

A PROMOÇÃO CONTINUA... FIQUE ESPERTO!

CONCORRA A 1 PSP

+Memory Stick
de 1 giga!



sdp

Super Dicas PlayStation

SUA NOVA

SuperDicas
PlayStation

DETONADO EXCLUSIVO!

TOMB RAIDER LEGEND

A MELHOR AVENTURA DE LARA CROFT PASSO A PASSO

- Enredo traduzido
- Guia de sobrevivência
- Estratégia completa
- Todos os artefatos das fases

...E CONTINUAMOS NO NOSSO RITMO IMBATÍVEL:

5 DETONADOS AVASSALADORES

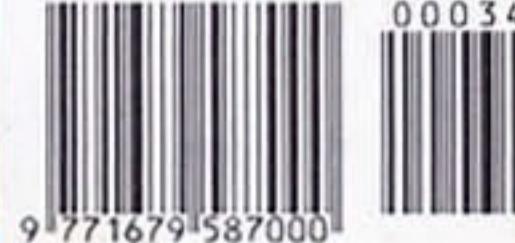
- Final Fantasy XII 16 páginas de traduções
- The Godfather com MEGA MAPA™
- Driver: Parallel Lines até o fim
- Kingdom Hearts II completo
- Tomb Raider: Legend

38 REVIEWS 241 DICAS
CONTE E COMPROVE!

Nº 34

R\$ 6,50

00034



9 771679 587000



HARDWARE

PS2 + PC
Conecte seu
console ao
computador
para curtir
muitos
recursos

MAIOR!
AGORA COM
80 PÁGINAS!
MUITO MAIS
CONTEÚDO!



FUTURO

**Fabio SANTANA**

fabio.santana@gameworld.com.br

Promessa é dívida

NA EDIÇÃO ANTERIOR, escolhi um ensinamento da minha avó. Agora, pego um exemplo que meus pais me passaram: "Prometeu, tem que cumprir!". E foi na ânsia de não apenas entregar o combinado, mas superar as expectativas que produzimos a mais complexa edição da SDP de todos os tempos. Toda a equipe aqui da redação e nossos colaboradores externos deram o sangue, vestiram a camisa e se empenharam ao máximo para cumprir a meta ambiciosa de finalizar uma revista com mais páginas, com melhor conteúdo e com um visual totalmente reformulado. Nosso novo projeto gráfico, mais arrojado e sofisticado, não apenas embelezou a revista, como a deixou mais organizada e permitiu que encaixássemos mais textos

por página – e olha que agora são 80 páginas para lotarmos de informação! Quanto ao conteúdo, só serviço de qualidade, com a pontualidade que você já está acostumado. Se deu trabalho? Dê uma olhada nas páginas do nosso serviço mastodôntrico de Final Fantasy XII. Nunca trabalhei tanto desde... desde que fazia traduções de Final Fantasy VII para uma extinta revista. Mas não há juiz melhor para avaliar nosso trabalho que você, leitor. Então pegue a sua novíssima SDP, aprecie-a cuidadosamente e envie-nos a sua opinião. E pode ter certeza de que há muito mais coisas boas planejadas para o futuro. Ou você pensa que fizemos aquela pesquisa valendo um PSP à toa? Mais uma vez, aguarde e confie...

sdpstaff

**Jocelyn AURICCHIO**

Acredite: a ira do nosso Editor Executivo é graças às suas noites em clima por não aguentar mais esperar por God of War II. Kratos ficou pequeno ao lado do Jô!

Favorito:

DBZ: Shin Budokai

**Ronaldo TESTA**

Testa foi mais um da redação que se rendeu ao novo game de Lara Croft. Mesmo assim, seu coração é reservado apenas para duas mulheres: a esposa e a filhota!

Favorito:

Winning Eleven 9

**Ricardo FARAH**

Alguns o acham narcisista, mas a verdade é que a cada nova edição, Shaaman vem se tornando um ícone entre os jogadores! Seriam os cabelos o segredo do Sansão?

Favorito:

Tomb Raider: Legend

**Rodrigo GUERRA**

Preso no mundo de Ivalice há pelo menos 200 horas, Guerra vem balbuciando kanjis pela redação. E o mais impressionante: ele ainda nem terminou o game!

Favorito:

Final Fantasy XII

**Henrique MINATOGAWA**

Nosso revisor-ninja não teve tempo para jogar os grandes medalhões do mês. A culpa toda foi do espelho da SDP – que mudou milhões de vezes até o fechamento.

Favorito:

Winning Eleven 9

**Mario AV**

Nosso Diretor de Arte ganhou muitos calos e enxaquecas para entregar o novo projeto gráfico da SDP no prazo! Mas o resultado valeu a pena, diz aí?

Favorito:

Tourist Trophy

**Bruno DOICHE**

Brunão foi outro que sofreu (com muita alegria no rosto) para colocar a SDP nos eixos! Entre cobranças de texto, não faltaram horas de vôo em Ace Combat Zero.

Favorito:

Ace Combat Zero

**Andressa NOZUE**

Baterista da redação (sim, ela toca bateria!), Sassa fez mágica este mês! Diagramou uma pilha de matérias e ainda sobrou tempo para o bom metal!

Favorito:

Lemmings

**Stephanie LAWRENCE**

Esnobada pelo dragão sem olho, Stephanie prova que veio para ficar! Nossa nova e competente diagramadora é mais um belo rostinho feminino na equipe. Seja bem-vinda!

Favorito: Guitar Hero

**Robson TEIXEIRA**

Preso também no mundo de Ivalice, Robson passou por mais uma edição recheada de tabelas e listas com caracteres japoneses para diagramar. Pobre coitado...

Favorito:

Winning Eleven 9

**Homero LETONAI**

Ultimamente, Homero vem desafiando apenas uma pessoa nos games: sua esposa, que já terminou mais games que ele! Pobre homem, precisa ler mais as nossas dicas...

Favorito:

Tomb Raider: Legend

**Gilsomar LIVRAMENTO**

Gil é mais um que faz parte da escolinha dos "malucos que trocam horas de sono para madrugar com os RPGs grandiosos". KHII Foi a bola da vez. Haja fôlego, brother!

Favorito:

Kingdom Hearts II

**Douglas PEREIRA**

Este mês, Douglas chorou por ter ficado com a encrena do Driver para terminar, mas sorriu feito criança quando viu que recebeu o review de FFXII para fazer.

Favorito:

Final Fantasy XII

**Henrique SAMPAIO**

Podemos dizer que Henrique só não se tornou um membro da máfia italiana por não gostar de peixes! Don Corleone que se cuide: Sampaio arrebentou em The Godfather.

Favorito:

The Godfather

PRÓXIMA EDIÇÃO DA SDP: nas bancas no dia 18 de maio.


 André Forastieri **FUNDADOR**

 André Martins **PRESIDENTE**
FUTURO Noelly Russo **DIRETORA DE NOVAS TENDÊNCIAS**
REDAÇÃO

 Marcelo Barbão **DIRETOR DE REDAÇÃO**
 Jocelyn Auricchio **EDITOR EXECUTIVO**
 Fabio Santana **EDITOR**
 Ricardo Farah, Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa **REDATORES**
 Henrique Minatogawa **REVISOR**

 Mario AV **DIRETOR DE ARTE**

 Bruno Doiche **CHEFE DE ARTE**

 Andressa Nozue, Kelven Frank, Homero Letonai, Robson Teixeira e Stephanie Lawrence **DESIGNERS**

 André "Asapreta" Varajão, Carlos Sá, Daniel Nieuwenhuizen, Douglas Pereira, Gilsomar Livramento, Gustavo Petró, Henrique Sampaio, Orlando Ortiz, Renato Pelizzari (textos); Carlos Filizola (mapa) **COLABORADORES**
NEGÓCIOS

 Pablo Miyazawa **GERENTE DE PROJETOS**
COMERCIAL

 Ana Paula Gonçalves **GERENTE DE CIRCULAÇÃO**
 Leandro Ribeiro **GERENTE DE ASSINATURAS**
 Cinthya Müller **ASSISTENTE COMERCIAL**
 Ana Carolina Aquino e Viviane Garcia de Souza **ATENDIMENTO AO LEITOR**
PUBLICIDADE

 Luciana Eschiapati **GERENTE DE NEGÓCIOS**
 Gabriela Llovet e Isac Guedes **EXECUTIVOS DE CONTAS**
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**
FINANCEIRO

 Priscila Santos **GERENTE FINANCEIRA**

SuperDicas PlayStation, edição 34, maio 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) 6877-6076
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: (11) 6877-6056 / 6877-6057

de segunda a sexta das 9h às 18h

Fax: (11) 6877-6076

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

PARA ANUNCIAR

 E-mail: publicidade@futurocomunicacao.com.br
 Site: www.futurocomunicacao.com.br

Fone: (11) 6877-6051

6877-6053

6877-6054

Fax: (11) 6877-6074



Impressão: Plural

Distribuição: DINAP



associação nacional de editores de revistas


24
DETONADO
Final Fantasy XII

Tudo e muito mais que você precisa saber para decifrar os caracteres japoneses e saber para que serve cada item, equipamento e magia que encontrar neste jogo que já nasceu clássico.

52
DETONADO
Tomb Raider: Legend

Lara Croft voltou mais bonita e mais esperta do que nunca. Tomb Raider: Legend coloca a moça em seu devido lugar e vai fazer com que você volte a gostar da série como nos velhos tempos.

REVIEWS
72 Flash Reviews

PlayStation 2
75 •Tomb Raider: Legend
 •The Godfather

76 •Ace Combat Zero: The Belkan War
 •Driver: Parallel Lines
 •beatmania
 •Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
 •OutRun 2006: Coast to Coast
 •Midnight Club 3:

PSP
77 •Metal Gear Acid 2
 •Lemmings
 •Worms: Open Warfare
 •Syphon Filter: Dark Mirror
 •I.Q. Mania
 •Mega Man Powered Up

78 •Daxter
 •Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
 •Jet de Go! Pocket
 •Peter Jackson's King Kong
 •Naruto Narutimate Portable

04
ROTEIRO

Quer saber o que vai estar nas lojas e locadoras neste mês de maio? Siga nosso roteiro e curta muita música, filmes e jogos, é claro!

06
SDP-MAIL

Curtiu as mudanças? Não gostou? Então bote a boca no mundo! Quem manda neste espaço é você.

10
PSNEWS

O lugar certo para saber as notícias mais quentes sobre o que rola no mundo da Sony e dos videogames.

12
PREVIEWS

Winning Eleven 10 e Art of Fighting Collection provam que o PS2 tem muito gás para dar. Killzone Liberation e Ultimate Ghosts 'N' Goblins mostram novidades na telona do PSP.

14
DETONADO
The Godfather

A máfia de Nova York na década de 40 era bem barbáresca. Muitas extorsões e bandidagem no detonado com todas as missões. Vai encarar ou vai dormir com os peixes?

20
DETONADO
Driver: Parallel Lines

Se você é bom de direção vai ter que encarar Driver: Parallel Lines e ver como é que TK entrou numa fria e como você vai livrá-lo dessa.

40
DETONADO
Kingdom Hearts II

Sora e companhia encaram a maior aventura de suas vidas. E das nossas também, com um detonado gigante e hiperdetalhado.

58
ONLINE STATION
MGS3: Subsistence

As formas de se comunicar em Metal Gear Solid 3 são tão boas e eficientes que merecem destaque. Confira.

60
PSP UNDERGROUND

Os velhos games ganham um novo fôlego na tela do PSP e você vai aprender como jogar os clássicos do Atari e outros videogames que não podemos citar aqui.

62
HARDWARE

Agora você vai saber como fazer para ligar o PC e seu PlayStation 2 em rede e como fazer para ter espaço infinito no seu Memory Card.

64
SHOPPING

Nosso listão também foi melhorado! Saiba onde comprar consoles, games e acessórios com os melhores preços.

66
SUPERDICAS

Dicas imperdíveis para você se dar bem nos melhores games de PlayStation 2 e PSP!

O que rola em maio

Acompanhe as datas e programe-se para o mês

Fique por dentro de tudo o que rola de entretenimento no mês de abril: jogos de PlayStation 2 e PSP que estão saindo pelo mundo (os mais importantes estão destacados em vermelho), CDs de Game Music diretamente do Japão e os filmes que estão estreando nos cinemas ou chegando em DVD aqui no Brasil. É o seu melhor, mais completo e atualizado guia de referência para consultar o lançamento de seus jogos, músicas e filmes favoritos. Obs.: as listas foram compiladas nos dias 12 e 13 de abril. As produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

PS2

Estados Unidos

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
AMF Xtreme Bowling 2006	Bethesda Softworks	Esporte	1
IHRA Sportsman Edition	Jack of all Games	Esporte	1
Over the Hedge	Activision	Ação	9
Gallop Racer 2006	Tecmo	Esporte	11
The Da Vinci Code	2K Games	Ação	11
Ultimate Board Game Classics	Jack of all Games	Tabuleiro	16
X-Men: The Official Game	Activision	Ação	16
MotoGP 4	Namco Bandai Games	Corrida	23
One Piece: Pirates' Carnival	Namco Bandai Games	Ação	23
Rogue Trooper	SCi Games	Ação	23
Steambot Chronicles	Atlus	Ação	23
Tokyo Xtreme Racer: Drift	Crave Entertainment	Corrida	23
America's Army: Rise of a Soldier	Ubi Soft	Tiro em 1ª Pessoa	30
Hitman: Blood Money	Eidos	Ação	30
Jaws	Majesco	Ação	30
MLB Slugfest 2006	Midway	Esporte	30
Stacked	Myelin Media LLC	Ação	30
Japão			
Eureka Seven New Vision	Bandai	Ação	11
Jikkyou Powerful Major League	Konami	Esporte	11
Ryuuko no Ken (Art of Fighting): Ten-Chi-Jin	SNK Playmore	Luta	11
.hack //G.U. Vol. 1: Saitan	Bandai	RPG	18
beatmania IIDX 11: IIDX Red	Konami	Musical	18
Colorful Box: To Love	Kid	Aventura	18
Cross+Channel: To All People	Kid	Aventura	18
Growlanser V: Generations	Atlus	RPG	18
Hishou Pachinko*Pachi-Slot Kouryaku Series Vol. 4:			
CR Ashita ga Arusa Yoshimoto World	D3 Publisher	Tabuleiro	18
Juiced: Tuning Car Densetsu	Sega	Corrida	18
Pizzicato Polka: Suisei Genya	Kid	Aventura	18
Plus Plum 2 Again	Takuyo	Puzzle	18
KimiKiss	Enterbrain	Simulador	25
Oretachi Game Center Zoku: Akumajou Dracula	Hamster	Ação	25
Oretachi Game Center Zoku: Contra	Hamster	Ação	25
Oretachi Game Center Zoku: Pooyan	Hamster	Tiro	25
Parfait: Chocolat Second Style	Alchemist	Aventura	25
Radiryg Precious	MileStone Inc.	Tiro	25
Samurai 7	Idea Factory	Aventura	25
Shin Gouketujii Ichizoku: Bonnou Kaihou	Excite	Luta	25
Soshite Kono Uchuu ni Kirameku Kimi no Shi	Datam Polystar	Aventura	25
Street Fighter Zero: Fighter's Generation	Capcom	Luta	25
The Space Sheriff Spirits	Bandai	Ação	25
Tsuyo Kiss: Mighty Heart	Oaks	Aventura	25
TT Superbikes	Taito	Corrida	25

