao contrário do que você fez parecer, o game da Square Enix também recebeu um selo de ouro, e ficou a um passo da platina! Ah! E vale lembrar que o nosso nome é "SuperDicas" PlayStation por uma razão, portanto, matérias de serviço ainda têm prioridade! Ainda assim, nesta edição temos apenas três estratégias, que ocupam 18 páginas. As restantes abrigam conteúdo bem variado que, esperamos, deve agradar a diversos gostos. Quem sabe o seu também?

SEGURANÇA DIGITAL

Eu gostaria de saber se é seguro comprar CDs originais online, em sites como a GameOne e Total Games, porque todos me dizem que comprar online é perigoso e eu não vou gastar meu dinheiro à toa, por isso não quero engolir sapos! Outra dúvida: é verdade que, mesmo não desbloqueando o meu PS2 Slim, ele vai durar pouco?

Lúcio Lemos
Via e-mail

Meu caro, comprar online é mais seguro do que levar dinheiro no bolso até a loja. Você não corre o risco de ser assaltado! Brincadeiras à parte, você pode ficar tranqüilo: as lojas idôneas contam com recursos avançados de segurança para que seus dados não sejam roubados, portanto, basta procurar por estabelecimentos de respeito e conferir o certificado do site (clique no cadeado na parte de baixo do navegador) para não ter problemas. Confira se a loja tem um número de contato e um endereço físico para eventuais reclamações e mande ver! Quanto ao PS2 Slim, seria dúvida para o Correio Técnico, mas lá o assunto já foi abordado diversas vezes e continua em voga. O grande problema era a montagem dos primeiros Slim, com Date Code 4D, além do superaquecimento devido a desbloqueios malfeitos. É muito difícil encontrar problemas com o aparelho bloqueado se você cuidar dele de acordo com as recomendações do manual, e o mesmo vale para as safras mais recentes do Slim desbloqueadas com chips originais por técnicos de confiança.

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) 6877-6088, 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 jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

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

HELP

Precisando de um help? Mande uma carta para o endereço indicado na caixa "Fale com a SDP!", colocando no topo do envelope "SuperDicas PlayStation – Help", ou mande um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br.

GANGUES DE SAN ANDREAS

Olá, pessoal! Estou com problemas para terminar o game GTA: San Andreas. Encalhei na fase "Los Desperados". Na revista, diz que eu devo recrutar membros da gangue Grove na Unity Station, mas quando chego lá, três membros da gangue não se mexem. Preciso da ajuda de vocês. Abraços.

Raniéli Vilas Alves
Barra do Piraí / RJ

Raniéli, você de fato precisa recrutar dois membros da gangue para começar esta missão. Porém, você deve estar se confundindo. Assim que completar a missão anterior, "Riot", siga para o ponto vermelho indicado no mapa e você verá uma animação. Logo em seguida, recrute dois membros da gangue que estiver mais próxima e só então leve-os de carro (junto com Cesar) até o ponto amarelo indicado no mapa. O resto é com você porque se não perde a graça.

VALKYRIE "SHARK" PROFILE

Amigos, sou apenas mais um de seus milhares de leitores com dúvidas. Eu queria apenas alguns códigos de GameShark para o jogo Valkyrie Profile para PSone. Tem como?

Heder Silva
Via e-mail

Opa, Heder, claro que tem como descolarmos dicas de GameShark para você. Confira esta seleção especial:
Segure L2 para Energia Máxima para todos os membros da equipe:
D002B6CAFEFF
800EDD74270F
D002B6CAFEFF
800EDD78270F
D002B6CAFEFF
800EE430270F
D002B6CAFEFF
800EE434270F
D002B6CAFEFF
800EEAEC270F
D002B6CAFEFF
800EEAF0270F
D002B6CAFEFF
800EF1AC270F
D002B6CAFEFF
800EF1AC270f

Salvar a qualquer momento do jogo:
301F62740011
Pontos de evolução no máximo:
801F6264270F
Consiga todos os itens:
5000FF020001
801F62A20001
5000FF020001
801F64A00100

ZODIAC EM TACTICS

Pessoal, estou jogando Final Fantasy Tactics e não consigo encontrar a summon Zodiac no game. O que devo fazer? Quem devo enfrentar? Obrigado pela ajuda.

Jonas Duarte Rodrigues da Costa
Guarulhos / SP

Seguinte, campeão, o segredo para você conseguir a summon Zodiac é completando a Deep Dungeon. Mas, antes de tudo, há uma série de preparativos para que você consiga tal magia. Em seu grupo, você deve ter um guerreiro summoner que possa aprender a habilidade Zodiac. O mesmo deve estar equipado com as habilidades "MP Switch" e "Magic Defend Up". O inimigo que lhe ensinará a summon é conhecido como Elidibs e pode ser encontrado no último andar da Deep Dungeon. Durante a batalha, use magias que protejam seu personagem capaz de aprender a summon até que Elidibs invoque o Zodiac, mas você sobreviva. Com isso, ele perguntará se você deseja aprender a magia. Escolha "YES" e deleite-se com a nova habilidade.

ELEVOU O COSMO CERTO?

Elogiar o trabalho de vocês é como chover no molhado. Agora... Por favor, eu lhes imploro, tirem a dúvida que me corrompe a alma: no jogo Saint Seiya: Chapter Sanctuary, fiz tudo o que a edição com o detonado do jogo mandava fazer e algo mais: joguei umas seis vezes o modo principal da batalha das 12 Casas (três vezes a história normal, mais três vezes a rota paralela), consegui bons ranks, pois liberei todos os minigames em terceira pessoa depois das batalhas (nas rotas convencional e paralela), liberei TODOS os lutadores, liberei o modo de defesa do Santuário e fiz a evolução dos cavaleiros até o level 33 (mais ou menos).
Mesmo fazendo tudo isso, o jogo (no modo O Feriado de Seiya) indica apenas 65%.
O que mais eu tenho que fazer para alcançar 90 ou 100%?
Abraços para todos da redação!

Paulo Henrique M. Durello
Via e-mail

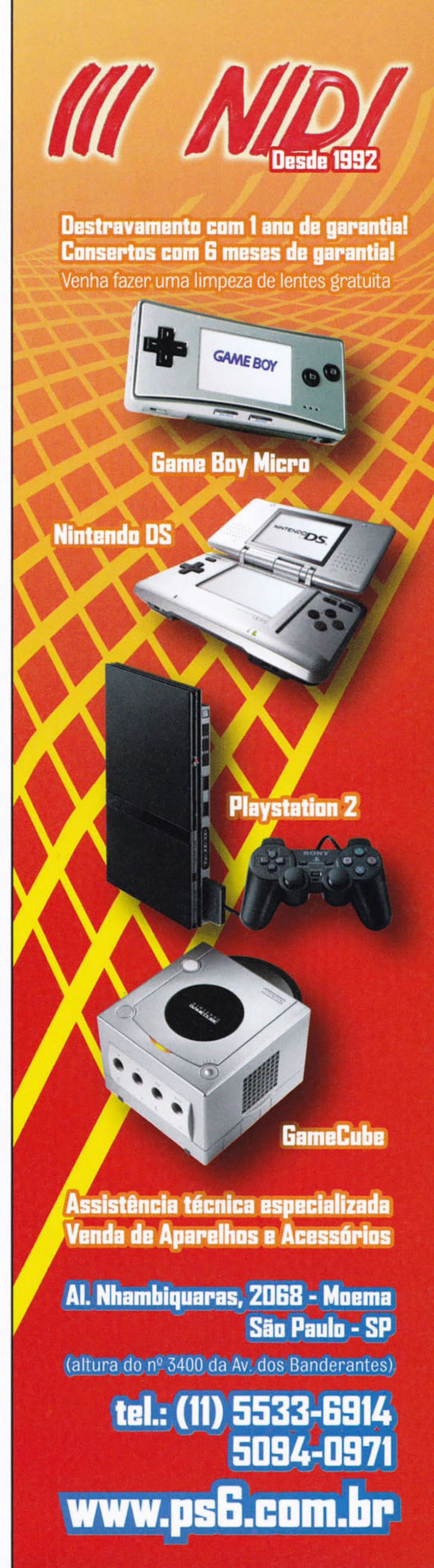
Paulão, você tem certeza que abriu todos os extras do game? Lembre-se que são 43 trilhas sonoras (BGMs) que só são habilitadas enfrentando os soldados entre cada casa do zodíaco. E os bonecos? Você deve conseguir a pontuação máxima nas batalhas principais e "Gold Saint Rank" para conseguir a armadura Premium de Sagitário. Ah, e tem também o estágio secreto do Torneio Galáctico que é liberado quando você consegue 90% do game. Dê uma revisada no seu rank geral que com certeza você deixou passar alguma coisa, hein! ▷

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

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

SENHA: WINNING11
Válida de 23/02/06 a 26/04/06

CONTEÚDO ONLINE DESSE MÊS:
- **Onimusha: Dawn of Dreams (PS2):** conteúdo adicional do detonado.
- **Kingdom Hearts II (PS2):** lista de extras do jogo.
- **NeoGeo Battle Coliseum (PSP):** entrevista com o produtor.
- **Wild ARMs 4 (PS2):** entrevista completa com o presidente da empresa.
- **Final Fatansy XII (PS2):** conteúdo adicional da matéria.



CORREIO TÉCNICO

Por Jocelyn Auricchio

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 Emulator e downgrade para PSP.
SDP #30: personalizando o PSP.
SDP #31: criando uma discoteca digital no 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.

DA COR DO ARCO-ÍRIS, QUEM SABE...

Ultimamente, tenho visto alguns DVDs com fundo dourado, além dos costumeiros roxos. Sei que a roxa é a melhor, mas qual é a opinião de vocês sobre essa outra?

Javelete
Via e-mail

O mito da cor das mídias nunca tem fim. Nos dias de hoje, cor de mídia não é garantia de nada. Quando os DVD-Rs surgiram, a cor indicava qual o substrato da mídia, mas hoje esse substrato é tingido de acordo com a "modinha" vigente. Hoje são as douradas as melhores. Ontem foram as roxas. E amanhã, se surgirem mídias rosas com bolinhas pratas, todos vão copiar. Esqueça isso e sempre fique de olho na opacidade e resistência da mídia escolhida. Mídia vagabunda sempre é aquela que entorta fácil e deixa passar luz excessiva. Fuja desses trastes e sempre experimente uma ou duas mídias de marcas diferentes antes de investir em um tubo.

HAJA DÚVIDAS DO TWO

Pessoal, tenho várias dúvidas que estão tirando meu sono: 1) Qual é o melhor mod chip para PStwo? 2) Qual a melhor mídia para ele? 3) Afinal, o melhor modelo é o PStwo ou o modelo tijolão? 4) O modelo 70012 date code 5A é um bom aparelho? Sua fonte também oferece risco?

Thiago
Via e-mail

Pessoalmente, prefiro o DMS e o Matrix. Quando bem instalados, são estáveis e confiáveis. Esse PStwo já é de uma safra mais estável. Sempre lembrando, quanto mais novo, melhor, pois maior é a chance do console ter passado por pequenas revisões de design interno. Se a fonte for colocada num lugar abafado, certamente correrá um risco muito maior de queimar. Mantenha-a num lugar arejado, sem um monte de fios amontoados e ela viverá bastante.

TÉCNICO PILANTRA É O QUE NÃO FALTA

Fala, QWM e Jô! Esta é a primeira vez que eu escrevo para a SDP e estou com algumas dúvidas. Eu comprei um PS2 Slim modelo 70001, destravado com o Thunder Pro.
O problema é o seguinte: quando eu comprei, o vendedor me disse que, para rodar jogos de PS1 nele, só original, e que também não é bom jogar muito PS1 nele porque o canhão vai se acostumando a ler esses CDs e perde a capacidade de ler DVDs. Isso é verdade? Ele também disse que o canhão é muito sensível à luz e para nunca erguer a tampa com ele ligado, senão o canhão queima. Se isso for verdade, como eu faço para usar o GameShark de CD? Obrigado, e sucesso pra vocês!

Marcos Defavari (The_Darknness)
Via e-mail

Mais uma vez, a "boa" e velha enrolação comendo solta. Para começar, o Thunder, apesar de ser um ótimo destravamento, precisa ser instalado minuciosamente bem para que o PStwo não sofra danos com o tempo. Fique de olho e bata o pé para quem te vendeu o console dar garantia. Sem garantia, esqueça. Vale mais pagar um pouco mais caro e ter segurança do que pagar barato e ficar na mão.
E esse negócio do PStwo "acostumar" com CDs e rejeitar DVDs – isso é um jeito safado de explicar uma má calibração do canhão. E quanto a abrir a tampa com o canhão operando, isso só é nocivo para o motor dele, que faz uma parada brusca.

BACKUPS NO PEN DRIVE

Gostaria de fazer backups do Memory Card direto para um Pen Drive conectado à porta USB do PlayStation 2. É possível? Qual software utilizar? Outra coisa: posso jogar em rede utilizando os jogos gravados no HD? Ou somente com CD? Por fim, existe alguma forma de ligar um PS2 em dois televisores para que não haja divisão da tela quando jogando um multiplayer?
Obrigado pela atenção.

Fabricio A Carvalho
Tailândia/PA

O programa que permite que você use um pen drive para transferir saves é o Code Breaker 9 ou 7.1. Além deles, o Action Replay do PSP também permite que isso seja feito usando o cartão de memória do PSP (veja mais na SDP #20).
É possível jogar em rede com jogos instalados no HD, mas apenas se você utilizar o HDLoader versão 0.7c. Porém, jogatina online do HD ainda é impossível.
Sobre ligar o PS2 em dois televisores, infelizmente isso só é possível se você tiver dois consoles, dois NAs e um cabo crossover. Confira na SDP #13 uma matéria detalhada sobre o assunto.

MEMORY CARD ACÉFALO!

Um Memory Card normal de PS2 possui 8 MB, até aí estamos de acordo, mas percebi recentemente que os 5 MB que usava para guardar meus queridos saves sumiram de um dia para o outro. Quando fui carregar um save, apareceu que não existia. Quando fui conferir no Browser, percebi que o espaço estava sendo usado, porém não acessível! Eu imploro, me ajudem!

Michel
Marília / SP

Infelizmente, seus dados foram corrompidos. Isso acontecia direto com o PSone. Apesar de raro, no PS2 isso pode acontecer especialmente por conta de games que gravam de maneira errada em algumas circunstâncias, como Soul Calibur III e Viewtiful Joe 2. Não há nada o que fazer, além de formatar o cartão. Para isso, a solução é usar um GameShark, acessório que permite a formatação do Memory Card. ⊗

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 7 de fevereiro 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$ 880,00 (Slim com Infinity) / R$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 200,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 1.100,00	R$ 200,00	R$ 350,00 (1 GB)
Aline Games	(11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6604-4708	São Paulo / SP	Sim	R$ 620,00 (Slim com Mars Pro ou Murano)	R$ 150,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 900,00	R$ 130,00	–
Alpha Games	(31) 3274-2988	Belo Horizonte / MG	Não	R$ 899,00 (Slim com Murano) / R$ 969,00 (Slim com Matrix)	–	R$ 95,00	R$ 90,00	–	–	–
Avalanche Games	(11) 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670	São Paulo / SP	Sim	R$ 890,00 (Slim com Infinity)	R$ 150,00	R$ 79,00	R$ 79,00	–	–	–
Big Ben Games	(24) 3324-5297 / 8119-9379	Barra Mansa / RJ	Sim	R$ 800,00 (Slim com Matrix Infinity)	–	R$ 70,00	R$ 78,00	–	–	–
Big Boy Games	(19) 3243-2444	Campinas / SP	Não	R$ 990,00 (Slim com Matrix Infinity)	–	R$ 84,00	R$ 75,00	–	–	–
Brasil Games	(11) 4990-2284	Santo André / SP	Sim	R$ 950,00 (Slim com Infinity) / R$ 1.050,00 (50001 com Matrix Infinity)	R$ 190,00	R$ 80,00	R$ 75,00	R$ 1.050,00	R$ 180,00	R$ 400,00 (4 GB)
Brother Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R$ 730,00 (Slim com Murano)	R$ 230,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 1.350,00	R$ 230,00	R$ 456,50 (1 GB)
Butica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R$ 895,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 150,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 920,00	R$ 180,00	–
Caique Games	(21) 3867-0093 / 8865-4440	Rio de Janeiro / RJ	Sim	–	R$ 190,00	R$ 130,00	–	–	–	–
CB Games	(11) 3333-1511	São Paulo / SP	Sim	R$ 500,00 (Slim puro) / R$ 650,00 (Slim com Matrix Infinity) / R$ 765,00 (50001 com Matrix Infinity)	–	R$ 65,00	R$ 65,00	Sob encomenda	Sob encomenda	–
Companhia dos Games	(51) 3039-4444	Sapiranga / RS	Sim	–	–	R$ 50,00	R$ 50,00	–	–	–
Crocodile Games	(21) 2568-0488	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R$ 999,00 (Slim puro)	R$ 249,00	R$ 119,00	R$ 112,00	R$ 1.249,00	R$ 249,00	–
Disk Games	(19) 3242-0541	Campinas / SP	Sim	R$ 749,00 (Slim puro) / R$ 949,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 195,00	R$ 84,00	R$ 69,00	R$ 1.089,00	R$ 195,00	R$ 400,00 (1 GB) / R$ 640,00 (2GB)
Dragoon Games	(11) 3846-1470	São Paulo / SP	Sim	R$ 750,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 190,00	R$ 90,00	R$ 90,00	–	–	–
Fantasy Games	(11) 3328-6807	São Paulo / SP	Sim	R$ 800,00 (Slim com Venus) / R$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 180,00	R$ 80,00	R$ 70,00	–	R$ 180,00	–
Fantasy Star	(11) 3221-5253	São Paulo / SP	Sim	R$ 1.020,00 (Slim com Matrix)	–	R$ 85,00	R$ 70,00	R$ 1.050,00	R$ 170,00	R$ 430,00 (1 GB) / R$ 710,00 (2 GB)
Fratello Games	(11) 3333-2092 / 3362-2206	São Paulo / SP	Sim	R$ 740,00 (Slim com Murano) / R$ 840,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 190,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 990,00	R$ 190,00	R$ 300,00 (1 GB)
Game Center	(11) 4747-6891	Suzano / SP	Sim	R$ 1.100,00 (Slim com Matrix)	R$ 150,00	R$ 99,00	R$ 99,00	R$ 1.150,00	–	–
Inicial Games	(19) 3236-0179	Campinas / SP	Sim	R$ 969,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 195,00	R$ 85,00	R$ 79,00	R$ 1.099,00	R$ 195,00	R$ 399,00 (1 GB) / R$ 549,00 (2 GB)
King Games	(11) 3683-4116 / 3654-1997	Osasco / SP	Não	R$ 850,00 (Slim com Libertador Infinity)	R$ 250,00	R$ 100,00	R$ 100,00	–	R$ 260,00	–
Loja Super Games	(61) 3443-1300	Brasília / DF	Sim	R$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 200,00	R$ 104,00	R$ 89,00	R$ 1.249,00	R$ 200,00	–
Master Games / Maximus Games	(31) 3272-2976	Belo Horizonte / MG	Sim	R$ 800,00 (Slim com Libertador Infinity) / R$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 180,00	R$ 90,00	R$ 90,00	–	–	–
MC Games	(15) 3211-0531	Sorocaba / SP	Não	R$ 839,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 269,00	R$ 99,00	R$ 99,00	R$ 980,00	Sob encomenda	Sob encomenda
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)
Metrópole Games	(11) 3328-6824	São Paulo / SP	Sim	R$ 800,00 (Slim com Infinity) / R$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 180,00	R$ 80,00	R$ 75,00	R$ 1.000,00	R$ 200,00	R$ 399,00 (1 GB) / R$ 650,00 (2 GB)
Mister Bros	(11) 3266-4176	São Paulo / SP	Sim	R$ 899,00 (Slim puro)	R$ 199,00	R$ 95,00	R$ 85,00	R$ 999,00	R$ 199,00	R$ 499,00 (1 GB)
NDS Games	(11) 3227-2732	São Paulo / SP	Sim	R$ 599,00 (Slim com Murano)	–	R$ 70,00	R$ 70,00	–	–	–
Play Off Games	(11) 5585-0566 / 5581-5592	São Paulo / SP	Não	R$ 649,00 (Slim com Myth)	R$ 90,00	R$ 110,00	R$ 80,00	R$ 899,00	R$ 160,00	–
Play Shock	(11) 222-3608 / 3337-1960 / 3227-6915	São Paulo / SP	Sim	R$ 630,00 (Slim com Infinity) / R$ 730,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 249,00	R$ 75,00	R$ 70,00	R$ 950,00	–	R$ 320,00 (1 GB)
PlayStation 3	(11) 3062-6263	São Paulo / SP	Sim	R$ 1.119,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 250,00	R$ 110,00	R$ 110,00	R$ 1.250,00	R$ 250,00	R$ 400,00 (1 GB)
Point Games	(19) 3232-8900 / 3232-5488	Campinas / SP	Sim	R$ 900,00 (Slim com Infinity)	R$ 185,00	R$ 79,00	R$ 75,00	–	–	–
Porão Games	(15) 3282-1813 / 3282-1919 / 3282-2525	Tietê / SP	Sim	R$ 1.099,00 (Slim com Thunder)	R$ 199,00	R$ 99,00	R$ 99,00	R$ 1.099,00	R$ 180,00	–
Power Tec	(11) 3607-3468 / 8339-7750 / 8116-0518	Osasco / SP	Sim	R$ 999,00 (Slim com Libertador Infinity) / R$ 1.150,00 (Slim com Matrix Infinity)	Sob encomenda	R$ 115,00	R$ 89,00 / R$ 95,00 (32 MB)	R$ 960,00	–	R$ 430,00 (1 GB)
PP Games	(21) 2421-9099	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R$ 840,00 (Slim puro)	R$ 245,00	R$ 130,00	R$ 105,00	R$ 1.250,00	R$ 199,00	–
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9641-4462	São Paulo / SP	Sim	R$ 700,00 (Slim puro) / R$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity) / R$ 950,00 (Slim com Matrix)	–	R$ 100,00	R$ 80,00	R$ 950,00	–	–
Rock Laser Games	(11) 6954-4332 / 6631-9979	São Paulo / SP	Sim	R$ 800,00 (Slim puro) / R$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)	–	R$ 80,00	R$ 80,00	–	–	–
Tec Games	(11) 3362-0036 / 221-2307	São Paulo / SP	Sim	R$ 790,00 (Slim com infinity) / R$ 870,00 (Slim com Matrix)	–	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 1.100,00	–	–
Tilty's Games	(11) 6191-3000 / 6191-7163	São Paulo / SP	Sim	R$ 900,00 (Slim com Thunder Pro) / R$ 1.000,00 (Slim com Matrix)	–	R$ 100,00	R$ 100,00	–	–	–
V12 Games	(11) 4771-8595 / 4787-3332	Taboão da Serra / SP	Sim	R$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 230,00	R$ 89,00	R$ 79,00	R$ 1.000,00	R$ 200,00	–
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Não	R$ 999,00 (Slim puro)	R$ 250,00	R$ 130,00	R$ 100,00	R$ 1.250,00	R$ 250,00	R$ 470,00 (1 GB)
Winner Game e Video	(44) 3269-2016	Maringá / PR	Sim	R$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)	R$ 270,00	R$ 124,00	R$ 124,00	R$ 1.350,00	R$ 270,00	–
X-Treme Games	(41) 3232-0605	Curitiba / PR	Sim	R$ 810,00 (Slim com Matrix Infinity) / R$ 770,00 (Slim com Thunder Pro)	–	R$ 95,00	R$ 70,00	R$ 1.250,00	R$ 200,00	–

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

PS3 promete novas funções

A melhor estrutura online, função DVR e ainda uma estação de mídias digitais. Haja fôlego!

Um desenvolvedor que preferiu ficar no anonimato resolveu abrir o jogo e comentar alguns dos aspectos do misterioso serviço online da Sony para o PLAYSTATION 3. O objetivo da empresa é massacrar a concorrente Xbox Live – o que não será tarefa fácil, visto que a Microsoft já acumula alguns anos de experiência com o serviço. Para isso, a Sony contará com todas as características presentes na Live e outras funções inéditas, segundo o desenvolvedor.

Além de rede, a Sony está investindo pesado no aspecto multifuncional do novo console. O mais chocante diz respeito à sua função DVR (Digital Video Recorder), que permitirá gravar vídeos digitalmente. Porém, fica a dúvida: se o console não acompanhará um disco rígido (pelo menos até o momento), para onde iriam os vídeos gravados? Um DVD-RAM talvez? Haverá também um serviço para download de músicas, vídeos em alta definição e outros formatos.

A conexão PS3/PSP será incrivelmente ampla: o PS3 será um LocationFree Station, permitindo que, de qualquer lugar do mundo, você transfira mídias digitais do console para seu PSP e vice-versa. O portátil poderá ser usado ainda para controlar à distância as funções DVR mencionadas. Fechando o círculo de inovações, haverá atualizações de firmware regularmente, que adicionarão novas funções ao PLAYSTATION 3, como no PSP.

E-mail e GPS no PSP

Sony amplia cada vez mais as funções utilitárias do portátil. E dá-lhe um novo firmware!

A Sony pretende lançar um serviço de e-mail que usará o número de identificação interna do portátil ao invés da configuração de POP3 – aquela que todo mundo se enrosca. Para instalar o Sony Mail, bastará fazer a atualização de um novo firmware ainda não disponível.

Outra novidade é a nova menção ao periférico que adicionará a função GPS ao portátil através da porta USB, já exibido na E3 2005. Porém, ainda não foi dada uma data concreta.

A Sony anunciou também o utilitário Minna no Chizu (Everybody's Map), que, infelizmente, não fará uso do dispositivo GPS. Com o software, o usuário poderá acessar mapas de sua cidade (por enquanto, só no Japão), incluindo estabelecimentos específicos.

GOOGLE de olho no PSP

Expandindo os horizontes

A empresa de tecnologia que mais cresce no mundo, Google, pode estar fechando negócios relacionados ao PSP com a Sony. Devido à grande quantidade de PSPs nos EUA, o Google quer aproveitar sua crescente rede Wi-Fi para integrar também os usuários do portátil, sugerindo ainda um serviço exclusivo de jogos wireless. Outra novidade seria um possível sistema de publicidade Wi-Fi, que mostraria anúncios na tela do PSP de acordo com o local onde o usuário se encontra e a hora do dia.

TROFÉU GameWorld!

A votação do troféu GameWorld para os melhores jogos de 2005 continua. Entre no site (www.gameworld.com.br) e escolha seus títulos favoritos em cada uma das categorias. Lembrando que as empresas premiadas receberão seus troféus em uma cerimônia de gala no mês de março, em São Paulo. Só com sua ajuda conseguiremos fazer desta a mais importante premiação de games no Brasil!

CURTAS

- Tudo indica que foi cancelada a versão para consoles de The Movies (game de Peter Molyneux, pai de Black & White). O motivo alegado até então é a complicada estrutura para portar o game do PC para os consoles.

- O nome "Yakuza" foi registrado pela Sega no órgão de patentes dos EUA. Acredita-se que ao invés de um jogo novo, Yakuza será na verdade a versão ocidental de Ryu ga Gotoku, ainda não anunciado deste lado do mundo.

- Existem rumores de que a Namco estaria produzindo uma versão de Tekken para o PSP. Nenhuma data ou maiores detalhes do game foram revelados até o momento.

- Final Fantasy VII: Advent Children alcançou a marca de 1 milhão de unidades vendidas no Japão, entre UMDs e DVDs. Enquanto isso, a Sony americana se enrola com os extras e adia seu lançamento. A Sony do Brasil confirmou a versão nacional de AC para o segundo semestre.

- A Elevation Partners, empresa da qual Bono Vox é sócio, pode estar de olho na mãe de Grand Theft Auto, a Take-Two Interactive. Um suposto acordo entre ambas, envolvendo mais de US$ 1 bilhão (incluindo os prejuízos com processos judiciais) poderia garantir o futuro da série na empresa de Bono. Um dos investidores da Elevation possui grande parte das ações da Take-Two, aumentando ainda mais as chances de negócio. ⊗

Sua diversão começa aqui!

Estoques limitados. Preços válidos para pagamento apenas em dinheiro.

Assistência Especializada
Orçamento sem compromisso

(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 - ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda a sexta: 8h30 às 22h00
Sábado: 9h00 às 21h00

Final Fantasy XII

Prepare-se para a trama mais envolvente da história dos RPGs

Por Douglas Pereira

"No dia 16 de março, nós iremos entregar um Final Fantasy além da imaginação de todos". Essa frase da Square Enix sintetiza muito bem o que acontecerá em menos de um mês. Seremos presenteados com uma produção sem precedentes, uma obra de arte antecipada, que irá mostrar muito mais do que nossos vãos devaneios poderiam supor.

O mito está de volta

Muitos devem estar sem jogar um Final Fantasy de verdade há quatro anos, e há três que nós estamos esperando pelo novo capítulo. Após o desespero ao saber que Hironobu Sakaguchi (criador da série) deixara a empresa, que o projeto estava nas mãos de um novo time e diversas especulações sobre o andamento do jogo, muitos fãs ficaram preocupados. Uma preocupação totalmente desnecessária, contudo.

O líder dessa empreitada é Yasumi Matsuno, criador do aclamado Ogre Battle e sua seqüência, Tactics Ogre. O talentoso produtor se embrenhou pela primeira vez em Final Fantasy com o clássico de 1997, quando concebeu Ivalice, mundo esse que revisitaria em Vagrant Story, de 2000, e em Final Fantasy Tactics Advance, de 2003.

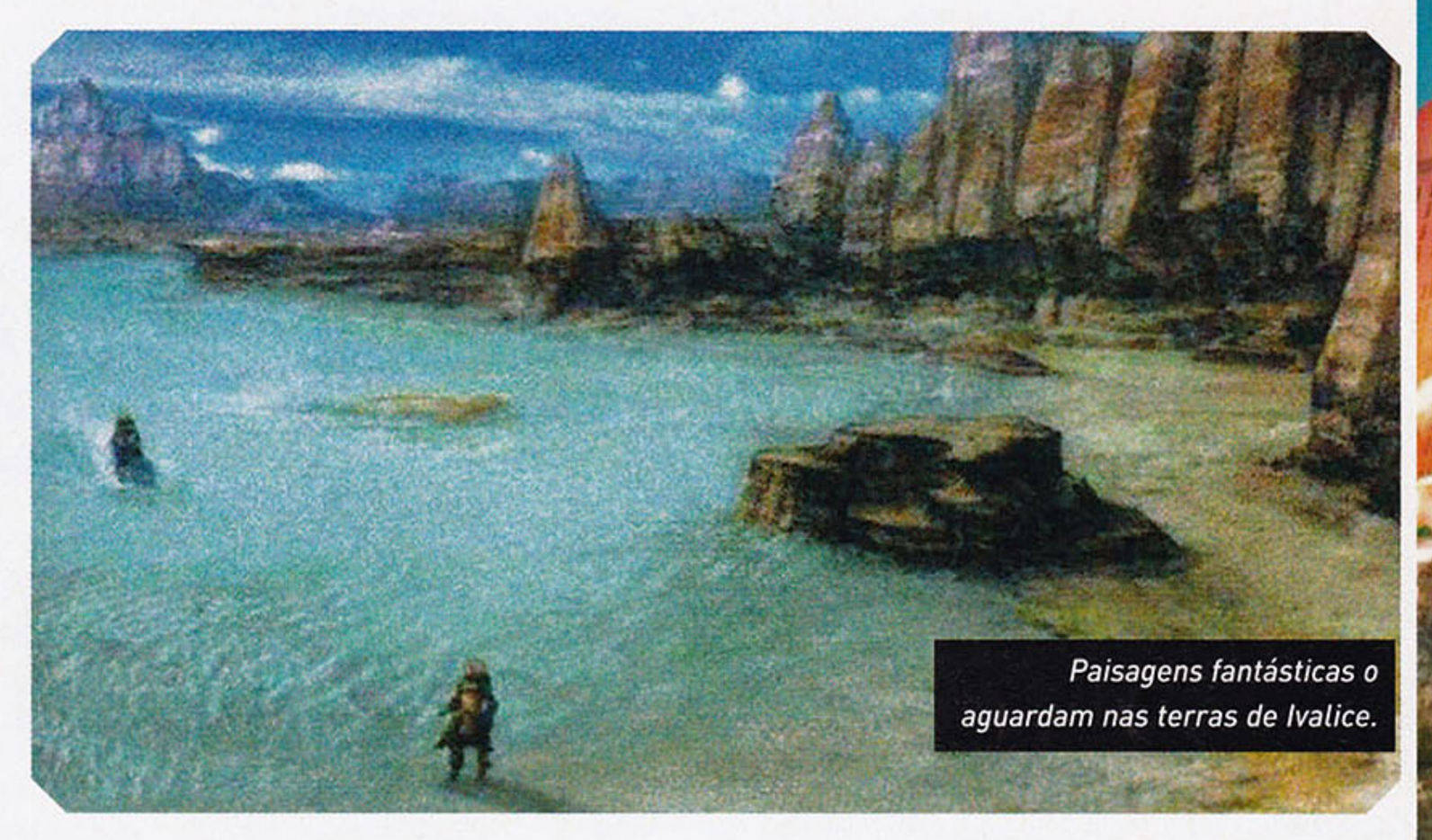
Matsuno tem um estilo bem característico: suas obras apresentam uma abordagem séria, de cunho político e religioso, com tramas densas e ênfase incomum nos antagonistas. Ele não tem medo de ousar. E provou isso ao se posicionar, pela primeira vez, à frente de um episódio principal da maior franquia dos videogames, mexendo em seus aspectos mais tradicionais. Deixou bem clara sua visão de jogo, seu jeito de conduzir uma história e, principalmente, seu perfeccionismo. Tudo isso está expresso naquele mundo que começou a ser lapidado há quase dez anos, e que foi sendo oferecido ao público em doses homeopáticas. Agora com a chance de sua vida, "Yazz", como é conhecido entre seus colegas, finalmente deu vida total à sua maior criação, que esperou tanto tempo para se tornar a realidade que é Final Fantasy XII.

PLAYSTATION 2

Produção	Square Enix
Desenvolvimento	Square Enix (PDD-4)
Gênero	RPG
Expectativa	★★★★★
Lançamento	16 de março de 2006 (Japão)

Venha para o mundo de Ivalice

Esse título é um convite para embarcarmos na fantasia mais incrível que já apareceu em muito tempo, seja nos games, livros ou filmes. As vidas, lutas e intrigas de Ivalice o esperam nas próximas páginas... Ivalice é um mundo onde a magia é comum e as airships navegam nas alturas, povoando os céus. Existem pelo menos quatro continentes, cada um com suas peculiaridades. O mais interessante disso tudo é o contraste entre a tecnologia, os costumes e a natureza. Não é um mundo altamente tecnológico, tampouco algo medieval e arcaico. Ao mesmo tempo em que se vê uma airship passando pelo céu, existe um mercado informal em terra, com barracas vendendo produtos diversos para vários tipos de compradores. Há um grande castelo, com o rei e seus seguidores, e também um numeroso exército munido de espadas e lanças. Essa mistura é feita de uma forma sensacional, poucas vezes vista nos games. É um mundo geograficamente colossal. Mas a divisão política pode ser definida em poucas facções. O continente de Valentia é comandado pelo poderoso império de Archadia, o mais forte do mundo. Já o continente de Ordalia vem sendo conquistado pelo império de Rosalia. Ambos os reinos tentam expandir seus domínios cada vez mais e, por conta disso, têm um impasse político e ideológico que se estende há anos, o que só piora a situação. Enquanto Archadia vai tomando para si pequenos países ao norte, Rosalia segue o mesmo roteiro com os países do oeste. O terceiro continente fica fora dessa disputa por um simples motivo: Pruvama é um continente voador, com acesso apenas através de airships. Há uma outra área, ao sul, além-mar, conhecida apenas por Yagd (do alemão "caça" – em Final Fantasy Tactics Advance, essa era a denominação das áreas onde as leis dos juízes não valiam nada).



Paisagens fantásticas o aguardam nas terras de Ivalice.

Os reinos

Como se pode ver, Ivalice é um mundo muito complexo, mas não apenas no que diz respeito aos seus habitantes. A geopolítica também é muito bem organizada, tornando-se pano de fundo para a introdução do game e para outras diversas passagens no enredo. É fundamental entender cada reino para compreender todas as nuanças da incrível história de FFXII.

Construído a partir de uma tela de jogo, este é o único trecho conhecido do mapa-múndi de Final Fantasy XII.

O Império de Archadia

Situado no continente de Valentia, ao norte de Dalmasca.
Capital: Cidade Imperial de Archades.

A nação com o maior poderio bélico, político e territorial em Ivalice. E eles sabem usar esse poder em benefício próprio. Qualquer reino próximo está fadado a sofrer uma investida do onipotente império. De fato, isso já aconteceu muitas vezes, não havendo a menor chance de vitória para os países vizinhos. Archadia impõe suas leis e gosta de guerrear, fazendo com que todos sintam medo. Mesmo alguns territórios neutros, como Pruvama, admitem certas regras do império para garantir sua liberdade e autonomia.
A única nação capaz de rivalizar com Archadia (e mesmo assim não se equivale), é Rosalia. Os dois impérios travam guerras há muitos anos e ultimamente vêm tentando expandir seus domínios o máximo possível. O foco da vez é o Reino de Dalmasca, importante no aspecto geopolítico por estar entre os dois continentes que separam os impérios.

O Clã Solidor

É a família real de Archadia, responsável por governar o império. Atualmente, o imperador Gramis exerce esse cargo. O trono é passado para o filho mais velho. O rei teve quatro filhos, porém, os dois mais velhos foram mortos em batalha. Sendo assim, Vayne Kaldas Solidor, terceiro filho, é o atual herdeiro natural do trono e já cuida de boa parte dos assuntos de Archadia. O quarto filho é Larsa Ferrinas Solidor, que tem apenas 12 anos, mas não pode ser considerado apenas um garoto. Entretanto, os Solidor não são o único poder em Archadia. Existem duas facções que também estão acima dos cidadãos comuns.

O Senado

Uma organização nas sombras do clã Solidor. Tudo o que é discutido na sala do senado tem caráter ultra-secreto. É um grupo extremamente poderoso e perigoso, estando acima dos juízes e até mesmo dos Solidor. Não há nada que aconteça em Archadia (ou mesmo em outros países, sejam dominados pelo império ou não) que eles não saibam. Tendo tanto conhecimento e sabendo a verdade dos fatos mais do que todos, não seria estranho se tentassem manipular a família que governa o Estado, já que qualquer movimento é decidido pelo senado. Fica evidente que as decisões tomadas por esse grupo terão papel fundamental na história.
Os anciãos que comandam o senado andam muito ocupados ultimamente. Sua maior ocupação nos últimos debates tem sido Vayne e Larsa. O motivo é a sucessão ao trono de Archadia. Vayne naturalmente assumiria o cargo, mas como o senado é a força suprema do império (e, por que não, de toda Ivalice), eles podem muito bem mudar essa tradição se for conveniente a eles.

Os Juízes

Eles são a autoridade máxima no cumprimento da lei. No começo, eram guerreiros privilegiados que tinham permissão para julgar um crime e executar a pena no local onde estivessem. O império cresceu, os crimes aumentaram e os juízes ganharam muito poder, desvi-rtuando a idéia original, praticando abusos e extrapolando os limites de suas funções. Agora, espalham medo por onde passam.
Há por volta de 2.500 juízes ao longo de toda Ivalice. Os de mais alta patente, conhecidos como "judgemasters", podem comandar um séquito de até 100 juízes menores. Pelo menos cinco judgemasters foram destacados para o reino de Dalmasca para servir aos inte-resses do império na nação dominada.
Os juízes servem ao clã Solidor, e atualmente os preocupa a oposição que o senado faz ao clã. Graças à grande expansão do império, eles se sentem ameaçados. Apesar de serem muito poderosos, os juízes não sabem de tudo o que acontece e, ao longo da história, vão fazer suas próprias descobertas e mostrar as personalidades que escondem debaixo de suas temíveis armaduras. Aparentemente, as histórias deles serão tão aprofundadas quanto as dos heróis.
Sim, o logotipo do game é a figura de um juiz. Os judgemasters realmente são ativos na história, além de darem muito mais estilo. São vilões, com certeza, mas apesar de seguirem ordens e serem fiéis aos seus líderes (nem todos apóiam o mesmo sucessor ao trono), seguem uma linha de pensamento do tipo "ninguém manda em mim".

O Império de Rosalia

Situado no continente de Ordalia, oeste de Dalmasca.
Capital: Ambervale.

Os judgemasters Zargabaath, Bergan, Gabranth, Ghis e Drace são a lei de Archadia em Dalmasca.

Dalmasca é uma nação rica em Magicite, e por isso mantém uma bela frota de airships.

O reino que se opõe a Archadia, governado pela família Malgaras. Curiosidade paralela: Malgaras esse é o nome de um dos 31 espíritos aéreos de Ars Theurgia Goetia, o segundo do conjunto de cinco livros conhecido como Lemegeton, ou Chave Menor de Salomão, coleção de onde saíram outros nomes conhecidos dos jogadores, como Valefor, Buel e Astaroth. No livro, Malgaras é o primeiro espírito em comando no Império do Oeste. No jogo, Rosalia fica a oeste de Dalmasca. Parece que alguém na Square Enix andou estudando demonologia...

É interessante o método de escolha dos regentes de Rosalia. Isso é feito por um sistema de tribos, e o líder da tribo com maior território é o líder de todas as tribos. Durante 100 anos, a chamada "Velha Dinastia Malgaras" liderou Rosalia, até que a nação começou a perder território para Archadia após derrotas sucessivas. Pressionados, os Malgaras abdicaram o trono. Após isso, Rosalia voltou a recuperar suas terras, investindo muito na formação de um exército. Assim, 160 anos depois, os Malgaras voltam ao poder (a Nova Dinastia Malgaras) e tentam realizar uma reforma para diminuir o poder de sua milícia, mas isso não é possí-vel, dada a dependência que o reino tem de seu exército para fazer frente a Archadia. Observando a organização da nação inimiga, na qual os juízes são o centro do poder militar, os Malgaras tentam iniciar outra reforma.

Apesar do trono pertencer à família Malgaras, cada tribo tem autonomia em seu próprio território e controla seu próprio exército. A força armada de Rosalia, co-nhecida como Headquarters, é formada pelos representantes de cada tribo e tem grande influência atualmente, graças ao histórico caótico dessa nação. A capital de Rosalia é Ambervale (também presente em FFTA), cidade incrustada num vale rochoso de cor âmbar, onde os imperadores de Ivalice reinavam nos tempos em que não havia guerras. Este local também é conhecido como Royal Valley.

Ainda não é certo se esta nação será aliada dos heróis da trama.

O Reino de Dalmasca

Situado na península entre os continentes de Valentia e Ordalia.
Capital: Cidade Real de Rabanastre.

O pequeno país pivô de toda a trama e também onde o jogo começa. Está em um ponto estratégico entre os dois impérios beligerantes, servindo de ligação entre os dois principais continentes.

Foi construída sobre as bases da antiga civilização Galtea, de quem descende sua população, atualmente miscigenada com todas as outras raças do mundo, já que Dalmasca se tornou rota comercial de toda Ivalice – basta olhar para o céu, infestado de airships.

A capital Rabanastre é uma cidade antiqüíssima, com milhares de anos, que exibe estilo arquitetônico herd do da civilização Galtea – alguém aí percebeu um paralelo com os Cetra de FFVII? Dividida em seis setores, a cidade possui vasta área comercial. Seu clima árido é típico das regiões desérticas.

Dalmasca vinha sendo governada pelo rei de Dalmasca (ainda sem nome). O regente teve nove filhos, os oito primeiros homens e a mais nova, chamada Ashe, nasceu quando ele tinha 49 anos. Todos os homens morreram ao longo do tempo, derrotados em batalhas ou por doenças, o que garante Ashe como sucessora legítima ao trono.

Após a morte do rei, aos 66 anos, Dalmasca é sitiada pelas forças de Archadia. Sob o comando do pretor Vayne e sua comitiva de juízes, a nação passa a ser chamada de "Velha Dalmasca".

A Cidade Aérea de Bhujerba

Situada no continente flutuante de Pruvama.

Uma belíssima cidade que flutua graças ao poder de Magicite, rochas que geram magia e energia, encontradas com abundância no local. A maioria da população é composta por Moogles, que se empenham na exploração em busca de mais Magicites e principalmente na construção das airships, único meio de se chegar na cidade. Sendo uma grande fonte de recursos, estaria Bhujerba também na mira de Archadia? Ou então, teria condições de ser um terceiro poder em Ivalice?

A Magicite encontrada em Pruvama é de melhor qualidade do que a que existe no resto do mundo. Esse talvez seja o maior argumento para explicar como o continente flutua, assim também como as airships voam graças ao emprego dessas jóias mágicas. Bhujerba também é rica fonte do material conhecido como Nethicite, a antítese da Magicite, ou seja, é um minério que absorve magia e poder.

Para chegar em Pruvama, o continente flutuante, só mesmo com uma airship.

Uma história memorável

Aqui começa a história que tem grandes chances de ser a maior e melhor já contada em um RPG. Todos os nomes de personagens e locais que citamos até agora serão usados para mostrarmos da maneira mais detalhada possível tudo o que sabemos até agora. Além dos principais fatos conhecidos, adicionamos algumas de nossas especulações, mas deixaremos claro quando for um mero palpite ou suposição.
E antes que você comece a nos xingar por estarmos estragando a surpresa do jogo, preste atenção: o que contamos aqui nada mais é do que o prólogo do jogo, as primeiras cenas que você irá presenciar. Além disso, sabemos que muitos irão jogar a versão japonesa logo de cara, sem entender nada do idioma. Assim, damos uma mão para entender o que se passa no meio daqueles caracteres desconhecidos. E você ainda teria a audácia de chamar isso de spoiler?

"Um guerreiro pega a espada nas mãos,
segura a pedra no peito,
Memórias esvanecentes cravadas na espada,
Habilidades treinadas confiadas à pedra,
A história é contada pela espada
e continuada pela pedra,
Agora, deixe a história ser contada..."

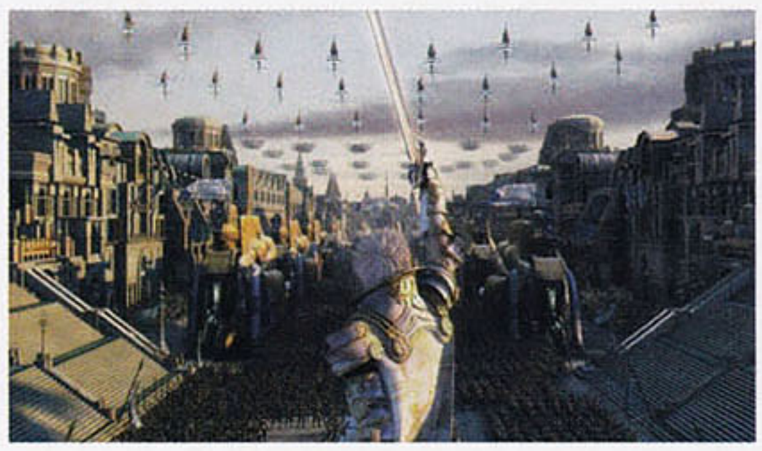
Esta é a história de um mundo chamado Ivalice.

Ano 703 B.I. do calendário de Ivalice

Cidade Real de Rabanastre, capital de Dalmasca.

O mundo de Ivalice está em guerra. Os impérios de Archadia e Rosalia tentam expandir seus domínios ao máximo. O alvo dos dois impérios no momento é o pequeno reino de Dalmasca que, além de estar em uma posição geográfica muito importante, situada entre as duas nações, é um dos poucos lugares do mundo onde ainda existem grandes quantidades da fonte de energia conhecida como Magicite (curiosidade: esta era a fonte de magia de FFVI. Seu nome japonês é Maseki, que significa "pedra mágica"). Ela é o principal motivo da atual guerra.
Magicite é a fonte de magia em Ivalice, mas também é a principal fonte de energia usada no cotidiano. Motos correm, portões se abrem, luzes se acendem. Tudo graças a Magicite. Claro que existem tipos especiais, mais concentrados, como os que fazem as airships voarem, por exemplo.
Dalmasca sabe que não há como resistir ao poder de Archadia, o grande império que já declarou a intenção de tomar o reino para si. Porém, o povo não está muito preocupado com isso no momento...

O casamento



Todas as raças passeiam tranqüilamente pela cidade real de Rabanastre. Vários moogles tocam seus instrumentos em uma grande parada que está acontecendo. Airships por todos os lados, centenas de soldados em linha para embelezar o evento. O motivo de tudo isso é o casamento da única herdeira do trono de Dalmasca, a princesa Ashe, com o valoroso guerreiro Lorde Rasler. É uma grande festa para o público, mas, ao mesmo tempo em que todos comemoram, alguns não conseguem esconder a preocupação.
Quando a festa começa, um comunicado chega aos superiores de Dalmasca. A notícia é que o império de Archadia já está pronto para invadir a qualquer momento. Um conselheiro diz ao rei que, se a fortaleza Nabudis cair, não há nada que possa deter a invasão de Archadia. "É apenas uma questão de tempo até que eles cheguem às nossas fronteiras".
Após a celebração do casamento, o rei de Dalmasca aparece em público para explicar a situação. Rasler estará no comando do exército que defenderá o país. O rei lhe entrega uma espada que possui algum significado importante.

"Que a glória de Galtea vá com você" – diz, enquanto entrega a arma ao guerreiro.
"Sinto-me muito honrado" é o que responde Rasler, que desembainha a espada e a brande em direção aos céus, gritando e jurando proteger seu povo na guerra iminente. A multidão presente responde instantaneamente com gritos de motivação e apoio ao bravo comandante. Ao mesmo tempo, já podem ser vistas algumas naves de Archadia cruzando o céu.

O ataque do Império

O motivo da guerra: o poder concedido pelo uso dos cristais mágicos conhecidos como Magicite.

Algum tempo depois (não sabemos exatamente quando, mas provavelmente alguns meses após o casamento), Archadia começa uma invasão noturna atacando pelos dois lados. A diferença bélica entre as duas nações é visível. Enquanto as airships pequenas e ágeis de Dalmasca tentam guardar o espaço aéreo a todo custo, as máquinas voadoras do Império são maiores, mais fortes e em maior número, não levantando a menor hipótese de derrota. Mesmo com a luta em terra sendo mais equilibrada e contando com Lorde Rasler e o valoroso e respeitado general Basch ao seu lado, Dalmasca não consegue impedir as tropas de dominaram a cidade real de Rabanastre. O rei já prevê a derrota em curto prazo e foge para o interior da Fortaleza Nalbina, o último lugar de resistência do reino.
Mesmo assim, como já havia sido dito antes, era apenas uma questão de tempo. A defesa da fortaleza cai, significando a derrota de Dalmasca.
Sem escolha, o rei de Dalmasca decide fazer um acordo de paz entre os dois reinos, entregando Dalmasca para Archadia de uma vez para salvar a própria vida e evitar mais derramamento de sangue. Uma cerimônia de arbitragem é marcada para oficializar o acordo.

O general fiel

Basch tem algum plano em mente. Quando começa a presenciar a queda do reino, se apressa e deixa a frente de batalha, rumo à fortaleza Nalbina, junto com Vossler, um cavaleiro de sua confiança. No caminho, encontra um outro soldado, Recks. Basch faz algumas perguntas pessoais para seu comandado:

Basch: Quantos anos você tem, Recks?
Recks: De... Dezessete, senhor.
Basch: Jovem. Família?
Recks: Apenas um irmão, dois anos mais jovem, que vive em Rabanastre. Meus pais já morreram.
Basch: Desculpe-me. Ninguém na sua idade deveria ter uma espada.
Recks: Não, senhor. Eu quero lutar pela minha pátria. E por aqueles que morreram.
Vossler: Chega, Basch. Podemos conversar depois. Temos que chegar ao rei antes que eles possam agir – vários soldados de Archadia entram no recinto.
Basch: Estou ciente da situação. Vossler, vá! Eu vou segurá-los aqui.

Com poucos movimentos, Basch acaba com vários soldados de uma só vez. Após pedir calma para o afobado Recks, os dois correm.
Logo após isso, um soldado enfrenta Recks. Finalmente você ganha controle sobre o jogo. Nada mais é do que um tutorial comandado por Basch, explicando os princípios do sistema de batalha.

Basch, general traidor?

O bravo general e o soldado seguem seu caminho pela fortaleza Nalbina. Devido ao grande número de guerreiros Archadianos, eles decidem se separar. Nesse meio tempo, o rei de Dalmasca consegue o acordo de paz com o exército inimigo.
Pouco tempo depois, Recks se reencontra com Basch, mas não do jeito que gostaria. A sala está repleta de corpos sem vida no chão. Entre eles, também está o corpo do rei de Dalmasca, inerte no trono. Atrás de Recks aparece o general, que não expressa o menor sentimento. Ele apenas olha para o novato e, vendo-o como única testemunha da chacina, atravessa a espada em seu ventre.

Recks: Você... Por quê? Por que você fez isso?
Basch: O rei queria vender Dalmasca a eles. Sua majestade era um traidor.
Recks: O rei... um traidor?

Enquanto dizia isso, Recks sentia a lâmina da espada daquele que admirava em seu estômago, consumindo suas últimas energias. Sem forças e sem entender as palavras que lhe foram ditas, ele cai, e apenas espera pela morte. Basch matou o rei antes que ele oficializasse o acordo de paz que entregaria Dalmasca para Archadia. E eliminou Recks por ser uma testemunha do ocorrido. Mas, aparentemente, sua atitude foi tardia. Vayne entra na sala.

Vayne: Isso é demais para um acordo pacífico...
Basch: Nós nunca vamos nos render a vocês! Nós não vamos ser vendidos facilmente por um rei traidor!
Vayne: A guerra acabou, general. Dalmasca agora é propriedade do Império. E pensar que, em respeito a vocês, nós pretendíamos deixá-los com certa autonomia... Mas agora você fez isso e arruinou tudo.
Basch: Eu nunca me curvarei a você!
Vayne: E o povo de Dalmasca irá odiar você por isso. Levem-no daqui.

Recks acompanha tudo, mas não tem condições de fazer nada. Só consegue se lembrar de seu irmão, a única família que lhe restou, e murmurar seu nome, "Vaan", para depois perder os sentidos.
E por causa desse evento, o caminho para a paz no reino de Dalmasca foi destruído.

Ano 706 B.I. do calendário de Ivalice

Cidade de Rabanastre

Dois anos depois dos fatídicos acontecimentos, Dalmasca está nas mãos do Império de Archadia. Vayne, líder dos juízes e herdeiro do trono do império, está governando o reino temporariamente. Dois jovens habitantes de Rabanastre, Vaan e sua amiga Penelo, aprontam com alguns soldados na área comercial. Os dois fazem parte de um grupo de resistência que luta contra o império. E assim o game começa...

Os personagens

A história contada acima é apenas a ponta do iceberg gigantesco que é a trama de Final Fantasy XII. Os dois anos que separam o prólogo do tempo em que o jogo se passa deixam muitas dúvidas no ar, e se combinados com os vários trailers divulgados até agora, muitas dúvidas são levantadas.

Vaan

"Um garoto que sonha ser um pirata dos ares"

Idade: 17 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: Dalmasca
Altura: 1,72 m

Vaan é um jovem que busca a liberdade acima de tudo e sonha em um dia ter sua própria airship para se tornar um pirata dos ares. Vive com sua

grande amiga Penelo. Nas horas vagas, costuma roubar dinheiro dos soldados que ocupam a cidade de Rabanastre. Seus pais morreram por culpa das guerras entre Archadia e Rosalia. Por isso, a única família que Vaan teve durante a infância foi seu irmão mais velho, Recks, com o qual tinha uma ligação muito forte. Mas este também morreu durante a invasão do império, e o rapaz agora quer sua vingança.
Para isso, Vaan lidera um grupo de rebeldes que estão com um tipo de plano para invadir o palácio real e darem o troco aos atuais governantes. Na verdade, a real intenção é roubar algum tesouro que se encontra lá dentro. Enquanto se aventuram pelo local, os rebeldes acabam se encontrando com uma dupla de piratas dos ares que também procuram tesouros, e com um outro grupo de resistência, que possui uma integrante bem familiar...

Ashe

"Uma princesa. Quando tudo está perdido, ela constrói tudo novamente"

Idade: 19 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: Dalmasca
Altura: 1,65 m

A princesa de Dalmasca, legítima herdeira do trono, já que seus oito irmãos morreram. Porém, quando seu pai morreu, há dois anos, não teve como reclamar seu direito, já que o reino passou a ser controlado por Archadia. Em vez de viver uma vida sem motivos, presa no castelo, fugiu, e agora faz parte de um grupo de resistência que tenta tirar Dalmasca das mãos do Império.
Apesar de ser uma princesa, Ashe não é uma menina mimada. De fato, é uma garota séria e forte, com um grande senso de responsabilidade. Também invadindo o palácio real para acertar contas com Vayne, ela conhecerá pessoas que mudarão completamente seu destino e responderão muitos de seus dilemas.
Rumores apontam que a arma usada por Ashe quando se encontra com os rebeldes é a mesma que o rei de Dalmasca entregou para Rasler na cerimônia. Em determinada cena, ela afirma que a espada é encantada com Nethicite.
Em outra cena, Ashe aparece de luto, chorando. Como Rasler é dado como morto, provavelmente ela está chorando por ele. Mas será que ele morreu mesmo?

Balthier

"Um pirata dos ares. Ele voa nos céus de Ivalice"

Idade: 22 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: não pertence a nenhum país
Altura: 1,83 m

Vaan o encontra na prisão da fortaleza de Nalbina. Se ele estava lá preso ou também invadiu o local, nós não sabemos – aparentemente, ele estava atrás do mesmo tesouro que Vaan, a Magicite. Acaba se unindo a Vaan para conseguirem escapar com vida do perigo. Durante a escapada, mostra que conhece mais do que deveria sobre os juízes... Que ligações ele teria com os opressores de Archadia?
Balthier é um pirata dos ares. Estes são conhecidos por possuírem suas próprias e robustas airships, que são usadas para efetuarem roubos de grande porte, geralmente envolvendo tesouros do império.

Fran

"A parceira de Balthier. Ela empunha qualquer arma com facilidade"

Idade: desconhecida
Raça: Viera (rava viera)
Local de nascimento: não pertence a nenhum país
Altura: 1,87 m (2,16 m contando as orelhas)

Fran é uma viera muito linda e grande companheira de Balthier. Sabe muito bem lidar com todo o tipo de arma e, ao que parece, com vários tipos de veículos também, já que possui sua moto voadora e também pilota a airship que pertence à dupla, a Strahl.
Muito pouco se sabe sobre Fran. Não sabemos sua idade, nem como ela conheceu Balthier e como se tornaram os grandes companheiros que são hoje. Seriam eles apenas compa-nheiros ou haveria algo mais neste relacionamento?

Penelo

"Uma garota que quer paz"

Idade: 16 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: Dalmasca
Altura: 1,57 m

A melhor amiga de Vaan – há informações que sugerem que ela é, na verdade, a namorada do garoto. Assim como ele, Penelo perdeu seus pais e também o irmão mais velho em conflitos entre os impérios, e mesmo sendo muito difícil, ela aprendeu a viver sozinha sem a companhia de fami-liares. Trabalha em uma loja conhecida em Rabanastre, sob as ordens de Migelo, um bangaa raro de cor branca.

Basch

"Um leal cavaleiro que se torna um traidor"

Idade: 36 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: Dalmasca
Altura: 1,80 m

O grande general de Dalmasca era visto como um herói por seus soldados e pelo povo. Acima de tudo leal à sua terra, Basch não aceitou de forma alguma a invasão do Império e muito menos a entrega do reino a eles, o que o levou a matar o rei de Dalmasca, que ele considerou um traidor. Mas será que esse foi o único motivo que o fez cometer o assassinato? Basch foi preso depois do ocorrido e continua trancafiado até hoje. A dúvida que fica é: por que ele não foi executado? Ele saberia de

alguma coisa que o Império precisa descobrir? Ou o motivo estaria relacionado com a morte do rei? Ou quem sabe com o desaparecimento de Rasler?
Aliás, há outros indícios que indicam essa última suspeita: em um rápido trecho da apresentação, durante a invasão de Archadia ao território de Dalmasca, Basch aparece gritando o nome de Rasler, atirando uma flecha. A câmera parece acompanhar a flecha em direção ao peito de Rasler... E não sabemos o que acontece depois. Será que Basch realmente o matou?
Além disso, Basch deve ter tido um entrave feio com Gabranth, o judgemaster, já que os dois falam um do outro com um certo ódio. A explicação para isso parece estar estampada na face de Basch. Repare em sua testa durante o atentado contra o rei, e dois anos depois, ao escapar da prisão...

Recks

Idade: teria 19 anos, mas morreu aos 17
Raça: Hume
Local de nascimento: Dalmasca

Vivia em Rabanastre com seu irmão dois anos mais jovem, Vaan. Voluntariamente, decidiu lutar por sua pátria durante a invasão de Archadia, já que seus pais haviam morrido durante a guerra. Ajudou o general Basch a abrir caminho para a sala do rei. Quando ele se reencontra com seu superior no local, vê o rei morto, e logo depois sente a lâmina de Basch atravessá-lo, matando-o por ter presenciado o evento.
Dois anos após sua morte, Recks aparece em uma cena, com uma roupa branca, sentado em uma cadeira, num lugar que mais parece um hospital. Quando Vaan chega, deixa flores na cadeira, e, então, Recks simplesmente desaparece. Seriam visões causadas pela saudade de Vaan? Mistério...

Lorde Rasler

Idade: desconhecida
Raça: Hume
Local de nascimento: desconhecido

O jovem de cabelos prateados é o personagem mais envolto em mistério até agora. Casou-se com Ashe e com isso se tornou o príncipe de Dalmasca. Lutou bravamente na linha de frente do exército, durante a invasão de Archadia. E é só isso que sabemos. Seria ele na verdade o príncipe de Rosalia? Teria sido morto durante a guerra? Ou não? Se foi morto, foi por Basch?
Misteriosamente, na mesma seqüência em que aparece aquela cena da flecha indo em direção ao peito de Rasler, vemos outra cena em que Basch está carregando-o inconsciente em seu chocobo... Isso seria uma prova de que o general realmente não matou o jovem de cabelos prateados.

Vayne Kaldas Solidor

Idade: 27 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: Archadia

O terceiro filho de Gramis, o 11º imperador de Archadia, tem autoridade invejável. Os dois filhos mais velhos foram mortos, o que lhe dá o direito de assumir o trono (alguns em Archades acreditam que Vayne teve efetiva participação nas mortes de seus irmãos).
Voluntariamente, decide comandar o reino dominado de Dalmasca, mesmo não sendo bem visto pelo povo.
Pelo que vimos até agora, Vayne apresenta uma personalidade extremamente enigmática. É uma pessoa muito calma, e mesmo estando do lado dos caras maus, parece se importar com o povo de Dalmasca. Não é arrogante e prepotente, o que é bem estranho se levarmos em consideração que ele é o líder dos juízes.

Larsa Ferrinas Solidor (Ramon)

Idade: 12 anos
Raça: Hume
Local de nascimento: Archadia

O irmão mais novo de Vayne, quarto filho do imperador Gramis. Apesar de muito jovem, é muito inteligente. Apesar de ser habitualmente obediente, tem um forte senso de justiça.
Enquanto Vayne é um tanto quanto cruel e rígido quanto às leis do império, Larsa tem uma mente muito aberta, sendo tão arguto quanto seu irmão, apesar da diferença de idade. Por isso, os dois estão em uma espécie de briga não declarada pela sucessão do trono de Archadia. Embora Vayne esteja em vantagem, a astúcia de Larsa pode reverter a situação. Se o senado assim quiser, claro... Larsa tem um conhecimento incomum para a sua idade sobre Magicite e Nethicite – tem um interesse particular neste segundo elemento, o minério destrutivo. Ele se junta a Vaan e companhia na cidade aérea de Bhujerba, onde usa o falso nome de Ramon para evitar maiores complicações.

Judgemaster Gabranth

É o comandante-chefe de todos os juízes, estando abaixo apenas de Vayne no comando. Aliás, os dois são muito próximos, e o juiz apóia o terceiro filho de Gramis para a sucessão ao trono. Gabranth é a pessoa em quem o imperador Gramis mais confia. É o responsável pela inteligência no Império de Archadia, coletando informações sobre possíveis investidas contra sua nação. É um homem frio que esconde suas emoções atrás da máscara.
Algo que não consegue fazer sempre.
Ele demonstra menos frieza quando está falando com Vayne e uma visível irritação quando menciona o nome de Basch. Está claro que existe uma ligação entre os dois, mas o que teria acontecido durante esses dois anos para causar tanto ódio por parte de Gabranth?

Judgemaster Bergan

Este pode ser considerado o mais violento de todos os judgemasters, acreditando que a força é o melhor meio de conseguir e controlar o poder. Por isso, assim como Gabranth, apóia as decisões de Vayne.

Judgemaster Ghis

Ghis, ao contrário dos outros citados até agora, é mais próximo de Larsa do que de Vayne. Talvez por causa disso, tenha sido convocado para ficar de olho no jovem garoto. Demonstrando interesse nas fontes de magia de Magicite e, especialmente, de Nethicite, parece ter incitado no jovem sucessor do trono o interesse pelas pedras mágicas.
Totalmente diferente de Bergan, Ghis é um homem educado, que prefere argumentar antes de desferir um golpe. Sob a máscara, mostra as feições de um homem de idade um tanto avançada.

Judgemaster Drace

A única mulher entre os cinco judgemasters que estão em Rabanastre – o que seria difícil perceber atrás de sua armadura, pois tem jeito bem masculino. Mas não vá pensando que, por ser mulher, é fraca – ela não conseguiu essa posição à toa. Não é muito favorável às idéias de Vayne, pre-fere imaginar um império regido com as idéias e os talentos da Larsa. Como todos os judgemasters, raramente é vista sem seu capacete, mas, quando isso acontece, revela traços femininos, embora seus olhos denotem uma personalidade nada delicada.

Judgemaster Zargabaath

Zargabaath é o judgemaster neutro da história. É leal ao Império e está mais próximo do imperador Gramis, a quem tem uma devoção irrestrita, acima dos próprios interesses. E se manterá fiel a quem suceder ao trono, não importa se será Vayne ou Larsa, pois tem um caráter servil ao Império. Parece ter alguma relação com Drace, mas não sabemos dizer o que é.

Perspectivas promissoras

Contrariando as expectativas mais pessimistas, a Product Development Division-4 da Square Enix terminou o desenvolvimento de Final Fantasy XII no início de fevereiro, a tempo da SCEI manufaturar dois milhões de cópias que serão colocadas nas lojas no dia 16 de março. Junto com a grata confirmação, a empresa divulgou detalhes interessantes, como a cena de introdução de 17 minutos, a impossibilidade de cortar cenas de animação, a escassez de save points ao longo da aventura, a disponibilidade de continue (como em Kingdom Hearts II) e até a presença de um minigame, além de uma duração total de jogo de 30 a 40 horas, que podem se estender para 100 a 150 horas com todos os eventos paralelos.
E, se você ficou ultrajado com o serviço porco que a SCEA fez com a tradução para o inglês de FFT, a primeira obra de Matsuno na Square, fique tranqüilo: Alexander O. Smith está à frente do processo de localização de Final Fantasy XII. Ele foi o responsável pelas primorosas adaptações de Vagrant Story, Final Fantasy X e Final Fantasy Tactics Advance para o mercado ocidental – aliás, a versão americana de VS é considerada superior à japonesa em relação ao texto.
Desde o início do desenvolvimento até sua chegada ao mercado japonês, terão transcorrido cerca de 40 meses, com mais de 300 pessoas trabalhando diretamente (150 pessoas na programação, incluindo engenheiros de som, mais de 50 pessoas só no departamento visual e cerca de 100 dubladores), consumindo um orçamento estimado em 55 milhões de dólares – tornado-o, possivelmente, o segundo jogo mais caro da história, entre os 80 milhões de Gran Turismo 4 (PS2) e os 50 milhões de Shenmue (Dreamcast). Para efeitos comparativos, Final Fantasy X levou 19 meses para ser completado por uma equipe de 300 pessoas e com uma verba de aproximadamente 35 milhões de dólares.
Tais dados vêm apenas para ilustrar a magnitude dessa obra que se aproxima de nossas mãos. E com certeza, esse compêndio sobre o intrincado enredo é apenas um pequeno indício da cobertura que Final Fantasy XII terá na SDP. Aguarde...