PSP

Estados Unidos

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Guilty Gear: Judgement	Majesco	Luta	01
Astonishia Story	Ubisoft	Ação	02
NBA Ballers: Rebound	Midway	Esporte	02
Lemmings	SCEA	Ação	23
Monster Hunter Freedom	Capcom	Ação	23
Tomb Raider: Legend	Eidos	Ação	23
Race Driver 2006	Codemasters	Corrida	30
Stacked	Myelin Media LLC	Ação	30

Japão

007: Russia Yori Ai wo Komete	Electronic Arts	Ação	11
Pilot ni Narou! Flying All Stars	Marvelous Interactive	Simulador	11
2006 FIFA World Cup: Germany Taikai	Electronic Arts	Esporte	18
Edith Memories: Shintenmakai GOCV	Idea Factory	RPG	18
Boxer's Road 2 The Real	Ertain	Luta	25
Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Portable	Square Enix	Tabuleiro	25
Gitaroo Man Live!	Koei	Musical	25
Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu			
Brain Trainer Portable 2	Sega	Simulador	25
Kamaitachi no Yoru 2	Sega	Aventura	25
Magna Carta Portable	Banpresto	RPG	25
Talkman Euro	SCEI	Simulador	25

GAME MUSIC

TÍTULO	GRAVADORA	CATÁLOGO	DIA
Lover in Tamburin: Otoshitageru – Makai Senki Disgaea OP Theme	Geneon Entertainment	GNCA-0028	10
Rumble Roses XX Original Soundtrack	Avex Trax	AVCD-17984/B	10
Tokimeki Memorial Online for girls: Thank you	Konami	GBCM-10	10
Tokimeki Memorial Online Outro Theme for boys: Futari no Tsubasa	Konami	GBCM-9	10
Aruze Pachislot Sound Collection dai 1 dan: "Hanabi" Series	Team Entertainment	KDSD-91	17
Ace Combat Zero: The Belkan War Original Soundtrack	King Records	KICA-1398~99	24
Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan Original Soundtrack	Square Enix	SOEX-10072	24
Moeyo! Kung-Fu Lady Saishin Pachislot Soundtrack	Scitron Digital Contents	SCDC-525	24
Neo Angelique: My First Lady	Koei	KECH-1371	24

Por Fabio Santana (games)
Colaborou Rodrigo Guerra (filmes)



● DVD: O Exorcismo de Emily Rose vai dar muitos sustos nos fãs do terror



● DVD: as coisas vão esquentar para o lado de Ethan Hunt (Tom Cruise) em mais uma

● Games: em maio, o quente mesmo é X-Men, com novo filme chegando aos cinemas e seu respectivo game nos consoles



● Game music: sim, a trilha sonora original de FF XII foi adiada para o final de maio – agora que já temos mais de 200 horas de jogo, sabemos que a espera valer

Ninety-Nine Nights Original Soundtrack	Team Entertainment	KDSD-0093~94	24
Win and Shine – Ukatrads FC – Winning Eleven 10 Theme	Konami	KFCD-10004	24
Sono Yokogao wo Mitsumete Shimau – A Profile Kanzenban – Sound Collection	Five Records	VGCD-0034	25
Galaxy Angel II: Zettai Ryoiki no Tobira Outro Theme: Cause Your love – Shiroi Melody	b-fairy records	BRDF-3073	26
Final Fantasy XII Original Soundtrack	Aniplex	SVWC-7351~54	31
Namco Arcade Game – Idol Master: The Idolm@ster Masterpiece	Columbia Music Ent.	COCX-33631~2	31
Okami Original Soundtrack	Capcom Suleputer	CPCA-10158~61	31
Shin Onimusha Special Pack Original Soundtrack	Capcom Suleputer	CPCA-10162	31
Valkyrie Profile Arrange Album Kanzen Fukkokuban	Team Entertainment	KDSD-00100	31

DVD

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
E Se Fosse Verdade?	Universal	Comédia	03
O Exorcismo de Emily Rose	Columbia Home Video	Terror	03
Soldado Anônimo	Universal	Guerra	03
Xuxinha e Guto Contra os Monstros do Espaço	Warner Home Video	Infantil	03
Valiant	Europa Filmes	Infantil	04
Escuridão	PlayArte	Suspense	10
Paradise Now	Europa Filmes	Drama	11
Edison – Poder e Corrupção	California Home Video	Suspense	15
O Mito	Imagen Filmes	Ação	15
Deck Dogz – Feras do Skate	Universal	Aventura	20
Quem é Morto Sempre Aparece	Imagen Filmes	Comédia	20
Dirty – O Poder da Corrupção	Sony Pictures	Policial	25
Wolf Creek – Viagem ao Inferno	Imagen Filmes	Suspense	25

CINEMA

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Café Da Manhã Em Plutão	Columbia Pictures	Comédia	
		Dramática	05 (SP)
Missão Impossível 3	UIP	Ação	05 (SP E RJ)
Os Aristocratas	Buena Vista	Drama	05 (SP E RJ)
Romance & Cigarettes	UIP	Musical	05 (SP E RJ)
Soltando Os Cachorros	Buena Vista	Comédia	05 (Brasil)
O Código Da Vinci	Columbia Pictures	Suspense	19 (Brasil)
Pergunte Ao Pó	Imagen Filmes	Drama	26 (SP e RJ)
Rent - Os Boêmios	Columbia Pictures	Musical	26 (Brasil)
Seres Rastejantes	UIP	Suspense	26 (SP e RJ)
X- Men: O Confronto Final	Fox	Aventura	26 (SP e RJ)

Obs.: as datas em outros estados podem ser diferentes.



CRÍTICA A FINAL FANTASY XII

Quando coloquei pela primeira vez o DVD de Final Fantasy XII no meu PS2 e assisti à bela cena de abertura, já sabia que estava diante de um game muito acima da média. Mas, sejamos sinceros, ele é bom, mas não é perfeito, ao contrário do que o 40/40 da Famitsu fez parecer. Decidi, então, enviar a vocês algumas opiniões MINHAS sobre o game:

- 1) O character designer Akihiko Yoshida fez um trabalho cretino. Cada vez que olho para o Vaan, com aquela carinha de mulher e aquele jeitinho metrosssexual, me dá raiva. Os juízes foram claramente copiados do Darth Vader, aliás, boa parte do game parece ter sido inspirado em Star Wars.
- 2) Final Fantasy não deve ser passado de divisão em divisão, mas o time de produção deve ser composto apenas pelos "the very best" da empresa, sendo Tetsuya Nomura e Nobuo Uematsu titulares absolutos nessa seleção. OK, eu sei, Uematsu tem sua própria empresa, mas isso não o impede.

falecomasd

SUPERDICAS PLAYSTATION SDP-MAIL

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

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 no e-mail. 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.

3) Para finalizar, o próprio Yasumi Matsuno parece estar se achando o dono do pedaço. Ele não inovou, ele distorceu. Nem a santíssima trindade (Ifrit, Shiva e Bahamut) é summon no game: foi substituída, na maioria, por demônios de outro jogo de Matsuno (Final Fantasy Tactics). Não me entendam mal, FFXII é um dos melhores títulos já lançados para o PS2 e tem uma fluidez inédita na série. E como eu não entendo nada de japonês, estou esperando a versão americana para aproveitar 100% da história, do sistema de jogo, da profundidade dos personagens. E só então terei uma opinião definitiva sobre o game.

Maiquel Hari Voigt Rheinheimer

Estância Velha / RS

Tudo depende do ponto de vista, Maiquel. Final Fantasy XII nasce provando para todos os fãs que a série pode ser completamente mudada e não perder sua essência! Os novos summons dão um "novo gás" à franquia, enfim, como você mesmo disse no final, espere para jogar a versão americana e entender o enredo do game. Só então dê sua opinião final quanto ao título, lembrando sempre que gosto é gosto e ninguém discute, apenas opina! Grande abraço.

META A BOCA, COMENTE, ELOGIE, SUGIRA... PARTICIPE!

Mudanças são sempre assim: agradam a gregos OU troianos. Confira a opinião de alguns leitores que gostaram (ou não) da mudança:



EU GOSTEI

Quero parabenizá-los pelo sucesso e pela coragem que vocês tiveram de mudar "radicalmente" a revista. Muitas críticas estão correndo por aí, mas eu sei que vocês não vão desistir e, por favor, não desistam nunca! Valeu e boa sorte a todos!

Carlos Roberto

Via e-mail

Parabéns mesmo! Não estou elogiando vocês como qualquer pessoa que fala bem, mas estou elogiando pelo belo trabalho e dedicação

que fazem. Em primeiro lugar, esta é a primeira vez que eu escrevo para uma revista de games. Gostaria de parabenizar cada um de vocês! Falando na mudança que ocorreu com a SDP, achei até em um certo ponto meio esquisito e também achei ridícula a capa. Porém, analisando melhor, percebi que ficou realmente melhor, e que "água parada apodrece" com certeza. Mais uma vez os parabenizo! Espero que continuem assim, sendo a melhor revista de games da atualidade. Obrigado. Go on and don't stop, you are the real PlayStation Magazine.

Maxwel Douglas

Via e-mail

Ae, galera da SDP! A edição 33 ficou perfeita. Adorei! E as mudanças já começaram com o pé direito, incluindo MGS3: Subsistence e Black! A seção Roteiro está completíssima e os detonados

ficaram excelentes! Se isso tudo é só 20% do que vem por aí, não consigo imaginar as próximas surpresas.

Django Fett

Via e-mail

EU NÃO GOSTEI

Fala aí, galera da SDP! Após ler toda a edição #33 em 20 minutos, constatei minha deceção. Imediatamente, lembrei do editorial da #29, em que o Fabio dizia que não deveríamos temer a nova geração de consoles, pois temos um certo medo do novo. E essas palavras nunca foram tão necessárias como agora. Somei isso ao fato de, no editorial da #33, o Fabio ter dito que aquela revista equivalia a menos de 20% da mudança total. Estou realmente temendo um pouco o "novo", mas vou depositar minha confiança em todos da redação e espero que a próxima edição prove que não precisava temer a nada. Boa

sorte e um grande abraço a todo o pessoal da redação!

Jonas Duarte
Rodrigues da Costa
Guarulhos / SP

Eu lhes pergunto: onde está a boa e velha SDP? Aquela mesma que eu saí correndo para a banca fazendo de tudo para adquirir? Aquela publicação honesta e extremamente informativa, cheia de notícias e matérias interessantes que eu não achava em lugar algum? Há poucas edições, a SDP se transformou numa pilha de detonados. Mas a "nova" SDP, ao contrário do que vocês disseram, não passa de uma revista com uma arte gráfica "bacaçinha", mas que conseguiu se tornar pior do que a antiga publicação... Detonados, detonados, detonados e dicas. Melhorem, e logo.

Tadeu Ferraz
Brasília / DF

carta domês

ÁGUA PARADA APODRECE

Olá, pessoal da SDP! Meu nome é Paulo Henrique, tenho 35 anos e sou fã do PS2. Tenho dois filhos, Thiago e Matheus, que me fizeram ficar viciado nos games do PS2. E, com o passar do tempo, senti a necessidade de usufruir a leitura de uma revista especializada nos seus jogos.

Acabei assinando a SDP para poder obter dicas e outras informações, ou seja, sem esperar muito de uma revista de games. Entretanto, progressivamente, pude verificar o esforço de vocês em melhorar. E nesses dias, peguei algumas das SDP que posso e constatei a excepcional melhora, seja no conteúdo, seja na qualidade do papel impresso, seja no design das páginas ou no layout. Realmente, a SDP ficou muito boa.

A evolução das matérias trazidas nas páginas me fez tornar um leitor assíduo e ao mesmo tempo crítico e exigente. Vocês se tornaram não só divulgadores de dicas, mas também de informações relevantes para o mundo dos negócios e marketing de games.

Isso demonstra não só a preocupação da SDP em superar as demais concorrentes, mas também a de fornecer informações ricas ao público.

Portanto, desta vez, não poderia deixar passar em branco esta oportunidade ímpar. Parabéns a todos da SuperDicas PlayStation: editores, redatores, designers, chefes de arte, enfim, a todos que tornaram a revista capaz de ser lida não só pelos gamemaniacos, mas também pelos leitores mais críticos. Faço votos para que a revista melhore ainda mais e na mesma proporção da evolução do mundo dos games. Grande abraço a todos.

Paulo Henrique Itabirano Silva
Brasília / DF

É isso aí, Paulo! Colocamos sua opinião neste mês, pois praticamente todas as cartas e e-mails que chegaram aqui foram parabenizando ou criticando as mudanças da revista! E você, como pai e crítico mais velho, é um bom exemplo para mostrarmos o lado positivo de ler a SDP. Continue conosco, pois mudanças são necessárias e buscaremos sempre fazê-las com o maior esmero possível! Grande abraço para você e para os filhos.

ESPECIAL FINAL FANTASY XII

Seguindo a regra mágica de falar com cada pessoa pelo menos duas vezes, escolher cada opção quando houver escolhas e visitar todos os lugares sempre, dificilmente você ficará travado na versão japonesa de FFXII. Mas existem alguns locais em que o entendimento do idioma



PEDRAS BRILHANTES

Pergunta: O que devo fazer depois que Penelo (パンネロ) entra no grupo?

Resposta: Você deve encontrar o garoto chamado Jin (ジン), que se encontra em Giza Plains (ギザ草原乾季), próximo ao Save Crystal da região sul. Ele vai lhe entregar uma pedra que deve ser carregada com a energia dos cristais brilhantes que se encontram nos quatro cantos desta região. Feito isso, volte para o acampamento no centro do mapa e fale com Mashure (マシュア).

SIGA AS PEGADAS

P: O que devo fazer depois que visito o vilarejo das Vieras?

R: Depois de visitar Eruyt Village (エルトの里), você deve ir para Henne Mines (ヘネ魔石鉱). O problema é que, nessa parte, você deve usar uma passagem secreta que fica em Ozmone Plain (オズモーネ平原). Para tanto, fale com os guardas que ficam ao lado da entrada que leva à Golmore Jungle (ゴルモア大森林). Um deles vai pedir uma Potion (ポーション), escolha a primeira opção para dar a poção. Fale com ele novamente e ele vai perguntar se você quer usar um chocobo (チョコボ). Responda com a primeira opção e saia pelo leste, em direção à Ozmone Plain. Na próxima parte do mapa,

é necessário para avançar. Pensando nisso, e enquanto o nosso detonado completo não vem (aguarde a próxima edição), preparamos um guia com as principais dúvidas que podem ocorrer durante sua aventura por Ivalice.

—Rodrigo Guerra

repare que existem pegadas de chocobo no chão, basta seguir-las para chegar à porta de Henne Mines.

TEMPLO COMPLICADO

P: OK. Passei da área com neve e cheguei a um templo. Mas não consigo entrar nas portas laterais e sempre que ativo o botão que fica em frente a uma estátua gigante, três zumbis aparecem...

R: Você está em Stilshrine of Miriam (ミリアム遺跡) e, para entrar no templo, você deve equipar o acessório Dawn Shard (暁の断片) em um de seus personagens. Assim, você vai ativar o totem e poderá passar pelas portas que ficam nas laterais do templo.

OLHANDO PARA O CENTRO

P: Encontrei algumas estátuas neste mesmo templo. O que devo fazer com elas?

R: Essas estátuas devem ficar com suas faces voltadas para o centro do templo para que a passagem para a próxima área se abra.

O PORTÃO QUE NÃO ABRE

P: Estou numa área em que está nevando, o mapa não funciona e existe um portão que eu não consigo abrir.

R: Se você tem esta dúvida, deve estar em The Feywood (幻妖の森), na porta que dá acesso a The Ancient City of Giruvegan (古代都市ギルヴェガン). Para abrir este portão, basta fazer a invocação de Belias (use os comandos ミストカート > 召喚 > ベリアス) e passar pelo portão.

FIQUE DE OLHO!

Em Necrohol of Nabudis (死都ナブディス), existe um vendedor escondido. A forma mais rápida e segura para encontrá-lo é entrar por Salika Wood (サリカ樹林). Siga pelo corredor ao norte na área Corridor of Light (光ちる回廊) e você vai encontrar uma sala com um monstro disfarçado como pote de tesouro. Vasculhe o canto sudeste para encontrar um vendedor. Ele tem itens únicos, como Bubble Chain (バブルチェーン) e a magia Collapse (コラプス).

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 envie um e-mail para help.sdp@gameworld.com.br.

www.superdicasplaystation.com.br

Sua revista continua na internet!

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

senha: **EXCALIBUR** válida de 27/04/06 a 19/06/06

Conteúdo online do mês

- Tourist Trophy (PS2): guia completo de licenças.
- Kingdom Hearts II (PS2): minigames extras.
- Tomb Raider: Legend (PS2): segredos da mansão.

NDI
Desde 1992

Destravamento com 1 ano de garantia!
Consertos com 6 meses de garantia!

Venha fazer uma limpeza de lentes gratuita



Game Boy Micro



Nintendo DS



Playstation 2



GameCube

Assistência técnica especializada
Venda de Aparelhos e Acessórios

Al. Nhamiquaras, 2068 - Moema
São Paulo - SP

(altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes)

tel.: (11) 5533-6914
5094-0971

www.ps6.com.br

DÚVIDAS RECORRENTES

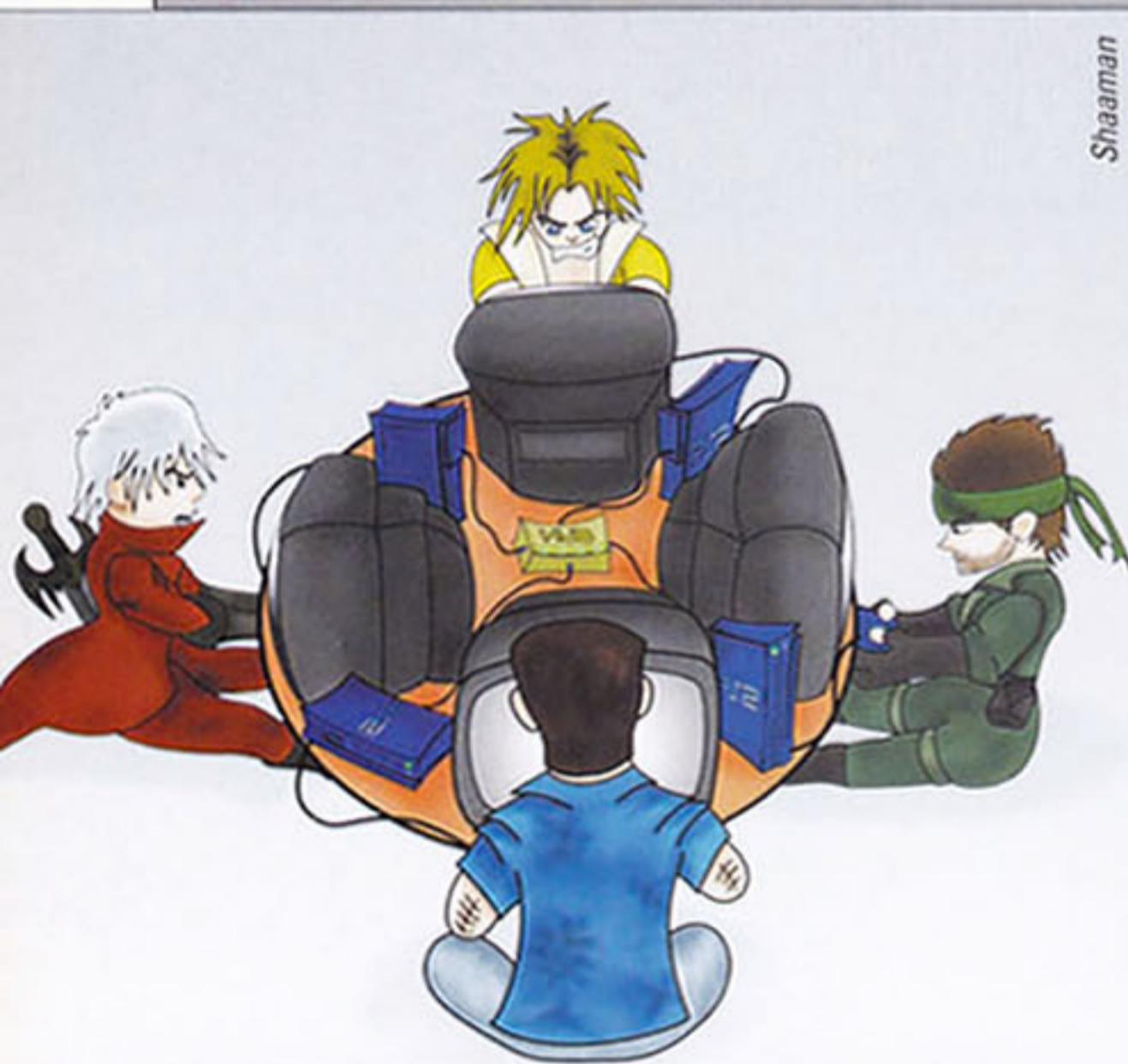
É comum leitores enviarem dúvidas sobre assuntos que já abordamos em edições passadas. Antes de perguntar, confira as matérias já publicadas e, se for o caso, entre em contato com nosso Serviço de Atendimento ao Leitor para adquirir números atrasados.

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 #23: como atualizar o firmware do PSP.
SDP #24: como navegar na internet usando o PS2 e o PSP.
SDP #25: como converter vídeos para o PSP.
SDP #26: 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.
SDP #32: conectando seu PS2 à internet, parte 1.
SDP #33: conectando seu PS2 à internet, parte 2.
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.



LAN PARA OS AMIGOS!

Ajudem-me, amigos! Como é feita a configuração de uma LAN entre três PS2 passo a passo? Já tenho os cabos, o HUB e três Memory Cards. Só falta configurar tudo.

Fernando
Via e-mail

Fernando, não tem muito mistério, já que você está com toda a parte física à sua disposição. Explicando rapidamente: o que você precisa fazer é colocar todos os consoles numa mesma rede lógica. Para tal, deve atribuir para cada um deles um IP específico. Por exemplo:

Console 1
Endereço IP: 192.168.0.1
SubNet Mask: 255.255.255.0
Default Gateway: 192.168.0.1
DNS: 192.168.0.1

Console 2
Endereço IP: 192.168.0.2
SubNet Mask: 255.255.255.0
Default Gateway: 192.168.0.1
DNS: 192.168.0.1

Entrando com esses dados, será possível ter uma LAN entre os três PS2 e, se precisar adicionar mais máquinas ao HUB, basta ir incrementando o endereço de IP. Só não pode usar os endereços 192.168.0.0 e nem o 192.168.0.255, por serem reservados ao identificador da rede e ao Broadcast. Se quiser mais informações, consulte a SDP #13, que publicou o guia completo de configuração de LAN. Abraços e boa jogatina!

PROBLEMAS COM O NA

Caros amigos da SDP. Tenho uma dúvida quanto aos jogos online divulgados nas edições 32 e 33. Tenho um PS2 modelo 30001, instalei uma placa de rede em meu PC, que roda WinXP. Uma das placas recebe a conexão da rede. A outra vai para o PS2. Renomeei as placas para ter noção da localização física de cada uma. Entretanto, a placa do PS2 gera um erro do PS2 dizendo que um cabo da rede está desconectado. Só que quando ele está ligado e rodando pelo HDD, o status da placa de rede é de que está conectado.

Quando desabilitei o Matrix Infinity e

coloquei um jogo original, o status é de que o cabo está desconectado. Gostaria de saber se a "desabilitação" do Matrix está correta: segurar o botão START e resetar o PS2. Ou o que poderia estar ocorrendo? Obrigado pela atenção.

Paulo Henrique Itabirano Silva
Brasília / DF

Paulo Henrique, você está correto em apertar START para desabilitar (desligar) o Matrix Infinity. Este procedimento deve sempre ser usado quando for rodar um jogo original ou até o CD/DVD de configuração do NA. Neste último mês, apareceram dois casos parecidos com o seu. Em um, o NA estava com problemas e precisou ser trocado. Funcionava o HDD normalmente, mas a conexão com a rede estava danificada. No outro caso, o NA que não conectava na internet de maneira alguma num determinado console, funcionou perfeitamente em outro, o que levantou a suspeita da incompatibilidade dos dois. Você chegou a conferir se o seu console é compatível com o NA na tabela publicada na SDP #33?

GAMESHARK DE PSONE

Acompanho a parte técnica da SDP antes mesmo de ter meu PS2. Porém, ainda tenho certas dúvidas que não vi abordadas na revista ainda:

- 1) Lembram de um modelo de GameShark que eu podia ligar na serial do PlayStation e que possibilitava que eu ouvisse as músicas dos jogos, além de ver os vídeos? Bem, existe algo semelhante no PS2? Aquele equipamento era incrível.
- 2) Caso não haja, existem programas para que eu possa passar vídeos e músicas do PS2 para o PC?
- 3) Não sei se já testaram antes, mas como não consigo resposta do Matrix Team, vou perguntar a vocês: já testaram salvar jogos de PSone no PS2? Eu testei três modelos de Memory Cards do PSone, dois

originais, e todos funcionaram no PSone do meu primo, mas em nenhum PS2 com Matrix consegui reconhecer o save. Será que este é um problema do chip? Falem do HD para PStwo, que já tenho visto em alguns sites. Ele é de "encaixe"? Necessita de montagem especial? Vale a pena no PStwo? Boa sorte com o novo modelo da revista e até mais.

Elton Borges
Anápolis / GO

Elton, eu achava aquele GameShark para o PlayStation fantástico. Para fazer o que você quer, existem vários programas do tipo homebrew que permitem retirar o áudio e os filmes de jogos de PS2 no PC. Vale lembrar que eles são de um formato único para o console, não bastando colocar o DVD no PC e tentar utilizá-lo. Um dos mais famosos é o PSSPLEX, que separa os vídeos do PS2 em um arquivo MPEG2 e outro WAV.

Eu já usei Memory Card de PSone no meu PS2 e não tive problema algum para salvar. Será que o seu modchip não é um clone? Infelizmente, com o sucesso do Matrix Infinity, veio o preço da fama e os clones. Verifique se ele está na última revisão de firmware (1.82 até o fechamento desta edição) e certifique-se que é um chip original. Realmente algumas mudanças aconteceram nos principais chips do mercado, e ainda há alguma coisa por acontecer nos próximos meses.

Sobre o HD no PStwo, o que posso dizer, em linhas gerais, é que as duas soluções tem seus prós e contras. O uso de um HD na USB leva a vantagem de não precisar de alteração do console, porém a compatibilidade é reduzida. O HDCombo tem maior compatibilidade, porém exige que seu console seja aberto para receber a interface que faz a conexão para o HD. O HD tem sempre a vantagem de guardar o laser do seu PS2.

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS e SEMI-NOVOS

• www.rocklaser.com.br

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA



• ACEITAMOS TODOS OS
CARTÕES DE CRÉDITO

• PAGAMENTOS
EM CHEQUE EM
ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA
TODO BRASIL

• ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONERTOS EM GERAL • UPGRADE

Nintendo 64 + 1 Controle



• R\$ 99,00

Game Boy SP



• R\$ 299,00

Controle PS2 Original



• R\$ 65,00

GameCube Prata



• R\$ 499,00

PlayStation Slim



• R\$ 599,00



• Consulte

Memory Card Original



• R\$ 65,00



(II) 6954.4332 (II) 6631.9979 (II) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Quanto vai custar o PS3?