O sistema de clã, que permite a você cumprir diversas tarefas, tem potencial para adicionar dezenas de horas de jogo.

Março é um mês quentíssimo para o PlayStation 2, mas todos estão esperando mesmo é pela versão americana de Kingdom Hearts II, agora com data oficial e novo título para a música tema: "Sanctuary".

LANÇAMENTOS
A próxima onda

Acompanhe as datas de seus games mais esperados

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

PS2

Estados Unidos

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Shadow Hearts: From The New World	XSEED Games	RPG	07
Major League Baseball 2K6	2K Sports	Esporte	13
Driver: Parallel Lines	Atari	Ação	14
Ice Age 2	Eurocom	Aventura	14
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Ação	14
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Ação	14
Snocross 2: Featuring Blair Morgan	Crave Entertainment	Esporte	14
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	14
Tokyo Extreme Racer Drift	Crave Entertainment	Corrida	14
The Godfather: The Game	Electronic Arts	Ação	21
The Hustle: Detroit Street	Activision	Esporte	21
Warship Gunner 2	Koei	Ação	21
And 1 Streetball	Ubisoft	Esporte	22
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Ação	22
beatmania	Konami	Musical	28
Dance Factory	Codemasters	Musical	28
Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	Ação	28
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	28
Kingdom Hearts II	Square Enix	RPG	28
Metal Saga	Atlus	Ação	28
River King: A Wonderful Journey	Crave Entertainment	RPG	28
Suikoden V	Konami	RPG	28

ABRIL

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	01
MotoGP 4	Namco	Corrida	01
Bully	Rockstar Games	Ação	03
Garfield: Saving Arleene	The Game Factory	Ação	03
Commandos Strike Force	Eidos	Ação	04
Tourist Trophy	SCEA	Corrida	04
Teen Titans	Majesco	Ação	05
NBA Ballers: Phenom	Midway	Esporte	05
Monster Rancher EVO	Tecmo	Simulador	11
Tomb Raider: Legend	Eidos	Ação	11
Battlestations: Midway	THQ	Estratégia	15
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	MMORPG	18
Rampage: Total Destruction	Midway	Ação	24
Atelier Iris 2	NIS America	RPG	25
Rogue Trooper	Eidos	Ação	25

Japão

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
007: Russia Yori Ai wo Komete	Electronic Arts	Ação	02
Capcom Classics Collection	Capcom	Variedades	02
Devil Summoner: Kuzunoha Raidou	Atlus	RPG	02
Kidou Senshi Gundam: Climax U.C.	Bandai	Ação	02
Narnia Koku Monogatari: Lion to Majo	D3 Publisher	Ação	02
Neo Angelique	Koei	Simulador	02
Ninkyouden: Toseinin Ichidaiki	Genki	Ação	02
Pop'n Music 12 Iroha	Konami	Musical	02
Tenkabito	Sega	RPG	02
Sotsugyou 2nd Generation	Cyberfront	Siimulador	09
Zettai Zetsumei Toshi 2: Itetsuita Kiokutachi	Irem	Aventura	09
Final Fantasy XII	Square Enix	RPG	16
GuitarFreaks V & DrumMania V	Konami	Muscial	16
Wallace to Gromit: Yasaibatake de Dai-Pinch!	Konami	Aventura	16
Winning Post 7 MAXIMUM 2006	Koei	Simulador	16
Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	Simulador	23
Full Spectrum Warrior	Sega	Simulador	23
KOF: Maximum Impact – Maniax	SNK Playmore	Luta	23
Kouenji Onago Soccer	Starfish	Esporte	23
Mahou Sensei Negima! Kagaijuugyou Otona no DokiDoki: Peach Side	Konami	Ação	23
Oretachi Game Center: Nekketsu Koukou Dodge Ball Bu	Hamster	Ação	23
Oretachi Game Center: Rabio Lepus	Hamster	Tiro	23
Pachislot Nobunaga no Yabou: Tenka Sousei	Koei	Tabuleiro	23
Memories Off: Sorekara – Again	Kid	Aventura	23
Shakugan no Shana	MediaWorks	Aventura	23
Simple 2000 Series Vol. 96: The Kaizoku	D3 Publisher	Ação	23
Simple 2000 Series Vol. 97: The Koi no Engine	D3 Publisher	Simulador	23
Simple 2000 Series Vol. 98: The Roman Sabou	D3 Publisher	Simulador	23
Soshite Kono Uchuu ni Kirameku Kimi no Shi	Datam Polystar	Aventura	23
Spectral Vs. Generation	Idea Factory	Luta	23
SuperLite 2000 Memories Off AfterRain Vol. 3: Sotsugyou	Success	Aventura	23
Pro Soccer Club o Tsukurou! European Championship	Sega	Simulador	29
Another Century's Episode 2	Banpresto	Ação	30
Black Cat	Capcom	Ação	30
Gunparade Orchestra: Midori no Shou – Ookami to Kare no Shounen	SCEI	Aventura	30
Haru no Ashioto: Step of Spring	Alchemist	Aventura	30
IGPX: Immortal Grand Prix	Bandai	Corrida	30
Jissen Pachi-Slot Hisshouhou! Ore no Sora	Sega	Tabuleiro	30
Kashimashi! Girl Meets Girl	Marvelous Interactive	Aventura	30
Mahou Tsukai Kurohime	Tommy	Tiro	30
Mutsuboshi Kikari: Hoshifurumiyako	M3 Entertainment	Aventura	30
Phantasy Star Universe	Sega	RPG	30
Rozen Maiden: Duell Walzer	Taito	Ação	30
Shinobido Takumi	Spike	Ação	30
Shin Sangoku Musou 4 Empires	Koei	Ação	30
Ys V: Lost Kefin — Kingdom of Sand	Taito	RPG	30

ABRIL

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Black	Electronic Arts	Tiro em 1ª pessoa	06
Mitsu x Mitsu Drops: Love x Love Honey Life	Idea Factory	Aventura	06
Pro Yakyuu Netsu Star 2006	Namco	Esporte	06
Pro Yakyuu Spirits 3	Konami	Esporte	06
Guilty Gear XX Slash	Sammy Studios	Luta	13
Mahjong Haoh Battle 2	NCS	Tabuleiro	13
Dragon Quest: Shounen Yangus to Fushigi no Dungeon	Square Enix	RPG	20
Final Fantasy XI: Aht Urhgan no Hihou	Square Enix	MMORPG	20
Okami	Capcom	Ação	20
PlayOnline / Final Fantasy XI All in One Pack 2006	Square Enix	MMORPG	20
Shooting Love Trizeal	Datam Polystar	Tiro	20
Galaxy Angel II: Zettai Ryouiki no Tobira	Broccoli	Estratégia	27
Izumo 2	GN Software	Aventura	27
Juiced Tuning Car Densetsu	Sega	Corrida	27
KOF: Maximum Impact 2	SNK Playmore	Luta	27
Plus Plum 2 Again	Takuyo	Aventura	27
Sega Ages 2500 Series Vol. 26: Dynamite Deka	Sega	Ação	27
Sega Ages 2500 Series Vol. 27: Panzer Dragoon	Sega	Tiro	27
Simple 2000 Series: The Genshijin	D3 Publisher	Ação	27
The Conveni 4	Hamster	Estratégia	27

PSP

Estados Unidos

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
World Poker Tour	2K Sports	Tabuleiro	06
Dragon Ball Z: Shin Budokai	Atari	Luta	07
Pursuit Force	SCEA	Corrida	07
Samurai Warriors: State of War	Koei	Ação	07
Untold Legends 2: Warriors Code	Sony Online Entertainment	RPG	07
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	RPG	07
Worms: Open Warfare	THQ	Estratégia	13
Astonishia Story	Ubisoft	RPG	14
007: From Russia With Love	Electronic Arts	Ação	14
Mega Man Powered Up	Capcom	Ação	14
Neopets: Petpet Adventure	SCEA	Plataforma	14
Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	Tabuleiro	14
Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA	Ação	14
Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	Coletânea	21
Daxter	SCEA	Ação	21
Me and My Katamari	Namco	Puzzle	21
Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials	Ubisoft	Ação	21
Def Jam Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Luta	27
Metal Gear Ac!d²	Konami	Estratégia	28
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Ação	28

ABRIL

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Mortal Kombat Deception	Midway	Luta	01
Bust-A-Move Deluxe	Majesco	Puzzle	03
Brothers In Arms	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	03
Major League Baseball 2K6	2K Sports	Esporte	05
NBA Ballers: Rebound	Midway	Esporte	05
Bounty Hounds	Namco	Ação	11
Tomb Raider: Legend	Eidos	Ação	11
Field Commander	Sony Online Entertainment	Estratégia	24
Final Fantasy VII: Advent Children	Sony Pictures	Filme	25

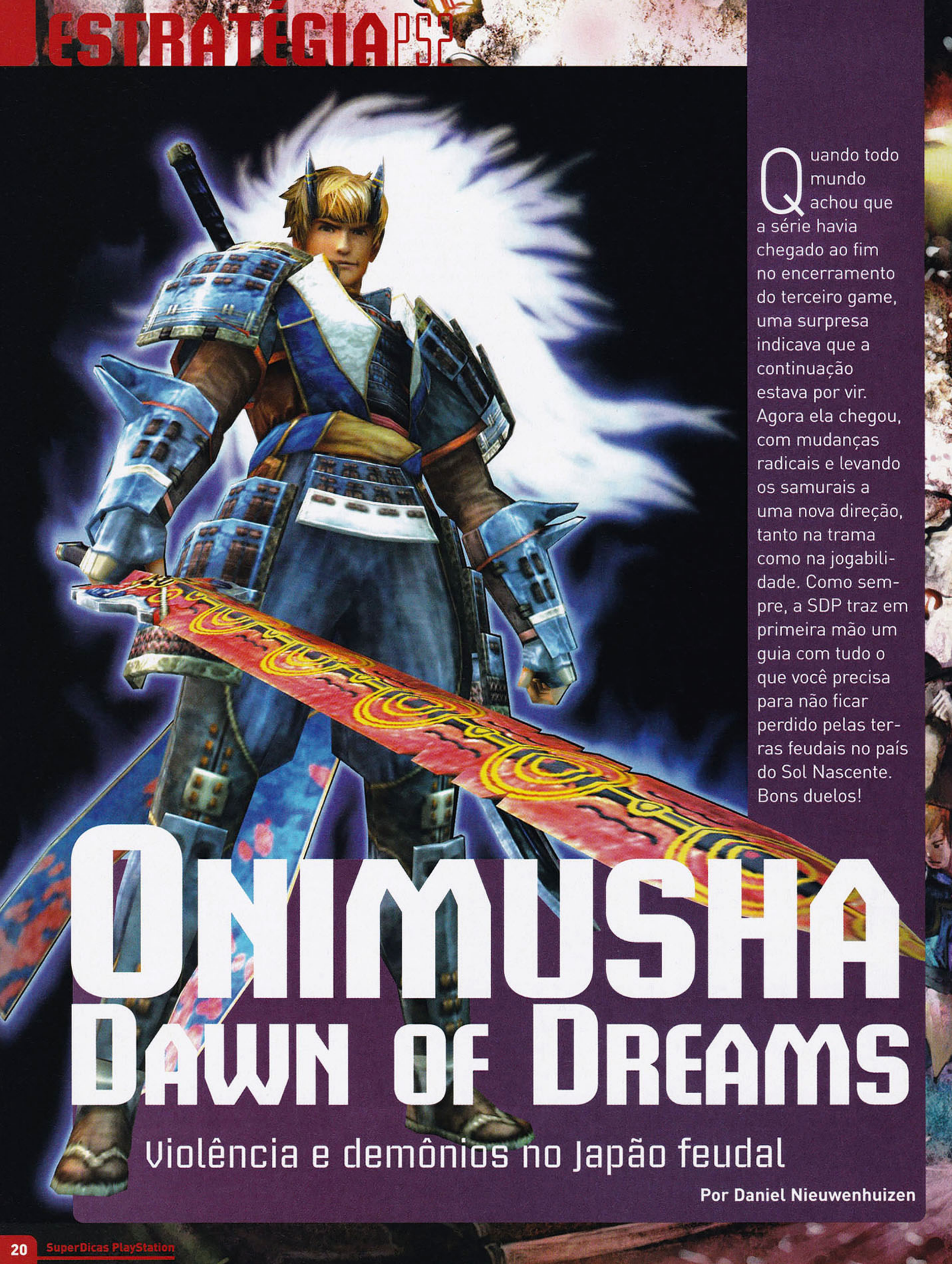
Japão

MARÇO

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Blade Dancer: Sennen no Yakusoku	SCEI	RPG	02
Daikoukai Jidai IV: Rota Nova	Koei	Estratégia	02
Derby Time 2006	SCEI	Simulador	02
Exciting Pro Wrestling 7	Yuke's	Esporte	02
Eyeshield 21: Portable Edition	Konami	Esporte	02
Pursuit Force: Daitsuiseki	Spike	Corrida	02
Rockman Rockman	Capcom	Ação	02
Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	RPG	02
WRC Portable	Spike	Corrida	02
Biz Taiken Series: Kigyou Mishi	Kokuyo	Estratégia	09
Bomberman: Bakufuu Sentai Bombermeeen	SCEI	Puzzle	09
I.Q. Mania	SCEI	Puzzle	09
Lemmings	SCEI	Puzzle	09
Sakura Taisen 1 & 2	Sega	Simulador	09
Untold Legends: Unataka no Yuuken	Konami	RPG	09
XI Coliseum	SCEI	Puzzle	09
Nobunaga no Yabou: Reppuuden	Koei	Estratégia	16
Shangai	Success	Puzzle	23
Shin Sangoku Musou: 2nd Evolution	Koei	Ação	23
Viewtiful Joe Battle Carnival	Capcom	Ação	23
Ultra Puzzle Bobble Pocket	Taito	Puzzle	23
Naruto: Narutimate Portable – Mugenjou no Maki	Bandai	Ação	30
Pilot ni Narou! Flying All-Stars	Marvelous Interactive	Simulador	30
Simple 2500 Series Portable Vol. 6: The Sensha	D3 Publisher	Simulador	30
Winning Post 6 2006	Koei	Esporte	30

ABRIL

Jogo	Produtora	Gênero	Dia
Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable	Konami	Esporte	01
Koukyou Shihen Eureka Seven	Bandai	Ação	06
Star Wars Battlefront II	Electronic Arts	Tiro	06
Dragon Ball Z: Shin Budokai	Bandai	Luta	20
Myst	Sega	Aventura	20
Innocent Life	Marvelous Interactive	Aventura	27
Rengoku 2: The Stairway to H.E.A.V.E.N.	Konami	RPG	27



Quando todo mundo achou que a série havia chegado ao fim no encerramento do terceiro game, uma surpresa indicava que a continuação estava por vir. Agora ela chegou, com mudanças radicais e levando os samurais a uma nova direção, tanto na trama como na jogabilidade. Como sempre, a SDP traz em primeira mão um guia com tudo o que você precisa para não ficar perdido pelas terras feudais no país do Sol Nascente. Bons duelos!

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Violência e demônios no Japão feudal

Por Daniel Nieuwenhuizen

Sistema de jogo

Depois que estiver no esconderijo, é possível usar as almas vermelhas para melhorar suas armas e armadura, e também os pontos adquiridos para aumentar suas habilidades, técnicas e força. Além disso, suas características aumentam através de level ups, conseguidos acumulando experiência ao vencer inimigos. O resto dos detalhes será explicado ao longo da estratégia.

Baú quebra-cabeça

Alguns baús contêm quebra-cabeças. Você pode optar por quebrá-los e depois levar os itens ao vendedor para serem identificados, ou então resolver a charada. O objetivo é alinhar as pedras da mesma cor nas linhas indicadas no próprio puzzle.

Conseguindo as roupas secretas

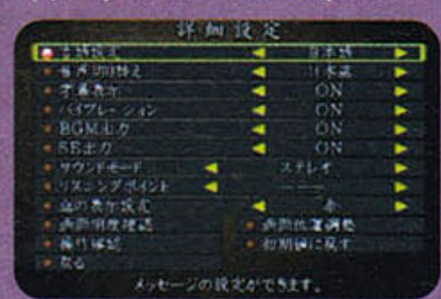
Apesar de alguns kits de roupas secretas serem acessíveis através do game normal, existem alguns trajes que precisam de um "jeitinho brasileiro" para serem acessados, já que teoricamente só são acessíveis para os jogadores japoneses. Confira aqui o processo para habilitá-las:

1. Entre no site http://developer.openwave.com/ja/tools_and_sdk/openwave_mobile_sdk/SDK62K/index.html e pegue o programa (última opção da tela).
2. Abra o programa e digite o endereço do site que o game passa na seção Oni Special.
3. Na janela, coloque o ID que você conseguiu com os Oni Charms. Pegue a Password.
4. Vá à seção Oni Special e use a Password. Finalmente, a roupa estará liberada.

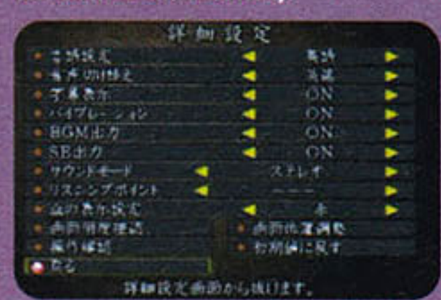
Trocando a língua!

Se você estiver jogando com a versão japonesa do game e não entende muito bem a língua nipônica, saiba como mudar para a versão em inglês:

• No menu, escolha a terceira opção para acessar o Options.



• Nesta tela, altere a primeira e a segunda opções (escolhendo com o direcional).



• Por fim, escolha a última opção para sair do menu e a língua estará alterada.

Capítulo 1

Depois de escolher a dificuldade e ver a belíssima entrada, você estará numa batalha. Use ■ para atacar, ✖ para sugar almas, ● para pegar coisas no chão, **L1** para se defender e **R1** para prender a mira em um inimigo. Siga por dentro da cidade matando os inimigos e continue no telhado até começar a batalha contra o gigante. Aqui, desvie e se defenda dos golpes e ataque a espada dele até destruí-la. Em seguida, prepare-se para enfrentar um bombardeio de bolas roxas que podem ser esquivadas ou bloqueadas. Quando o monstrengo bater com a mão no telhado, aproveite para acertá-la. E, se ele abaixar, fique no meio dos braços para logo em seguida bater em seu rosto.

Capítulo 2

Contra o grandalhão, mantenha sempre a defesa e contra-ataque sempre que possível.

Capítulo 3

Você começa na cabana. Na bola vermelha, é possível melhorar seus equipamentos, habilidades, fazer compras e salvar o game. Na opção de compras, também é possível reconhecer itens desconhecidos para poder equipá-los. Falar com seu companheiro serve para descobrir mais sobre o enredo. Ao terminar de fazer suas coisas, saia. Do lado de fora, explore e depois entre na porta. Enfrente os inimigos e siga o caminho que seu ajudante indica. Enfrente os arqueiros e

siga até encontrar a garota. Contra ela, a tática de defender e revidar sem parar funciona muito bem.
Em equipe, use o direcional digital para dar comandos. ↑ ordena ataque total, ↓ diz para se recuperar, → pede para dar cobertura e ← serve para pedir a ajuda específica do seu companheiro. Cada ajudante tem um movimento diferente para essa ordem. Siga até o templo e, na água, passe pelo canal até a escada. Suba e enfrente seu primeiro teste: acabar com o inimigo em um minuto. Terminado, atravesse para o outro lado. Agora, use a escada para passar pelo portão. No lado interno, enfrente os Genma e abra o portão. Depois do teste, passe pelo portão recém-aberto, desça, destrua o guardião da porta e passe. Enfrente o Gacha e passe pelo portão. No pátio, bata nas pilastras até acendê-las e pegue o item. Use-o no portão. Volte para o local anterior e suba pela floresta. Na nova parte, use a escada para conseguir a Ancient Key. Agora volte, desça pela ponte e use a chave para abrir o portão. Lá dentro, enfrente os inimigos e pegue a segunda chave

do portão no baú. Volte, suba, encaixe e passe. Contra o chefe, mantenha a defensiva e ataque só quando ele der chance. Ele costuma alternar de lado e usa muito as patas para golpear. À distância, fique de olho nos "tiros" dele. Quando ele subir, mate os inimigos até o monstro descer e então continue sua investida.

Capítulo 4

Saia do esconderijo, atravesse e suba até chegar a um pedaço de pau. Use a habilidade de Jubei para atravessá-lo.

Do outro lado, entre na passagem e avance até a parte de madeira. Desça e siga até o fim. Suba nas escadas e, com o controle dos dois, mate os inimigos. Passe pela lateral e suba na escada. Use Jubei para passar pelas madeiras e continue.

Vá até o outro lado, use a alavanca e suba com Soki. Agora, deixe um dos personagens embaixo e suba com o outro. Use a alavanca novamente e, com seu aliado, dê a volta por cima e desça mais uma escada. Com os dois reunidos, siga até a próxima escada.
Mais uma vez, deixe um em cima para usar a alavanca e, com o outro, use a passagem. Pegue o óleo no fim e retorne até a escada logo acima da primeira alavanca.

Use o óleo no encaixe da parede, siga em frente e suba. No telhado, dê a volta até a outra escada. Depois da cena, desça as escadas e veja mais uma conversa. Contra a chefe, use as árvores para se defender e avance para atacá-la. No fim, corra de volta até Jubei para salvá-la.

Capítulo 5

Corra até o final do corredor e pegue a jóia na boca da estátua. Agora volte e entre na primeira porta à direita, passe para a sala ao lado e mexa na estátua, pegue a pedra na boca da outra estátua, passe pela porta que se abriu e volte ao corredor. Entre na segunda porta à esquerda e verifique a estátua. Depois de trocar e abrir mais uma porta, pegue a pedra da estátua ao lado e saia pelo caminho que se abriu. Volte até a primeira porta à direita e vá até o fim para pegar mais uma pedra. Volte ao corredor e vá até a terceira porta à esquerda. Mexa na estátua e pegue mais uma pedra na estátua ao lado. Volte e entre na primeira porta à esquerda, mexa na estátua e pegue outra pedra. Use a porta ao lado e volte ao corredor. Agora, atravesse a terceira porta à direita, verifique a estátua e pegue a sexta pedra. Agora, no corredor, ande até o fim e use-as para abrir o portão.

Feito isso, prepare-se para o chefe. Novamente, mantenha a defensiva e use os contra-ataques. Mantenha-se em movimento, já que um ataque do inimigo é congelante. Fora isso, você não terá muitos problemas. Contra o monstrengo, mantenha a defensiva e ataque somente quando ele estiver com a cabeça embaixo da terra ou depois que ele usar a seqüência de tiros e parar para descansar depois.

Capítulo 6

Siga pela caverna até a porta com um botão no chão. Coloque um herói em cima da plataforma e use outro para acioná-lo. Lá em cima, troque novamente de herói, coloque o outro em cima da plataforma da direita e pise no botão. Com os dois no andar de cima, passe pelo portão. Na próxima parte, continue usando os botões e as plataformas para chegar até o fim e atravesse mais uma porta. No caminho até ela, não se esqueça de usar Tenkai para pegar a chave que está em uma estátua.

Mais uma vez, use o botão para elevar Tenkai na plataforma logo à frente. Fale com os dois corpos e derrote o monstro invisível usando o poder de absorver para ele aparecer. Pegue a engrenagem, desça, volte até a bifurcação e use-a no encaixe. Passe pela porta e, na próxima tela, suba por dentro até chegar a um save. Dele, passe pelas portas duplas. Contra Robert, fique se esquivando e ataque quando ele tentar usar uma seqüência. No fim da luta, enfrente os inimigos até o gigante aparecer. Contra o monstrengo, fique desviando pela lateral e corra bastante para pegá-lo pelas costas. Selecione sua amiga e use sua habilidade para saltar por cima dos espinhos. Passe pela porta, vá até o outro lado e desbloqueie o portão. Entre com Soki e passe pelo portão grande. Atravesse a próxima sala e, dentro do prédio, entre na porta à esquerda. Siga até os espinhos e use Ohatsu para saltar por eles. Com a chave em mãos, volte até a entrada e siga pela porta à direita.

Suba até o final da varanda e verifique para derrubar um pedaço de madeira. Volte até a entrada e passe pela porta central. Dentro da sala, pegue a alavanca, saia e use na parede. Coloque um herói em cada alavanca e use-as para subir a plataforma. Entre na porta da direita, suba e atravesse até o outro lado. Pegue a chave, retorne e abra a porta central do segundo andar. Dela, siga até a varanda e use a garota para pular até o outro lado. Vá até o fim e pegue mais uma chave.

Volte e, na porta com um pequeno Genma, use Ohatsu. Dentro, pegue a alavanca e volte até a varanda. Mais uma vez, trabalhe em equipe para subir a plataforma e passe pela porta central. Use Ohatsu para abrir caminho e prepare-se para uma batalha.
Contra Munemori, mantenha a guarda alta e procure se esquivar dos ataques para pegá-lo desprevenido. Quando o chefe assobiar, ele chamará os corvos, então mantenha a defesa. Sempre que sua guarda for quebrada, contra-ataque com seu golpe especial. Lembre-se de ficar distante sempre que derrubá-lo. Suba e, depois da cena, tenha paciência na hora de enfrentar a planta gigante.
Mate os inimigos para recuperar energia, avance e ataque sem parar. Quando ela gritar, recue e fique cuidando dos soldados normais. Depois avance e continue outra seqüência.

Capítulo 7

Mate os inimigos e siga em frente até ver uma cena. Na floresta, suba até o topo, usando a defesa para não ser pego pelas bolas de

fogo. Com Tenkai, repita a mesma estratégia que você usou para derrotar o monstro pela primeira vez. De volta a Soki, mate os soldados e depois bata em Hideyoshi. Quando ele começar a atacar, desvie das bolas e avance para atacá-lo. Feito isso, recue e recomece o processo para evitar o contra-golpe.

Capítulo 8

Siga pela floresta até ver uma cena. Depois disso, continue em frente até o templo e entre nele. No labirinto, preste atenção nos móveis com velas. Eles indicam a saída certa. Se não entender, é simples: cada andar tem 12 salas – quatro por linha, três linhas. Os quadrados das prateleiras são equivalentes às salas. A vela azul é a sua localização e a vermelha é para onde você tem que ir. Chegando ao local indicado pela estante, passe pela porta e entre no portal. Caso precise, explore o andar para pegar uma chave. Se ficar perdido, use o mapa que você pegou no começo desta parte para se guiar.

Chegando no topo, você terá que enfrentar Gargant. Esquive-se muito, desviando das magias e ataques, e depois invista com tudo até a espada quebrar. Então, ataque com tudo o que puder. Quando ele recriar a espada, continue com a estratégia até vencer. Contra Ohatsu, mantenha a defensiva e, quando sua espada brilhar, entre as rajadas da arma, ataque segurando → + **R2**.

Capítulo 9

Mate o monstro que atira e siga em frente. Depois de vencer o teste, passe pelo portão. Use Ohatsu para subir e, em cima, desça a escada. De novo com Soki, siga e passe pelo próximo portão. Continue em frente e, depois de mais um teste, use a habilidade de sua amiga para continuar em frente.

Dentro, pise no botão e usa a habilidade da garota para destruir o objeto. Continue trabalhando em dupla até abrir a porta com grades. Passe por ela e suba as primeiras escadas. Use Ohatsu para explodir o Genma e passe pela porta. No telhado, use a garota para acionar a alavanca e passe pela porta com Soki. Aqui, de novo trabalhe em dupla. Passe pelas armadilhas e acione a máquina.

Volte até a sala com o save point. Use o trabalho em conjunto e destrua mais um objeto para abrir caminho.
Trabalhe em dupla, abra a porta e passe por ela. No telhado, use a garota para subir, desça a escada e, em equipe, abra mais uma passagem.
Agora, trabalhe em equipe e repita o mesmo processo da última vez. Por fim, volte ao telhado e entre na porta logo abaixo. Abra mais uma passagem e pegue a Toyotomi Crest. Agora retorne até o save e entre no elevador.
Contra Munemori, use a mesma estratégia da primeira vez. No meio da luta, ele mudará. Nessa nova forma, ele só desaparece e aparece e tem combos um pouco melhores, mas nada de se assustar.

Capítulo 10

Abra caminho e entre na porta da direita. Vá até o fim, pegue a chave, volte e entre no quarto da esquerda. Abra a porta, mexa na máquina e volte até o começo da fase. Use a alavanca e passe pela porta.
Agora, enfrente os inimigos, derrotando-os com ataques com **R2**. Passe pela porta.
Contra Luis, desvie de seus ataques e bata sem parar. No meio da luta, ele mandará sua aliada para cima. Quando ele estiver invisível, rebata suas adagas dando espadadas e complete com combos. Fique de olho no cronômetro que ele coloca, já que isso é, facilmente, seu melhor ataque. Se estiver afetado, ataque sem parar até a magia desligar. Mais para frente, ele usará vários grupos de adagas. Tenha paciência para rebater e procure ficar nos cantos para ter melhor visibilidade. Quando ele desaparecer, pode aparecer no andar de cima. Troque de personagem para continuar atacando.

Capítulo 11

Use Roberto para empurrar o objeto e passe pela porta. Use as alavancas para atravessar e abra o baú. Volte e use o item no encaixe da plataforma central. Ative para desligar a água, use Roberto para abrir e fechar as alavancas e pegue a chave na parte da direita, embaixo. Entre na porta aos fundos.
Passe pelo portão, siga em frente, mate o guardião da porta e entre. Suba, use Roberto, pegue a chave, desça e use-a para abrir mais uma porta. Aqui, suba, use a habilidade de Roberto para abrir a porta de ferro, suba mais uma vez, use a alavanca, abra outra porta de ferro.

Passe pela porta dupla e, depois do teste, suba e entre pela passagem secreta para chegar na Dungeon. Desça até a caverna. Pegue o pendante do Roberto e saia pela porta. Siga em frente e, depois do teste, pegue a Copper Gear no chão. Vá pela direita e use-a na máquina para descer uma ponte. Continue seguindo até uma escada. Suba nela e use Roberto para empurrar a pedra. Vá para a direita e, no save, pegue Jubei como aliada. Volte, use Soki para descer a plataforma e subir por ela.
Com Jubei, passe pela abertura na parede e pegue mais uma engrenagem. Agora volte ao save point, pegue Ohatsu como parceira e use a Gear para abaixar a ponte. Siga em frente, derrote o grandalhão e saia da caverna. Passe pela porta e, nessa batalha, encoste em uma das portas com Ohatsu, prenda a mira e atire sem parar.

Capítulo 12

Após trocar pelo disco 2, mate os inimigos, passe pela porta e vá até a sala com uma coluna gigante. Use o botão na parede para subir e entre na porta às suas costas. Destrua o mecanismo que está funcionando e volte à sala anterior. Mexa na alavanca, vire e atravesse a porta.
Suba e continue até pegar a Crest. Agora retorne à coluna e use a alavanca. Use a habilidade de Roberto para abrir a porta de ferro. Desça e use a Green Crest na porta, passe e pegue a Purple Crest. Volte, destrua a máquina e retorne à sala onde você destruiu a

primeira máquina. Desça e use a Purple Crest na porta. Pegue mais uma chave e, finalmente, volte até a coluna, gire para até a frente do botão e desça. Aqui, passe pelas portas com os quadrados verdes e use o save point para escolher Ohatsu. Use a garota para pular o buraco e abaixar a escada, e então atravesse com Soki. Suba a escada e

destrua mais uma máquina. Volte até o local onde você pegou Ohatsu e troque pelo Roberto. Atravesse mais uma vez a sala e agora use o seu amigo para abrir a porta de ferro. Deste lado, passe pela porta azul utilizando a chave, suba e destrua a última máquina. Agora, retorne à sala dos computadores. Passe pela porta com as marcas.

Depois do teste, passe pela outra porta. Atravesse até o save point e, mais à frente, o chefe aparece. Se estiver com Roberto, pegue outro aliado antes de Mitsunari, ou terá que enfrentar a luta sozinho. Contra o grandalhão, mantenha distância e absorva seu fogo. Caso seja atingido, use um antídoto imediatamente. Contra os ataques físicos, defenda e bata depois. Se estiver com Ohatsu, mantenha sempre uma boa distância e atire sem parar. Um dos ataques dele transforma seu amigo em inimigo, portanto mantenha-o sempre em status de defesa. É importante absorver sempre o fogo, já que depois de um tempo, Mitsunari usa-os para se curar.

Capítulo 13

Atravesse a cidade até chegar à parte com galpões e uma porta com um puzzle. Aqui, você terá que visitar as salas e ver as três fotos no fundo. Conte o número de animais contido em cada uma e só então tente resolver o quebra-cabeça. Coloque o número de animais de cada quadro, do maior para o menor. Ou seja, se tiver um quadro com 6, outro com 4 e outro com 1, a resposta é 641.

Antes de seguir em frente, pegue Luis e abra a porta de ferro. Pegue o óleo e só então passe pela porta. Use as alavancas, com cada herói de um lado, atravesse a ponte e passe pelo portão. Aqui, você terá que procurar nas seis casas, cada um com uma foto. Anote o número da casa (1, 2, 3, 4, 5 e 6, na ordem) e o número de animais na foto. Agora, olhe o número das casas que têm o menor número de animais. Exemplo: a casa dois tem um só, a casa quatro tem dois e a casa cinco tem três. Sabendo disso, use o número de tais casas, do menor número de animais para o maior, no portão, para abri-lo.

Continue até a ponte e use Ohatsu para pular por cima da água. Destrave a porta e, agora, pegue Luis. Use-o para abrir a porta de ferro do outro lado, pegue a chave, saia e passe pelo portão em cima das escadas. Ande até o navio e prepare-se para o chefe. Ele já é um velho conhecido e a estratégia não mudou.

Capítulo 14

Após entrar na porta, siga em frente até chegar ao chefe. Agora, mate todos os inimigos e Ophelia aparecerá. Contra ela, use a mesma tática de Mitsunari e você não terá muitos problemas. Só não esqueça de absorver o fogo, que também recarrega a energia dela, antes de atacar.

Capítulo 15

Siga em frente até chegar em uma sala com uma coluna, igual a do estágio 12. Não suba: passe pela porta verde, pegue Ohatsu, pule o buraco, desça a escada, selecione Luis e use-o para abrir a porta de ferro. Agora, use a porta azul, pegue os dois itens e volte até onde você desceu a escada com a garota. Com sua crest, passe pela porta anteriormente fechada e use Tenkai para falar com o morto. Saia e passe pela porta atrás do save point. Encaixe o plug na máquina e volte à sala da coluna. Agora suba e entre na porta. Use as escadas e, na próxima sala, dê a volta e desça. Destrua a máquina e volte à sala da coluna. Use a alavanca e passe pela outra porta da madeira. Destrua mais uma máquina e desça. Lá embaixo, consiga o próximo plug, suba e volte à primeira sala do andar superior.

Vá até a sala com as máquinas e use o plug. Agora volte, desça ao primeiro andar, pegue Roberto no Save, suba e passe pela porta de ferro. Destrua mais uma máquina, desça, use a crest azul e passe pela porta. Usando Tenkai, fale com o morto. Com a chave, volte à coluna e desça. Entre na porta de ferro usando o Roberto, e use a chave para entrar na outra, aos fundos. Suba, acompanhado de Jubei e, na sala com as máquinas, use a garota para atravessar o buraco na parede.
Destrua a última máquina e volte à sala dos computadores. Entre no elevador e siga em frente até o chefe. Na primeira forma, use a mesma estratégia da última vez. Na segunda forma, ele passará voando, então desvie e só depois ataque. Caso ele use

os mergulhos, fique se movimentando e só acerte depois que ele já estiver dentro da terra ou emergido. De tempos em tempos, ele sai da terra e fica à mostra – neste momento, ataque com tudo. Repita até vencer.

Capítulo 16

Saia e siga em frente até o castelo. Lá, pegue a esquerda e suba até o topo e desça do outro lado. Continue a escalada até encontrar Munemori.
A luta agora é de Jubei contra ele. Repita a estratégia anterior e, quando ele se duplicar, ataque os dois para descobrir o certo.

Capítulo Final

Se quiser, use as opções Revisit e Dark Realm para completar tudo o que falta.

Por exemplo:
Aumentar o level: equipe Ohatsu, vá até a Shimabara Facility e dirija-se até as salas antes do chefe. Ali, equipe a Gem of Will e mate as bolas de fogo. Elas dão experiência e, com paciência, o level dos seus personagens subirá.
Para habilitar mais extras, revisite os cenários para conseguir medalha de ouro em todos os Test of Valor, além de faturar itens – inclusive Oni Charms – o que não era possível anteriormente. Completando os Test of Valor, você consegue o primeiro kit de roupas. Se pegar ouro em todos, habilita o segundo.

O terceiro kit precisa das passwords conseguidas com os Oni Charms. Eles dão passwords que são utilizadas no menu Oni special. Depois disso, o código precisa ser confirmado por um celular para, finalmente, chegar aos códigos finais. Infelizmente, isso só pode ser feito no Japão e na internet já existem grupos pesquisando maneiras de contornar isso, como visto no começo desta estratégia. O resto dos itens pode ser conseguido explorando os cenários e enfrentando o Dark Realm. São 100 andares recheados de inimigos, que devem ser enfrentados em uma jogada só. No final, os melhores itens.

Depois de se aprontar, siga em frente. Passe pela cidade até ver a primeira cena. Continue seguindo e, no caminho, mais membros deixarão seu grupo. Continue subindo e indo até começar as batalhas contra os chefes.

Contra Rosencratz, desvie dos ataques venenosos e mate os inimigos que ele distribui. Defenda quando ele atacar com eletricidade e mantenha-se em movimento. Quando ele tentar cair em cima de você, aproveite para atacar. Contra Claudius, Munemori e Ophelia, use as mesmas estratégias. No fim, siga em frente, entre no palácio e passe pela porta para começar as últimas batalhas.

Para matar o robô, ataque as pernas e recue quando ele contra-atacar. Faça isso até ele abaixar e detone com tudo o que tiver. Não fique muito longe para não ser metralhado. Contra os mísseis, se afaste, e quando ele for pisar, prepare-se para correr e se defender, já que este ataque afeta uma grande área.

Contra a Genma Mother Tree, cuidado principalmente com o laser e com os inimigos que ela cria (junto de tentáculos que saem do chão).
Recomendável nesta batalha usar Ohatsu, que pode atirar à distância e a transformação de Onimusha, que ajuda muito. Depois, salve o game e prepare-se para enfrentar o chefe final.

Na primeira forma, ataque muito e defenda-se quando ele revidar. Muito cuidado com o ataque de fogo, com as bolas elétricas e com o rabo. Para evitá-los, movimente-se muito lateralmente. Os tiros que ele solta pelo dedo também devem ser evitados, já que sempre terminam em danos altos. Sempre que tiver a chance, execute um Ultimate Critical. Seja paciente para vencer a luta de forma segura.

Hora da luta final! Comece desviando dos ataques de Fortinbras e use ✖ para sugar a barreira dele. Quando terminar, espere a bola vir na sua direção e rebata com a espada. Destrua as bolas que ficam circulando a arena e então ele descerá. Aproveite este momento para atacar com tudo. Quando ele subir, repita a estratégia. Fique de olho no laser, já que é o ataque mais destrutivo do chefe e tome muito cuidado. Não tenha dó de usar seus itens! Depois dele, é só curtir o fim e, se quiser, salvar o game para começar uma nova aventura já com tudo equipado. ⊗

Não deixe de conferir!

Visite o site da SDP, que pode ser acessado usando a senha desta edição, e você encontrará informações sobre as armas do game, localização das Oni Charms, um guia detalhado para abrir as roupas, solução para todos os puzzles e, ainda, um resumo com informações sobre os personagens e a história. Não perca!

Kingdom Hearts II

O Reino dos Corações desvendado

Por Fabio Santana

Terminar a última aventura de Sora e cia., mesmo sendo na versão japonesa, não é tarefa das mais difíceis. Apesar da longa duração e quantidade brutal de eventos, se você seguir a fórmula mágica de falar com todo mundo pelo menos duas vezes, escolher cada opção quando tiver escolhas, visitar todos os lugares diversas vezes e vasculhar cada canto em busca de locais de interação com Reaction Command, chegará ao final de KHII sem maiores problemas. Porém, realmente entender o sistema de jogo em japonês é que é uma tarefa complicada. Para ajudá-lo a dominar todos os recursos que essa obra-prima oferece, compilamos uma série de listas e guias com traduções que servirão como guia de referência para você manter à mão na hora de jogar e consultar a qualquer momento.

Traduções importantes

Aqui vão algumas traduções básicas para ajudá-lo a se orientar durante o jogo:

• Menu principal
1) Item
2) Ability
3) Customize
4) Party
5) Status
6) Jiminy Memo
7) Config

• Menu de batalha Página 1
1) Attack
2) Magic
3) Item
4) Drive

• Menu de batalha Página 2
1) Attack
2) Summon
3) Change
4) Combination

Sintetização de itens

Aqui você encontra uma tabela com todos os materiais usados em criação de itens e os inimigos que dão esses materiais – use em conjunto com a lista de inimigos no site para saber em que mundo encontrar cada um. Existem doze materiais (Blaze, Frost, Thunder, Lucid, Power, Wriggling, Ravine, Twilight, Mythril, Bright, Suffusive e Mystery) que têm quatro variações cada (Shard, Goo, Gem e Crystal), além de dois materiais únicos (Orichal e Orichalcum). Assim, basta cruzar as informações na tabela para saber que inimigo caçar (se você precisa de Lucid Gem, por exemplo, basta matar os inimigos Book Master). Além disso, se você coletar certa quantidade de determinado material, ele fica disponível no Moogle Shop para venda, sem precisar caçar mais inimigos para obtê-lo. Confira as quantidades:

- Materiais do tipo Shard: 30 unidades.
- Materiais do tipo Goo: 25 unidades.
- Materiais do tipo Gem: 20 unidades.

Se você coletar mais de 25 Ravine Goos, por exemplo, poderá comprar novas unidades desse material direto na loja de sintetização, em vez de matar Snipers para estocar esse ingrediente. Infelizmente, isso não é possível com materiais do tipo Crystal.

Tabela de materiais

	かけら Shard (Rank C)	しずく Goo (Rank B)	魔石 Gem (Rank A)	結晶 Crystal (Rank S)
燃え上がる Blaze	Miniz Bomb	Tornado Step	Fat Bandit	Crimson Jazz
凍てつく Frost	Hook Bat	Aeroplane	Fortune Teller	Living Bone
とどろく Thunder	Rapid Thruster	Emerald Blues	Armor Knight	Eraser
透きとおる Lucid	Trick Ghost	Wright Knight	Book Master	Neo Shadow
力の Power	Creep Plant	Lunar Bandit	Shaman	Morning Star
うごめく Wriggling	Night Walker	Assault Raider	Sword Statue Axe Statue	Air Pirate
はざまの Ravine	Creeper	Sniper	Dragoon Samurai	Berserker
たそがれの Twilight	Dusk	Dancer	Assassin	Sorcerer
ミスリルの Mythril	Sintetização Baús	Sintetização Baús	Sintetização Baús	Sintetização Baús
うるおいの Bright	Bulk Vendor Miniz Bomb	Bulk Vendor Hot Rod	Bulk Vendor	Bulk Vendor
みなぎる Suffusive	Sword Statue Axe Statue	Hammer Body	Emerald Blues	Book Master
満たされる Mystery	Assault Raider	Crimson Jazz	Sniper	Berserker
オリハルコン Orichal	Baús Bulk Vendor			
オリハルコン Orichalcum	Baús Outros métodos (*)			

(*) Existem apenas sete Orichalcums no jogo. Veja como obtê-los:
1) Termine todos os eventos de Atlantica.
2) Termine todos os eventos de 100 Acre Wood.
3) Baú em Twilight Town, na área Sunset Terrace.
4) Baú em Space Paranoids, na área Central Computer Area.
5) Baú em The World That Never Was, na área The Brink of Despair.
6) Bônus do Moogle por coletar todos os 50 tipos de materiais de sintetização de itens.
7) Termine a Goddess of Destiny Cup no Underworld Tournament no Olympus Coliseum.

Lista de Keyblades

Como no primeiro jogo, Sora coleta diversas Keyblades diferentes ao longo do jogo. Aqui você confere uma lista completa das armas do garoto, incluindo poder de ataque e magia de cada uma, bem como a habilidade concedida por elas (confira o tópico "Habilidades" para saber o efeito de cada uma) e as condições para obtê-las.

Nome japonês	Nome inglês	Atk	Mag	Habilidade	Como obter
キングダムチェーン	Kingdom Chain (Kingdom Key)	3	1	Defender	Arma inicial de Sora.
スターシーカー	Star Seeker	3	1	Air Combo Plus	Finalizar Mysterious Tower.
ヒドゥンドラゴン	Hidden Dragon	2	2	Damage Aspir	Finalizar The Land of Dragons (primeira visita).
ヒーローズクレスト	Hero's Crest	4	0	Air Combo Up	Finalizar Olympus Coliseum (primeira visita).
モノクローム	Monochrome	3	2	Item Up	Finalizar Timeless River.
フォローザウィンドー	Follow The Wind	3	1	Draw	Finalizar Port Royal (primeira visita).
約束のお守り	Amulet of Promise (Oathkeeper)	3	3	Form Boost	Finalizar Twilight Town (segunda visita).
サークルオブライフ	Circle Of Life	4	1	MP Haste	Em Pride Land, depois de falar com Simba no Oasis.
フォトンデバッガー	Photon Debugger	3	2	Thunder Up	Finalizar Space Paranoids (primeira visita).
ガルウィング	Gullwing	3	0	EXP Chance	Durante evento em Hollow Bastion (terceira visita).
ランプリングローズ	Rambling Rose	5	0	Finish Plus	Durante evento em Beast's Castle (segunda visita).
ガーディアンソウル	Guardian Soul	5	1	Reaction Up	Finalizar Olympus Coliseum (segunda visita).
ウィッシーズランプ	Wishes Lamp	4	3	Prize Up	Finalizar Agrabah (segunda visita).
スウィートメモリー	Sweet Memory	0	0	Luck Up	Em 100 Acre Wood, depois de finalizar a Spookey Cave.
ワンダーオブアビス	Wonder of Abyss	3	3	Blizzard Up	Finalizar o capítulo 4 de Atlantica.
スリーピングライオン	Sleeping Lion	5	3	Combo Plus	Durante evento em Hollow Bastion (terceira visita).
フェイタルクレスト	Fatal Crest	3	5	Charge Berserk	Finalizar a Goddess of Fate Cup em Olympus Coliseum.
ホーリーパンプキン	Holy Pumpkin	6	1	Combo Up	Finalizar Halloween Town (segunda visita).
ボンドオブフレイム	Bond of Flame	4	4	Fire Up	Durante evento em The World That Never Was.
過ぎ去りし思い出	Memories Past (Oblivion)	6	2	Drive Boost	Baú em The World That Never Was.
フェンリル	Fenrir	7	1	Combo Minus	Durante evento em Radiant Garden (Hollow Bastion) (*).
アルテマウエポン	Ultima Weapon	6	4	MP Hastega	Sintetização de item (**).

(*) Depois de finalizar Hollow Bastion (quarta visita, quando você ganha a Sleeping Lion e derrota Sark e o MCP no mundo Space Paranoids), Sephiroth aparece em Dark Depths. Derrote-o e depois fale com Cloud no Market Place. Volte e fale com Sephiroth para assistir à cena Showdown of Fate 2. Tifa entrega a arma em seguida.
(**) Você precisa sintetizar o item. O primeiro requerimento é ter a Ultima Recipe, que se encontra em Twilight Town (terceira visita, antes do final do jogo), em Mansion: Basement Corridor. Depois disso é só visitar um Moogle Shop para conferir os materiais necessários para fazer a Ultima Weapon (lista à direita).
Orichals você ganha em baús ao longo do jogo ou ganha do Bulk Vendor. Mythril Crystals você também encontra em baús ou pode sintetizar se o Moogle estiver no nível 8, possibilitando criar Mythril Gem. Ao fazer esse item, adicione uma Mystery Gem para ele virar Mythril Crystal. Ravine Crystals você recebe do inimigo Berserker. Twilight Crystals você recebe do inimigo Sorcerer. Mystery Crystals você recebe do inimigo Berserker. Já os Orichalcums, existem apenas sete deles no jogo (veja a lista no tópico "Sintetização de itens"), mas isso é justamente o que você precisa. Quando você tiver todos esses ingredientes, precisará ainda do material Suffusive Crystal, que serve para cortar pela metade os materiais necessários para sintetizar um item. Suffusive Crystals são conseguidos com o inimigo Book Master. Agora basta juntar tudo e você terá a Ultima Weapon de Sora.

- 13 Orichalcums (apenas sete são necessários, na verdade)
- 1 Orichal
- 1 Mythril Crystal
- 1 Ravine Crystal
- 1 Twilight Crystal
- 7 Mystery Crystals (apenas 4 são necessários, na verdade)

Habilidades

Para aproveitar integralmente o genial sistema de batalhas de KHII, é imprescindível que você entenda as habilidades que seus personagens vão ganhando ao longo do game. Aqui fizemos uma lista com todas as habilidades de Sora e suas formas (as do Donald e do Pateta você confere no site da SDP). Como no primeiro game, cada habilidade exige uma certa quantidade de APs para ser equipada, não podendo exceder a quantidade máxima de APs do personagem. Por isso, é bom ter um planejamento na hora de escolher o que ativar ou não. Para isso, esta lista será de grande ajuda. Você saberá identificar cada habilidade, incluindo suas características, método de obtenção e efeito. Algumas habilidades de Sora são aprendidas em níveis diferentes dependendo da arma que você escolhe no início do jogo, quando está com Roxas em Twilight Town: cajado (arma da esquerda), escudo (arma do meio) ou espada (arma da direita). Para essas, indicamos o nível em que Sora ganha a habilidade com cada uma das três armas escolhidas.

Sora

Habilidades de Action

	AP	Obtenção	Efeito
リフレクトガード **Reflect Guard**	2	Bonus Level 2	Botão ■ realiza uma ação defensiva que devolve o ataque inimigo.
スラッシュアッパー **Slash Upper**	4	Bonus Level 5	O alvo é mandado para o ar se você apertar ■ durante um combo.
エアサイドスラッシュ **Air Side Slash**	2	Bonus Level 29	Faz um ataque duplo no inimigo se você apertar ■ durante um combo aéreo.
フィニッシュライズ **Finish Raise**	5	Bonus Level 39	Se você apertar ■ no final do combo, seu personagem faz um salto com ataque especial.
リベンジスラッシュ **Air Side Slash**	2	Bonus Level 29	Faz um ataque duplo no inimigo se você apertar ■ durante um combo aéreo.
エアサイドスラッシュ **Revenge Slash**	3	Bonus Level 7	Quando for acertado, se você apertar ■, o personagem recupera a postura e contra-ataca.
スラップショット **Slapshot**	2	Bonus Level 16	Um ataque rápido é desferido no alvo.
ドッジスラッシュ **Dodge Slash**	2	Bonus Level 29	Faz um ataque duplo no inimigo se você apertar ■ durante um combo aéreo.
エアサイドスラッシュ **Air Side Slash**	2	Bonus Level 29	Faz um ataque duplo no inimigo se você apertar ■ durante um combo aéreo.
エアサイドスラッシュ **Air Side Slash**	2	Bonus Level 10	Desfere um ataque que envolve os inimigos à sua volta.
スライドダッシュ **Slide Dash**	2	Bonus Level 8	Desfere um ataque de longo alcance num alvo distante.
ストライドブレイク **Stride Break**	3	Bonus Level 31	Poderoso finalizador de combo que quebra a defesa do alvo.
エクスプロージョン **Explosion**	3	Bonus Level 25	Finalizador de combo que acerta múltiplos inimigos. Fica mais forte conforme o Magic Power.
エリアルスイープ **Aerial Sweep**	2	Bonus Level 9	Desfere um poderoso ataque com salta num alvo aéreo.
エアスパイラル **Air Spiral**	2	Bonus Level 11	Um ataque giratório que busca alvos distantes no ar.
エリアルフィニッシュ **Aerial Finish**	3	Bonus Level 20	Desfere um poderoso finalizador de combo aéreo no alvo.
ガードカウンター **Guard Counter**	4	Bonus Level 34	Contra-ataca um inimigo próximo se você desferir o comando "Attack" en-quanto estiver defendendo um ataque.
オートブレイヴ **Auto Brave**	1	Brave Form Level 2	Quando seu personagem estiver com energia baixa, se a transformação em Brave Form for possível, o Reaction Command "Brave" será exibido.
オートウィズダム **Auto Wisdom**	1	Wisdom Form Level 2	Quando seu personagem estiver com energia baixa, se a transformação em Wisdom Form for possível, o Reaction Command "Wisdom" será exibido.
オートマスター **Auto Master**	1	Master Form Level 2	Quando seu personagem estiver com energia baixa, se a transformação em Master Form for possível, o Reaction Command "Master" será exibido.
オートファイナル **Auto Final**	1	Final Form Level 2	Quando seu personagem estiver com energia baixa, se a transformação em Final Form for possível, o Reaction Command "Final" será exibido.
オートサモン **Auto Summon**	2	Bonus Level 29	Se um integrante do grupo cair inconsciente, se uma invocação for possível, o Reaction Command "Summon" será exibido.
トリニティリミット **Trinity Limit**	5	Bonus Level 13	Possibilita desferir o poderoso ataque em conjunto "Trinity" (na opção "Combination"). Todo o MP de Sora é consumido.

Habilidades de Grow

	AP	Obtenção	Efeito
ハイジャンプ (Lv. 1 a 3) **High Jump (Lv. 1 a 3)**	2	evolua a Brave Form	Permite pular mais alto segurando o botão ✖.
エアスライド (Lv. 1 a 3) **Air Slide (Lv. 1 a 3)**	2	evolua a Wisdom Form	Faz um avanço rápido com ■ e alavanca analógica esquerda. Tem longo alcance.
エアドッジ (Lv. 1 a 3) **Air Dodge (Lv. 1 a 3)**	3	evolua a Master Form	Se apertar ✖ no ar, realiza um segundo pulo de longo alcance que defende os ataques inimigos ao mesmo tempo.
グライド (Lv. 1 a 3) **Glide (Lv. 1 a 3)**	30	evolua a Final Form	Se apertar ■ no ar, o personagem flutua e continua se deslocando assim enquanto o botão estiver segurado.

Habilidades de Support

	AP	Obtenção	Efeito
ライブラ **Scan**	2	Level 4	Exibe o HP atual do alvo.
エアリカバリー **Air Recovery**	2	Bonus Level 1	Quando for acertado, é possível apertar o botão ✖ para recuperar a postura ainda no ar.
コンボプラス **Combo Plus**	1	Brave Form Level 4	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo terrestre. Tem efeito cumulativo.
コンボプラス **Combo Plus**	1	Brave Form Level 6	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo terrestre. Tem efeito cumulativo.
エアコンボプラス **Air Combo Plus**	2	Master Form Level 4	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo aéreo. Tem efeito cumulativo.
エアサイドスラッシュ **Air Side Slash**	2	Bonus Level 29	Faz um ataque duplo no inimigo se você apertar ■ durante um combo aéreo.
コンボアップ **Combo Up**	3	Espada: 7 / Escudo: 9 / Cajado: 17	Quanto maior o número de hits de um combo terrestre, maior é o dano do finalizador.
エアコンボアップ **Air Combo Up**	3	Espada: 36 / Escudo: 44 / Cajado: 73	Quanto maior o número de hits de um combo aéreo, maior é o dano do finalizador.

リアクションアップ **Reaction Up**	**AP: 2**	**Obtenção: Espada: 15 Escudo: 23 / Cajado: 33**
	Aumenta o dano causado por ataques de Reaction Command.	
フィニッシュプラス **Finish Plus**	**AP: 5**	**Obtenção: Espada: 49 Escudo: 65 / Cajado: 85**
	Pode repetir continuamente o finalizador no final de um combo.	
コンボマイナス **Combo Minus**	**AP: 2**	**Obtenção: Espada: 44 Escudo: 73 / Cajado: 36**
	Diminui 1 no número máximo de hits de combos terrestres e aéreos.	
チャージバーサク **Charge Berserk**	**AP: 5**	**Obtenção: Espada: 65 Escudo: 85 / Cajado: 49**
	Aumenta o poder de ataque e torna os combos infinitos (desabilita finalizadores) durante o MP Charge.	
ダメージドライヴ **Damage Drive**	**AP: 3**	**Obtenção: Espada: 33 Escudo: 15 / Cajado: 23**
	A barra de Drive é preenchida conforme seu personagem recebe dano. Quanto maior o dano, mais a barra enche.	
ドライヴブースト **Drive Boost**	**AP: 2**	**Obtenção: Espada: 25 Escudo: 25 / Cajado: 28**
	A barra de Drive vai sendo preenchida aos poucos durante o MP Charge.	
サモンブースト **Summon Boost**	**AP: 5**	**Obtenção: Bonus Level 36**
	Aumenta o tempo que as invocações ficam em jogo.	
コンビブースト **Combination Boost**	**AP: 4**	**Obtenção: Espada: 31 Escudo: 39 / Cajado: 59**
	Aumenta o tempo que duram os ataques em conjunto com outros membros do grupo.	

EXPチャンス **EXP Chance**	**AP:3**	**Obtenção: Espada: 9 Escudo: 17 / Cajado: 7**
	Aumenta consideravelmente a expe-riência obtida ao matar inimigos enquanto seu personagem está com energia baixa.	
リーフベール **Leaf Veil**	**AP: 1**	**Obtenção: Level 20**
	Quando estiver usando Cure, mesmo se o inimigo acertá-lo, a magia não será interrompida e vai fazer efeito.	
オートロックマジック **Auto-Lock Magic**	**AP:1**	**Obtenção: Level 12**
	Ao realizar as magias Fire, Blizzard, Thunder e Magnet, o alvo é travado automaticamente.	
ドロー **Draw**	**AP: 2**	**Obtenção: Espada: 28 Escudo: 47 / Cajado: 25**
	Absorve os prêmios (HP, MP, Munnies) que estão no chão. Tem efeito cumulativo.	
プライズアップ **Prize Up**	**AP: 4**	**Obtenção: Espada: 73 Escudo: 36 / Cajado: 44**
	Aumenta a quantidade de prêmios (HP, MP, Munnies) deixados pelos inimigos. Tem efeito cumulativo.	
ラックアップ **Luck Up**	**AP: 5**	**Obtenção: Espada: 41 Escudo: 53 / Cajado: 99**
	Aumenta a ocorrência de caixas de tesouros (itens) deixadas pelos inimigos. Tem efeito cumulativo.	
ファイアアップ **Fire Up**	**AP: 3**	**Obtenção: Espada: 23 Escudo: 33 / Cajado: 15**
	Aumenta o dano que as magias do grupo Fire causam.	
ブリザドアップ **Blizzard Up**	**AP: 4**	**Obtenção: Espada: 39 Escudo: 59 / Cajado: 31**
	Aumenta o dano que as magias do grupo Blizzard causam.	

サンダーアップ **Thunder Up**	**AP: 5**	**Obtenção: Espada: 53 Escudo: 99 / Cajado: 41**
	Aumenta o dano que as magias do grupo Thunder causam.	
アイテムアップ **Item Up**	**AP: 2**	**Obtenção: Espada: 17 Escudo: 7 / Cajado: 9**
	Aumenta a eficiência no uso de itens de cura.	
ダメージアスピル **Damage Aspir**	**AP: 3**	**Obtenção: Espada: 99 / Escudo: 41 / Cajado: 53**
	O MP é recuperado conforme seu personagem recebe dano. Quanto maior o dano, maior a recuperação. Tem efeito cumulativo.	
ダメージアスピル **Damage Aspir**	**AP: 2**	**Obtenção: Wisdom Form Level 4**
	O MP é recuperado conforme seu personagem recebe dano. Quanto maior o dano, maior a recuperação. Tem efeito cumulativo.	
MPヘイスト **MP Haste**	**AP: 3**	**Obtenção: Wisdom Form Level 6**
	A recuperação de MP durante o MP Charge é acelerada.	
ディフェンダー **Defender**	**AP: 3**	**Obtenção: Espada: 59 Escudo: 31 / Cajado: 39**
	A defesa do seu personagem aumenta enquanto ele está com a energia baixa.	
ラストリーヴ **Last Leave**	**AP: 4**	**Obtenção: Espada: 85 Escudo: 49 / Cajado: 65**
	Ataques que causam grande dano, em vez de matar seu personagem, o deixa com 1 de HP.	
コンボリーヴ **Combo Leave**	**AP:4**	**Obtenção: Espada: 47 Escudo: 25 / Cajado: 28**
	Dano causado por combo, em vez de matar seu personagem, o deixa com 1 de HP.	

Brave Form

Habilidades de Action

ブレイヴシュート **Brave Shoot**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Fortíssimo finalizador de combo que devasta um alvo aéreo.	
ブレイヴビート **Brave Beat**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Fortíssimo finalizador de combo que acerta múltiplos inimigos repetidamente.	
ソニックストライク **Sonic Strike**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Fortíssimo finalizador de combo que acerta um alvo no ar.	
ソニックエンド **Sonic End**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Finalizador de combo aéreo que faz um ataque giratório e absorve todos os inimigos em volta.	
オーバーホライズン **Over Horizon**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Ao apertar ■, faz um ataque rápido com pulo em direção ao alvo.	
フリーフィニッシュ **Free Finish**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Ao apertar ■ durante um combo, desfere o finalizador de combo instantaneamente.	

リベンジスラッシュ **Revenge Slash**	**AP: -**	**Obtenção: Bonus Level 29**
	Quando é acertado, se você apertar ■, o personagem recupera a postura e contra-ataca.	

Habilidades de Grow

ハイジャンプ (Lv. 1 a MAX) **High Jump (Lv. 1 a MAX)**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Permite pular mais alto segurando o botão ✖.	

Habilidades de Support

シンクロブレード **Synchro Blade**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Permite equipar duas Keyblades (os efeitos de ambas são ativados).	
コンボプラス **Combo Plus**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Aumenta em 1 o número máximo de hits de um combo terrestre. Tem efeito cumulativo.	
エアコンボプラス **Air Combo Plus**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo aéreo. Tem efeito cumulativo.	

Wisdom Form

Habilidades de Action

ウィズダムショット **Wisdom Shot**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	O comando Attack se torna Shot e permite a Sora atirar nos alvos de longe.	
アクティブホバー **Active Hover**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Torna possível realizar ações (como atacar) enquanto se move.	
マジックヘイスト **Magic Haste**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Diminui o tempo para desferir magias e possibilita fazer combos de magia em alta velocidade.	
マジックスパイス **Magic Spice**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Aumenta o poder de um finalizador de combo de magias.	
リベンジスラッシュ **Revenge Slash**	**AP: -**	**Obtenção: ---**
	Quando é acertado, se você apertar ■, o personagem recupera a postura e contra-ataca.	

Habilidades de Grow

エアスライド (Lv. 1 a MAX) **Air Slide (Lv. 1 a MAX)**	AP: -	Obtenção: ---
	Faz um avanço rápido com ■ e alavanca analógica esquerda. Tem longo alcance.	

Habilidades de Support

コンボプラス **Combo Plus**	AP: -	Obtenção: ---
	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo terrestre. Tem efeito cumulativo.	
MPヘイスガ **MP Hastega**	AP: -	Obtenção: ---
	A recuperação de MP durante o MP Charge é extremamente acelerada.	

Master Form

Habilidades de Action

マスターストライク **Master Strike**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Finalizador de combo extremamente forte que acerta um alvo.	
ディザスター **Disaster**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Finalizador de combo extremamente forte que atrai diversos inimigos e os golpeia repetidamente.	
マスターマジック **Master Magic**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Aumenta o poder das magias.	

Habilidades de Grow

エアドッジ (Lv. 1 a MAX) **Air Dodge (Lv. 1 a MAX)**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Se apertar ✖ no ar, realiza um segundo pulo de longo alcance que defende os ataques inimigos ao mesmo tempo.	

Habilidades de Support

シンクロブレード **Synchro Blade**	AP: -	Obtenção: ---
	Permite equipar duas Keyblades (os efeitos de ambas são ativados).	
エンドレスマジック **Endless Magic**	AP: -	Obtenção: ---
	Torna os combos de magia infinitos (desabilita finalizadores).	
エアコンボプラス **Air Combo Plus**	AP: -	Obtenção: ---
	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo aéreo. Tem efeito cumulativo.	
エアコンボプラス **Air Combo Plus**	AP: -	Obtenção: ---
	Aumenta 1 no número máximo de hits de um combo aéreo. Tem efeito cumulativo.	
ドロー **Draw**	AP: -	Obtenção: ---
	Absorve os prêmios (HP, MP, Munnies) que estão no chão. Tem efeito cumulativo.	
MPヘイスラ **MP Hastera**	AP: -	Obtenção: ---
	A recuperação de MP durante o MP Charge é bastante acelerada.	

Final Form

Habilidades de Action

ファイナルアルカナム **Final Arcanum**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Poderosíssimo finalizador de combo que acerta um alvo inimigo.	
ファイナルオーバー **Final Over**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Poderosíssimo finalizador de combo que gira um alvo inimigo no ar.	
ファイナルアーツ **Final Arts**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Poderosíssimo finalizador de combo que acerta vários inimigos ao mesmo tempo.	
オートアサルト **Auto Assault**	AP: -	Obtenção: ---
	Ataque automático com Keyblades.	
クライムペナルティ **Crime & Penalty**	AP: -	Obtenção: ---
	Desfere uma forte magia com o poder das duas Keyblades.	
アクティブホバー **Active Hover**	AP: -	Obtenção: ---
	Torna possível realizar ações (como atacar) enquanto se move.	

Habilidades de Grow

グライド (Lv. 1 a MAX) **Glide (Lv. 1 a MAX)**	AP: -	Obtenção: ---
	Se apertar ■ no ar, o personagem flutua e continua se deslocando assim enquanto o botão estiver segurado.	

Habilidades de Support

シンクロブレード **Synchro Blade**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	Permite equipar duas Keyblades (os efeitos de ambas são ativados).	
MPヘイスト **MP Haste**	AP: 2	Obtenção: Bonus Level 29
	A recuperação de MP durante o MP Charge é acelerada.	

"PlayStation" é uma marca registrada da KONAMI CORPRATION. Todos os direitos reservados. "PSP" é uma denominação comercial e "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #32. Não pode ser vendido separadamente.

inações comerciais ou marcas registradas da Square Enix Co., Ltd. nos Estados Unidos e/ou outros países. "PlayStation" e o logo da Família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

Parte integrante da revista SUPERDICAS PLAYSTATION #32. Não pode ser vendido separadamente.

FINAL FANTASY XII

PlayStation 2 SQUARE ENIX

© 2006 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos os Direitos Reservados. DESIGN DE PERSONAGENS: Akihiko Yoshida. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX e o logo SQUARE ENIX são demon

©2006 KONAMI. "World Soccer Winning Eleven 9" é uma denominação comercial da KONAMI CORPORATION. "KONAMI"

As formas de Sora

A maior novidade no sistema de jogo. Cada forma exige uma quantidade de barras de Drive para ser ativada e então fica ativada até acabarem as barras de Form – que aumentam conforme o nível da forma. Além disso, todas as formas têm uma habilidade única e extremamente útil que, se você evoluir as formas, são transferidas para o estado normal de Sora. Para evoluir, cada forma tem um método diferente de ganho de experiência. Confira.

Brave Form

Nome em japonês:
ブレイヴフォーム.
Como obter: terminando a Mysterious Tower.
Barras necessárias para transformação: 3.
Membro necessário no grupo: Pateta.
Cor: vermelha.
Keyblades: 2.
Mudanças no menu: nenhuma.
Habilidade especial da forma: High Jump.
Evolução: 1 ponto de experiência para cada golpe acertado enquanto estiver na Brave Form.
Melhor lugar para evoluir: Timeless River. Equipe as Keyblades mais fracas possíveis, desative as habilidades de Sora e Donald. Também equipe neles as armas mais fracas. Circule pelas quatro áreas de combate desse mundo que os inimigos reaparecerão. Saia pela porta para Disney Castle antes que o Drive acabe, volte e repita.
Descrição: por ser uma forma ofensiva, Sora ganha um tremendo bônus no poder de ataque e também uma pequena melhoria na magia. O herói pode empunhar duas Keyblades e realizar combos rápidos, o que facilita evoluir essa forma.