Verdades e mentiras sobre o preço do futuro console

O MÊS DE ABRIL começou perturbado. Histórias, verdades e mentiras rolando no mundo dos games. Talvez seja por estar tão próximo da E3, talvez pela ansiedade para colocar nas mãos esta máquina de sonhos: o PLAYSTATION 3. Há alguns meses, Ken Kutaragi, criador do PlayStation, disse que o console seria caro. Howard Stringer, presidente da Sony, disse a mesma coisa. Ambos deixaram o mercado de videogames ansioso com a pergunta "quanto vai custar o PS3?" na cabeça, o que faz com que todos os executivos da empresa sejam interrogados acerca do assunto em qualquer evento que estiverem. Foi então que, no dia quatro de abril, Georges Fornay, vice-presidente da Sony Computer Entertainment Europe, declarou a uma rádio francesa que o "custo" do PS3 seria algo entre

€ 500,00 e € 600,00. "Se levarmos em consideração os leitores de discos em Blu-ray, que estão cotados em torno dos US\$ 1.000,00, [o PS3] vai ser uma barganha", declarou Fornay naquela ocasião. "E se levarmos em consideração somente os aspectos de jogos, € 500,00 seria muito caro, caro até demais. O fato é que o PS3 não é apenas um videogame", concluiu.

A notícia rapidamente se espalhou e rodou o mundo. Alguns veículos, como websites, jornais e revistas especializadas chegaram a divulgar o ocorrido.

Porém, não demorou muito e a Sony se prontificou a esclarecer a história. O fato é que tudo não passou de um mal-entendido. No dia seguinte, cinco de abril, a SCEA emitiu um comunicado explicando: "Talvez tenha



• A gente também está cansado de ver sempre essa mesma foto do PS3

sido um erro de tradução", dizia a nota, que também alegava que Fornay não estava dizendo o "preço" do PS3 e sim o valor do "custo" do aparelho, o qual não será repassado

ao consumidor. No final da nota, estava escrito as seguintes palavras: "A Sony Computer Entertainment ainda não definiu o preço do PLAYSTATION 3" – e ponto final.

FINALMENTE...

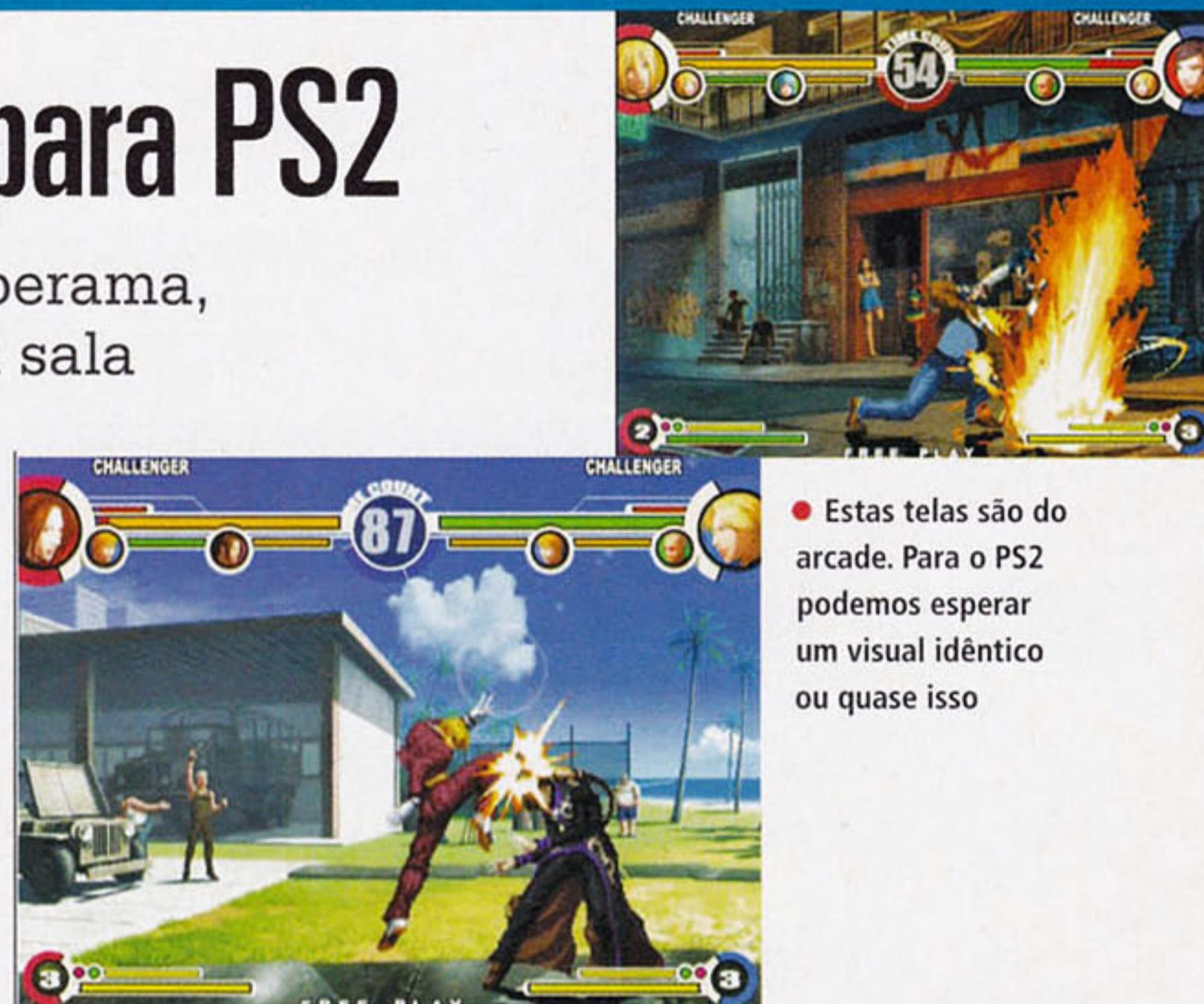
The King of Fighters XI para PS2

Não chegou no fliperama, mas estará na sua sala



THE KING OF FIGHTERS XI

foi lançado para os arcades em outubro do ano passado no Japão e ainda não deu as caras aqui no Brasil – e pelo visto, continuará assim por algum tempo. Mesmo assim, os fãs brasileiros da série poderão aproveitar este jogão em breve. A SNK Playmore anunciou que KOF XI será lançado para o PS2 em junho deste ano. O game conta com uma série de personagens clássicos, como Kyo, Iori e Mai, além de alguns lutadores inéditos, como é o caso de Oswald e Elisabeth, totalizando mais de



• Estas telas são do arcade. Para o PS2 podemos esperar um visual idêntico ou quase isso

30 personagens à sua disposição. KOF XI é o primeiro jogo da série a receber um número (os outros games recebiam seus nomes conforme o seu ano de lançamento) e é o segundo game a usar trocas de personagens durante o combate. Outra novidade é que este

título foi desenvolvido totalmente para as placas Atomiswave, da Sega Sammy, o que significa que, mesmo com alguns sprites reutilizados, os personagens terão menos serrilhados e estarão em alta resolução. Mas para ter certeza disso, só colocando as mãos no título.

SIMPLEMENTE UM LUXO

Quadrinhos de Metal Gear e Silent Hill no PSP

Ação e terror na tela do seu portátil



A KONAMI anunciou que vai levar seus quadrinhos de Silent Hill para a tela do PSP. Há algum tempo, a Konami resolveu invadir outras praias e colocou seus jogos de peso no mundo dos quadrinhos. O primeiro game a ir para o papel foi Metal Gear Solid (que será lançado no Brasil em breve) e o segundo foi Silent Hill. Ambos foram roteirizados

e desenhados por artistas americanos com supervisão dos diretores dos jogos. O resultado foi tão bom que a empresa resolveu colocar os títulos em um disco de UMD para serem apreciados no PSP, chamados Metal Gear Solid Digital Comic e Silent Hill Experience. Agora os quadrinhos, antes estáticos, ganharam alguns toques de câmera dinâmica, efeitos e trilhas sonoras, dando mais empolgação à leitura.



Quer ver quadrinhos de MGS de verdade? Visite www.pixelquadrinhos.com.br

Se você gostou da idéia, pode ficar um pouco mais feliz, pois os discos custam US\$ 49,00 cada, o que é uma pechincha se comparado com os comics em papel, nos quais você gastaria o mesmo preço para completar ambas as coleções.

GTA JAPA VEM AÍ

A máfia japonesa no PS2 e no PS3

Ryu Ga Gotoku vira Yakuza no ocidente e ganha continuação no PS3

RYU GA GOTOKU foi lançado no Japão há alguns meses e conta a história de dois jovens que se envolvem com a máfia japonesa – isso você já sabe, afinal, leu nosso review na SDP #31. A novidade é que ele está vindo para o ocidente, mas vai demorar um pouco. A Sega anunciou que o game se chamará Yakuza e está em processo avançado de localização, com equipe de dubladores selecionada e boa parte dos textos do jogo traduzidos. Porém, mesmo com todos estes dados, o game ainda não tem data exata para ser lançado – ficou para o quarto trimestre

deste ano. Mesmo assim, se você é fã das artes marciais e das histórias com a máfia japonesa, pode conferir as novidades do título em seu site oficial, www.yakuzagame.com. E não contente por ter gasto uma fortuna neste jogo, a Sega já está preparando a continuação do título para o PS3. O produtor Toshiro Nagoshi declarou que “a Sega não vai poupar gastos para fazer de Yakuza 2 um excelente título para o PS3”. Ele e o escritor da história (o romancista super premiado Seishu Hase) pretendem fazer com que Yakuza 2 seja pelo menos três vezes maior do que seu antecessor.



Confira o que rolou de mais quente no mundo do PS2 durante este mês

- Lara Croft entrou para o Guinness, o livro dos recordes, como a “Heroína mais bem sucedida dos games”.
- O governo japonês apontou que a Capcom sonegou impostos nos últimos seis anos. De acordo com o órgão de finanças do Japão, a produtora deve 1,7 bilhão de ienes (algo em torno de US\$ 14,5 milhões). A Capcom nega a acusação e vai recorrer na justiça.

- Há rumores de que a Sony está desenvolvendo uma nova versão do PSP, chamado temporariamente de “PSP 2”. Segundo os boatos, este novo portátil teria dois discos analógicos.

- Cold Fear, jogo de terror da Ubisoft, vai virar filme e está em fase de pré-produção pelas companhias Avatar Films e Sekretagent Productions. O lançamento do longa está previsto para junho de 2008 nos EUA.



- Gran Turismo 4 Mobile vai sofrer um grande atraso. O motivo para isso é que grande parte da equipe de desenvolvimento do game foi deslocada para a produção de Vision GT, que será lançado para PLAYSTATION 3.

- GTA: Liberty City Stories para PS2 foi adiado para um ponto indeterminado deste ano. O motivo é que a empresa agrupou grande parte de seus funcionários para trabalhar em Table Tennis, um jogo que a softhouse está desenvolvendo para os consoles da próxima geração.

- Os dubladores japoneses de Metal Gear Solid 4 já estão trabalhando e decorando as falas de seus papéis. Akio Otsuka (Solid Snake), Hideyuki Tanaka (Otacon) já eram esperados, mas as surpresas vieram com as atrizes Tsuru Hiromi (Dra. Naomi Hunter) e Kyoto Terase (Meryl Silverburgh) que disseram que já dublaram todas as suas falas.

- Ace Combat vai pousar no PSP. A Namco Bandai divulgou o nome de Ace Combat X: Skies of Deception. O jogo será lançado no final do ano no Japão.



World Soccer Winning Eleven 10

PS2

● E nem tivemos
tempo de nos
acostumar com WE9...



NÓS SABEMOS, é sempre a mesma coisa. Todo mês de agosto, temos uma nova versão japonesa do melhor game de futebol do mundo. Mas, como é ano de Copa do Mundo, a Konami resolveu fazer uma agradável surpresa e lançar a décima versão de WE em abril. E, apesar do lançamento adiantado, não espere por uma simples versão atualizada. WE10 vem com várias mudanças significativas. A primeira delas pode desagradar alguns: agora, é mais fácil marcar gols. Um alívio para quem sempre perdia um lance na cara do goleiro, mas tirando um pouco do realismo a que estamos acostumados. Entretanto, não pense que o game virou um *FIFA!* Todas as estratégias e jogadas continuam lá, com várias animações e dribles novos.

Todos os times de antes voltaram e

agora todas as seleções da Copa 2006 estão aí (faltavam as seleções africanas que participarão do mundial: Togo, Gana, Trinidad & Tobago e Angola). Você poderá usar essas seleções no novo modo International Challenge, que nada mais é que uma versão melhorada do Nippon Challenge de WE9, sendo possível usar qualquer seleção, não necessariamente alguma das 32 que participarão do evento da FIFA. Para quem não sabe, neste modo, você deve levar seu time pelas eliminatórias até a Copa, convocando jogadores, realizando amistosos etc. Os jogos de sua seleção serão disputados conforme as eliminatórias de seu continente (América do Sul, Ásia e Europa). Outra opção nova é o Random Selection Match, no qual os jogadores do time são escolhidos aleatoriamente. Não sabemos exatamente o que isso

quer dizer, mas talvez jogaremos com Henry e o Zé das Couves no mesmo time, em numa espécie de roleta. Alterações na Master League também estão chegando. Voltando às animações, elas parecem ser o maior diferencial de WE10. Tudo está mais suave, realista (os chutes de canela são menos freqüentes), mais... humano. Ah, e para nossa alegria, Jon Kabira continua sendo o narrador, o comentarista-mala Tsuyoshi Kitazawa ainda está lá, e agora temos a novidade de entrar com um repórter de campo na equipe, Teruo Takamoto. Além dos dribles, algumas jogadas interessantes aparecem na nova versão. Por exemplo, algo que vai pegar a defesa de muitos desprevenida: a cobrança rápida de falta. Dependendo do lance, seu jogador pode pegar a bola e já tocá-la imediatamente, deixando o adversário

quase sem reação! Outras jogadas ensaiadas foram prometidas. Ah, falando em faltas, o juiz será menos ladrão. Pelo menos a Konami disse isso...

Já que tocamos no aspecto sonoro do jogo, WE10 virá com uma música-tema, a "Win and Shine", composta por 11 artistas, fãs assumidos do game, que formaram o "Ukatrats FC" para compor o tema. Nossa diversão futebolística está garantida por mais um ano. Fica a certeza de que os jogos da Copa não serão os únicos momentos em que o futebol estará presente nas nossas TVs.

Produção Konami

Desenvolvimento KCET

Gênero Esporte

Expectativa ★★★★

Lançamento 27 de abril (Japão)

www.konami.co.jp



Art of Fighting Collection PS2



"EU CONSEGUI fazer o especial da King!!!". "Você já rasgou a roupa da Yuri?". "Pára de assobiar a música desta fase, moleque!!!". Se você tem uns 20 anos, com certeza já ouviu tudo isso! E isso que dizer que já jogou Art of Fighting nos arcades. Pensando no público que já ouviu falar (mas nunca jogou) a SNK Playmore faz uma "quase ressurreição" da série, trazendo os três games da franquia para o PS2.