Wisdom Form

Nome em japonês:
ウィズダムフォーム.
Como obter: terminando Timeless River.
Barras necessárias para transformação: 3.
Membro necessário no grupo: Donald.
Cor: azul.
Keyblades: 1.
Mudanças no menu: Attack muda para Shot.
Habilidade especial da forma: Air Slide.
Evolução: 1 ponto de experiência para cada Heartless que você mata enquanto estiver na Wisdom Form.
Melhor lugar para evoluir: Idem à Brave Form – mas deixe seus parceiros fortes e equipe a Keyblade Amulet of Promise (Oathkeeper). Alternativamente, vá para o primeiro save point em The World That Never Was e avance para a próxima área. Os Heartless aparecem quase indefinidamente. Use e abuse de Magnega. Só não deixe de sair pelo save point antes do Drive acabar.
Descrição: uma forma baseada em magia, que aumenta drasticamente seu poder mágico e adiciona MP Hastega para você abusar das magias. Os ataques comuns se tornam projéteis à distância.

Master Form

Nome em japonês:
マスターフォーム.
Como obter: durante Space Paranoids (primeira visita).
Barras necessárias para transformação: 4.
Membros necessários no grupo: quaisquer dois personagens.
Cor: amarela.
Keyblades: 2.
Mudanças no menu: nenhuma.
Habilidade especial da forma: Air Dodge.
Evolução: 1 ponto de experiência para cada esfera de Drive que você coletar enquanto estiver na Master Form. As maiores dão 3 pontos de experiência.
Melhor lugar para evoluir: The Land of Dragons. Equipe a Keyblade Wishes Lamp e o que mais fornecer a habilidade Prize Up. A segunda Keyblade deve ser a Amulet of Promise (Oathkeeper). Inicie o mundo na câmara do rei. Na saída, derrote os Assault Riders, que deixam muitas esferas amarelas. Saia pelo save point antes que o Drive acabe e repita.
Descrição: possui as duas Keyblades da Brave Form e o poder mágico da Wisdom Form, mas em menor grau. Os combos são maiores e os finalizadores, mais fortes.

Final Form

Nome em japonês:
ファイナルフォーム.
Como obter: usando qualquer transformação com Sora em The World That Never Was, há uma chance de acontecer a Final Form.
Barras necessárias para transformação: 5.
Membros necessários no grupo: quaisquer dois personagens.
Cor: prata.
Keyblades: 2.
Mudanças no menu: nenhuma.
Habilidade especial da forma: Glide.
Evolução: 1 ponto de experiência para cada Nobody que você mata enquanto estiver na Final Form.
Melhor lugar para evoluir: Mysterious Tower. Equipe a Keyblade Amulet of Promise (Oathkeeper). Passe pela torre usando Magnega e use os save points a tempo de aproveitar o truque das barras de Drive.
Descrição: Sora controla duas Keyblades por telecinésia, pode voar, tem ataques automáticos e ainda atinge o poder máximo de ataque e magia.

World Soccer Winning Eleven 9

Por Daniel Nieuwenhuizen

O mundo inteiro está unido na rede de WE!

Finalmente chegamos em 2006 e não faltam motivos para muitas expectativas: é ano de Copa e o Brasil, franco favorito ao título, vai tentar o hexacampeonato no país dos nossos rivais da final de 2002. Além disso, o novo World Soccer Winning Eleven 9 chega às lojas dos Estados Unidos e agora, enfim, é possível jogar partidas online na América. Sem mais enrolações, confira um guia com jogadas básicas, tabelas e toques para se dar bem em todas os modos!

As versões de WE

Como sempre, várias versões de Winning Eleven 9 foram lançadas e quem não acompanha de perto fica um pouco perdido. Então, uma breve retrospectiva dos lançamentos deste ano: no Japão, saiu Winning Eleven 9 e, alguns meses depois, na Europa, o Pro Evolution Soccer 5 (nome da série no Velho Continente). A única grande diferença entre os dois é a ausência do Nippon Challenge (modo em que você joga eliminatórias e copa com a seleção japonesa), por motivos óbvios. Agora, um pouco depois, o novo Winning Eleven chega à América batizado de World Soccer WE9. O game é basicamente idêntico ao europeu, e também não conta com o modo Nippon Challenge e similares. Outra grande dúvida é sobre o Ubiquitous Evolution, que nada mais é que a versão de WE9 para PSP, já lançada no Japão, EUA e Europa – com nome alterado, claro. A grande novidade, o modo online, antes exclusivo dos japoneses, agora

está disponível no mundo inteiro e bem superior ao da versão anterior. Mesmo assim, ainda existem alguns problemas de lag (atrasados), e partidas perfeitas, em sua maioria, só acontecem com brasileiro contra brasileiro se os dois tiverem conexão banda larga de boa qualidade.

O menu

A tela de seleção de modos não mudou muito desde WE8 International. As opções são as velhas conhecidas da série: amistosos, Master League, ligas normais, campeonatos, treino, edição, opções e network. Confira abaixo explicações e dicas para as modalidades.

Amistosos

Aqui nada mudou: escolha o modo, os times, configure e vá para partida. Sem conversa e sem enrolação.

Master League

Na Master League, o modo mais longo do game, a configuração e administração do time são um pouco mais complicadas. Por isso, acompanhe algumas dicas para não ficar perdido. Logo no começo, configure as opções e depois selecione o tipo de time desejado. O primeiro são jogadores padrão da Master League, a segunda permite a escolha de um time que esteja disponível e a terceira cria uma seleção a partir do zero. Depois de selecionar/arrumar seu time, você chegará a um menu. Aqui, existe muita coisa para se fazer. A primeira opção leva direto ao próximo jogo, enquanto a segunda serve para ir ao vestiário, onde é possível conferir informações sobre seu adversário, revisar as principais jogadas da partida anterior e configurar seu time.

Na terceira opção, é possível visitar um calendário com as datas de jogos e semanas de negociação (analisadas mais à frente), ver as tabelas de classificação, informações e os artilheiros, além de ver a situação do campeonato, com opções iguais às anteriores. Ainda dá para ver os dados com os gols e assistências dos jogadores, melhores atuações e saber tudo sobre os registros do seu time. Para terminar, ainda dá para olhar os resultados das temporadas e, por último, ver tópicos com notícias e explicações sobre o que rolou e o que rola na Master League.

A quarta opção é a seção de negociações. Nela, você pode procurar jogadores de acordo com dados específicos, talentos em potencial, por detalhes, time, nacionalidade ou ver todos os jogadores. Também é possível conferir uma lista, ver os valores do seu time, a previsão de lucros para a ▷

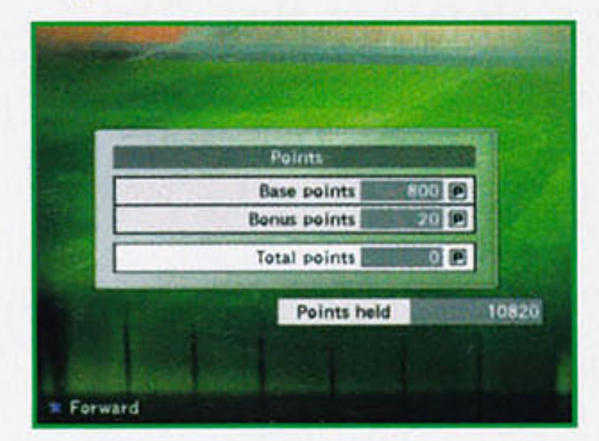
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 CONTINUAÇÃO

temporada e conferir dados de como está o mercado em geral.
A quinta opção vai para a seção de treinos. Aqui, você pode tentar melhorar a condição de alguns jogadores para a próxima partida (alguns também podem piorar, então pense bem antes de usar essa opção), ou realizar um treino livre com a equipe. Na sexta opção, o jogo fornece dados avançados sobre a evolução dos seus atletas conforme as partidas – mais à frente, veremos, resumidamente, como isso funciona. A sétima opção permite ajustes no seu time, como modificar o número dos jogadores e, para os times criados, alterar nomes, roupas, escudo e o estádio. A oitava opção serve para acessar o menu com configurações gerais. A penúltima serve para salvar o game e a última, para retornar ao menu principal.

A evolução na Master League

Conforme os jogos terminam e o tempo passa, seus jogadores podem evoluir e se tornarem cada vez melhores. Até chegarem a uma idade em que param de melhorar para, depois, entrarem em decaída. Então, fique sempre de olho no final de cada partida para saber como seus jogadores estão reagindo. Existem vários tipos de jogadores:
Alguns evoluem muito rápido e facilmente, independente de jogarem muito ou pouco, mas precisam ser acompanhados de perto, já que podem começar a regredir mais cedo do que o normal. Jogadores como Joe Cole e Rooney são exemplos dessa tendência.
O segundo tipo de jogador apresenta uma curva de evolução tão rápida quanto os primeiros, mas costumam permanecer no topo por mais tempo. Esse é o tipo de atleta que é bom para manter no time por várias temporadas – alguns duram até mais do que a média. Nesta categoria estão craques como Roberto Carlos e Del Piero. Existe um terceiro tipo que, em curva de evolução, fica entre o primeiro e o segundo. Este costuma crescer muito no começo, parar, passar por uma má fase com queda, para só depois ir até o topo e então cair lentamente. Um exemplo é o jogador Pirlo.
O quarto tipo de crescimento é o mais comum deles. O jogador cresce normalmente, ganhando muita experiência no começo e demora a atingir o topo. Depois, a queda é lenta e gradual, o que acaba ajudando na hora de negociar o jogador. Geralmente, dura muitas temporadas e é ótimo para negócios. Jogadores como Kaká e Adriano fazem parte desse grupo.
O quinto tipo é quase igual ao anterior. A grande vantagem é que este consegue se manter no topo por mais temporadas do que o anterior. Este atleta é excelente para negócios, já que é possível segurá-lo em alta por muito tempo. Nesta lista estão Puyol e Robinho, por exemplo.
O sexto tipo é bem parecido com o terceiro. Mas ele cresce um pouco mais lentamente e tem uma má fase maior, antes de voltar com tudo e ir até o topo. Jogadores como Belleti e Makelele são ótimos exemplos desse grupo.
O ultimo grupo é o mais lento de treinar, porém é o mais estável e geralmente costuma resultar em craques. É fundamental ter muita paciência e ficar sempre de olho para vendê-lo na hora certa. Neste grupo se encaixam Maldini e Cafu, do Milan. Um adendo: assim como na vida real, algumas coisas pioram com o tempo (preparo físico, para citar uma delas), mas outras não diminuem nunca. Assim como andar de bicicleta, os jogadores que adquirem técnicas avançadas não costumam se esquecer delas. Então, independente da idade ou da situação na curva de crescimento, esses status nunca diminuirão: chute a gol, técnica, ataque, defesa, habilidade com o pé contrário (esquerdo para os destros, direito para os canhotos), freqüência de uso do pé contrário e outras estatísticas desse tipo.
Para evoluir suas estatísticas fora de jogo, existem treinos específicos. Então fique de olho para saber o ponto fraco de todos os seus atletas, assim fica mais fácil de treinar e consertar os erros, evitando problemas nos próximos jogos.
Agora que você já entende sobre os jogadores e suas curvas (de evolução, claro), é hora de aprender a negociar.

Negociando



Negociar é um processo delicado e fundamental para vencer na Master League. Acompanhe o passo-a-passo para tentar trazer craques para seu time. Em primeiro lugar, as negociações só acontecem em datas específicas, das semanas 16 a 19 e 37 a 43. O máximo de negócios por semana são cinco, não é possível ter mais de 32 ou menos de 16 jogadores, seu atleta não pode estar emprestado e contratos para jogadores de 32 anos só podem ser por dois anos, enquanto os de 35 só podem por uma temporada.
Para negociar, é simples: faça a procura da forma que preferir (talento, nacionalidade etc.). Depois de escolher o jogador, você pode selecionar entre diversos tipos de negociação:
• **Transferência** – Você paga um preço

pelo jogador e negocia o número de temporadas e o salário.

• **Troca** – Só serve para jogadores que ainda tenham mais de seis meses de contrato. Você terá que acertar o valor da diferença do seu jogador para o que está vindo para seu time, e também negociará salário e tempo de contrato.

• **Empréstimo** – Você pode negociar jogadores que ainda tenham mais de um ano de contrato com seu time. Você paga um preço pelo empréstimo e negocia o tempo.

• **Renovação** – Quando o contrato está para acabar, você pode tentar renovar oferecendo um novo salário e tempo de contrato.

• **Contrato** – Usado para adquirir jogadores criados, novos ou que estejam sem time. Você negocia um salário e tempo de contrato. Depois de selecionar e pensar sobre o negócio, confirme a opção e aí é só aguardar e ver os resultados. Se tudo der certo, o jogador virá para seu time. Você também pode abrir jogadores do seu time para serem negociados com outras equipes. O computador fará a proposta e você terá que acertar com ele.

Na opção do seu time, também é possível disponibilizar atletas para negócios. Procedendo assim, as chances de propostas aparecerem se tornam maiores. No começo de cada temporada, você pode negociar a renovação com seus atletas. Para isso, terá que oferecer um salário para ele e esperar a resposta.

Ligas

Aqui também é jogo rápido: escolha o tipo da liga, as configurações, os times e já comece a disputar. Note que seus jogadores cansam após séries de jogos e, por ser uma competição muito longa, é essencial administrar bem a escalação.

Copas

Igual à liga: escolha o tipo de copa, configure, selecione times e parta para a disputa.

Treinos

Apesar de parecerem bobos, a cada versão os treinos estão mais caprichados e ajudam a aprender muitos fundamentos básicos de Winning Eleven. Você conta com comandos, treinos livres e treinos especiais para iniciantes, além de treinos específicos para cada situação, como dribles, passes, chutes e também divertidíssimos "desafios". No Challenge Training, você escolhe o tipo de jogada que quer fazer e então desafios aparecem, sendo preciso cumpri-los para prosseguir.

Edição

Talvez uma das modalidades mais amadas do Winning Eleven, o modo de edição permite a livre configuração dos times e jogadores do game. Se tiver paciência, as possibilidades são quase ilimitadas. Na opção Edit Player, você pode editar características físicas e técnicas dos jogadores disponíveis no game, bem como criar novos jogadores a partir do zero, definindo todos os seus atributos da maneira que achar melhor. Na opção logo abaixo, Register Player, é possível realizar alterações de jogadores nas seleções e clubes. Nas primeiras, você pode fazer novas convocações e dispensar aqueles que não agradam mais a você. Já nos clubes, a coisa funciona de forma diferente: é possível colocar novos jogadores em cada time e mandar os indesejados embora.

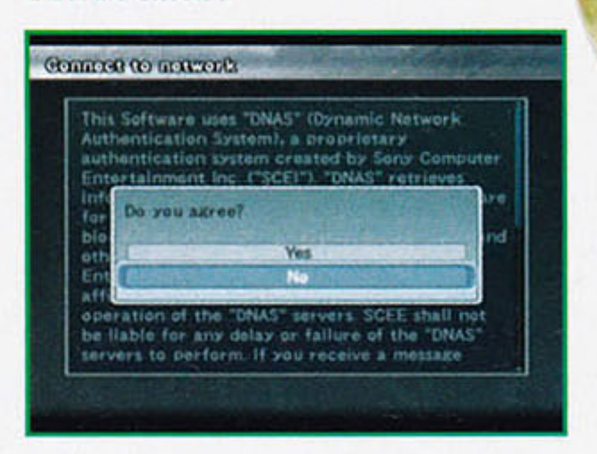
Em Edit Team estão disponíveis opções como formação inicial, roupas, nomes, estádio etc. As opções disponíveis dependem do time escolhido: seleção, clube ou time criado por você. Na opção abaixo, você pode mudar o número dos jogadores do seu time, configurando da forma que quiser. Em Edit Stadium Name, você pode deixar o nome dos estádios da forma que preferir. Logo abaixo, você pode alterar o nome dos campeonatos e, em Edit Boots, realizar alterações no design das chuteiras. Em penúltimo, é possível salvar as alterações do modo Edit. A última opção serve para sair.

Opções

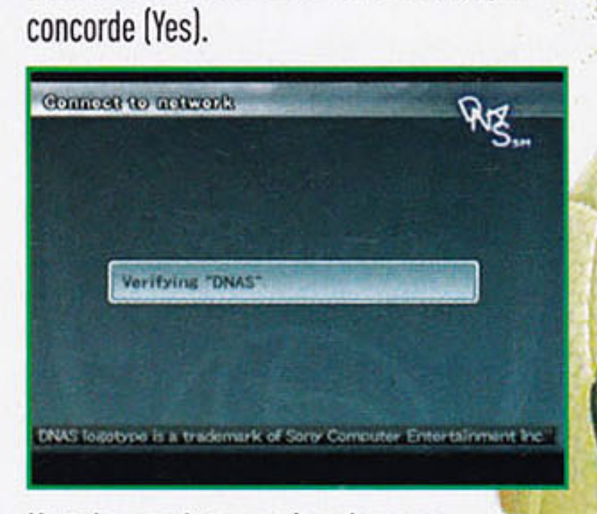
As opções não mudaram muito desde a última versão: você pode mexer nos dados de WE, configurar botões, som, visitar o museu para ver suas conquistas e replays, gastar seus WENs para comprar extras, arrumar a tela e mexer no idioma. A única opção nova é a PSP Data Link, que permite a troca de dados com a versão de PSP, utilizando um cabo USB ligado no PlayStation 2.

Network - como jogar online!

Conectando



Depois de acessar a opção Network do menu principal, você será levado a uma tela que explica a política da Sony para jogar na internet. Seguindo, é necessário dizer se concorda ou discorda do texto. Para jogar, concorde (Yes).



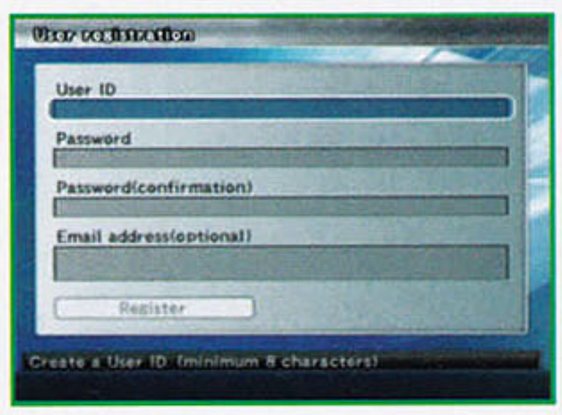
Na tela seguinte, você pode escolher o Memory Card onde as configurações de rede do seu Network Adapter estão guardadas. Com o ■, é possível acessar o utilitário de configuração de rede.

Com o ●, as opções de seleção de porta se abrem. O original está configurado para automático e, caso seja necessário, você pode desligar e selecionar a porta UDP por conta própria.

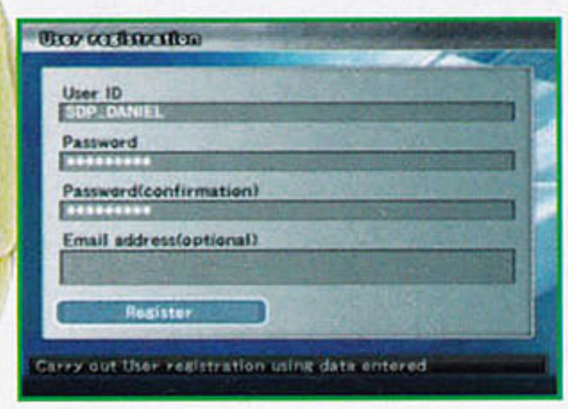
Depois de escolher o Memory Card e o perfil de configuração desejado, o jogo verificará o status da rede e do DNAS. O DNAS con- ▷

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 CONTINUAÇÃO

firma se o jogo contém dados específicos que autorizam a conexão.



No ambiente online



Se você é novato, precisa se registrar antes de começar a jogar. Por isso, selecione User Registration. Aqui, outro acordo precisa ser aceito para "autorizar" a jogatina online. Os dados são simples: primeiro, um ID de usuário (que será usado para entrar na sua conta e é diferente do seu nome de jogo – configurado posteriormente). Depois, escolha sua senha e, abaixo, digite-a novamente como forma de confirmação. Se quiser, adicione seu e-mail e, por fim, clique em Register.
Você será levado diretamente à tela de Login. Outra maneira de chegar nesta tela é selecionando o Connect to Lobby, no primeiro menu depois de se conectar. Aqui, preencha os dados com as informações que acabou de registrar e selecione Connect. Agora sim, é hora de criar o seu perfil que

vai ser usado no jogo. Através dele, são contabilizados seus pontos e classificação. É possível criar até três perfis por conta. Então, selecione qualquer um dos três disponíveis e defina o seu nome de jogo e escolha Create.

Agora é só selecionar seu perfil e partir para o jogo. Se quiser apagá-lo, aperte ●.

Escolhendo o tipo de jogo

Match Lobby

Depois de escolher o servidor e uma das salas, você chega a uma tela com quatro opções. A primeira deixa você selecionar uma sala que alguém tenha criado e, conseqüentemente, desafiar seu responsável. A segunda permite a criação de uma sala própria e aí é só aguardar rivais – neste modo, a configuração de tempo, status dos jogadores etc. fica por sua conta. A terceira mostra a situação dos jogos que estão acontecendo no momento e a última serve para sair. Na hora de sair, é possível escolher entre mudar de sala, de servidor ou sair para tela de início.
Por fim, você pode habilitar a janela de bate-papo com o ■ ou usar o R2 e acionar o teclado, que serve para mandar mensagens.

bate-papo com o ■ ou usar o R2 e acionar o teclado, que serve para mandar mensagens.

Quick Match

Aqui não tem conversa. Selecione a opção e entre no jogo, sem enrolação.

Network Options

Aqui você pode configurar alguns dados que servirão para suas próximas partidas online.
Na seção **Button Configuration**, é possível configurar o controle da forma que preferir, da mesma forma que no jogo offline.
Em **Edit preset phrases**, você pode configurar frases automáticas para serem usadas fora da partida.
Já em **Edit in-game messages**, você pode editar as frases que podem ser usadas no meio das partidas, durante replays, melhores momentos e trocas de jogador. Para usá-las, basta apertar o botão R2 e selecionar.
Na parte **Set Time Difference**, você pode arrumar a hora do seu relógio, ajustando a diferença para com o servidor. E, finalmente, em **Sound Settings**, é possível ajustar as opções de som como preferir.

Information

Nesta opção, você fica por dentro de tudo o que está rolando no mundo online de Winning Eleven.

Logout

Use essa opção para sair do modo online.

View Data

Com o botão **Start**, na maioria das telas, é possível acessar uma tela com dados configuráveis. Você pode conferir sua ficha atual em Player Profile, escolher seu time e jogador preferidos em Add Favourite Team/Player, conferir o resulta-

do de suas últimas 10 partidas, ver sua lista de amigos (que podem ser adicionados ao final de cada partida, por exemplo), ver os jogadores bloqueados que você bloqueou na lista e, em Messages, é possível ver sua caixa de entrada, saída e até mandar um "e-mail interno" para algum de seus amigos. Ainda dá para realizar uma busca em Player Search, por nome completo ou por iniciais, e, na última opção, visitar os Rankings. Eles são separados por: ranking geral (com ●, você pode conferir sua posição), tabela

para ver rebaixamento e acesso às outras divisões e, por último, conferir as tabelas de acordo com a divisão.

Diferenças do mundo online

Alguns ajustes precisaram ser realizados em nome de uma experiência agradável no mundo online. Em primeiro lugar, existe um tempo para todas as configurações. Desde a escolha de times até a configuração da sua equipe, tudo precisa ser realizado no tempo limite.

Em segundo lugar, pausar só é permitido em bolas paradas, somente três vezes por partida, e é necessário apertar **Start** com a bola rolando para pedir essa autorização. Ou seja, pense muito bem antes de mudar sua estratégia. Outras coisas que devem ser evitadas no modo online: o velho truque de fazer um gol, retrancar o time e ficar tocando bola na defesa, e frases ofendendo ou menosprezando seu adversário.

Desconectar no meio de uma partida que já esteja perdida ou usar truques sujos para dar lag na conexão e ganhar vantagem sobre seu rival também fogem à etiqueta dos games online e queimam o seu filme na comunidade. Bom, agora que você já conhece mais sobre o modo online, comece a explorá-lo e desafiar seus amigos. Quando estiver por lá, procure pelo nick SDP_Daniel ou EGM_Daniel para uma partida!

Com a bola rolando...

Depois de tanta teoria, é bom ter algo nas mãos para praticar. Então, uma breve lista de comandos para você não ficar perdido na hora que a disputa começar.

Ataque (com a bola)

MOVIMENTO	BOTÃO	UTILIZAÇÃO
Dribles	Direcional	Fintar os adversários quando estiver com a bola no pé.
Drible curto	Direcional + **R2**	Fintar os adversários sem perder o controle total da bola.
Esquiva	**R2**	Serve para pular o carrinho do adversário.
Parar a bola	**R1**	Sem apertar o direcional, aperte **R1**.
Mirar no gol	**R2**	Aperte **R2** sem apertar o direcional. O jogador vai se posicionar em direção ao gol.
Adiantar a bola	**L1** + **L2**	Pressione os dois juntos para adiantar a bola.
Drible rápido	**R1**	Aperte **R1** durante um drible.
Complemento	**R1**	Depois de executar o drible anterior, aperte **R1** várias vezes.
Drible rápido (2)	**R2**	A saída do drible é um pouco mais lenta, mas o controle sobre a bola é maior.
Drible diagonal	**R1** + **R2**	Durante um dos dribles anteriores, pressione **R1** e **R2** simultaneamente e depois aperte uma diagonal no direcional.
Drible lento	Direcional	Solte o direcional durante qualquer drible.
Domínio de bola	Direcional	Aperte o direcional na hora que receber a bola.
Parar a bola	Direcional + **R2**	Aperte o direcional + **R2** para dominar a bola e virar, sem se movimentar.
Corta luz	**R1**	Aperte **R1** quando receber a bola. Se fizer isso junto com o direcional, o jogador corre atrás da pelota depois.
Passe	✖	Dá um passe curto. Se mantiver pressionado, manda para o jogador mais longe. Se apertar o botão na direção contrária, o passe sai de calcanhar. Se fizer isso logo após receber a bola, o toque é curto.
Lançamento	●	Lança de acordo com o tempo que o botão fica pressionado.
Lançamento rasteiro	▲	Dá um toque na frente do jogador apontado. Se mantiver pressionado, faz o lançamento para o jogador mais longe. Usando **L1**, realiza o toque pelo alto.
Um-dois	**L1** + ✖, ▲	Segure **L1**, toque com ✖ e devolva com ▲. Se usar o ● no fim, a devolução vai pelo alto.
Passar correndo	**R2**	Toque a bola e segure **R2** para o jogador que passou avançar.
Toque manual	**R3**	Aponte com analógico direito e pressione **R3** para tocar. O tempo que pressionar será igual à força do passe. Se fizer isso segurando **L1**, a bola vai pelo alto.
Cruzamento	●	Da lateral da área, aperte ● uma vez para lançar para o jogador mais longe. Duas vezes para o atleta mais próximo e três vezes para mandar a bola rasteira. Se quiser realizar o cruzamento de fora das laterais da área, segure **L1**. Para colocar mais força, pressione **R2** quando o jogador for cruzar.

WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 9 CONTINUAÇÃO

Chute	■	Use o ■ para chutar. A altura aumenta conforme você pressiona. Se apertar rapidamente, depois de receber a bola, o chute sai direto. Para mandar a bola colocada, segure **R2** durante o chute. Para tentar encobrir o goleiro, segure **L1**. E para dar apenas um toquinho por cima, segure **R1**.
Fintas	Direcional	Aperte rapidamente os dois direcionais superiores ou inferiores do controle.
Pedalar	Analógico, **L1**, **R2**	Dê um toque duplo na mesma direção do analógico direito ou aperte várias vezes **L1** ou **R2**.
Ameaçar	Analógico	Dê dois toques em uma direção perpendicular à que seu jogador estiver correndo. Também é possível ameaçar apertando ■ ou ● e, rapidamente, ✖.
Cancelar	**R1** + **R2**	Durante um movimento de cruzamento ou chute, aperte os dois botões juntos.
Rodar	Analógico	Gire o analógico direito 360º na direção que quiser girar.
Levantar a bola	Analógico	Aperte baixo e cima rapidamente no analógico direito.

DEFESA

Roubar bola	✖	Aperte ✖ para roubar a bola de forma não agressiva. Se fizer isso segurando **R1**, o jogador pressionará o adversário. Pressionando ■, um companheiro vem para realizar a marcação dupla.
Carrinho	●	Dá um carrinho para roubar a bola
Isolar	■	Manda a bola para bem longe, na direção que o jogador estiver olhando.

GOLEIRO

Sair com o goleiro	▲	Mantenha o botão pressionado quando o adversário estiver com a bola. Se segurar **L1**, você ganha controle do arqueiro.
Lançamentos	■, ●, ✖	Com ■ ou ●, o goleiro lança a bola com os pés. Com ✖, sai jogando com as mãos.
Sair jogando	**R1**	Com a bola, aperte **R1** para colocá-la no chão.

OUTROS CONTROLES

Controle manual	**R1** + **R2**	Durante um lance, pressione os botões simultaneamente e o jogador ficará inteiramente sob seu controle. Com a bola no ar, segure **R2** para movimentar seu jogador e tomar a frente do adversário.
Pedir passe	**R2**	Quando um amigo estiver com a bola, segure **R2** para pedir um toque.
Mudar posicionamento	**L2**+**R1**, **L2**+**R2**	Com as combinações, você pode mudar o posicionamento do time para mais ofensivo ou defensivo, respectivamente.

ESCANTEIOS

Cruzamento	●	Pressione para colocar mais ou menos força no lançamento. Segurando **R1**, o cruzamento sai baixo, com **R2**, sai mais alto, os direcionais colocam curva.
Cruzamento baixo	✖	Pressione ✖ para cruzar baixo.

FALTAS

Toque	✖	Sai da falta com um toque.
Lançamento	●	Bate a falta com um lançamento.
Chutar	■	O tempo da pressão é equivalente à força do chute. Para mandar mais forte, segure para ↑ no direcional; um pouco mais forte, ▲; mais fraco, para ↓; um pouco mais fraco, ✖. Use o direcional depois do chute para colocar curva.
Em dupla	**L2**	Segure **L2** para chamar um amigo para bater a falta. É possível escolher entre dois posicionamentos para ele. Feito isso, segure **L1** e aperte ✖ para o ajudante rolar a bola.
Na barreira	Botões	Quando estiver na barreira, você pode manter pressionados os seguintes botões para realizar diferentes ações. Com ■, todos pulam; com ✖, ficam parados; com ●, todos avançam; com ● e ✖, alguns avançam enquanto outros ficam parados. Segurando ▲, seu goleiro se adianta.

LATERAIS

Lançamentos	✖, ●, ▲	Com ✖, o lançamento sai curto; com ●, sai longo; e com ▲ vai para a frente do jogador desejado.

PÊNALTIS

Chute	■	Aponte para onde quer chutar e pressione ■.
Defendendo	Direcional	Aponte para onde você quer pular e espere a definição do lance.

Conexão com o PSP

Apesar da conexão com o PSP ser um dos destaques do novo título, ter a versão portátil não é de grande utilidade. Comunicando uma versão com a outra, você pode transferir os dados que foram editados. Para isso, use um cabo USB conectando o PSP à entrada do PS2, logo abaixo do encaixe do primeiro controle. Com os dois encaixados, acesse em ambos os games a opção de Data Link, no menu Options. Se tudo estiver perfeito, a conexão será realizada e o portátil receberá as informações do console. São transferidos dados do Edit Mode, assim você não precisa perder tempo editando a mesma coisa nos dois. ⊗

World Soccer Winning Eleven 9

Considerado a referência em jogos de futebol, WE agora é ONLINE!

Por André "Asapreta" Varajão

Muitos vão achar que estou falando besteira, que o Winning Eleven 9 já tem sua versão online há muito tempo, com as versões japonesa e européia. Mesmo assim, para a maioria dos brasileiros que possuem consoles americanos, nunca foi possível jogar online com boas garantias. Finalmente a versão americana de WE9 foi lançada e o tão sonhado modo online já é realidade. Saiba nos parágrafos seguintes como é a experiência de uma partida online em um dos jogos mais aguardados do ano.

Iniciando

Depois que você escolhe o perfil, é exibido um resumo das alterações nas divisões desde a sua última conexão e em qual divisão você está. Começamos na Amateur e podemos chegar na Division 3B, 3A, Division 2 e finalmente na Division 1. Tudo só depende do seu desempenho online.

Nesta minha primeira partida, escolhi uma sala livre no modo Match Lobby com muitos jogadores, cerca de 80 no momento em que conectei. As opções são muito detalhadas, com consulta a partidas anteriores, rankings, chat com os outros jogadores etc. Escolhi uma ao acaso: uma partida de 1 contra 1.