Produção SNK Playmore
Desenvolvimento SNK Playmore
Gênero Luta
Expectativa **★★★**
Lançamento 11 de maio (Japão)
www.snkplaymore.co.jp

Os games serão conversões fiéis do arcade, com os quadros de animação em seus devidos lugares, e a jogabilidade de cada versão será mantida intacta – se você considerar que será transportada para o Dual Shock. Todos os nomes que você certamente conhece estarão lá: Ryo Sakazaki e sua irmã Yuri, Robert Garcia, King... O game também contará com um modo online, com direito a uma outra abertura na hora de entrar nesse modo. Mas, só pra variar, tal opção é reservada aos japoneses. Quer saber se o game vale a pena? Quem já jogou sabe, mas para quem nunca viu, aqui vai o recado: jogue Art of Fighting 2 e torne sua vida mais feliz. O jogo pode ser bem velho, mas você logo estará falando as frases que colocamos no início do preview quando estiver jogando com seus amigos.



Ultimate Ghouls 'N' Ghosts

PSP

o começo quando perde uma vida, Arthur renasce no mesmo local onde morreu. Com isso, o game ficou consideravelmente mais fácil que antes, mas isso não quer dizer que ele não continuará com aquele espírito hardcore. Há também

um novo sistema de magias, com vários efeitos, indo desde queimar os inimigos até o clássico efeito de bullet time. Muitos tentaram (Death, Jr., MediEvil), mas parece que um veterano terá que vir para colocar ordem no gênero plataforma no PSP.

Produção Capcom
Desenvolvimento Capcom
Gênero Ação
Expectativa **★★★**
Lançamento final de 2006 (EUA)
www.capcom.com

O CAMPEÃO por vencer os jogadores pelo cansaço dará as caras no portátil da Sony! Sem dúvida, esse é o game mais "old school" do PSP. Gráficos poligonais? Pode até ser, mas tudo se passa em side-scrolling. O personagem principal não podia deixar de ser o famoso Arthur, que ainda pode ficar só de cueca, agora com mais habilidades do que antes: pode correr e se pendurar em bordas (por que não inventaram isso antes?). O game também contará com a adição de checkpoints e saves. Ao invés de começar a fase desde



● Libere seus instintos assassinos

Killzone: Liberation PSP

EMBORA Killzone não tenha alcançado o sucesso que a Sony esperava, hoje, por incrível que pareça, ele é uma das grandes armas do PlayStation. O vídeo da suposta versão para o PS3, apresentado na E3 (seja ele forjado ou não), foi um dos responsáveis pelo status que a franquia ocupa hoje. Depois disso, sua aparição no PSP era mais do que esperada e, até agora, está se mostrando bastante competente. Liberation começa logo após os eventos do jogo original, em um futuro próximo, durante a colonização de novos planetas. Na pele do soldado Jan Templar, você será o líder de uma operação de resgate a reféns capturados pela facção inimiga Helghast. Ao contrário do Killzone para PS2, Liberation abandona a visão em 1^a

pessoa, trazendo uma câmera superior, em um ângulo quase isométrico. O motivo: a furtividade será essencial no resgate de reféns e na sobrevivência em meio ao campo de batalha. Contudo, o jogador terá à disposição um arsenal de alto calibre, que inclui uma besta inédita. Apesar da grande mudança, os produtores afirmam que o jogo terá o mesmo clima do original. Os sistemas de mira e câmera prometem ser dos melhores, garantindo uma boa experiência no portátil.

Produção SCEA
Desenvolvimento Guerrilla Games
Gênero Ação
Expectativa **★★★★**
Lançamento final de 2006 (EUA)
www.sonypsp.us



● Killzone no PSP é bacana.
 Só não é legal se explodir
 com seu próprio míssil

THE GOD FATHER

Acordando com os peixes

*Texto: Henrique Sampaio
Mapa: Carlos Filizola*

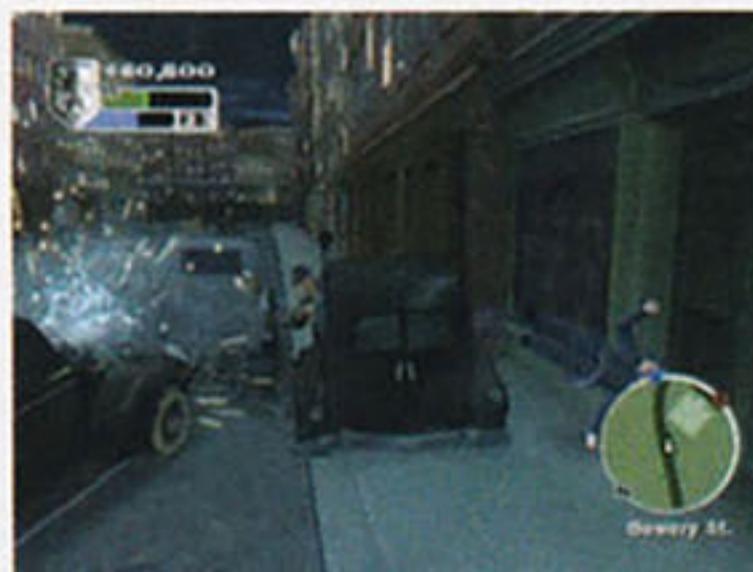
MAIS DE TRINTA ANOS após sua estréia nos cinemas, *The Godfather* (intitulado aqui no Brasil *O Poderoso Chefão*) chega aos games trazendo fidelidade ao romance de Mario Puzo e ao filme de Francis Ford Coppola. Ao mesmo tempo, consegue se destacar com uma jogabilidade sólida e um respeito ímpar aos eventos do filme original, colocando o jogador na pele de um personagem inédito. Sendo assim, *The Godfather* pode ser considerado uma das melhores adaptações para os games já realizada até hoje.

Dominando o volante

Aprender a dirigir com cautela e velocidade em *The Godfather* é essencial. Embora a exploração livre pela cidade não exija muita habilidade, as missões mais



avançadas exigirão muito controle, coordenação e reflexos rápidos durante as corridas de perseguição. Existem poucos modelos de automóveis disponíveis: desde a caminhonete, lenta e resistente, ao modelo esporte, veloz, mas extremamente vulnerável. Passado o limite de dano suportado pelo carro, ele levará um tempo até explodir. Quando você perceber as chamas saindo de seu motor, saia dele imediatamente e afaste-se, se não quiser virar churrasco.



Durante as perseguições, regra básica: feche o oponente, fazendo-o bater nos carros da mão oposta ou em muros, principalmente nos cruzamentos.

Policiamento em Nova York

Atropelamentos, roubos de carros, assaltos a bancos e batidas graves poderão chamar a atenção da polícia – em *Godfather*, isso é conhecido como “heat”. Ao lado do mini-mapa, no canto inferior direito da tela, distintivos policiais representarão o atual nível de heat. Acima de quatro distintivos, você será facilmente perseguido pelos carros da polícia, que farão de tudo para impedi-lo e levá-lo para a cadeia. Para evitar que seus crimes chamem a atenção da polícia local, procure por um distrito policial e suborne o delegado. Assim, um novo medidor surgirá à esquerda do mini-mapa, e enquanto ele durar, seus crimes serão quase que totalmente ignorados naquela região.

A arte da extorsão

Como um bom mafioso, você deverá extorquir todos os estabelecimentos comerciais da região. Ao final de cada semana, você receberá uma porcentagem do lucro de cada loja. Para extorquir um estabelecimento com sucesso, você deverá convencer o dono a aceitar a negociação. Porém, a maioria deles resistirá às suas ameaças e não cederão com facilidade. Um medidor surgirá no canto superior

COMANDOS

SELECT Agarra
 L2 Mira livre
 L1 Mira
 ↑ Equipa / recarrega arma
 ← Seleciona arma
 ↓ Guarda arma
 → Seleciona arma



AAE: alavanca analógica esquerda
 AAD: alavanca analógica direita

R2 Executa
 R1 Tiro
 △ Realiza ação, conversa
 ○ Agacha
 □ Encosta na parede, defende
 ✕ Corre
 AD Movimenta a câmera
 AE Movimenta o personagem



direito da tela, indicando o atual nível de pressão sobre o comerciante. Para convencê-lo, a barra do medidor deverá chegar até a marca verde – caso a ultrapasse, a vítima reagirá e a negociação não será concretizada. Para isso, você poderá destruir alguns objetos de seus estabelecimentos (como caixas registradoras, balcões e refrigeradores) e, caso a tática não funcione, partir para a agressão leve – começando com agarrões, chacoalhadas e empurros.



Se ainda assim o comerciante não ceder, alguns socos serão suficientes para concretizar a negociação. Mas cuidado para não matá-lo sem que a extorsão tenha sido finalizada, caso contrário, você deverá voltar outro dia.

Extruído o estabelecimento, você poderá acessar as salas dos fundos, nas quais geralmente você encontrará uma área de jogo ilegal e um responsável por ela. Fale com o chefe do local para convencê-lo a comprar o negócio e receber o lucro do golpe. Todas as lojas, bordéis, hotéis, bares e clínicas possuem um mesmo padrão estrutural, com pouca variação de salas e andares. Sendo assim, aproveite para memorizar a localização das áreas de jogo, cofres, salas e posicio-

namento dos inimigos. Dessa forma, a tomada dos estabelecimentos torna-se muito mais fácil e rápida.

Invadindo o território inimigo

Um dos objetivos de Godfather é dominar todos os armazéns e empresas de transporte das famílias rivais, tarefas essas que não serão nem um pouco fáceis caso você não possua uma boa estratégia de ação. Durante as primeiras horas de jogo, passe longe de todos os territórios das famílias rivais (geralmente identificados por barricadas de carros), pois você não estará suficientemente evoluído para enfrentar grandes exércitos de inimigos. Se possível, acumule dinheiro o bastante para comprar, pelo menos, armas do nível 2, antes de partir para a tomada dos armazéns e empresas de transporte – as propriedades, por enquanto, devem ficar fora de cogitação. Feito isso, comece com os Tattaglias, cuja resistência é um pouco menor que das outras famílias. Evite confrontos diretos: ataque à distância, usando pistolas para maior precisão dos tiros. Se algum inimigo se aproximar, equipe-se com uma Shotgun e mande bala.



Durante os tiroteios, em hipótese alguma permaneça em pé, sem a proteção de um objeto à sua frente, como caixotes e carros. As paredes são suas principais aliadas: use-as para se esconder e incline-se para fora delas apenas para atirar nos inimigos visíveis, até todos serem eliminados.



Se a tomada dos armazéns e empresas de transporte e, principalmente, o bombardeio às propriedades estiverem muito difíceis, tente acumular dinheiro para comprar a Shotgun do nível 3 – a melhor e mais cara arma do jogo. Um tiro é suficiente para matar os inimigos mais distantes, sem precisar mirar na cabeça, e seu recarregamento é quase instantâneo. Outra dica é aproveitar os carros das barricadas e usá-los para atropelar o maior número possível de inimigos no local. Quando ele explodir, volte à barricada e pegue um novo carro. Após eliminar a maioria dos inimigos locais, procure pelos responsáveis do armazém ou empresa de transporte (que geralmente escondem-se nos fundos, no andar superior) e realize o processo de extorsão. Para bombardear as propriedades das famílias rivais, você poderá seguir a mesma estratégia da tomada dos armazéns e empresas de transportes. Porém, após minimizar a força rival, implante uma bomba no sótão de cada uma das casas da propriedade e saia em disparada para o jardim, evitando qualquer novo confronto no caminho.

Guerra é guerra

Seja mau com uma família rival e ela será má com você também. Se você assassinar muitos membros de uma única família, você não comprará apenas uma briga com ela, mas uma guerra inteira. Durante as "mob wars", será preciso contratar um agente do FBI para livrá-lo da

ameaça da família rival ou partir para o ataque, bombardeando um dos casarões de sua propriedade. Caso contrário, um ou mais de seus estabelecimentos serão bombardeados e permanecerão fechados para reparo durante alguns dias, afetando seu lucro semanal.

Respeito é bom

Em The Godfather, respeito é sinônimo de poder. Praticamente tudo o que você fizer durante o jogo lhe garantirá mais respeito, seja em pequenas ou grandes proporções. A cada nível de evolução do seu personagem, você ganhará um ponto de habilidade, permitindo o aprimoramento dos atributos:

FIGHTING

Referente ao combate mano-a-mano. Aumenta a quantidade de dano dos ataques desarmados, a eficiência dos agarrões e da agressividade durante negociações.

SHOOTING

Referente ao uso das armas de fogo. Melhora a precisão da mira, velocidade durante o recarregamento de munição e aumenta a probabilidade de desarmar o oponente durante o ataque.

HEALTH

Referente à saúde. Aumenta a resistência aos tiros, quantidade de energia e velocidade de recuperação da mesma.

SPEED

Referente à velocidade e agilidade. Torna o personagem mais rápido em suas ações, aumentando sua velocidade durante as brigas e corridas a pé.

STREET SMARTS

Referente ao conhecimento de rua. Diminui a gravidade dos crimes, risco vendetta e melhora sua performance nas negociações.

E o resto...

Como se não bastasse a quantidade de tarefas a serem cumpridas no mundo de The Godfather, você terá ainda que arrombar todos os 100 cofres espalhados entre os estabelecimentos e coletar os 100 rolos de filmes muito bem escondidos por toda Nova York, se quiser destravar todos os segredos do jogo. Embora não sejam necessários para chegar até o final, eles lhe darão

muitos pontos de respeito quando arrombados/coletados, além de abrir novas cenas do filme na seção "Film



Archive", no menu principal. Os cofres são fáceis de encontrar: todos os estabelecimentos são equipados com um, inclusive os armazéns e empresas de transporte. Para facilitar seu progresso no jogo, sempre que decidir extorquir um estabelecimento, não saia dele sem antes se certificar de ter negociado



com o dono do golpe e arrombado o cofre do local.

Já os rolos de filme ficam escondidos atrás de muretas, arbustos, cercas ou em túneis e lugares pouco acessíveis. A cada 30 rolos de filme coletados, você receberá uma nova cena do filme para a seção "Film Archive".