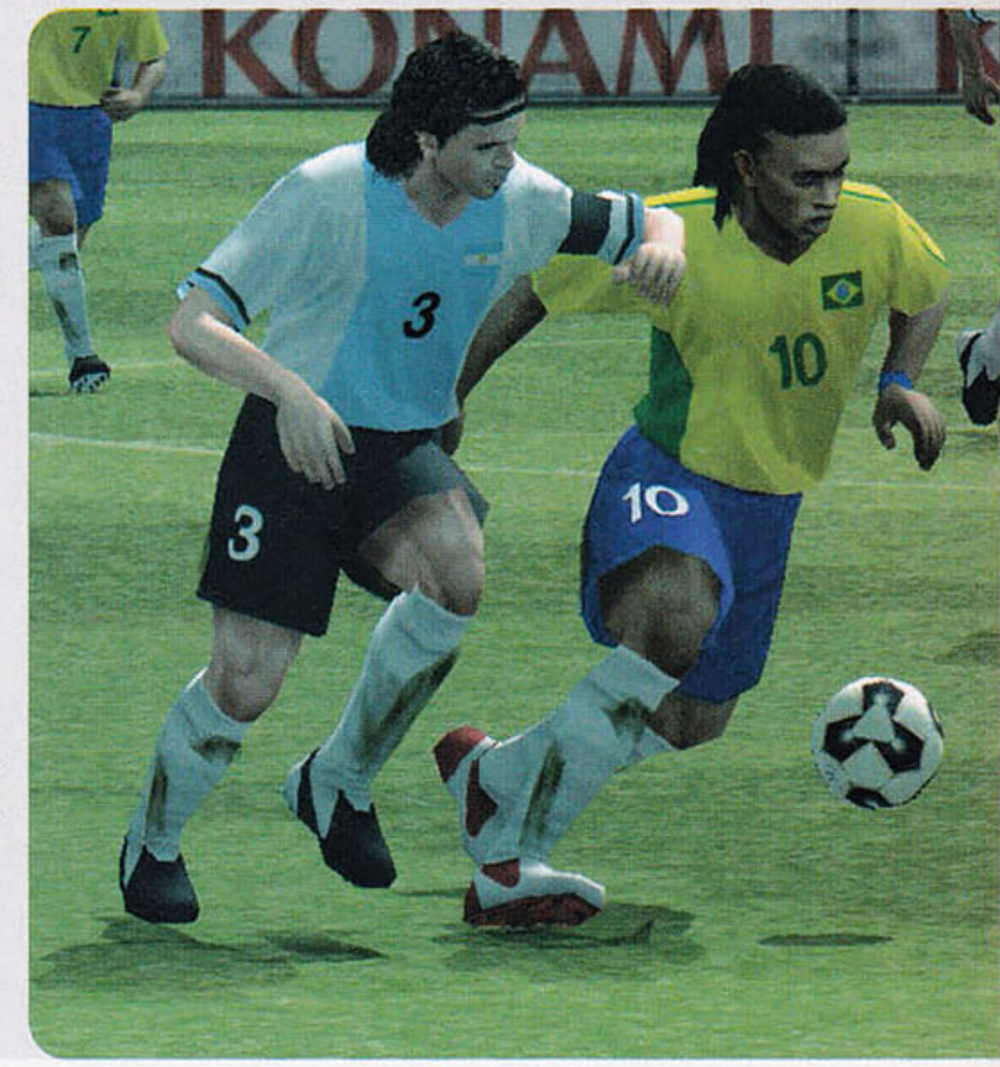
Durante o jogo, você pode fazer substituições, alterações de tática, tudo o que faz normalmente quando está jogando offline. Também é possível fazer comentários sobre as jogadas, expressar a sua opinião sobre um chute, a cobrança de uma falta durante os replays ou substituições, apertando o R2. Essas mensagens podem ser editadas no menu Network Options. Uma grata surpresa é saber que o jogo permite o uso de um teclado USB, o que facilita muito a edição e o envio de mensagens no chat. Temos 10 frases pré-definidas, também alteráveis, que são acessadas quando estamos usando o teclado através das teclas F1 a F10.

No Lobby percebe-se a legião de jogadores que temos online. Muitos servidores estavam lotados, outros com salas quase cheias também. Só para dar uma idéia da grandiosidade, eu fiquei com ranking acima dos 32.000 na divisão amadora. Somando todas as divisões, resultam mais de 100.000 jogadores! É muita gente!

O uso dos times da Master League é permitido no modo online e o jogo está bem atualizado. As partidas online podem contar com até quatro jogadores e os desafios podem ser de 1 X 1 ou 2 X 2.

Conclusão

Winning Eleven 9 levou para o mundo online toda a riqueza de seus detalhes, opções que sempre foram a marca de seu modo tradicional e com um adicional, sem perder a jogabilidade. O jogo realmente flui como se estivesse sendo jogado diretamente em um único console. Fica até difícil pensar como ficamos sem essa opção por tanto tempo. ⊗



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	SERVIÇO	CONEXÃO	JOGO
Asapreta	MSN/asapreta_ps2@hotmail.com	Online	Banda Larga	WE 9
Elemen7s	MSN/elements@audiozone.com.br	Online	Banda Larga	Battlefield 2
phpower1	MSN/phpower1@hotmail.com	Xlink	Banda Larga	Gran Turismo 4
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	EA Games	Banda Larga	Burnout 3
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	EA Games	Banda Larga	Burnout Revenge
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	Ubisoft	Banda Larga	Brothers in Arms
Phpower1BR	MSN/phpower1@hotmail.com	GameSpy	Banda Larga	Ford Vs. Chevy
V1C70R_BR	MSN/victor_avp@hotmail.com	EA Games	Banda Larga	Battlefield 2
V1C70R_BR	MSN/victor_avp@hotmail.com	Konami	Banda Larga	Pro Evolution Soccer 5
V1C70R_BR	MSN/victor_avp@hotmail.com	GameSpy	Banda Larga	Tony Hawk's American Wasteland

Literatura obrigatória

SDP #10: tudo sobre o DNAS, o sistema de autenticação online da Sony. Lista de erros e soluções.

SDP #13: como montar uma rede local, as famosas LANs, com diagramas de várias disposições possíveis, guia de configuração, conexão via Xlink e muito mais.

SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PS2 e PSP.

SDP #32: tutorial de conexão discada e banda larga, detalhando o processo de instalação física, configuração da rede, compartilhamento com PC (ou não) e outros detalhes.

Site SDP: lista completa de games do PS2 com suporte online e LAN.

Conectando o PlayStation 2 à internet

Cansado de jogar sozinho? Vamos dar todas as dicas para você buscar novos desafios online! Parte 1

Por André "Asapreta" Varajão

Nunca foi tão farta a lista de títulos que possibilitam o uso do modo online no PlayStation 2. Porém, para muitos existe um imenso hiato entre ter o equipamento correto e conseguir jogar online, face a grande desinformação que existe sobre o assunto, que já foi explorado nas páginas da SDP anteriormente e agora será revisado.

Só para banda larga

Abordaremos somente a conexão com a internet em banda larga. De forma alguma estamos desmerecendo aqueles que ainda não têm esse tipo de acesso, mas apenas nos adequando à realidade em que, por exemplo, os novos consoles da Sony não dispõe mais da entrada para a conexão discada. Inicialmente, somente os consoles japoneses lançados a partir de novembro de 2004 (SCPH-70000 CB – PStwo) não tinham essa entrada. Hoje todos são assim. Outro fator que determinou essa decisão foi que a maioria dos jogos lançados no ano passado e os futuros lançamentos não dão suporte à conexão discada. Fora isso, é cada vez mais freqüente o uso de discadores específicos para cada provedor de acesso discado. Também não nos aprofundaremos na parte técnica e teórica do assunto, sem deixar de mencionar alguns termos e convenções mais comuns para dar ênfase à parte prática do tema que é conectar o seu PS2 à internet. Este guia servirá não só para quem quer conectar o seu aparelho à grande rede pela primeira vez como também para aqueles que pensam em mudar a forma de fazer esta conexão.

Itens necessários

- PlayStation 2 + Network Adaptor (NA) ou PlayStation 2 Slim (PStwo)
- Memory Card 8 MB
- Conexão de internet Banda Larga
- Computador com duas placas de rede
- Cabo crossover

O Network Adaptor (NA) nada mais é que a placa de rede do seu PlayStation 2, visto pelo lado da conexão de internet em banda larga, ou o modem quando usamos o acesso discado. No PlayStation 2 Slim, ele não é um periférico, já faz parte do console.

Quem tem o PlayStation 2 Slim pode pular a próxima parte que mostra apenas como acoplar o NA no PlayStation 2.

Remova a tampa da Expansion Bay e você perceberá que este é o local para encaixar o HD no aparelho, além de um conector na parte superior. É neste conector que você deve encaixar o NA. Use uma moeda no lugar da chave de fendas para fixar o NA e facilmente a instalação estará completa.

COMPARTILHANDO A INTERNET A PARTIR DE UM PC

Esse compartilhamento é o mais simples e também o que exige menor investimento em termos financeiros e de hardware. Se você não tem os conhecimentos necessários para instalar a sua segunda placa de rede, procure um técnico ou um amigo que possa fazê-lo. Não vale arriscar fazê-lo por conta própria por causa de R$ 20,00 (custo médio de uma placa de rede PCi) e danificar o seu computador.

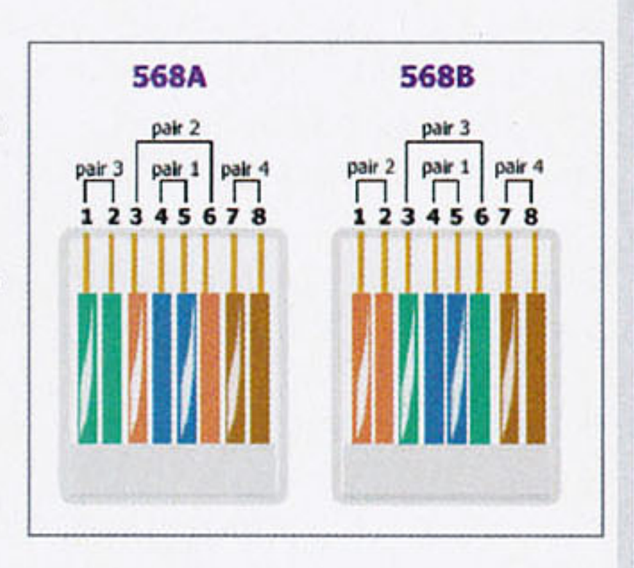
CONEXÃO FÍSICA

O cabo crossover pode ser adquirido pronto em casas especializadas em informática. Existem algumas que fazem o cabo sob medida, facilitando muito quando precisamos de um cabo longo. A principal característica deste cabo é a inversão dos pares 2 e 3 (pinos 1-2 e 3-6) nas extremidades. Para aqueles que tiverem o equipamento necessário para montar o seu ou apenas queiram conferir o cabo, ele tem as seguintes características:
Os pinos 4, 5, 7 e 8 são de conexão opcional já que somente são usados para conexões do tipo Gigabit. O cabeamento padrão 568A/B CAT-5 são para conexões de até 100 Mbits. Para montarmos o cabo crossover basta crimpar (prender) uma das extremidades do cabo no padrão 568A e a outra no 568B.

CABEAMENTO T568A CAT-5		
PINOS	FUNÇÃO	COR
1	+TD	VERDE/BRANCO
2	-TD	VERDE
3	-RC	LARANJA/BRANCO
4		AZUL
5		AZUL/BRANCO
6	+RC	LARANJA
7		MARROM/BRANCO
8		MARROM

CABEAMENTO T568B CAT-5		
PINOS	FUNÇÃO	COR
1	+TD	LARANJA/BRANCO
2	-TD	LARANJA
3	-RC	VERDE/BRANCO
4		AZUL
5		AZUL/BRANCO
6	+RC	VERDE
7		MARROM/BRANCO
8		MARROM

A instalação física é muito simples, com o cabo pronto, basta conectar uma das suas pontas no NA e a outra na segunda placa de rede, não importando o lado do cabo.



Com a parte da instalação física completa, vamos preparar o computador para distribuir a internet para o PlayStation 2. Existem algumas sutilezas nas configurações de cada uma das versões do Windows que também vão variar de acordo com o tipo de conexão em banda larga que estiver disponível. Vejamos as principais:

CONFIGURANDO O COMPARTILHAMENTO

a) CONEXÃO A CABO ou VIA RÁDIO:

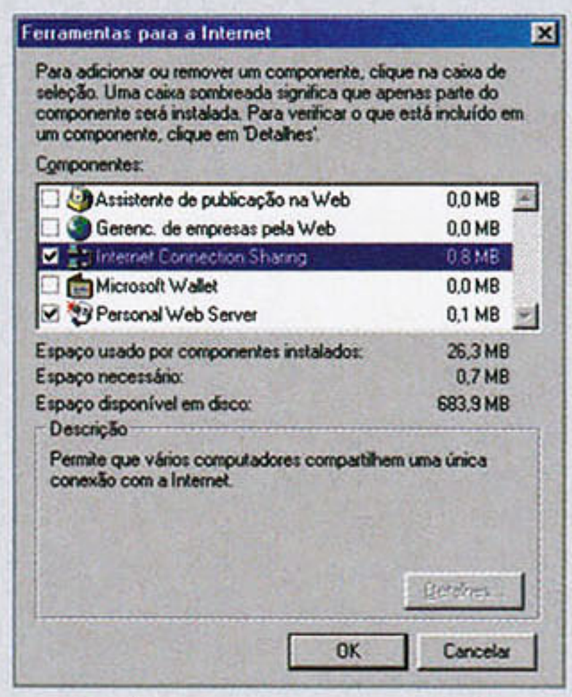
O compartilhamento da conexão nesses casos é mais simples porque o modem já está conectado ao PC através de sua primeira placa de rede e o que precisamos fazer é simplesmente ativar o compartilhamento.

WINDOWS 98SE/ME

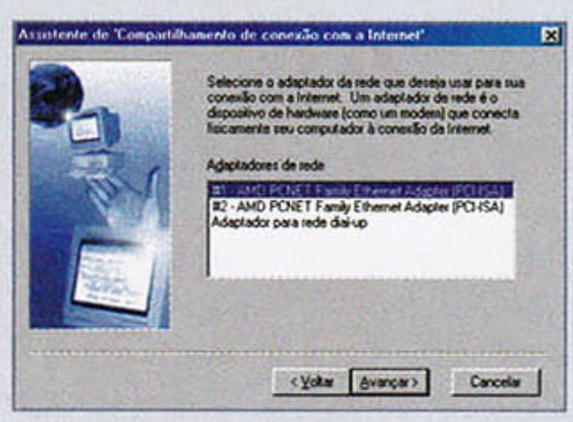
Apesar de ser um pouco instável, o compartilhamento pode ser feito no Windows 98SE, através do ICS – Internet Connection Sharing. Ele não está habilitado por padrão e, portanto, vamos ativá-lo.

Acesse o Painel de Controle (Iniciar > Configurações > Painel de Controle) e selecione Adicionar e Remover Programas. Na janela que irá aparecer, clique na aba Instalação do Windows. Lá procure por Ferramentas para Internet, selecione este item e clique mais embaixo em Detalhes.

A seguir, selecione Internet Connection Sharing, marque o box na esquerda e clique no OK e, em seguida, em OK novamente.
O sistema vai começar a instalação dos arquivos (pode ser solicitado o CD de instalação do Windows 98) e em seguida o assistente de configuração do ICS irá exibir a primeira tela da configuração. Clique em Avançar e, na tela seguinte, será solicitado que escolha a placa de rede que está conectada ao modem de banda larga. Feita a seleção, clique em Avançar para o assistente terminar o seu procedimento.



Para concluir, o assistente vai solicitar a criação de um disquete para configurar os outros computadores da rede. Mesmo não sendo o nosso caso, vamos criar o disquete para que o assistente

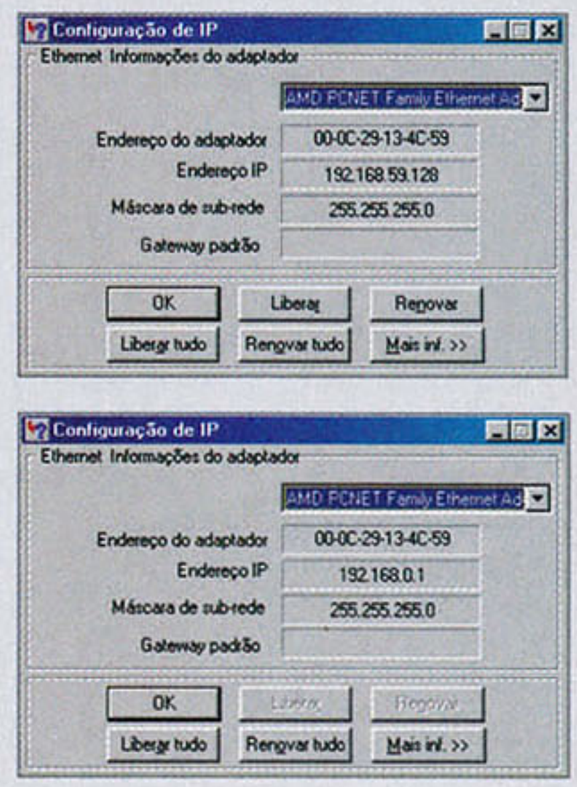


conclua o processo sem falhas. Este disquete pode ser utilizado para configurar outros computadores que você venha a instalar na rede.

Para finalizar o compartilhamento, o assistente vai solicitar que o computador seja reinicializado. Após o reinício, já teremos a internet compartilhada e este computador atuará como um gateway para o PlayStation 2. Para comprovar o sucesso do compartilhamento, vá até o menu Iniciar e, em Executar, digite: WINIPCFG e tecle ENTER. Na tela de configuração de IP, veja que para uma das placas de rede, o IP é relativo ao seu provedor de acesso e o da outra é 192.168.0.1.

WINDOWS 2000

O Windows 2000 já está preparado para compartilhar as conexões de rede e internet, tornando o procedimento muito simples, bastando apenas alguns cliques. Vamos selecionar a opção Conexões de Dial-Up e de Rede que está no Painel de Controle (Iniciar > Configurações > Painel de Controle).

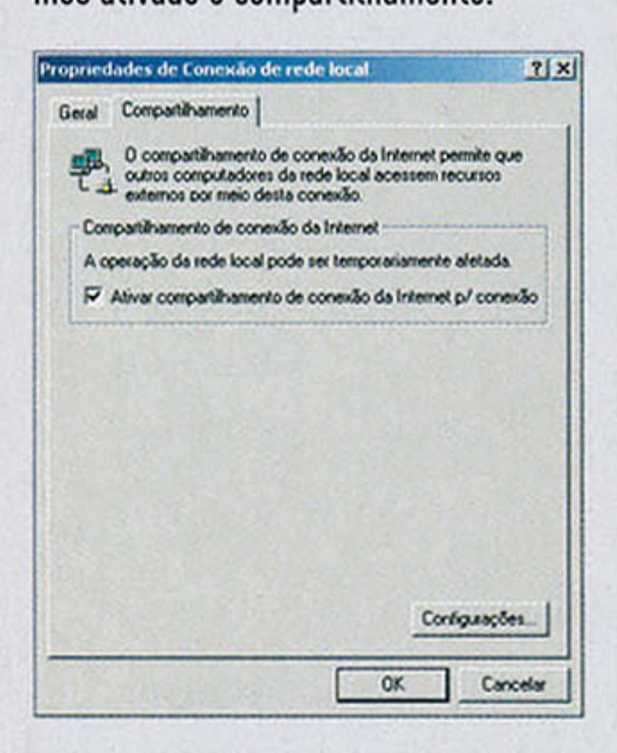


Na tela seguinte, selecione a conexão (placa de rede) que está conectada ao seu modem de banda larga. Caso você esteja em dúvida de qual placa está conectada ao modem, basta desplugar

o cabo de rede do NA que um X indicando que o cabo está desconectado aparecerá na placa destinada ao PlayStation 2. Após selecionar a placa de rede correta, clique com o botão direito do mouse sobre ela e escolha a opção Propriedades.

A tela seguinte exibe duas abas: Geral e Compartilhamento. Selecione esta última. Marque a caixa de seleção para ativar o compartilhamento e em seguida clique em OK.

O Windows irá notificar que as configurações da placa de rede serão alteradas, basta clicar em SIM que já teremos ativado o compartilhamento.

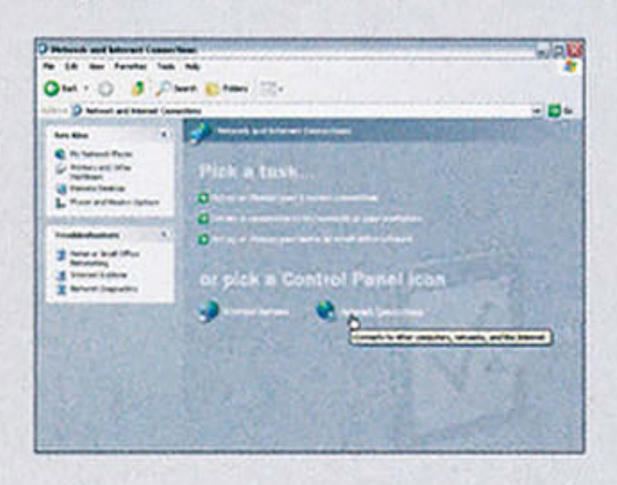


Pronto! Para verificar se está tudo certo, basta digitar no Prompt de Comando (Iniciar > Programas > Acessórios > Prompt de Comando) o seguinte comando: IPCONFIG /ALL (com um espaço entre o "IPCONFIG" e a "/") e teclar ENTER. Uma lista das conexões presentes será exibida, em que uma tem o IP do seu provedor de acesso e a outra tem o IP do compartilhamento, 192.168.0.1.

WINDOWS XP

De forma quase idêntica a do Windows 2000, o compartilhamento de rede e internet no Windows XP só requer alguns cliques. Chega de papo e mãos à obra! Abra o Painel de Controle (Iniciar > Painel de Controle) e clique em Rede e Conexões de Internet. Em seguida, clique em Conexões de Rede.

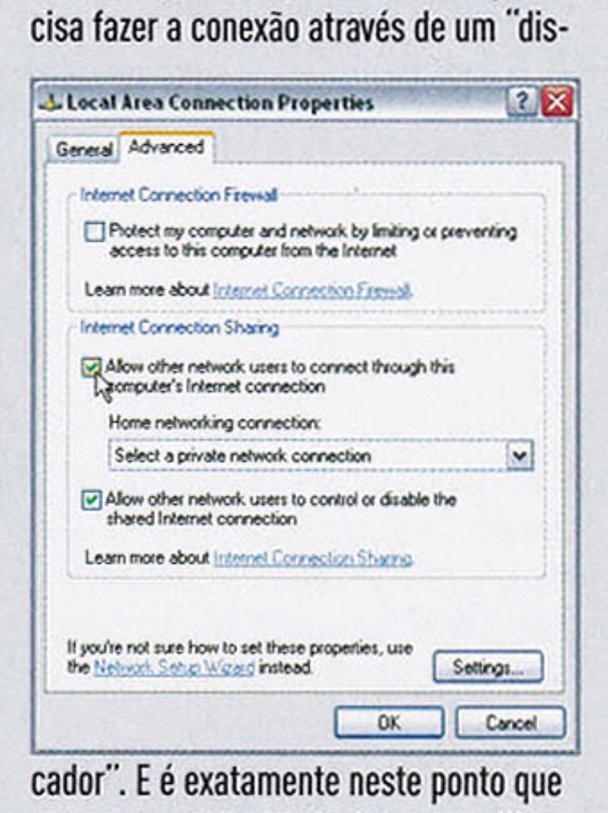
Como fizemos no Windows 2000, selecione a placa de rede que está conectada ao modem de banda larga e, com o botão direito do mouse, selecione Propriedades.



Neste ponto, a configuração muda um pouco em relação ao Windows 2000, porém é basicamente uma mudança na terminologia utilizada pela Microsoft. Selecione a aba Avançado e nela escolha a opção Permitir que outros usuários da rede se conectem pela conexão deste computador à Internet, na parte relativa a Compartilhamento de conexão com a Internet. Clique em OK e pronto: o compartilhamento está ativado!

b) CONEXÃO ADSL

A conexão ADSL tem algumas particularidades que já citamos: alguns não precisam autenticação, outros precisam de autenticação extra, mas a maioria precisa fazer a conexão através de um "discador". E é exatamente neste ponto que muitos têm dificuldade de compartilhar a sua conexão. Vamos demonstrar a maneira mais simples de compartilhar a sua conexão ADSL com o PlayStation 2.



O Windows XP é o único que pode, nativamente, criar uma conexão com o seu provedor ADSL tal qual os discadores fornecidos pelas empresas prestadoras deste serviço. Para o Windows 98SE ou 2000 o recomendado é que seja utilizado o programa RASPPPOE 0.98B - PPP over Ethernet Protocol. Ele pode ser baixado em: http://www.arenapc.com.br/files/rasppoe098b.rar.

Mas por que criar uma conexão se o CD de instalação do provedor já faz isso por mim? Infelizmente, o discador criado por muitos desses CDs não permite o compartilhamento da conexão. Como assim? Não basta compartilhar as placas de rede? É exatamente este o ponto onde muitos erram e não conseguem fazer o compartilhamento. Nesse caso, a conexão é feita no discador, que usa a placa de rede apenas como uma ponte. Vamos detalhar a seguir como compartilhar este tipo de conexão no Windows XP. Para o Windows 98 ou 2000 com o RASPPPoE instalado o procedimento é análogo.

Iniciamos abrindo o Painel de Controle e selecionando a opção Conexões de Rede e de Internet.
Em "Escolha uma Tarefa...", selecionamos Configurar ou alterar a conexão com a Internet. Na janela que surgir, clique no botão Configurar. O assistente de criar uma nova conexão, o mesmo que se utiliza para criar uma conexão discada para a internet, inicia. Clique em Avançar.

Na tela seguinte, selecione a primeira opção (Conectar-me à Internet) e clique em Avançar. Em seguida, selecione a segunda opção, Configurar a minha conexão manualmente, depois em Avançar, para que surja a opção de fazer a conexão via ADSL (Conectar-

me usando uma conexão de banda larga que exija um nome de usuário e uma senha). Selecione esta opção e continue no assistente clicando em Avançar.

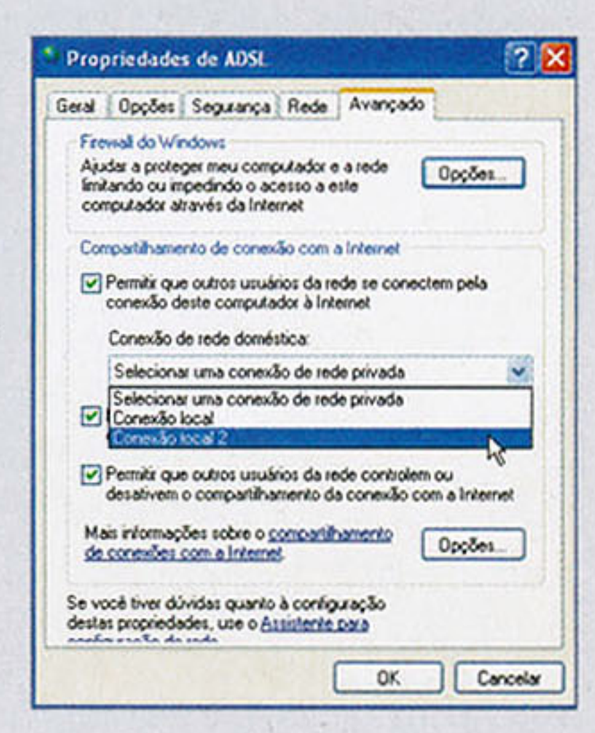
Será solicitado o nome do provedor, que nada mais é o nome pelo qual você irá chamar a sua conexão, não existindo obrigatoriedade de colocar o nome real do seu provedor aqui. Depois de ter digitado o nome, clique em Avançar.

Agora você precisa entrar com o seu nome de usuário e senha para autenticar no seu provedor de acesso. Faça da mesma maneira que você habitualmente entra esses dados quando configura a conexão ADSL pelo CD do provedor de acesso. Por exemplo, para o Velox, o nome de usuário e senha é o número do telefone pelo qual você se conecta ao serviço, e no Speedy é o e-mail do seu provedor de conteúdo mais a senha deste. Clique em Avançar que já estamos terminando.

Não foi difícil, né? Pronto. Agora basta você clicar em Concluir para encerrar o assistente e você já poderá se conectar sem o uso do discador do provedor de acesso. Se achar mais conveniente, clique na caixa que permite a criação de um atalho para essa conexão na sua área de trabalho antes de encerrar o assistente.

Até agora só falamos de como criar a conexão, mas o que realmente queremos é compartilhar esse acesso. Quando encerramos o assistente que ajudou a criar a conexão ADSL, voltamos para a tela das Configurações de rede e de Internet. Clique em Conexões de rede.

Selecione a sua conexão recém criada, clique com o botão direito sobre ela e escolha Propriedades.
Na janela de "Propriedades de nome da sua conexão", clique na aba Avançado. Marque a caixa ao lado de Permitir que outros da rede se conectem pela conexão deste computador à Internet e, mais abaixo, na combo box, selecione a placa de rede que está conectada ao seu PlayStation 2. E assim terminamos de configurar e compartilhar a conexão ADSL no seu PC.



CONFIGURANDO O PlayStation 2

Passada essa parte da configuração do sistema operacional que é um tanto trabalhosa, vamos agora configurar o NA que é bem mais simples.

Como o compartilhamento no PC garante a conexão do PlayStation 2 à Internet, precisamos apenas configurar o NA para obter essas configurações automaticamente. Lembre-se de verificar se existe espaço disponível no seu Memory Card antes de continuar. São necessários cerca de 100Kb para cada configuração criada.

As configurações mostradas a seguir podem ser realizadas tanto no Start-Up Disc 2.0 (PlayStation 2 tradicional – 3000x, 3900x, 5000x) quanto no Start-Up Disc 3.0 (PlayStation 2 Slim – 700xx, 750xx)

Terminado o boot do Start-up Disc, é apresentada a seguinte imagem:

Após essa tela, aparece aquela famosa tela da EULA – End User License Agreement. Selecione Agree e aperte ✖ para prosseguir. Na próxima, temos três opções. Devemos escolher a última (LAN), pois as duas primeiras não têm utilidade agora para nós aqui.

• Chegamos na tela onde podemos escolher que tipo de configuração faremos para o IP no PlayStation 2. Na automática, todas as informações têm que ser fornecidas pelo provedor ou pela rede que é exatamente o nosso caso. Na configuração manual, podemos definir o IP, servidores de DNS, Gateway de acordo com a nossa necessidade. Ela poderá ser usada também para resolver algum problema caso a configuração automática não funcione corretamente. Escolha Automatic Configuration e aperte ✖ para continuar.

Pronto! Estamos quase terminando, a próxima etapa é testar as configurações efetuadas. Na próxima tela podemos fazer este teste na opção Test Settings.

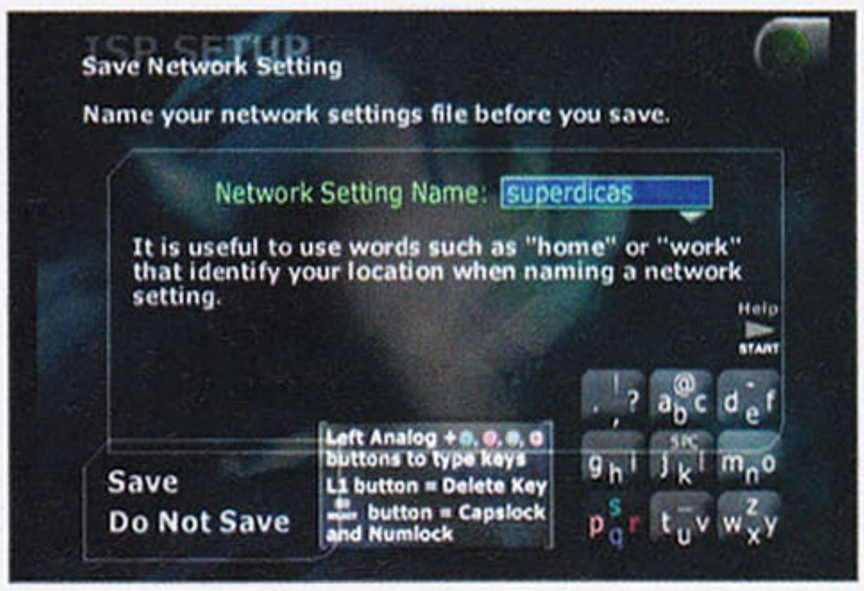
Durante o teste é exibida a tela de verificação de DNAS (Dynamic Network Authentication System). Não deixe de consultar a SDP #10 para informações completas e códigos de erro sobre esse sistema de autenticação criado pela Sony.

Como é quase um caminho de mão única, provavelmente você verá a tela a seguir que confirma que tudo transcorreu normalmente e a conexão com a internet foi estabelecida com sucesso. Se ela não surgir, revise os passos efetuados até aqui e também o cabeamento, se está tudo devidamente conectado ou se o cabo não está rompido ou mal confeccionado.

Finalmente! Aperte ✖ e agora basta atribuir um nome para a sua nova conexão, utilizando o direcional analógico em conjunto com os botões para selecionar as letras correspondentes. Para finalizar, use o direcional digital e escolha Save.

É HORA DE JOGAR!

Parabéns! O caminho foi longo, mas com certeza proveitoso. Agora é colocar o seu game online predileto e partir para a diversão!



Dicas

• Erros de DNS

Algumas vezes, mesmo você tendo seguido à risca o que foi comentado até aqui, podem surgir erros de DNS ao autenticar o DNAS. São os erros 611, 612, 613, 614 e 615. Quando isso acontecer, é interessante incluir na sua configuração do NA o DNS do seu provedor de acesso. Abaixo temos alguns exemplos:

- Speedy:
DNS Primário: 200.204.0.10
DNS Secundário: 200.204.0.138
- Virtua:
DNS Primário: 201.6.0.35
DNS Secundário: 201.6.0.100

Para outros provedores, ou se esses valores não funcionarem, entre em contato com a central de atendimento dos seus provedores de acesso e solicite essa informação.
Para inserir essas informações, não podemos selecionar a configuração automática das conexões. Devemos selecionar em seu lugar a opção Advanced Setup e em seguida a opção Set Manual DNS.
Lá entramos com os endereços dos servidores de DNS de nosso provedor de acesso.

• Identificação das placas de rede no PC

Com duas placas de rede no seu PC, a tarefa de identificar qual delas está conectada ao PlayStation 2 pode ficar complicada. Uma dica já foi dada que é a de remover o cabo de rede conectado ao NA para que o sistema acuse que existe uma falha na conexão. Outra dica é renomear a placa de rede já existente no seu PC antes de inserir a segunda placa. Isso também pode ser feito depois, mas é interessante fazê-lo antes porque é possível comprarmos uma placa idêntica a que já existe no PC e, portanto, teríamos placas gêmeas, dificultando ainda mais identificá-las.

• Ferramentas do Start-up Disc

Existem algumas ferramentas no CD que podem ajudar no processo de solução de problemas na conexão. Elas são acessadas através da opção Advanced no menu inicial, e com elas podemos realizar testes do hardware do NA, velocidade de conexão, tempo de resposta (PING), traçar rota até algum destino e também um teste de DNS.

Literatura obrigatória

SDP #10: tudo sobre o DNAS, o sistema de autenticação online da Sony. Lista de erros e soluções.
SDP #13: como montar uma rede local, as famosas LANs, com diagramas de várias disposições possíveis, guia de configuração, conexão via Xlink e muito mais.
SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi para jogar online e sem fios com PlayStation 2 e PSP.
Site SDP: lista completa de games do PlayStation 2 com suporte online e LAN.