DETONADO

Assim como os jogos da série Grand Theft Auto, The Godfather enquadra-se no gênero "sandbox", que permite explorar uma cidade inteira e realizar dezenas de tarefas de forma não-linear. Entretanto, durante a realização das missões principais, evite qualquer outra tarefa paralela – mesmo porque, em algumas delas, você será desqualificado se o fizer. Cada família possui um brasão e uma cor que a representa: Barzini, verde; Cuneo, vermelho; Stracci, azul; Tattaglia, amarelo; Corleone, preto. Sempre que completar uma missão, fale com um dos informantes engravatados dos Corleones, que lhe guiarão para a próxima tarefa. Os objetivos das missões principais são marcadas no mapa do jogo por pontos azuis.

Início

Após o pré-lídio, crie seu personagem. O tutorial começará com uma briga. Mate ambos os oponentes e fale com Luca Brasi para receber o mini-mapa.

The Alley

Siga até a Corleone Safehouse. Lá você estará seguro da polícia e do ataque de membros das famílias rivais, além de poder salvar o seu progresso. Suba a escada e salve o jogo na cama para completar a missão.

- Atenda o telefone no térreo para receber a nova tarefa. Saia da Safehouse.

The Enforcer

Fale com Luca Brasi e entre no açougue, atravessando a rua. Realize o processo de extorsão para receber o pagamento semanal do açougueiro. Entre pela porta dos fundos do estabelecimento e suba a escada para falar com o dono da área de jogos ilegais. Ao sair do açougue, fale com o guarda na porta para suborná-lo e, em seguida, com Luca.

- Encontre-se com Paulie Gatto.

A Grave Situation

Siga Paulie e Monk até os jovens molestadores e mate-os.

- Encontre-se com Luca.

Sleeping With the Fishes

Fale com Luca no beco e realize o tutorial de tiro. Em seguida, entre no carro com ele e guie-o até o ponto indicado. Após a animação, mate os oponentes e invada a casa pela porta dos fundos. O assassino de Luca estará no bar. Mate-o, roube um carro e volte para a Safehouse dentro do tempo limite.

The Don is Dead

Encontre Monk na barbearia e, após o ataque, mate os assassinos sem

que a irmã de Monk seja atingida. Em seguida, siga a ambulância sem perder muito tempo. Chegando na ponte, elimine três inimigos e interogue o assassino, pressionando-o a falar. Entre na ambulância e leve Don para o hospital dentro do tempo estabelecido.



- Vá para a propriedade dos Corleones. Entrando pela porta à direita do portão, siga rente à parede direita e fale com o membro dos Corleones indicado. Ele o promoverá a Enforcer. Em seguida, fale com um dos informantes, que lhe pedirá para encontrar com Clemenza no Falconite. Chegando lá, ele lhe pedirá para ir ao hospital, em Little Italy.

Intensive Care



Já no hospital, fale com o guarda e suba até o quarto de Monk no segundo andar (suas armas serão deixadas na recepção). Impeda a tentativa de assassinato, matando o capanga que aparecer na sala ao lado. Desça, pegue a Shotgun na recepção e vá para o porão, seguindo as placas "basement". Mate todos os oponentes e leve a irmã de Monk até o veículo na garagem. Voltando, encontre-se com Michael Corleone no corredor.

- Encontre Clemenza na loja de costura. Ele lhe pedirá para falar com Rosa, na festa do bordel.

Fireworks

Fale com Rosa para receber o convite. O homem de preto lhe informará que Sonny, Paulie e Monk estão no andar superior. Após falar com todos eles, aproxime-se da escada e a polícia aparecerá. Ataque o guarda à sua frente e desça. Suborne o guarda da recepção e prossiga pela traseira do prédio, enfocando os guardas a seguir, para evitar que eles chamem reforços. Entre na porta ao final do beco e suba as escadas para falar novamente com Rosa. Prossiga até chegar no pátio externo e confronte o sargento. Após agarrá-lo, derrube-o para fora do prédio, empurrando-o até ele cair.



- Fale com Rosa novamente. Ela lhe dirá para dirigir-se até o casarão. Chegando lá, você será promovido à "Associate". Um informante lhe dirá que Clemenza o espera em sua casa no Brooklyn.

Death to the Traitor

Após a conversa com Clemenza, ele o levará até um restaurante. Pegue as armas no andar superior e mate os homens que ameaçam o cozinheiro. Ele lhe abrirá uma porta, na qual você poderá pegar alguns itens. Fale novamente com Clemenza e siga-o. Elimine os inimigos no caminho para o primeiro andar.



Plante a bomba no bar e corra para fora do estabelecimento. Antes de descer a escada, você poderá entrar pela porta à esquerda que agora se abriu e coletar os sacos de dinheiro escondidos. Porém, seja rápido para não morrer com a explosão. Ao ser levado para o armazém, você deverá matar Paullie Gatto. Siga pelas caixas, atirando nos explosivos à longa distância. Após cumprir o objetivo, despiste os carros da polícia e entre em uma Safehouse.

- Encontre-se com Monk no Corcoron's Perch. Chegando lá, Monk lhe pedirá para encontrar-se com Tom Hagen na propriedade dos Corleones.



Horseplay

Após falar com Tom Hagen, você será levado com Rocco. Siga-o sem que os guardas o vejam, até chegar no estábulo. Vá para a entrada frontal e ataque o guarda que aparecer – enfocando ou estrangulando-o, para que ele não chame reforços. Após Tom preparar o "pacote", mate sorrateiramente o guarda à frente da escada apenas quando o outro se distanciar. Entre pela porta lateral da casa e suba para o segundo andar. No caminho, evite os guardas e não mate nenhum inocente. Chegando na porta indicada com a seta azul, aguarde por Tom.

- De volta à propriedade da família, você será informado que Tom o espera no Chateau Leive em Midtown. Chegando lá, Tom estará no andar superior. Fale com ele e volte ao casarão.

A Recipe for Revenge

Clemenza lhe pedirá para entregar uma arma em um restaurante. Já no

estabelecimento, entre pela porta dos fundos e fale com o senhor, pressionando-o para deixar você entrar. Saindo da cozinha, vire à direita e entre no banheiro. Após o ataque de Michael, siga-o até seu carro, descer a rua. Leve-o até as docas, em Hell's Kitchen.



- Encontre-se com Tom no Falconite.

Now it's Personal

Resista ao ataque dos Tattaglias e interogue o capanga escondido atrás da mesa da recepção, no térreo. Use o telefone próximo à entrada para falar com Monk e entre no carro dos Corleones estacionado logo à frente do hotel. Vá para o local indicado e, em seguida, à igreja. Siga Monk até as criptas e mate os inimigos. Já na área do altar, encontre Frankie.

- Encontre-se com Sonny no Stromboli's.

The Silent Witness

Fale com Sonny no andar superior do estabelecimento e entre na saleta para interrogar o Tattaglia. Após a animação, dirija-se até o local indicado. Entre no prédio e mate os capangas no caminho. Pegue o elevador e ataque os guarda-costas de Bruno. Feito isso, agarre-o e jogue-o no forno.

- Sonny estará esperando-o na propriedade dos Corleones. Ele lhe dirá para encontrá-lo no Lucy's.

Sonny's War



Fale com Sonny após sua conversa com Tom. Dirija o carro até o Cuneo

Bar, entre e prepare-se para um tiroteio. Siga para o piso inferior, descer a escada à esquerda da entrada. Atire nos explosivos para matar os soldados da sala e interogue o suspeito. O chefe da área de jogo fugirá. Volte para o carro e siga-o até o local indicado. Chegando lá, entre pela porta do prédio ao lado do furgão estacionado e fale com o fugitivo. Volte para o carro com Sonny e siga em direção ao armazém dos Cuneos dentro do tempo limite. Inicie a invasão atirando um coquetel molotov no grupo de inimigos que se concentra próximo à entrada. Aproveite os barris em chamas para causar grandes explosões. Ao entrar no galpão pela porta dos fundos, fale com Artie e pressione-o a aceitar a negociação.

- Encontre-se com Sonny no casarão.

Change of Plans

Siga o carro de Sonny. Após a animação, persiga o assassino. Chegando no estabelecimento, use a escada da lateral direita e prossiga por dentro do galpão. Chegando ao lado externo novamente, entre no prédio entre as escadas da plataforma superior. Suba e fale com Fabrizio. Ele lhe pedirá para ir ao Tunnel Club. Use a estrada elevada para chegar até lá. No estabelecimento, ataque os Tattaglias e desça para o piso inferior. Após interrogar o inimigo, volte para o casarão dentro do tempo estabelecido.



- Michael o espera na propriedade dos Corleones.

Order to Kill

Fale com Monk e siga-o até o hotel. Vá para o último andar, matando os inimigos no caminho. Após a animação, vá para o local indicado e ataque os Cuneos, enquanto persegue Monk, subindo as escadas. Desça, ataque Monk na próxima sala à esquerda e saia do bar.

- Fale com Tom na propriedade dos Corleones. Ele lhe pedirá para encontrar Willi Cicci.



It's Only Business

Siga Tessio no prédio e não deixe que ele escape. Primeiramente, suba o elevador e prossiga pelas salas, até descer ao bar novamente. Fale com Tessio e, em seguida, mate-o.

- Encontre-se com Michael na igreja.

Baptism by Fire

Após a conversa com Michael, siga para o local indicado e fale com Clemenza na floricultura. Desça a rua até o hotel. Encontre-se com Don Stracci no primeiro andar, enquanto fala com seus capangas no caminho. Após o encontro, mate-o e desça para o andar inferior. Fale com Clemenza e saia do hotel. Vá até a barbearia e fale com Willi. Dirija-se até o outro

estabelecimento e inicie o ataque aos inimigos ainda do lado de fora. Ao invadir, mate Cuneo. Fale com Willi novamente e saia. Em seguida, vá até o bar e fale com Rocco. Saia do lugar e fale com a cafetina logo ao lado da entrada para receber a localização do bordel. Siga até ele, na rua logo acima e o invada, matando os oponentes e Don Tattaglia. Ele estará no segundo andar. Fale com Rocco e ele lhe pedirá para encontrar Al Neri no distrito policial. Guie o carro da polícia até o local indicado. Espere até Neri começar a atirar para atacar. Mantenha distância do tiroteio, matando os Barzinis de longe e, em seguida, mate o Don. A polícia aparecerá. Fuja até que o tempo acabe e retorne ao batismo.

• Vá para o casarão. Chegando lá, você será promovido a Underboss. Fale com Clemenza do lado de fora e ele lhe pedirá para eliminar as quatro famílias rivais, bombardeando cada uma de suas propriedades, caso ainda não o tenha feito (veja a seção "Invadindo o território inimigo"). Após a destruição de todos os casarões, você será promovido a Don. Vá para o ponto indicado para um último encontro para ser eleito o Don de Nova York, o que lhe garante munição infinita para todas suas armas.

Lista de Contract Hit

Os Contract Hits são missões secundárias, que embora não sejam obrigatórias, são essenciais para acumular dinheiro e chegar ao status de Don no final do jogo. Você poderá realizá-las paralelamente às missões principais, embora elas apareçam de forma aleatória. Os Contract Hits serão disponibilizados de acordo com o seu progresso e são marcados no mapa do jogo por pontos amarelos.



ELIMINATE MIKEY SALERI

Condição Bônus: combate desarmado. No beco do açougue em Little Italy, mate Mikey Saleri apenas com socos e chutes.

ELIMINATE DONNIE MARINELLI

Condição Bônus: use o taco de beisebol para matá-lo. Vá até o Embassador Social Club e mate Donnie com um taco de beisebol.

DISPOSE OF TONY BIANCHI

Condição Bônus: use o garrote para matá-lo. Penetre no local onde Tony Bianchi se encontra e mate-o sorrateiramente, usando o garrote.



WACK FREDDIE NOBILE

Condição Bônus: certifique-se de que não haverá testemunhas do assassinato.

No St. Martin's Hotel, desça as escadas e, na garagem, esconda-se atrás do carro até que Freddie fique sozinho. Em seguida, mate

o "consigliere" dos Tattaglias – tome cuidado com sua arma especial.

TAKE DOWN JOHNNY TATTAGLIA

Condição Bônus: queime-o. Primeiramente, mate os oponentes e, em seguida, arremesse um coquetel molotov em Johnny.

ASSASSINATE PLINIO OTTAVIANO

Condição Bônus: queime-o. Do alto da rua, jogue um molotov na área rebaixada, mirando em Plinio.

KNOCK OFF LEON GRASSI

Condição Bônus: jogue Leon no forno da padaria. Siga para a padaria e ataque primeiramente os oponentes. Em seguida, agarre Leon e jogue-o no forno.

BRING DOWN OSCAR ZAVARELLE

Condição Bônus: atire em Oscar na seqüência: joelho, ombro e queixo. Siga para o beco no qual Oscar encontra-se e atire nele na seqüência correta.

ELIMINATE BOBBY MARCOLINI

Condição Bônus: faça com que a morte de Bobby pareça ter sido acidental. Elimine os capangas de Bobby e desça para o compartimento abaixo do nível da ponte. Agarre Bobby e jogue-o da plataforma.



FINISH OFF MARIO DEBELLIS

Condição Bônus: atropelé-o. Siga com um carro para a área dos trilhos de trem, estacione-o a uma certa distância de Mario e mate os Cuneos para evitar que eles o explodam. Volte ao carro e atropelé Mario.

KNOCK OFF JACK FONTANA

Condição Bônus: estrangule-o com as mãos. Mate os Cuneos e, em seguida, estrangule Jack com as mãos.



ESTRUTURAS

- Esconderijo
- Clínica
- Delegacia
- Banco
- Igreja
- Hospital

MEMBROS DO MERCADO NEGRO

- FBI/Agentes
- Chefe de Polícia
- Médico
- Fornecedor de Molotov
- Fornecedor de Dinamite
- Fornecedor de Bombas

- Aperfeiçoamento do Revólver
- Aperfeiçoamento da Pistola
- Aperfeiçoamento da Magnum
- Aperfeiçoamento da Metralhadora
- Aperfeiçoamento da Escopeta

ASSASSINATE SALVATORRE STRACCI

Condição Bônus: mate Salvatorre antes que ele exploda o armazém. Invada o armazém, matando todos os Straccis. Persiga Salvatorre e mate-o o mais rápido possível.

PUT AWAY JAGGY JOVINO

Condição Bônus: não machuque nenhuma prostituta. Vá para o bordel da Rosa e mate os capangas que protegem Jaggy. Entre na sala ao lado e mate-o, mirando precisamente nele enquanto ele ameaça a prostituta.

KILL ROMMIE TOSCA

Condição Bônus: mate-o com um tiro na cabeça. Encontre-se com Rommie nos fundos da barbearia e mire em sua cabeça.

DISPATCH BIG BOBBY TORE

Condição Bônus: não mate nenhum policial. Invada o distrito policial e mate Bobby com apenas um tiro à queima-roupa. Não se preocupe com os outros policiais que surgirem pelo caminho. Em seguida, fuja do local o mais rápido possível para não ser pego.

EXECUTE PIETRO TESTA

Condição Bônus: mate Pietro quando ele estiver saudando o policial. De baixo da ponte em Little Italy fique de olho em Pietro, enquanto permanece agachado atrás do carro. Assim que ele saudar o policial, mate-o.

PUT AWAY DOMENICO MAZZA

Condição Bônus: suborne o guarda-costas de Mazza. Chegando no local, suborne o guarda-costas ao norte da praça e enfrente os Barzinis. Quando Mazza der as caras, mate-o.

EXECUTE EMILIO BARZINI JR.

Condição Bônus: mate todos os Barzinis antes de eliminar Emilio. Em seguida, vá até a igreja e esteja armado com seu melhor arsenal. Mate todos os Barzinis e, para terminar, Emilio.

ELIMINATE MARCO CUNEO

Condição Bônus: jogue-o em um canal. Mate os Cuneos do lugar e, em seguida, agarre Marco para, finalmente jogá-lo no canal abaixo do nível da rua e completar a missão.

Driver Parallel Lines

PS2

Passado e presente ligados em paralelo

Texto: Douglas Pereira

Arte: Andressa Nozue

AMADA POR MUITOS, odiada por outros tantos, a série Driver, nos últimos anos, infelizmente não conseguiu conquistar os jogadores. O quarto episódio, Parallel Lines, surge para mudar essa história – e parece que conseguiu. O novo jogo tem suas aventuras ambientadas em duas épocas, 1978 e 2006. Na pele de The Kid, ou simplesmente TK, você passará por poucas e boas para livrar sua pele do mundo do crime (ou pelo menos se tornar o melhor no que faz). Seja qual for a missão, nós temos as melhores dicas para lhe ajudar a vencer todos os desafios.

COMANDOS NO CARRO:

L2+R2 Olha para trás
 L2 Olha para a esquerda
 L1 Trava a mira
 ↑ Muda música
 ←→ Troca arma
 ↓ Thrill Cam
 AAE Direciona o carro
 (pressione para buzinar)



AAE: alavanca analógica esquerda

R2 Olha para a direita
 R1 Atira
 △ Entra / sai do veículo
 ○ Freio de mão
 □ Freia
 × Acelera (toque duplo: aciona o nitro)
 R3 Botão de ação

COMANDOS A PÉ:

SELECT Acessar o PDA
 L2 Abaixa
 L1 Trava a mira
 ←→ Troca arma
 AAE Movimenta o personagem



AAE: alavanca analógica esquerda

R2 Mira manual
 R1 Atira
 △ Entra / sai do veículo
 ○ Guarda arma
 × Recarrega arma
 R3 Controla a câmera / mira
 Botão de ação

1978

Já começamos em uma encrenca. Siga reto até onde puder na rua em que você começa e vire à direita. Continue reto e vire à esquerda e você estará em uma grande avenida. Tente despistar os policiais se embrenhando no meio do tráfego que está na contramão. No final da rua, sua única opção é virar à esquerda. Caso os policiais ainda estejam na sua cola, deixe-os lhe alcançarem e pare o carro. Quando eles saírem do veículo para atirar, acelere para bem longe! Essa é uma dica que vale para TODO O JOGO, da primeira a última fase. Use-a sempre, já que muitas missões só são completadas quando você se livrar dos policiais. Voltando a missão, você deve virar na segunda à direita, um beco, com o ícone amarelo no mapa. Pare no local brilhante e ganhe seus 100 dólares. Aí é só ir tranquilamente ao lugar indicado no mapa (bem ao norte, no Bronx, evitando, é claro, fazer besteira pelo caminho).

WHEELMAN



Vá ao local indicado no mapa, pegue o carro destruído e leve-o de volta para a garagem do Ray. Mas lembre-se: não bata com esse carro, pois você deve consertá-lo. Apenas vá escolhendo as opções em amarelo e confirmando. Preste atenção nelas, pois haverá um tutorial sobre como "tunar" e consertar um carro.

Saindo da garagem, Slink fará um teste para ver se você é o cara certo para o trabalho. Passe pelo 1º radar a mais de 60 milhas por hora. No 2º radar, passe a mais de 70 milhas e, por fim, no 3º, passe a mais de 100 milhas.

GUNMAN

Atire nos barris. Depois trave a mira no carro e dê dois tiros seguidos no vidro da frente, nas laterais e na traseira do carro. No próximo teste, aperte R2 para acionar a mira manual e atire nos dois pneus do carro, depois desça bala nele até explodí-lo.

O último teste é seguir e atirar no carro azul. Não bata nele! Apenas siga-o e

atire até ele explodir.

PAY RAY

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer, até o carro deles explodir.

LAST CHANCE



atire até ele explodir.

Vá ao lugar vermelho, depois escolha a garagem com o nível de dificuldade que preferir e aperte R3 para entrar na corrida. Repita isso nos outros locais do mapa até ter \$1.500, então volte e estacione no local amarelo. Alguns pontos vermelhos são corridas em circuitos, outros são corridas de rua, e alguns exigem que você corra atrás de um carro e obrigue o motorista a pagar o que deve (aponte a arma para ele quando ele sair do carro), e levar a grana de volta.

Obs.: sempre que precisar de dinheiro para "tunar" um carro, faça esses eventos.

HOT WHEELS

Pegue o carro branco. No fim da rua, vire à direita para achar um carro policial e faça alguma besteira para iniciar uma perseguição. Depois, é só despistá-lo e colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou e dar o fora!

BREAD RUN

Você deve coletar a grana de quatro bares em nove minutos. É só estacionar no local amarelo. Mas fique esperto, porque quando pegar o dinheiro, alguns caras não vão gostar e meter bala em TK. Repare no mapa que os quatro bares formam uma espécie de círculo, então faça a rota mais objetiva possível. Depois disso, leve o dinheiro para o Slink, no mesmo lugar onde a missão começou.

REPOMAN

Pegue o guincho. Vá até o ponto indicado no mapa e reboque o carro (é só dar ré na frente do veículo) até o local inicial, deixando-o lá, apertando R3. Repita isso com outros dois veículos. Se você prestar atenção, alguns caras ficarão na sua cola enquanto você reboca os carros de volta para a garagem. Se a barra no canto superior esquerdo acabar, já era. Então, caso eles estejam incomodando muito, saia do caminhão e atire pra valer

→

mantenha-se um pouco à direita, onde há uma pequena rampa. Subindo ali, pegue outro pacote. Continue usando as rampas para pegar mais um. Passe pelo Checkpoint, atravesse tudo até sair na rua (sempre seguindo os pontos no mapa) e entre no armazém. Atire nos barris para descer uma rampa e vá por ela até o topo do prédio pelos caminhos estreitos. Pule para o prédio ao lado e, finalmente, pegue o último pacote. Passe pelo outro Checkpoint e você precisará voltar para onde a missão começou, sem policiais no seu encalço, para entregar os pacotes para Slink. Boa Sorte!

JAIL BREAK



Lembra do veículo que você pegou na missão Paddy Wagon? É hora de usá-lo. Sabemos que ele é MUITO lento, mas vá ao local indicado no mapa (cuidado com os policiais). Passe pelo portão e atraesse a ponte, chegando ao outro lugar marcado. Saia deste veículo e entre no trator ali perto. Vá com ele pelo caminho de terra e, quando achar o local amarelo, vá com tudo e arrebente a parede! Saia do trator e entre na cadeia. Tome muito cuidado com os guardas daqui. Pegue as armas que eles deixam para facilitar. A metralhadora é de grande ajuda! Encontrando Candy, é hora de ir embora. Felizmente, não é muito difícil. Apenas leve-o ao lugar mostrado no mapa e fique feliz por não haver muitos tiras na área.

CIRCUIT RACER

Missão complicada. O mexicano quer que o carro no qual ele apostou ganhe. Só que o carro que ele escolheu é um tanto...lento. Na primeira corrida, há um cruzamento na pista. Fique lá e atrapalhe todo mundo, menos o carro laranja, que deve vencer. Não se preocupe, você não precisa chegar em segundo nem correr normalmente, apenas certifique-se que o carro marcado vença. Na segunda prova, o carro marcado até que vai fazer a parte dele, correndo bem. Fique um pouco antes da linha de chegada e dê uma mãozinha para ele.

GIFT WRAPPED

Do ponto inicial, dê meia-volta e vá para a rua. Vê uma estrela flutuando? Embaixo dela, há uma rampa. Suba nela e nas outras, por cima dos containeres, até dar um grande salto, pegando a estrela (não é obrigatório) e chegando onde está o carro que você precisa. Pegue-o e pule da outra rampa onde há uma outra estrela. Você tem seis minutos para levar o carro até a Phoenix Autos para instalar uma bomba. Chegando lá, saia, fale com o cara do guichê, entre no carro de novo e estacione lá dentro.

Com a bomba instalada, são mais seis minutos para colocar o carro no mesmo lugar onde você o achou. Há poucos policiais na área, mas tome cuidado mesmo assim. E, sim, você vai ter que passar por cima dos containeres de novo para chegar ao topo do estacionamento. Deixando o carro lá, é só pegar o outro estacionado e pular fora do lugar.

KIDNAP

É hora do mirabolante plano de

seqüestro elaborado por Candy ter início. Corra até o lugar marcado. Se chegar antes do comboio, espere o sinal e aperte R3 para fazer o outdoor cair, mudando a rota deles. Caso não consiga, os carros de escolta percebem a emboscada e batem em retirada. Aconselhamos reiniciar a missão caso isso aconteça.

Assumindo que você tenha chegado a tempo e mudou a rota deles, corra atrás do carro de escolta (aquele em que você plantou a bomba na missão anterior). Quando for a hora certa, Candy dirá para apertar R3 novamente para explodir o carro. Continue seguindo-os, e chegue ao fim da ponte antes deles. Saia do carro e plante a bomba na parede, volte para o carro e fique no lugar amarelo até Candy dar a ordem de explodir a ponte com o R3. Repita o mesmo procedimento no posto de gasolina, então se dirija ao local combinado, num pequeno beco atrás de um caminhão. Mate o cara e entre na limusine. Finalmente, leve o carro até o local no mapa. Sim, é longe e você com certeza será perseguido pelos tiras em algum momento, mas fazer o que, use o já manjado esquema para se livrar deles.

RANSOM

Prático! Pegue um carro, vá ao local do mapa sem tiras por perto, suba até o topo do prédio e pegue a moto. Fuja pelos telhados e vá até onde está indicado. Quando estiver em cima do caminhão e tiver que atirar nos inimigos, atire no capô dos seus carros, assim eles pegam fogo mais facilmente.

2006

Tudo deu errado para The Kid, que acabou passando 10.227 dias na cadeia! Hora de acertar contas!

THE MEXICAN

Vamos começar pelo único que se deu mal nesses anos: o mexicano. Pegue um veículo (uma moto, de preferência), e siga o trem. Quando chegar na estação, o mexicano vai descer e a perseguição continua a pé.

Existem muitos capangas no parque de diversões. Quando quiser pegar itens de recuperação de energia, espere ficar com a energia baixa, pois eles recuperam todo novamente. Quando finalmente puder acertar o mexicano, concentre-se nele e não gaste munição à toa com os seus comparsas.



TAILGATE

Logo na sequência, já vem outra missão. Siga o carro que tentou lhe matar, vá atirando e batendo nele, até a energia acabar. Feito isso, vá para o local indicado no mapa para encontrar a moça com que Ray estava falando.

RUSH HOUR

Descubra em qual dos quatro carros está a droga e destrua-o. O fato é que não importa em qual carro você vá, a droga só vai aparecer no último deles. Siga um, entre nele, e vá atrás de outro. Quando encontrar o último carro, o contador de nove minutos desaparece. Balas não vão ajudar muito, o jeito é bater seu carro nele, e ele vai explodir rapidinho.

RAM RAIDER



No local do objetivo, você descobrirá que uns caras terão feito uma emboscada para The Kid. Depois de se livrar deles, volte lá novamente. Ray vai lhe emprestar um carro blindado muito rápido, e você deverá destruir as três lojas pornôs do Slink. Vá até as lojas e passe por cima de tudo, até a barrinha se esvaziar. Faça isso rápido, pois se as portas fecharem e TK ficar lá dentro, já era. Depois de destruir as três, fuja dos





inimigos até eles perderem seu rastro. Isso demora, então é melhor sair do carro e meter bala em todo mundo.

GUARDIAN ANGEL

Mais uma emboscada. Acabe com todos.

SLINK



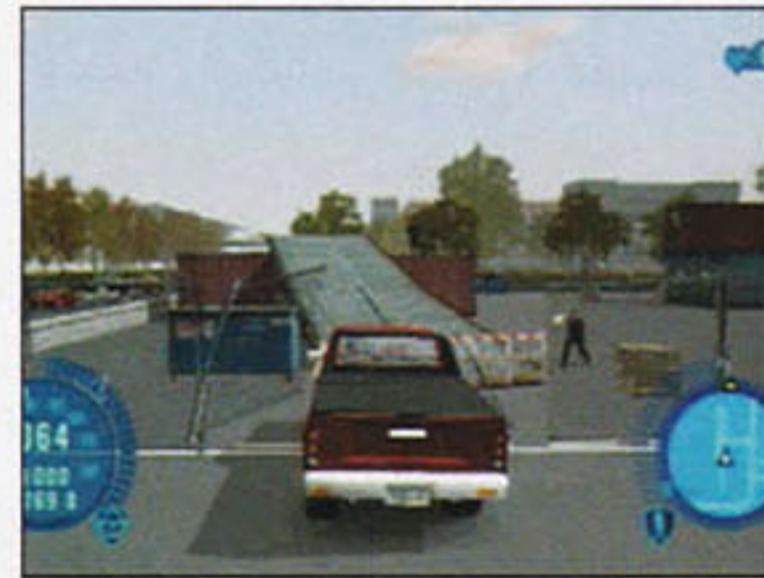
Hora de acertar contas com mais um. Antes de acabar com Slink, você deve acabar com o carro dele. Saia do seu carro e acabe com todo mundo. Use suas melhores armas para acabar com a blindagem do carro (que é muito resistente) e não se preocupe, você vai repetir esta missão algumas vezes, é difícil mesmo...