Não perca na próxima edição

Na SDP #33, ensinaremos outros tipos de conexões com o PS2. Você saberá tudo sobre a conexão direta com a internet, via cabo ou ADSL, conexão via rádio e até mesmo como compartilhar seu PS2 com um roteador. ⊗

PSP: Explore ao máximo o seu portátil

Transforme seu PSP em um walkman

Por Carlos Sá

Na edição anterior, você conferiu como funciona o WiFi Jukebox, que permite ouvir músicas armazenadas em seu PC via wireless. Como você viu, o programa infelizmente tem um problema: fica limitado ao local onde seu PC está, e quem não tem rede sem fio não pode usufruir dele.

Pensando nessas variáveis, a SDP traz para você uma solução para contornar este problema e que ainda acompanha outras preciosas funções. O nome do brinquedo é PSP Radio, aplicativo que possibilita ouvir as músicas do seu Memory Stick e escutar uma rádio (inclusive uma criada por você mesmo) via internet.

Iniciando a rádio

Primeiro vamos instalar e configurar o PSP Radio. Para isso, iremos precisar de:

- PSP com firmware 1.00, 1.50 ou 2.00;
- Memory Stick DUO;
- Cabo USB Mini;
- PSP Radio 0.37 Final (http://dl.qj.net/PSPRadio-v0.37-Final-Gaming-Consoles-PSP-Homebrew-Applications/pg/12/fid/378/catid/140).

Conecte o PSP ao PC usando o cabo USB Mini e extraia as pastas "PSPRadio" e "PSPRadio%" para dentro da pasta "../PSP/GAMES/" no PSP. Desconecte o PSP do PC e vá até a opção Jogo no menu horizontal e depois em Memory Stick. Aperte ✖ e rode o PSP Radio.
O próximo passo é configurar o programa. Aperte o botão **Start** no PSP e prepare-se para configurar sua conexão Wi-Fi. A dica é configurar a conexão Wi-Fi de Infrastructure deixando-a em automático. Fazendo isso, você poderá conectar-se em qualquer rede wireless aberta. Maiores informações de como configurar a conexão Wi-Fi, consulte as edições #22 e #31.
Deixe o PSP Radio configurado como aparece na imagem a seguir:

Escutando a rádio

A primeira tela exibida ao entrar no PSP Radio é a do FILELIST, onde aparecem todas as músicas que você possui na pasta "MUSIC" do Memory Stick. Para aparecer de forma correta, você deve colocar as músicas em pastas, pois as que não estiverem dentro de pastas não serão exibidas.
Para iniciar uma música, é só selecionar a pasta desejada e as músicas nela contidas irão aparecer na coluna da direita. Apertando o ✖, você ouve a música; ■ pára.

Para ir às outras telas do PSP Radio, é só apertar o botão ▲. Aperte até aparece a tela do SHOUTCAST LISTING. Repare que já existe uma variedade de rádios para escutar. Na esquerda, é listado o gênero e na direita, as rádios. Para escutar, é só selecionar o estilo desejado e depois uma rádio na coluna da direita. Algumas rádios podem não funcionar direito, pois podem estar fora do ar ou até mesmo ter uma conexão ruim.
A última tela reserva o melhor que o programa oferece: a PLAYLIST, tela em que você poderá escutar uma rádio criada por você mesmo.

Sua rádio

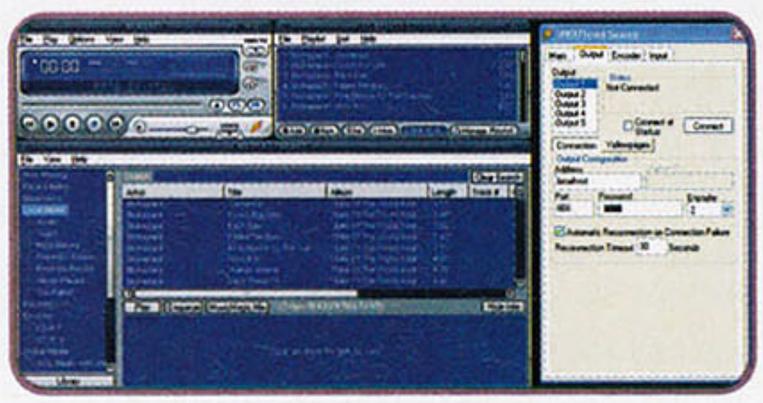
Para criar sua rádio, você precisará dos seguintes itens:

- PSP;
- Memory Stick DUO com o PSP Radio instalado;
- Cabo USB Mini;
- Winamp 5 (http://www.winamp.com/player/bundle.php);
- SHOUTcast Server (http://www.shoutcast.com/downloads/sc1-9-5/shoutcast-1-9-5-windows.exe);
- SHOUTcast Plugin for Winamp (http://www.shoutcast.com/downloads/shoutcast-dsp-1-9-0-windows.exe).

Comece instalando os programas em seu PC – tarefa que não exige maiores explicações. Abra o Winamp e ele pedirá para indicar o local onde estão as suas músicas no PC. Repare que o programa é formado por três partes. Na janela PLAYLIST EDITOR, clique em **File > Open Media Library view results > Audio,**

as músicas serão carregadas para a Playlist. Se quiser, salve sua Playlist apertando as teclas **Ctrl+S**.

Deixando o Winamp de lado, abra o SHOUTcast Server e clique em Edit config. Apesar desse emaranhado de palavras, iremos configurar apenas três coisas. No seu teclado, aperte **Ctrl+F**. Deve aparecer na tela a janela **Localizar**. Digite no campo a palavra **MaxUser** e clique em Localizar Próxima. Vá clicando até achar MaxUser=32. Isso indica o número máximo de pessoas que poderão acessar sua rádio. Se somente você irá usá-la, mude o número para "1". Tome cuidado para não deletar os dois quadradinhos que aparecem depois do número. Próxima busca é pela palavra **Password**. Vá clicando até achar Password=changeme. No lugar do "changeme", coloque uma senha ao seu gosto. Agora vamos procurar por **PortBase**. Clique até achar PortBase=8000. Se você quiser, pode manter como está, mas se tiver algum problema de conexão, mude para uma porta que funcione, tipo a 666. Agora aperte **Ctrl+S** para salvar, feche e depois abra o SHOUTcast Server para que as alterações funcionem. De voltar ao Winamp, na janela WINAMP, clique em **Options > Preferences**. Procure por **DSP/Effect** em Plug-ins e clique sobre o plugin do SHOUTcast. Outra janela irá aparecer automaticamente. Clique na aba **Encoder**, selecione Encoder 2. Em **Encoder Type** escolha MP3 Encoder. O **Encoder Settings** irá determinar a qualidade do som. Escolha o que mais lhe agradar.



Clique na aba **Output** e, em seguida, no botão Connection. No **Password** coloque a senha do Servidor, e em Encoder coloque "2". Se quiser, preencha os campos no botão **Yellowpages**. Agora, clique no botão **Connect** e aperte play no Winamp. Tome cuidado para não fechar a janela do plugin, pois sua rádio ainda está transmitindo as informações.

Agora vamos criar um arquivo que o PSP Radio irá usar para conectar a sua rádio. Abra o Bloco de Notas do seu PC e digite:

```
[playlist]
File1=http://SEU_IP:8000/listen.pls
Title1=De Sua preferência
Length1=-1
numberofentries=5
Version=2
```

Para saber seu IP, acesse http://www.meuip.com.br. Caso sua internet seja com IP dinâmico, você terá que alterar o IP no arquivo todo dia. Se você colocou uma porta diferente de 8000, altere essa parte também. Agora salve com a terminação ".pls". Por exemplo: "sdp_radio.pls".

Agora conecte o PSP ao PC e copie este arquivo para a pasta "../PSP/GAME/PSPRadio/PlayList/". Desconecte do PC e rode o PSP Radio. Vá até a tela do PLAYLIST e veja que sua rádio está lá. Pronto! Agora é só curti-la de qualquer lugar que tenha conexão wireless. ⊗

brother games®

the best play is here

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

| jogos originais
| acessórios variados

video games |
assistencia técnica |

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

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

PlayStation 2

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

Palácio Sangrento

Para acessar o modo Bloody Palace, você deve terminar o jogo pelo menos uma vez jogando com Dante ou utilizar um load do Memory Card com Devil May Cry 3 finalizado.

Sem camisa

Para que Dante mostre seus atributos físicos, jogando sem camisa, você precisa terminar o game nas dificuldades Easy ou Normal. Para que o irmão do personagem, Virgil, jogue do mesmo modo, é necessário terminar o jogo com ele no modo Easy.

Irmão Alterado e DMC1

É possível jogar com Virgil em sua versão maligna, só que para isso, você deve terminar o game no modo Hard. Para jogar com o Dante do Devil May Cry original, basta terminar o game no modo Normal.

Modo Fácil

Para jogar na dificuldade Easy, você precisa morrer três vezes no jogo. Somente desse modo essa opção será habilitada.

Modo Very Hard

Se você for doido o suficiente para terminar Devil May Cry no modo Hard, uma dificuldade ainda maior, a Very Hard, será habilitada.

APE ESCAPE 3

Passwords Incríveis

Para ativar os passwords, você precisa acionar, na tela de título do game, a tela secreta de passwords. Inserindo os seguintes códigos, você obtém os seguintes efeitos:

Filme nº 28 e dois arquivos de cinema com Mesal Gear Cast: digite 2 snakes.

Ative o macaco Shimi: digite 2nd man.

Ative o macaco Dark Master: digite blackout.

Ative o macaco mala de Ape Escape 2: digite 2nd man.

Ative o Blue Pipotron: digite coolblue.

Ative o macaco mala de Ape Escape 1: digite krops.

Ative o Red Pipotron: digite redmon.

Ative o Yellow Pipotron: digite yellowy.

Jogue o Movie Studio

Você pode se divertir com o estúdio de filmes de Ape Escape 3. Para fazer isso, você precisa obter arquivos de filme que são conseguidos quando há macacos na frente das câmeras. Eles deverão estar com a luz na sua

cabeça no nível amarelo ou inferior. Não os capture. Pise no botão atrás da câmera e aperte o ✖, aguardando cinco segundos para apertá-lo novamente e receber o arquivo de filme. Para que o Movie Studio fique disponível, é necessário conseguir 20 arquivos de filmes.

Minigames

Para conseguir jogar os minigames, além de ter que pagar com Gotcha coins, você deve fazer algumas missões dentro do game:

Mesal Gear Solid: derrote Spencer uma vez e compre o joguinho por 573 Gotcha coins.

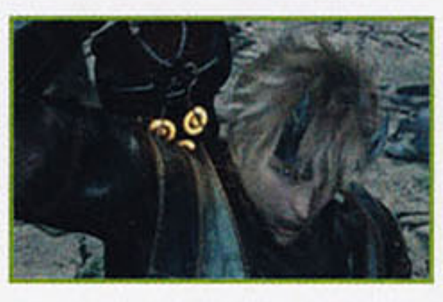
Monkey Throw Staduim: consiga entre 25% e 50% de jogo e compre o joguinho por 1.500 Gotcha coins.

Ultim-ape Fighter: consiga 75% de jogo e compre o minigame por 1.500 Gotcha coins.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Dificuldade extra

Para conseguir jogar o game na dificuldade Hard, é necessário terminar o game no modo Normal. Assim que um novo jogo for iniciado, aparecerá uma opção com a nova dificuldade.



WILD ARMS 4

Consiga todas as EX File Keys

As EX Keys são obtidas ao realizar alguns objetivos durante o jogo. Veja como conseguí-las:

Ex File Key 1: derrote Ragu O' Ragla.

Ex File Key 2: quando você estiver sozinho em Accmode, colete 1500 Gella ou mais.

Ex File Key 3: jogue o game por 24 horas ou mais.

Ex File Key 4: conquiste todos os 30 desafios no Coliseum.

Ex File Key 5: termine o jogo.

Ex File Key 6: cause 50,000 ou mais de dano em um inimigo.

Ex File Key 7: derrote todos os 235 inimigos existentes no Monster Picture Book

Ex File Key 8: vença 200 ou mais batalhas.

Ex File Key 9: consiga Gold Star em todos os 12 ROM Extra Challenges.

Itens Extras

As EX File Keys que são conseguidas durante o game podem ser trocadas por itens especiais que o ajudarão durante a aventura. Saiba o que você vai conseguir:

Enciclopédia dos personagens: consiga as EX File Keys de números 7, 8 e 9.

Biblioteca de vozes dos personagens: consiga as EX File Keys de números 1, 4 e 7.

Novo modo de jogo (New Game +): consiga as EX File Keys de números 2, 5 e 8.

Novo Status View: consiga as EX File Keys de números 3, 6 e 9.

Enciclopédia dos monstros: consiga as EX File Keys de números 1, 2 e 3.

Assista aos filmes da abertura e do final: consiga as EX File Keys de números 4, 5 e 6.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006

O Mais Durão

Para você receber o troféu de lutador mais durão (Tough Enough Trophy), você precisa vencer 10 lutas seguidas com pelo menos 1 CAW.

Pontos de experiência / CAW ilimitado

Assim que você tiver terminado ambas histórias RAW e SmackDown, você destravará pontos de experiência ilimitados para utilizar no modo CAW.

Telas de loading

Para conseguir todas as telas de loading, você deve fazer o seguinte:

Diva: pegue Torrie como seu empresário enquanto estiver jogando nas SmackDown Seasons e Trish como seu empresário nas Raw Seasons.

Legend: vença a Legend Battle Royale no modo season.

Superstar: vença uma partida de Elimination Chamber Match contra uma lenda no modo Exhibition.

Todos os títulos

Saiba como conseguir todos os títulos do jogo e ser o melhor do mundo:

Hardcore Championship: complete todos os desafios na dificuldade legend.

Million Dollar Championship: complete todos os desafios na dificuldade legend.

World Heavyweight Championship: seja vencedor no Wrestlemania durante uma temporada no RAW.

WWE Championship: seja vencedor no Wrestlemania durante uma temporada no SmackDown.

Lendas do WWE

Consiga as lendas, os verdadeiros lutadores que marcaram história do WWE:

Hulk Hogan anos 80: complete a história RAW e compre o personagem no Shopzone por $ 28,000.

Andre the Giant: compre o personagem no Shopzone por $ 28,000.

Bret "The Hitman" Hart: compre o personagem no Shopzone por $ 28,000.

British Bulldog: compre o personagem no Shopzone por $ 28,000.

Hollywood Hulk Hogan: complete a história SmackDown e compre o lutador no Shopzone por $ 28,000.

Hulk Hogan: compre o lutador no Shopzone por $28,000.

Jake Roberts: compre o personagem no Shopzone por $28,000.

Jimmy Hart: receba o troféu de mais durão (Tough Enough Trophy) e o compre na Shopzone por $28,000.

Junkyard Dog: compre o lutador na Shopzone por $ 28,000.

Mankind: compre o personagem na Shopzone por $28,000.

Steve Austin: complete a história do modo RAW.

Ted DiBiase: vença o Superstar Trophy no Challenge Mode e compre o lutador no Shopzone por $28,000.

The Rock: termine a história Smackdown.

CRASH TAG TEAM RACING

Códigos secretos

Faça as seguintes seqüências no menu principal para habilitar novos efeitos no game:

Cabeça de galinha: segure L1 e R1 e pressione ✖, ●, ● e ■.

Desative todos os displays: segure L1 e R1 e pressione ✖, ■, ▲ e ●.

Alta velocidade: segure L1 e R1 e pressione ●, ●, ▲ e ▲.

Pintura japonesa: segure L1 e R1 e pressione ■, ●, ■ e ●.

Destrua adversários com uma colisão: segure L1 e R1 e pressione ✖, ●, ● e ✖.

Carros de Lego: pressione L1 e R1 e pressione ●, ●, ▲, ■.

Conecte e ganhe

Se você ligar o seu PSP através do cabo USB no PS2 com o game Crash Tag Team Racing ligado, novas arenas de batalhas e novos carros serão habilitados.

Arenas: Extinction Battle Arena e Jungle Rumble Battle Arena.

Veículos: versões do PS2 dos carros de Crash, Crunch, Neo Cortex, Nina e Pasadena. ⊗

Importação de todos os consoles
Game Boy Micro
acessórios
Novo XBOX 360º confira!
Nintendo DS
Xbox
GameCube
Game Boy SP
psp
ps2
OLYMPIC ENTERTAINMENT
games
Conheça também nossa linha de modelismo!
Games e acessórios para lojistas
Condições especiais para revendas
Acessórios e games originais
Lançamentos de todas as plataformas
Representante oficial da marca NP-Newport
entre em contato
www.np-newport.com
tel.: 045-30255766
045-30255752
045-30255778
atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br
cadastre sua loja

SuperDicas PlayStation

PLAY DICAS

AGORA VOCÊ PODE ANUNCIAR! LIGUE (11) 6877-6088

brother games®
the best play is here
| jogos originais
| acessórios variados
video games |
assistência técnica |
manetes de gamecube, playstation 2, xbox, playstation one, acessórios variados, de fones de ouvido a câmeras para o playstation 2. ligue para a BROTHER GAMES e consulte-nos sobre os mais novos lançamentos em acessórios e jogos, ou acesse o nosso site.
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

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

Este é o espírito inicial.
IG
Adrenalina, ação, aventura, emoção. São ingredientes usados na construção dos melhores games e video games do mundo. E é isso que nós da Inicial Games temos para você, todos os melhores games e video games do mundo.
www.inicialgames.com.br
Shopping Solar Center - Av. Campos Sales, 600 - lojas 21, 22, 23 - tel.: 19 3236 0056
Campinas Shopping - Rua Jacy Teixeira de Camargo, 940 - loja: 214 - tel.: 19 32672099

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 Sarmento, 725 · Campinas / SP · CEP 13070-711

Os melhores preços você SÓ encontra AQUI!
Fratello Games
ASSISTENCIA TECNICA ESPECIALIZADA A MAIS DE 10 ANOS
R$ 170,00
PROMOÇÃO
OS MELHORES MOD CHIPS DO MERCADO
VISITE NOSSA LOJA VIRTUAL NA INTERNET
WWW.FRATELLOGAMES.COM.BR
SOMOS DISTRIBUIDORES E INSTALADORES DOS MOD CHIPS E PEÇAS DO BRASIL. PREÇOS ESPECIAIS PARA OFICINAS.

Promoção QUERO TUDO
PlayStation2
R$ 899,00*
3x sem juros ou em até 12x
Pack 1
Pack 2
Pack 3
Tudo por: R$ 99,99
Tele-Vendas: (11)6192-2169 / 6225-3020
MUNDO DOS GAMES

PlayOff games
Sua diversão começa aqui!
Chegou BB crediário
Jogos para DS à partir de R$ 130,00
GameCube consulte nossos preços
Jogos para PS2 e GameCube à partir de R$ 75,00
Memory Card 16 Mb consulte
Memory Card 32 Mb consulte
Memory Card 64 Mb consulte
Nintendo DS consulte nossos preços
LANÇAMENTO Xbox 360 consulte nossos preços
Leitor ótico HD7 consulte
Leitor ótico 400C consulte
Playstation 2 Slim consulte nossos preços
Xbox consulte nossos preços
Console e jogos PSP
consulte nossos preços
Assistência Técnica
Orçamento sem compromisso
(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 - ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)
Horário de funcionamento:
Segunda a sexta: 8h30 às 22h00
Sábado: 9h00 às 21h00
Domigo: 9h00 às18h00

REVIEWS

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

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

NOSSOS SELOS

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

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

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

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

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

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

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

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

PLAYSTATION 2

24: The Game ····· 57
25 to Life ····· 56
Ape Escape 3 ····· 56
Devil May Cry 3: Special Edition ····· 57
Mega Man X Collection ····· 59
NeoGeo Online Collection Vol. 2:
Last Blade 1 & 2 ····· 55
Samurai Spirits: Tenkaichi Kenkakuden ····· 59
Sega Rally 2006 ····· 55
Shin Onimusha: Dawn of Dreams ····· 58
Torino Winter Olympics 2006 ····· 56
Tourist Trophy: The Real Riding Simulator ····· 54
Wild ARMs 4 ····· 58
World Soccer Winning Eleven 9 ····· 56

PSP

Mega Man Maverick Hunter X ····· 59
Practical Intelligence Quotient ····· 60
Street Fighter Alpha 3 MAX ····· 61
Ultimate Block Party ····· 61
World Soccer Winning Eleven 9 ····· 60

Tourist Trophy: The Real Riding Simulator

Em 2005, o lançamento de Gran Turismo 4 me abalou. Tudo o que envolve este título é gigantesco: carros, fabricantes, pistas, modos de jogo, 1080i, Photo Mode... Então, quase um ano depois, a Polyphony Digital, não satisfeita com todos os recursos de seu jogo, resolve lançar Tourist Trophy: The Real Riding Simulator, o irmão motociclístico da série GT.

Heranças, novidades e mais trabalho para o futuro

Desta vez, não foi Kazunori Yamauchi que comandou o projeto, e sim seu braço direito, o apaixonado por motocicletas Takamasa Shichisawa. Ele pegou tudo o que aprendeu com Yamauchi e fez um bom trabalho ao desenvolver um simulador de motos competente, mas faltando detalhes para chegar à perfeição, pois algumas opções que estavam presentes em GT infelizmente ficaram de fora, como a opção de comprar peças para melhorar a sua bike e o modo multiplayer em LAN — este faz muita falta para aumentar a longevidade do título. Afinal, nada supera a diversão de jogar em vários monitores, o que era um charme em GT4.

Mas bola pra frente. Mesmo com muitas ausências, TT tem muita coisa de seu irmão mais velho, como o som da abertura em 5.1, resolução de tela em 480p e 1080i, e a engine gráfica, isso sem falar de toda a equipe de produção que cuidou de todos os detalhes das 125 motocas presentes no game. Esse é um dos pontos de que mais gostei, tanto pela diversidade quanto pelos modelos escolhidos para representar a classe motociclística. Em TT, você pilota desde motos de 100cc até bólidos superesportivos de 1100cc com duzentos cavalos de potência. Marcas? Tem muitas conhecidas, como Honda, Yamaha, Suzuki e até Ducatti, porém uma grande marca ficou de fora, a lendária fábrica norte-americana Harley-Davidson. Outra baixa foi a ausência das competições de motocross (que aproveitaria muito bem as pistas

de rali de GT4). Mas já era de se esperar, pois a série GT só chegou à marca de 700 carros na quarta versão e as provas de rally entraram apenas em GT2. O jogo apresenta três tipos de câmera: uma na altura do asfalto, outra com a visão do painel e a clássica visão em terceira pessoa. O painel de cada moto está presente, passando uma sensação de velocidade absurda e de amortecedores trabalhando em constante força. O ponto baixo é que todos os painéis estão em baixa resolução, dando para ver os pixels estourados dos retrovisores e um serrilhado sem noção das viseiras. Mas tudo bem, a intenção foi boa e este é mais um ponto a ser trabalhado no futuro.

Um aspecto muito interessante é o Photo Mode, que foi mantido e teve novas funcionalidades adicionadas. Em GT4, você não podia tirar fotos de uma competição, mas isso foi levemente corrigido. Depois de uma corrida, você pode entrar na opção "Best Shot Photo" e ver imagens (escolhidas pelo computador) de ultrapassagens, curvas feitas perfeitamente e ainda de algumas quedas. As opções de armazenamento (em Memory Card ou Pen Drive USB) e impressão (usando impressoras Epson) continuam intactas e mantêm a magia de enganar alguém desavisado.

Os modelos poligonais deste jogo são surpreendentes e fazem qualquer amante dos "cavalos de aço" ficar de queixo caído – dá para ver até os frisos dos motores e os cabos. Perfeição tal que só o pessoal da Polyphony Digital consegue.

Pilotando em duas rodas

Esqueça tudo o que você aprendeu em Gran Turismo: motocicletas funcionam de forma diferente dos carros. Ainda bem que o fantástico sistema de tutorial de GT foi transportado e convertido magistralmente para TT. Com ele, até a pessoa com o QI mais baixo do mundo aprende a pilotar uma motoca.

Depois de conquistar algumas licenças, você vai querer comprar uma moto, certo? Errado! Neste jogo, você não compra os seus veículos. Aqui, para ter uma moto decente e possante, você deve ser bom de braço e passar por missões no Challenge Mode. Neste modo, você escolhe a moto de que gosta e deve usá-la para ultrapassar um oponente em uma determinada pista e ainda ficar na liderança por dez segundos. Pode parecer injusto, mas faz com que você se esforce para conseguir aquela moto dos sonhos.

A parte divertida é que, já que as máquinas não podem ser tunadas, você não consegue ter uma vantagem desleal sobre seus oponentes. Além disso, a IA também foi muito bem trabalhada. Para ter uma idéia, os adversários sentem quando você oferece algum risco, então se esquivam, dão fechadas e fazem de tudo para se manter na liderança.

É bom de verdade

Jogando TT, lembrei de quando joguei o primeiro Gran Turismo. Agora, senti uma alegria incrível ao conseguir minha primeira licença, quando venci minha primeira prova e quando fiz uma volta perfeita, sem cair e tangenciando corretamente. Fiquei decepcionado com algumas ausências presentes em GT4 e que poderiam estar aqui também. Mas se comparar TT com outros títulos de motociclismo, digo sem dúvida alguma que este é um dos melhores e mais completos games do mercado.

Se depender da Polyphony Digital, esta é uma franquia que está fadada a entrar para a história como o verdadeiro simulador de motos. É ver para crer!

RODRIGO GUERRA

PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.5	
Som	9.5	Replay	9.0	
Produção	SCEI			
Desenvolvimento	Polyphony Digital			
Gênero	Corrida			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

NeoGeo Online Collection Vol. 2: Last Blade 1 & 2

Os apreciadores de jogos de luta em 2D ficarão satisfeitos com esta compilação, que traz dois clássicos do gênero (Last Blade 1 e 2), idênticos à versão original para arcades. Gráficos únicos, animação soberba e uma trilha sonora caprichadíssima fazem de ambos os títulos um deleite – até mesmo a tela de abertura do NeoGeo está lá. Isso tudo, porém, tem um certo preço: a tentativa de "emular" o game original causou uma queda nos quadros de animação em certos momentos, além de um tremido incessante na tela. Um grande jogo, manchado pela falta de cuidado na conversão.

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	6.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	9.0	
Produção	SNK Playmore			
Desenvolvimento	SNK Playmore			
Gênero	Luta			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2 (online)			

Sega Rally 2006

Sega Rally 2006 tenta levar adiante o legado da série dos arcades, mas não agrada como seus predecessores. Para falar a verdade, a principal jóia deste lançamento é o disco de bônus com uma conversão do primeiro título para o PlayStation 2. A razão é simples: esta última instalação se tornou sem sal e trouxe elementos de simulação que são completamente dispensáveis. Adicione à receita gráficos sem graça, uma trilha sonora que dá sono e um co-piloto afônico, então você tem uma idéia da bomba que está comprando. Na dúvida, é melhor guardar seu dinheiro!

ORLANDO ORTIZ

PLAYSTATION 2				5.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	6.0	
Som	5.0	Replay	4.5	
Produção	Sega			
Desenvolvimento	Sega			
Gênero	Corrida			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2			

World Soccer Winning Eleven 9

Todo ano, a série Winning Eleven ganha um novo capítulo no Japão, passa pela Europa com o nome de Pro Evolution Soccer e termina a viagem na América, antes de receber seu novo upgrade nipônico. Este ano não foi diferente, a versão americana já está nas lojas, inteiramente traduzida e quase sem nenhuma atualização.

USA Challenge? Não foi desta vez

Depois da abertura, a maior diferença é a ausência de um equivalente para o Nippon Challenge, modo que existia na versão japonesa e colocava o jogador no controle do time do Zico, desde as eliminatórias até a Copa. Esquecendo isso, todo o resto está lá: amistosos, ligas, copas, treino, edição e a já famosa Master League. De todos os modos, as principais mudanças ficaram mesmo para a Master League.

E a bola rola da mesma forma

Ao contrário de versões anteriores, onde os ajustes eram mais notáveis entre cada adaptação, WE9I é basicamente a mesma versão que o resto do mundo já conhece. Então, aquilo que já vimos anteriormente continua válido: o juiz ainda é exagerado na hora de marcar faltas, os atacantes continuam tendo problemas com o impedimento e os chutes a gol de fora da área agora são excelentes opções para estufar a rede adversária. Felizmente, os medalhões como Ronaldo e Ronaldinho estão mais humanos e menos impossíveis de serem marcados, mesmo com a zaga que, sem dúvida, não é das mais inteligentes.

O décimo segundo jogador

Se em WE8 já era fundamental saber jogar com estratégias para superar a armação adversária, em WE9 o modo de formação está ainda mais profundo. Apesar de as configurações serem quase as mesmas, a reação do seu time é bem mais notável e passa a sensação de que existe, realmente, alguém fora do campo. Outra coisa interessante é a reação dos seus atletas de acordo com a movimentação da partida. Se estiver pressionando, seus zagueiros se adiantarão e, caso seu inimigo esteja atacando muito, seus centroavantes recuam para buscar a bola.

A grande estrela

Agora, se você ainda não viu motivos para trocar sua versão japonesa, saiba que o game europeu e o americano funcionam online. Ou seja, é possível desafiar pessoas de várias partes do mundo e até encontrar, algumas vezes, brasileiros procurando desafios. O mais legal é que o modo é livre e funciona de forma gratuita, além de oferecer detalhes interessantes como estatísticas sobre você, posicionamento no ranking, lista de amigos e até frases prontas e configuráveis que podem ser enviadas durante a partida. Se você gosta de futebol e ainda não tem WE9, já está na hora de adquirir o seu – principalmente se for dono de um Network Adapter.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.0	
Som	8.5	Replay	9.5	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	KCET			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 8 (online)			

Ape Escape 3

Mesmo sem muitas novidades em relação aos anteriores, Ape Escape 3 consegue cativar em poucos minutos. Transportar o mundo da TV para dentro do universo do jogo foi uma idéia brilhante. Os clichês televisivos são muito bem satirizados – até mesmo Solid Snake vira piada. A enorme variedade de itens e fases ajuda a manter a diversão por muito tempo.

HENRIQUE SAMPAIO

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	8.5	Replay	8.0	
Produção: SCEA	Desenvolvimento: SCEI			
Gênero: Ação	Região: EUA			
Nº de jogadores: 1				

Torino Winter Olympics 2006

A versão virtual da vigésima edição das Olimpíadas de Inverno traz oito provas distintas que compõem as 15 modalidades disputadas pelos 26 países classificados. Mesmo sem a presença do Brasil no game, o título consegue prender pelos bons gráficos, jogabilidade, ótima velocidade e desafios que podem ser disputados por até quatro jogadores.

RONALDO TESTA

PLAYSTATION 2				6.5
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.0	
Som	6.0	Replay	7.0	
Produção: 2K Sports	Desenvolvimento: 49Games			
Gênero: Esporte	Região: EUA			
Nº de jogadores: 1 a 4				

25 to Life

Aquele papo de que os clones são inferiores à matriz pode ser verdade. 25 to Life chega se mostrando uma mistura dos "gangsta" de GTA com o tiroteio de Max Payne. Porém, é uma produção fraquinha, que peca tanto no visual simples quanto na jogabilidade lerda e imprecisa. Faltou um bullet time para alegrar o game, que nem tem uma boa trilha sonora.

GUSTAVO PETRÓ

PLAYSTATION 2				4.5
Gráficos	5.0	Jogabilidade	3.5	
Som	6.0	Replay	3.0	
Produção: Eidos	Desenvolvimento: Avalanche Software			
Gênero: Ação	Região: EUA			
Nº de jogadores: 1 a 16 (online)				

Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition

O game é o mesmo e o "Special Edition" no título é só para vender. Pensei que veria o enredo do ponto de vista de Vergil ao jogar com ele, mas aí a Capcom deixa a trama ser a mesma de Dante? Apesar desta grande mancada, jogar com Vergil até que é desafiador. Ele tem apenas o estilo Dark Slayer e as armas Yamato, Beowulf e Force Edge e, no lugar de armas de fogo, ele atira espadas de energia, tendo acesso imediato ao Devil Trigger. Outras novidades ficam por conta das três batalhas extras contra Jester, praticidade na tela de Continue (você escolhe entre as opções Gold e Yellow, que permitem voltar no começo da área ou do ponto exato onde morreu), o acréscimo da dificuldade Very Hard, a opção Turbo (que aumenta em 20% a velocidade do game), Demo Digest (para assistir a todas as animações), Bloody Pallace (dungeon com 9.999 andares para enfrentar todos os inimigos e chefes do game) e novas roupas. O game continua sensacional e mesmo com os extras, a nota é a mesma da versão original pelo simples fato destes terem a aparência de "mais do mesmo". Indicado apenas para os fãs hardcore e àqueles que, porventura, não tenham jogado ainda.

GILSOMAR LIVRAMENTO

PLAYSTATION 2				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.5	
Som	8.5	Replay	9.0	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom Production Studio 1			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

24: The Game

Na condição de fã ardoroso de 24 Horas (a série transmitida pela Fox, e não aquela colcha de retalhos mal dublada que a Globo andou exibindo), esperava este game com atenção redobrada. Compensou a espera: 24: The Game é coisa fina. Mas se você estiver por fora do esquema do seriado, é um tanto improvável que se identifique de cara com o esquema. Há muitas referências, piadas internas e fatos que não fazem sentido para quem não assistiu à segunda nem à terceira temporada (o game é uma espécie de temporada "2,5", revelando detalhes que permaneciam inéditos até então). Resumindo a história, se você passou os dois últimos anos em Marte (e sem acesso à TV a cabo): cada temporada do seriado divide-se em 24 episódios de uma hora de duração, os quais, juntos, formam um dia de trabalho duro do agente federal Jack Bauer (o melhor papel da carreira de Kiefer Sutherland). Terroristas são sua principal pedra no sapato, só variando a origem dos bandidos e a ameaça apresentada – bombas, atentados à bala, gases letais, seqüestros, vale tudo.

Agora, o game. Apesar de dividido em missões lineares, 24 traz ótimas idéias de jogabilidade que seguem de perto (mas nem tanto) o estilo múltiplo, esquizofrênico e incessante do seriado. O jogador só controla personagens que colocam a mão na massa (Jack Bauer, Tony Almeida, Chase Edmunds, entre outros tantos) e quase não toma partido em burocracias e intermináveis discussões hierárquicas – algumas das marcas registradas da série. Atividades enfadonhas, como decifrar códigos, desarmar bombas, rastrear mapas e decodificar parâmetros tecnológicos, tornam-se facilmente digeríveis e ganham ótimas soluções de jogabilidade na forma de puzzles instigantes e emocionantes. Como fã, apreciei o perfeito trabalho de dublagem (Sutherland está mais Jack Bauer do que nunca), os múltiplos ângulos de câmera e a belíssima variedade de estilos de uma fase para a outra (ação a pé, com o carro, puzzles, interrogatórios), o que não entedia nunca. A sensação de interação com um episódio de verdade é constante, e acaba sendo o principal trunfo, pelo menos entre os fãs de carteirinha. Problemas? Alguns. O famoso "tempo-real" do programa de TV não existe (o que chega a ser um alívio – quem tem tempo para jogar um game com 24 horas reais de ação?), a mira e a movimentação dos heróis são um tanto problemáticas, as cenas de carro são lentas de dar pena e o visual ficou bem aquém da primorosa parte sonora. Mesmo assim, é produto de respeito, bem no nível que o melhor seriado dos últimos tempos merece.

PABLO MIYAZAWA

PLAYSTATION 2				8.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0	
Som	9.0	Replay	8.0	
Produção	2K Games			
Desenvolvimento	SCE Studios Cambridge			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Shin Onimusha: Dawn of Dreams

Após o fim da trilogia original – que, teoricamente, deveria encerrar a série – um vídeo oportuno mostrava outro imperador possuído e pronto para tentar dominar o país junto de um exército genma. E é exatamente essa a premissa do novo capítulo do épico game que reconta a mitológica história japonesa, recheando-a com mais demônios e samurais com habilidades fantásticas.

RPG, ação ou os dois?

Enquanto os três primeiros games misturavam o sistema de exploração no estilo Resident Evil com seqüências de ação, Dawn of Dreams abusa da pancadaria nonsense e da tela recheada de demônios, prontos para serem debulhados. Por isso mesmo, os combos foram aumentados, o sistema de evolução está totalmente reformulado e o número de habilidades e armas disponíveis foi notavelmente melhorado. Além dos ataques e contra-ataques tradicionais, os golpes especiais ainda estão presentes e podem ser executados em três níveis diferentes.
Apesar do sistema de luta estar em destaque, a exploração ainda é necessária para superar desafios e encontrar chaves, alavancas e outros itens necessários para avançar. Os quebra-cabeças ainda existem também, apesar de estarem simplificados para não atrapalhar no ritmo do game. Aliás, essa tendência de migrar adventures para ação, que começou com RE4, também aparece no novo Onimusha. Ao invés de cenários gigantes e várias idas e voltas, o game agora vai sempre para frente e é separado em fases.

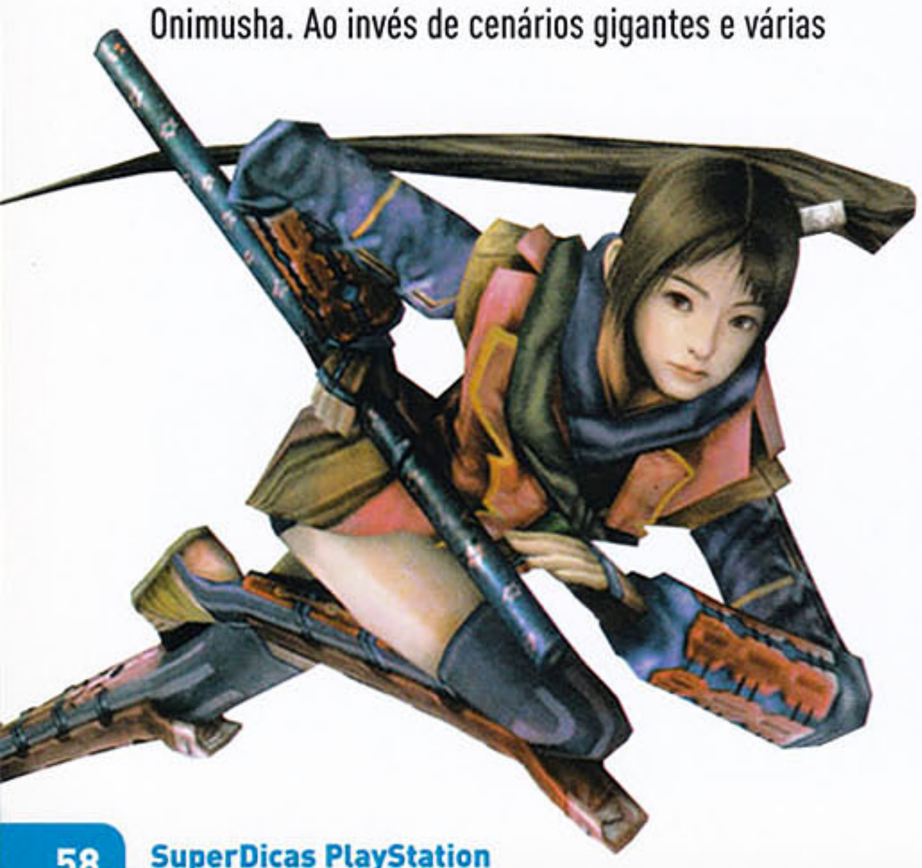
Amigo é coisa pra se guardar...

Assim como Onimusha 2, em Dawn of Dreams você tem a ajuda de alguns aliados durante sua jornada. No entanto, você não os controla apenas em pontos específicos. Basta apertar L2 e assumir o controle. Como as batalhas geralmente são em equipe, você pode dar ordens ao outro herói usando o direcional digital. Na hora da exploração, todos são fundamentais, já que a única maneira de progredir é o trabalho em equipe.

... já a história

Infelizmente, a história de Dawn of Dreams até tenta, mas não engrena e fica sustentada por raros momentos memoráveis que, por pouco, não se perdem em tantos clichês. O novo vilão, Hideyoshi, é até legal, e seus companheiros são igualmente malvadões, mas parecem não ter o mesmo carisma dos antigos. Entre os heróis, a coisa é similar: poucos conseguem cativar de verdade e o elo entre jogador e personagem parece estar diminuído. Com as mudanças, a série pode agradar um público maior ou mudar de direção, mas não deixa de ser legal. Se você gostou dos anteriores, provavelmente irá curtir este. Caso contrário, Dawn of Dreams pode ser a porta de entrada para a série. Em uma temporada de lançamentos fracos, serve como uma agradável escapatória.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

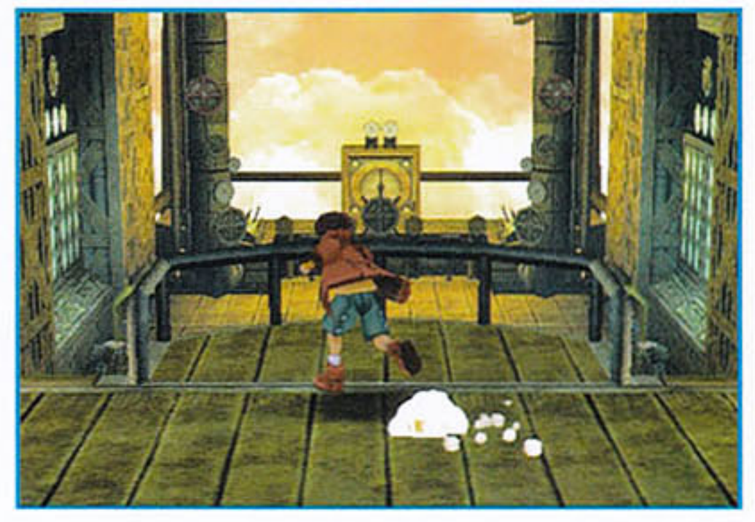


PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.5	
Som	8.5	Replay	7.5	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom Production Studios			
Gênero	Ação			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1			

Wild ARMs 4

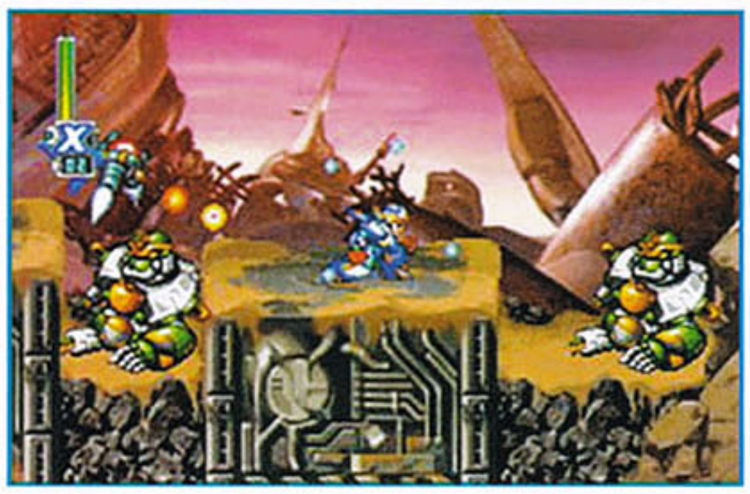
Wild ARMs 4 não vai muito além de um RPG por turnos que tentou – sem grande sucesso ou fracasso – agregar elementos de raciocínio e plataforma. As batalhas ocorrem em um tipo de colméia que define os locais onde seus personagens podem se mover ou alcançar com um ataque. Quando uma casa é atacada, todos os personagens do adversário que estiverem nela recebem dano. A princípio, isso parece que vai adicionar estratégia às lutas, mas a colméia é tão pequena que no fim das contas parece mais um sistema tradicional. Ainda bem que a quantidade de batalhas aleatórias é bem balanceada e depois de realizar algumas tarefas em cada local, elas podem ser desabilitadas. As partes de plataforma estão divididas em trechos com scroll lateral ou em 3D. Infelizmente, são simples demais e acabam não acrescentando muito ao jogo. Nem os personagens conseguem ter seu lugar ao sol. Eles até possuem uma personalidade legal, mas as cidades e pessoas com as quais interagem são insossas. Realmente não há nada terrível em WA4. No entanto, ele não brilha como deveria.

RENATO PELIZZARI



PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	7.0	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	XSEED Games			
Desenvolvimento	Media.Vision			
Gênero	RPG			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Mega Man X Collection

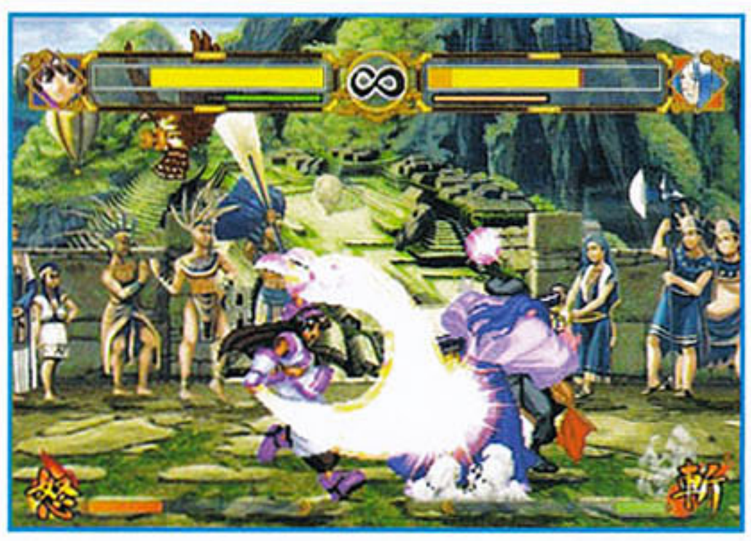


Existem games que não envelhecem com o tempo: a fórmula já está batida, todo mundo sabe o que vai acontecer e, mesmo assim, eles continuam legais de jogar. E esse é o caso dos jogos encontrados na coletânea do Mega Man X. No pacote, estão inclusos os seis primeiros jogos da série X, que é mais adulta e séria quando comparada com sua antecessora. Passar por todos eles vai levar um bom tempo, já que além dos oito chefes principais e os castelos do Sigma, existem várias coisas para procurar. São corações para aumentar e tanques para armazenar energia, upgrades de armadura escondidos e até pedaços secretos que precisam de truques para serem achados – e resultam em super-armaduras ou golpes especiais, como o Hadouken, em X, e o Shoryuken, em X2. Sem contar que no mundo de X existe o Zero, protagonista da série de Game Boy e, provavelmente, um dos personagens mais legais já criados pela Capcom. Entre os extras, que estão reduzidos, o único destaque fica para Battle and Chase, uma imitação de Mario Kart que nunca havia sido lançada na América e que conta com toda a turma da série clássica. Imperdível, mais uma vez.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

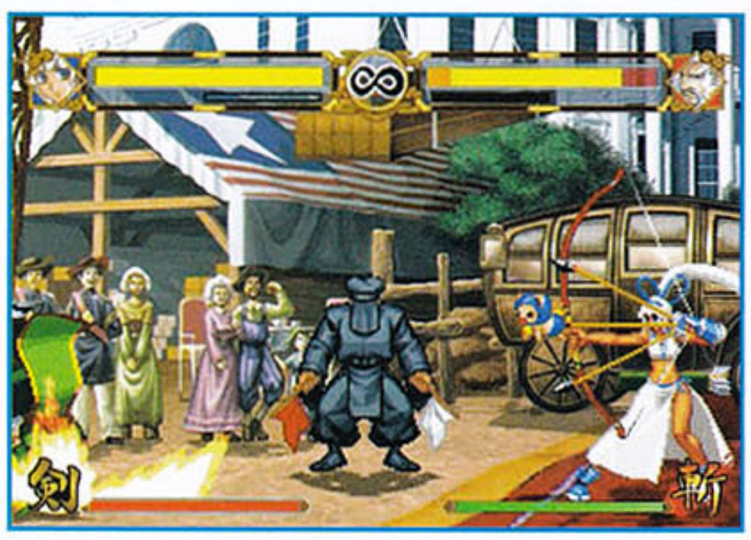
PLAYSTATION 2				8.5
Gráficos	8.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.0	Replay	7.5	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Samurai Spirits: Tenkaichi Kenkakuden



Samurai Spirits (Shodown, aqui no ocidente) foi uma das séries de luta mais ricas e sofisticadas dos anos 90. Cenários interativos que se transformavam quando a luta esquentava e possuíam vários objetos que podiam ser destruídos, personagens muito originais e uma mecânica de jogo adaptada às violentas e dramáticas pelejas de espada. Agora, uns 10 anos depois do auge da série, a palavra-chave de Tenkaichi Kenkakuden é "genérico": aplica-se aos cenários, às músicas, aos novos personagens e aos novos elementos de gameplay, que se aproximam cada vez mais dos outros jogos de luta 2D. As únicas qualidades aqui são aquelas que não foram eliminadas dos primeiros jogos pela SNK. O elenco é impressionante, resgatado praticamente intacto dos jogos anteriores, há vários usos para a barra de especial e o choque entre espadas e o desarme continuam presentes. Mas isso tudo só aponta para o fato de que o cerne do jogo envelheceu e precisa de uma bela injeção de criatividade, sangue novo na equipe de criação e, no mínimo, novos sprites em alta resolução.

MARCEL R. GOTO



PLAYSTATION 2				7.0
Gráficos	6.0	Jogabilidade	8.0	
Som	5.5	Replay	8.0	
Produção	SNK Playmore			
Desenvolvimento	SNK Playmore			
Gênero	Luta			
Região	Japão			
Nº de jogadores	1 a 2 (online)			

Mega Man Maverick Hunter X

A estréia da série Mega Man X no portátil da Sony não poderia ter sido melhor. A primeira coisa que me fez grudar os olhos na tela do PSP foram os vídeos de abertura de Maverick Hunter X. Arrisco a dizer que são um dos melhores que já vi no portátil. Os gráficos sofreram uma mudança drástica: lindos gráficos 3D invadiram um mundo que antes era visto em duas dimensões. A movimentação é perfeita, as músicas e efeitos sonoros foram retrabalhados e apresentam uma qualidade de fazer inveja para qualquer console caseiro. Ironicamente, o game não tem pontos fracos. Os desafios são os mesmos do jogo original, lançado para Super NES em 1993. Todas as emboscadas e os lendários robôs Chill Penguin, Storm Eagle, Flame Mammoth e Armored Armadillo estão presentes, sem falar no vilão que roubou o lugar de velhinho Dr. Wily, o temido caçador de Mavericks, Sigma, e seus capangas.

E para quem acha que o primeiro capítulo da série X em 3D é pouco no UMD, basta terminar o game para ver o OVA The Day of Sigma, de 22 minutos, na íntegra. Quer mais? Sem problemas! Dá para se divertir muito no mundo bonitinho de Mega Man Powered Up. A Capcom acertou mais uma vez!

RONALDO TESTA

PSP				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	9.0	
Som	9.5	Replay	9.0	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom			
Gênero	Ação			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

World Soccer Winning Eleven 9

Fico pensando se foi a pressa, a capacidade reduzida do portátil – quando comparado ao PS2 – ou se a equipe era ruim, mas não encontro a resposta para WE9 do PSP ser tão fraco quando comparado com sua versão "maior". A começar pelos load times, já que o jogo demora até para chegar ao menu principal e, depois disso, entrar num jogo e configurar o time podem se tornar tarefas tediosas rapidamente.

Pior a emenda do que o soneto...

Depois de muito esperar, o menu revela a primeira decepção: mostra que a versão portátil é também "pequena". Depois de ver a quantidade de coisas que existem em GTA: LCS, não dá para ficar conformado com a ausência da Master League e das Copas. Sendo assim, quem gosta de um campeonato só pode optar por Ligas.

Os treinos, que estão cada vez melhores no console, estão resumidos apenas a práticas livres e sem objetivo. Nada de jogadas específicas ou tutoriais mais avançados – apenas o feijão-com-arroz e olhe lá. Pelo menos o modo Edit ainda funciona e até rola uma conexão simplória com o PlayStation 2, que transfere dados entre os dois. A capacidade de jogar via Ad Hoc também é bem-vinda e é a única coisa que realmente pode ajudar o game a ficar um pouco mais de tempo no seu PSP. Mas independente da situação, WE sempre é agradável quando jogado contra um amigo.

Bola fora

Em campo, a versão de PSP também está prejudicada. A movimentação é fraca, principalmente por causa do framerate inconstante – muito pior do que o visto na versão 8 do PS2 – e a inteligência artificial (de inteligente não tem nada) costuma ser um incômodo. Para ter uma idéia, a zaga bate muita cabeça, os atacantes se atrapalham na movimentação, os toques de bola e movimentos mais precisos costumam falhar e às vezes até lances simples viram tarefas árduas. Se não bastasse, os direcionais também não têm as melhores respostas, e jogadores acostumados com as sutilezas do console terão problemas para se adaptar.

Felizmente, com um pouco de treino e muita paciência, é possível contornar esses problemas e até rola uma diversão – mesmo sem os gritos do narrador, que simplesmente desapareceu.

Para não levar a mal, é só pensar que graças ao PSP podemos pelo menos ter algo perto de Winning Eleven 9 em um portátil. Ou melhor, é só pensar que se trata de uma versão anterior lançada para o PSP e está tudo resolvido. Mesmo sendo o melhor futebol para portáteis, Winning Eleven 9 ainda tem muito o que correr até se tornar bom de verdade. Espero surpresas melhores na décima versão.

DANIEL NIEUWENHUIZEN

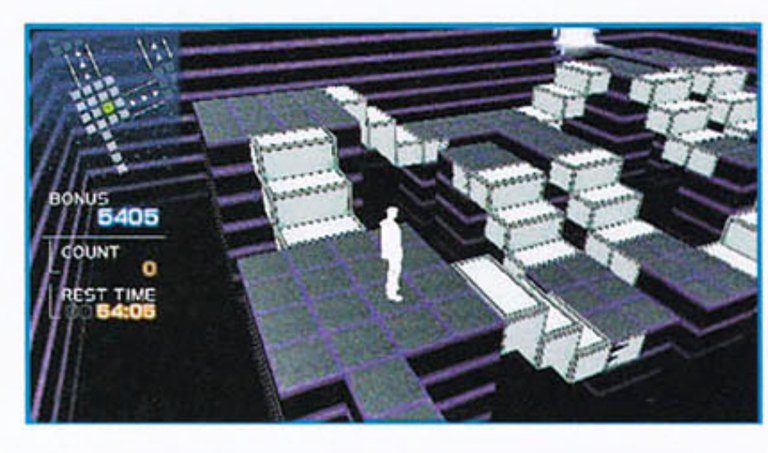
PSP				7.5
Gráficos	7.5	Jogabilidade	8.0	
Som	7.0	Replay	9.0	
Produção	Konami			
Desenvolvimento	KCET			
Gênero	Esporte			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)			

Practical Intelligence Quotient

Você já parou para pensar quantos jogos desta geração desenvolvem o raciocínio lógico? Dá para contar nos dedos. Para o PSP, então, até um maneta conseguiria contar!

A verdade é que PIQ incorpora esta essência que, na minha opinião, é a chave para o sucesso de qualquer game. Seu visual simples nem de longe atrapalha a grandiosidade oferecida. Em um resumo simples, pense em um título que mistura a simplicidade e o desafio das VR Missions de Metal Gear, com a engenhosa (e desafiante) engine do clássico Sokoban (lembra disso?). O game é dividido em 100 quebra-cabeças que são apresentados em cenários fechados para serem transpassados. Os desafios consistem em mover caixas, percorrer esteiras automáticas, desviar de raios laser e até mesmo não ser visto pelos guardas. Ainda assim, o melhor fica para quando os obstáculos começam a se misturar: caixas tornam-se peças gigantes de Tetris que devem ser posicionadas corretamente ou portas devem ser acionadas em seqüência correta para serem abertas. Só jogando mesmo para você entender como este é um dos títulos mais viciantes do PSP! Vale bem mais a pena do que aqueles testes de QI que são feitos no colégio.

RICARDO FARAH



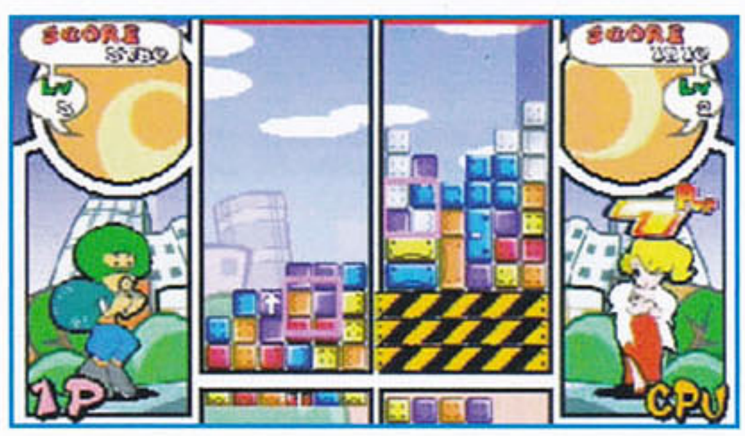
PSP				9.0
Gráficos	7.0	Jogabilidade	8.0	
Som	7.5	Replay	10	
Produção	D3 Publishing			
Desenvolvimento	Now Production			
Gênero	Puzzle			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1			

Ultimate Block Party

Às vezes, os jogos menos esperados são os que mais nos surpreendem. Ultimate Block Party é um deles. Sua produtora não é das mais populares e o gênero puzzle pode ser facilmente ignorado por aqueles que preferem investir nos jogos que abusam da capacidade gráfica do PSP. Puro preconceito. Embora não esteja à altura do pulsante Lumines, Block Party pode ser tão ou mais divertido que ele.

A fórmula do jogo é viciante: você controla um cursor quadrado e pode mover até quatro peças de uma só vez. Quando quatro ou mais blocos da mesma cor são ligados, eles estouram após alguns segundos – tempo suficiente para você montar uma seqüência de combos ou incluir mais blocos para a explosão. A idéia não é original, pois Tetris Attack já havia feito algo parecido há muitos anos, mas Block Party aprimora e vai além. Jogar contra um oponente (computador ou humano) pode levá-lo ao frenesi. Dependendo da cor dos blocos destruídos, você pode mudar o tamanho da área do cursor oponente, torná-lo monocromático (dificultando a ligação dos blocos) ou até mesmo obrigá-lo a girar o PSP em 180º!

HENRIQUE SAMPAIO



PSP				8.0
Gráficos	7.5	Jogabilidade	8.5	
Som	7.0	Replay	7.0	
Produção	Crave Entertainment			
Desenvolvimento	MagicPot			
Gênero	Puzzle			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 2 (Ad Hoc)			

Street Fighter Alpha 3 MAX

A série Alpha fez um sucesso estrondoso nos arcades e deixou clara a intenção da Capcom em segmentar a franquia para atingir um número maior de jogadores. Tarefa cumprida, o game evoluiu rapidamente até atingir seu ápice com Street Fighter Alpha 3, game que foi transportado para diversos consoles, porém ficou devendo muito para os donos de portáteis.

Podemos dizer que Darkstalkers para PSP foi lançado para testar o mercado – após a boa aceitação, bastou refinar o modelo e levar adiante mais um grande game para a telinha.

Eis que a Capcom finalmente lança seu pupilo, revelando muito capricho e dedicação em uma das melhores conversões já feita pela empresa para qualquer plataforma. Isso pode ser constatado logo de cara: a introdução apresenta os personagens (alguns exclusivos desta versão) e em seguida nos presenteia com uma tela repleta de opções – sem exagero.

O acabamento audiovisual é impecável: sprites bonitas (com um leve filtro), cenários detalhados e vivos, uma trilha sonora eletrônica vibrante e uma animação de encher os olhos, com movimentos fluidos e impactantes.

Se você está preocupado com os controles, aí vai a boa notícia: combos e especiais são executados com facilidade. Apenas alguns poucos golpes (como o Spinning Lariat de Zangief) ficaram "desconfortáveis" a princípio. Felizmente, não é difícil se acostumar com os botões superiores do PSP, e logo os comandos são domados. Não há dúvidas de que este é mais um de uma série de clássicos que vão arrasar na plataforma – justifica a compra, pois Street Fighter de bolso nunca é demais! ⊗

ORLANDO ORTIZ

MODOS DE JOGO

Completíssimo, SFA3 Max impressiona pela variedade de modos de jogo. Além dos tradicionais (Arcade, Survival, World Tour, Edit, Training e Entry), você encontra outros merecedores de destaque:

***VARIABLE BATTLE:** Neste modo (um dos mais bacanas), você pode trocar de personagem durante a luta assim como nos títulos da série Versus, como X-Men Vs. Street Fighter.
***DRAMATIC BATTLE:** Você e um personagem controlado pelo computador lutam contra a CPU.
***R. DRAMATIC MODE:** É o "Reverse Dramatic", ou seja, o contrário do tradicional: você deve lutar contra dois personagens controlados pela CPU simultaneamente.
***FREE MODE:** Selecione qualquer oponente em um dos sub-modos e derrote-o, sem compromisso!
***VS. 100 KUMITE:** Um torneio especial em que você deve derrotar 100 personagens em seqüência. Sua pontuação aumenta de acordo com a proximidade do objetivo.
***FINAL BATTLE:** Lute contra o chefe do game e veja o final em apenas uma batalha.
***NETWORK:** Até 8 jogadores podem curtir 4 modos de jogo diferentes, entre torneios e cooperativos.

PSP				9.0
Gráficos	9.0	Jogabilidade	8.5	
Som	9.5	Replay	9.5	
Produção	Capcom			
Desenvolvimento	Capcom			
Gênero	Luta			
Região	EUA			
Nº de jogadores	1 a 8 (Ad Hoc)			

Wild ARMs 4

Passado, presente e futuro da série nos EUA

Por Fabio Santana

Jun Iwasaki é um cara que não desanima. Quando a Square Enix passou por uma reestruturação em 2004, ele reuniu seus amigos que também haviam sido demitidos e fundou uma nova empresa, a XSEED Games. O título inaugural da companhia foi Wild ARMs 4, e aproveitando essa estréia, nós batemos um papo com o obstinado Iwasaki sobre sua nova empreitada.

Jude Maverick é o usuário de ARM neste episódio, que tem menos influências do Velho Oeste e mais de animes.

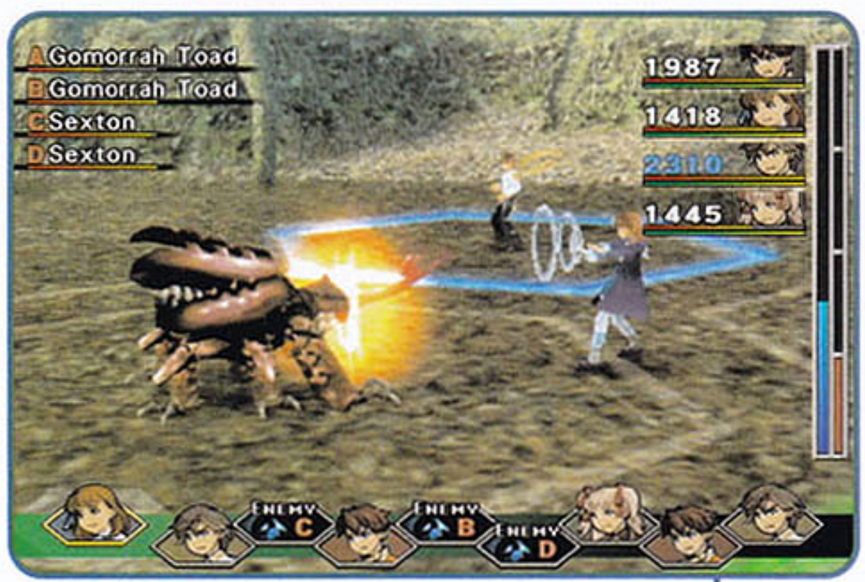
SuperDicas PlayStation: O que chamou a sua atenção para escolher Wild ARMs 4 – especialmente por se tratar do primeiro jogo da empresa?
Jun Iwasaki: Não tinha por que não escolher Wild ARMs 4. O mais novo capítulo de uma respeitada série de RPG que vendeu mais de 2,5 milhões de unidades no mundo desde seu primeiro título há dez anos... Acho que até as maiores e bem estabelecidas produtoras gostariam de lançar esse título.

SDP: Quando começou o processo de localização e quantas pessoas estavam envolvidas no projeto?
JI: O processo de localização se iniciou pra valer durante a E3 2005. Sobre a quantidade de pessoas que estavam envolvidas, nós terceirizamos a tradução, a gravação de vozes e o controle de qualidade para várias empresas, e também contratamos um produtor de contratos experiente para supervisionar todo o processo de localização junto com nosso próprio time da XSEED. Todos juntos devíamos somar umas 20 pessoas de várias companhias profundamente envolvidas com o projeto nos EUA.

SDP: Logo de cara, o nome do jogo (de Wild ARMs the 4th Detonator mudou para Wild ARMs 4 nos EUA) reflete seu esforço para manter algumas tradições. Vocês tiveram que pesquisar em jogos antigos para não deixar a série perder suas raízes?
JI: Sim, nós pesquisamos o máximo possível as referências dos jogos antigos da série para tentarmos manter tudo consistente para os fãs da série Wild ARMs. Nossos tradutores foram meticulosos, nos informando como cada termo japonês era chamado nos outros jogos traduzidos da série. Sempre que havia uma discrepância com algum termo em inglês nos jogos anteriores, nós tivemos a liberdade para escolher aquele que apresentasse a melhor descrição.

SDP: Vocês fizeram alguma melhoria em relação à versão japonesa, como alterar o balanço do game, layout, gráficos, controles ou adicionar conteúdo?
JI: Infelizmente, nós não tivemos a oportunidade de fazer mudanças concretas como adicionar conteúdo, mudar o balanço do game etc.

SDP: Ficamos um pouco frustrados quando a Agetec removeu os diálogos falados no recente (mas atrasado) Wild ARMs Alter Code: F. A XSEED Games, pelo contrário, dublou os diálogos para o inglês em Wild ARMs 4 – obrigado por isso! Quais foram os desafios de dublar o game e como vocês escolheram os dubladores?
JI: O desafio principal de dublar Wild ARMs 4 foi acertar o timing das cenas de animação, quando tivemos que sincronizar as frases em inglês com a movimentação dos lábios já programada para a versão japonesa. Isso pode ocasionar pausas estranhas ou palavras em inglês que saem rápidas demais se você não proceder cuidadosamente, mas tivemos a sorte de contar com um produtor de localização e um diretor de dublagem com muita experiência no ramo para fazer tudo parecer o mais natural possível. Nossos dubladores foram selecionados primeiramente pelo modo como eles capturaram o espírito dos personagens japoneses, bem como por suas habilidades de criar um ritmo natural, mesmo com todos os obstáculos que acabei de descrever.



SDP: Vocês chegaram a considerar a possibilidade de permitir a escolha entre as dublagens tanto em japonês quanto em inglês? Sabe, os últimos lançamentos localizados da Nippon Ichi Software possuem essa opção (seja a Atlus com Disgaea, a Mastiff com La Pucelle ou a própria NISA com Phantom Brave) e os fãs adoraram!
JI: Sim, essa era uma opção que levamos em conta no início de cada projeto de localização porque sabemos que os fãs querem disso. No entanto, algumas razões comuns pelas quais isso não costuma ser implementado são problemas como a falta de espaço em disco para incluir ambas as dublagens e direitos contratuais que não permitem o uso de vozes japonesas nos EUA. Infelizmente, Wild ARMs 4 e Shadow Hearts: From the New World [próximo lançamento da XSEED Games] não possuem vozes originais japonesas, mas estaremos tentando trazer isso para futuros lançamentos. ⊗

> “Nós pesquisamos o máximo possível as referências dos jogos antigos da série para tentarmos manter tudo consistente para os fãs da série Wild ARMs.”
>
> *Jun Iwasaki, presidente da XSEED Games.*

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 tansparência 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

MUNDO DOS GAMES

SEDEX PARA TODO O BRASIL

A maior garantia do Brasil 1 ANO!

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

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

fotos meramente ilustrativas

R$ 899

NO MÊS DO CARNAVAL O MUNDO DOS GAMES CONTINUA FAZENDO A SUA FOLIA!

AVENGERS Retro

Cabo Extensor	R$29,99
Controle PS2	R$79,99
Jogo Original	R$79,99
Suporte PS2	R$49,99
Cd-rom Qual É A Música	R$89,99
CD Remixes	R$29,99
Boné PS2	R$29,99
Cabo s/ Vídeo Universal PS1/PS2/XBOX 64/GameCube	R$69,99
Camiseta PS2	R$39,99
Bolsa Exclusiva PS2	R$49,99
Porta-cd PS2	R$39,99
Controle Remoto	R$79,99

Pack 1

Tudo por: R$ 99,99

Pack 2

Tudo por: R$ 99,99

Pack 3

Tudo por: R$ 99,99

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

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

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

Em prol da cultura *gamer*

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Renato Bueno

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br