GATE CRASHER

A missão mais chata e difícil do jogo! Atrai os policiais para os três pontos onde os homens de Bishop estão. O problema é que os policiais são burros demais para lhe acompanhar até os lugares, ou seja, você irá repetir esta missão MUITAS vezes.

SHELL SHOCK

Entre na pickup e mais uma emboscada o espera. Você tem duas opções de fuga: sair do carro, atirar nos caras e



entrar no grande caminhão que está obstruindo a passagem para a rua, retirando-o dali. Ou então sair da parte coberta e ir pela direita, encontrando uma rampa que dá acesso à rua. Certifique-se de estar com uma boa velocidade para tentar isso. Ah, e cuidado com os mísseis...

GAUNTLET

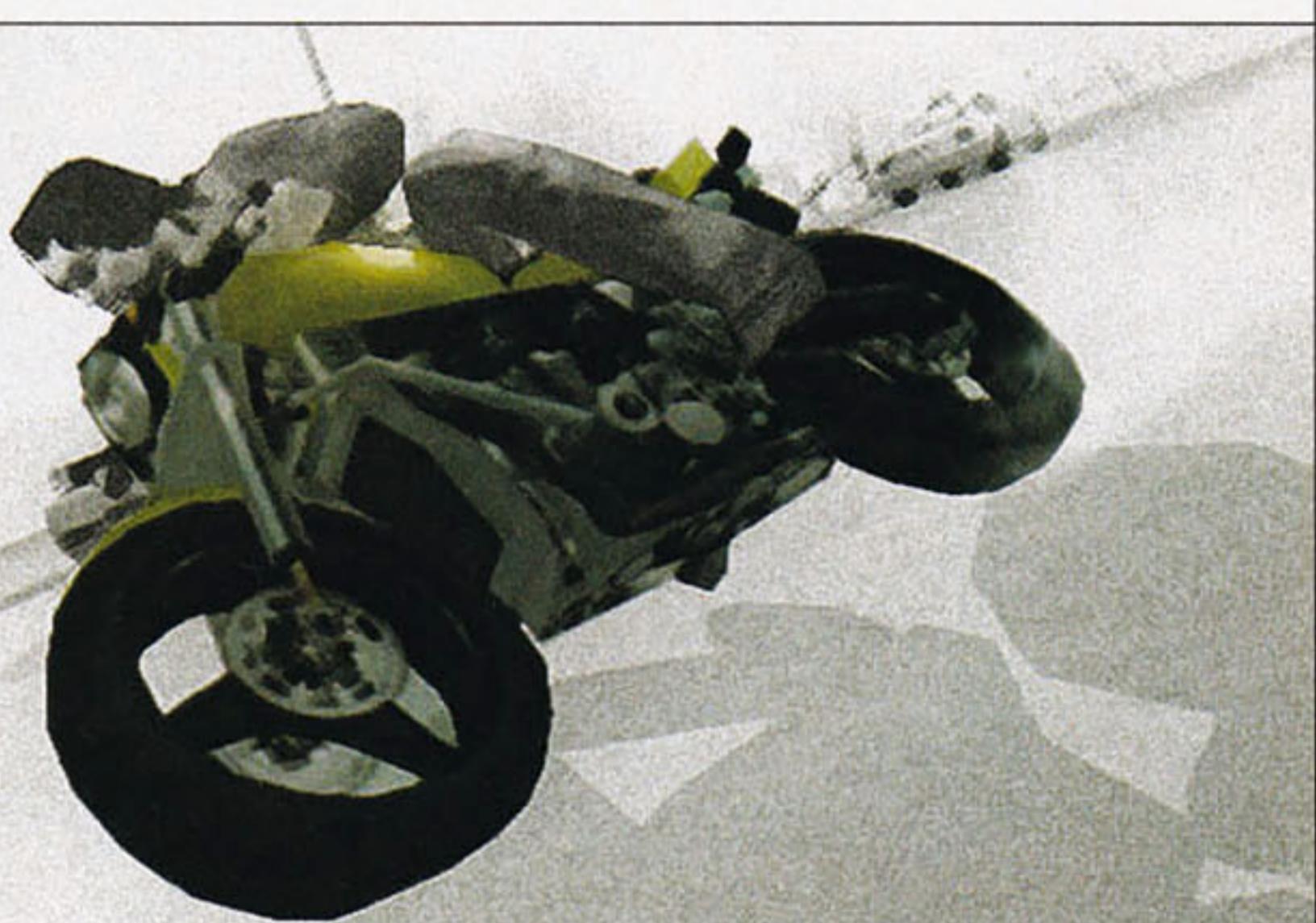
Proteja Maria. Nos dois primeiros bloqueios, atropole os inimigos, é mais rápido. Nas outras, saia do carro e atire neles, já que eles vão com tudo para cima do carro de Maria. Em determinado momento, você deverá assumir o controle do carro dela e levá-la ao esconderijo. Muito cuidado com os tiris, fique o tempo todo de olho no mapa.

RIDING SHOTGUN

Não tem segredo: mantenha os caras longe do caminhão. Quando tiver que levar a moto ao destino, não se empolgue muito com a velocidade absurda. Umas quatro batidas a mais de 130 MPH e já era.

HOME WRECKER

Siga até onde os homens da lei estão escoltando a limusine. Bata com tudo em alguma viatura e eles vão seguir



você em vez da limusine! Atire no veículo com tudo o que tiver até o motorista morrer. Entre nela e vá até a mansão. Após entregar o carro, é hora de eliminar todos os guardas. Fique na casinha à esquerda e atire nos carros do outro lado. Isso já ajuda muito. Depois, vá acabando com todos tranquilamente para evitar danos desnecessários. São muitos guardas e poucos medkits, portanto não se exponha muito e use uma arma rápida (evite a shotgun), que você se dará bem.

BEAR CAGE



Pegue o carro de polícia e vá para o estacionamento dos tiris. Suba pelo elevador e procure a sala de Corrigan. Quando avistar a palavra "Server" escrita na parede, siga o corredor à esquerda e você vai chagar lá. Depois volte tudo, e muito cuidado com os guardas. Não deixe que o contador lhe apresse, seja cauteloso e volte ao estacionamento. Depois pegue um carro (de preferência o BX-9, o carro vermelho ao lado do elevador), e corra para fora dali. Seja rápido para passar pelas portas automáticas antes delas fecharem. Se não conseguir, saia do carro e destrua o controle da porta. Perca o rastro dos homens da lei e a missão estará cumprida.

CORRIGAN

Maria vai dizer que sabe onde Corrigan está. Chegando na "casa segu-

ra", vá acabando com todo mundo até subir uma escada e ver o canalha fugindo de helicóptero. Desça tudo e saia daí. Isso pode ser bem difícil se você não tiver calma e não usar as paredes para se expor menos. Agora, um contador de quatro minutos aparece. Vá seguindo o helicóptero pelo mapa até entrar em um túnel. Os tiris serão ordenados a explodir o túnel. Saia de lá rapidamente, cuidado com os destroços. Geralmente, você pode adivinhar onde o próximo destroço vai cair. É só ver onde há areia caindo. Escapando vivo, é hora de acabar com Corrigan.

Mesmo que seu carro esteja meio estragado, NÃO troque de veículo! Sim, existem dois carros muito bons na sua frente, mas resistia à tentação. Pegue a metralhadora (a que fica antes da shotgun, mas tenha umas 500 balas), trave a mira no helicóptero e não pare de atirar. Como dissemos, mesmo que seu carro esteja estragado, não haverá muito problema, porque o caminho não envolve muitas ruas. Na maior parte do tempo, você estará na grama, em becos ou em estacionamentos. Cuidado com alguns pulos que serão necessários. Vá reto para o buraco, pois se for meio torto, as chances de seu carro tombar de ponta-cabeça serão muito grandes. Mas talvez você nem chegue nessa parte. O veículo de Corrigan é resistente, mas não é indestrutível. Uns 300 tiros de metralhadora e ele já era. Ah, um último lembrete: não ligue muito para os policiais, concentre-se em. O único problema é que são eles que vão drenar da sua energia, mas não tanto.

Acabando com ele, você finalmente terminará o jogo. Porém, aproveite o momento para tentar cumprir os objetivos extras.

FINAL FANTASY XII

Toda a magia desta obra-prima sem medo da barreira lingüística

Por Fabio Santana

FINAL FANTASY não é um jogo, é um evento em si. E perder um evento desses, que acontece poucas vezes a cada geração (até aqui, tem seguido a regra de três episódios da série principal por geração), seria um sacrilégio. E por que esperar longos meses até o lançamento da versão americana de Final Fantasy XII se você pode curtir essa perfeição agora? "Mas como, se eu não entendo bulhufas

de japonês?", você pergunta. "Com a imbatível matéria da SDP", retruco prontamente. Compreender e dominar um RPG no idioma nipônico não é um bicho de sete cabeças. E não há oportunidade melhor para iniciar esse aprendizado do que com o melhor RPG de todos os tempos. Desvende os segredos desta aventura suprema junto com nosso guia de jogo e, prometo, você não vai se arrepender.



1.1. COMANDOS: exploração

START	Pausa o jogo
SELECT	Mapa local
L2	Focaliza o alvo
↑ Mover o cursor	
← Mirar	
↓ Mover o cursor	
→ Mirar	
	AAE: alavanca analógica esquerda
	AAD: alavanca analógica direita
	△ Menu principal
	□ Conversar / Interagir
	○ Conversar / Interagir
	×
	AAD Controla a câmera
	AAE Move os personagens

1.2. COMANDOS: batalhas

AAE	alavanca analógica esquerda
AAD	alavanca analógica direita
△	Menu principal
□	Menu de comandos
○	Menu de comandos
×	Cancelar
AAD	Controla a câmera
AAE	Move os personagens
R1	Altera os alvos
L2	Focaliza o alvo
L1	Altera os alvos
↑	Seleciona líder
←	Mirar inimigos
↓	Seleciona líder
→	Mirar inimigos



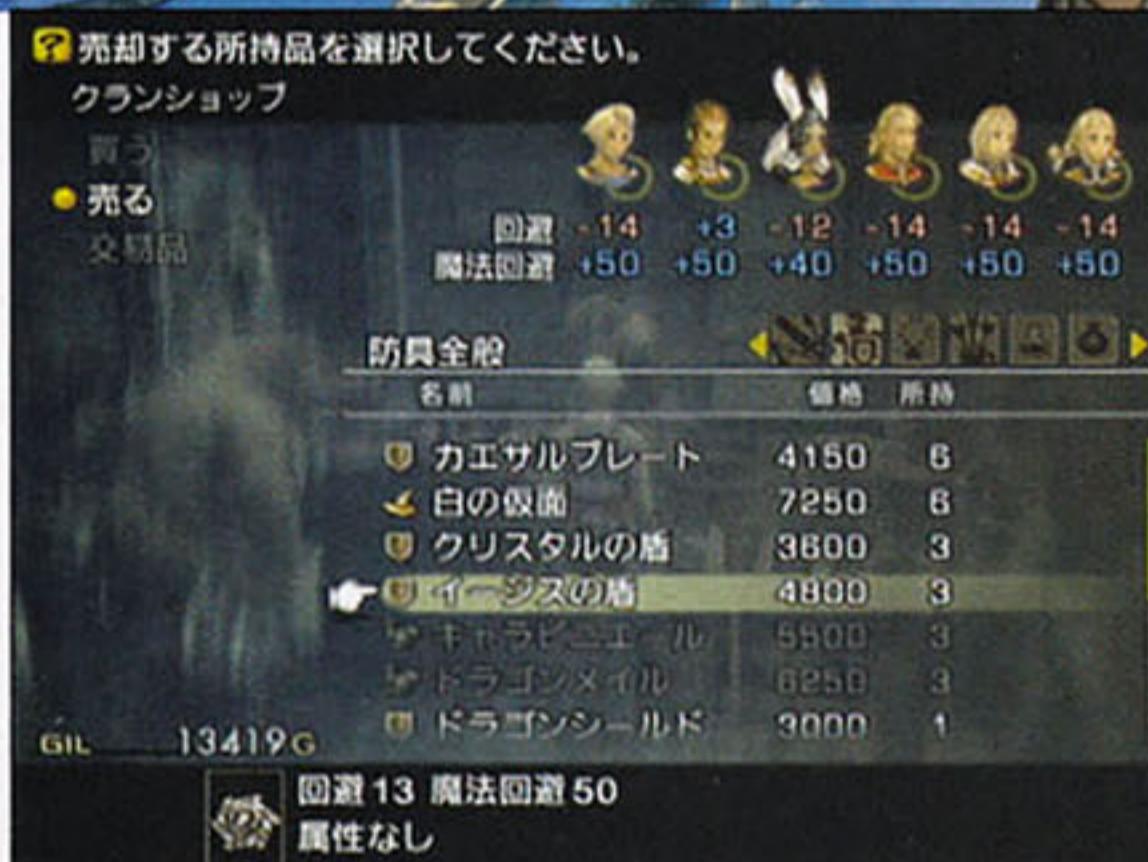
2. DICAS DE EXPLORAÇÃO

- Você pode conversar com os NPCs que tem os Talk Icons (carinhas) sobre suas cabeças. Eles aparecem como pontos verdes no mini-map.



- É possível interagir com objetos do cenário quando você se aproxima e aparece uma “!” sobre seu personagem (os chamados Field Signs). Há muitas portas e placas nessa categoria, mas principalmente tesouros que, inclusive, se renovam com o tempo.
- Visualize os mapas das cidades visitadas para identificar as lojas de armas, armaduras, magias, skills, gambits, itens... Os ícones são bem intuitivos. Em praticamente todas as áreas você encontra também Moogles que vendem os mapas completos das regiões.

王都ラバナスタ/市街地東部



- Ao fazer suas compras, fique atento: os equipamentos selecionados mostram as alterações de atributos de cada personagem, mas geralmente só comparam o atributo principal do item, sendo que ele pode oferecer outras vantagens. Pese prós e contras.



- Como conseguir dinheiro? Não é dos inimigos. Pelo menos não diretamente. Acontece que eles deixam itens ao serem mortos (ou você pode roubá-los também), e esses itens não têm nenhuma outra utilização senão vender nos shops para fazer dinheiro.

- Save Crystals azuis apenas servem para curar seus personagens (status e recuperação de HP) e salvar seu progresso. Nos cristais laranjas, conhecidos como Gate Crystals, você tem ainda a opção de se teletransportar para uma das áreas já visitadas, usando Telepo Stones (テレポストーン).

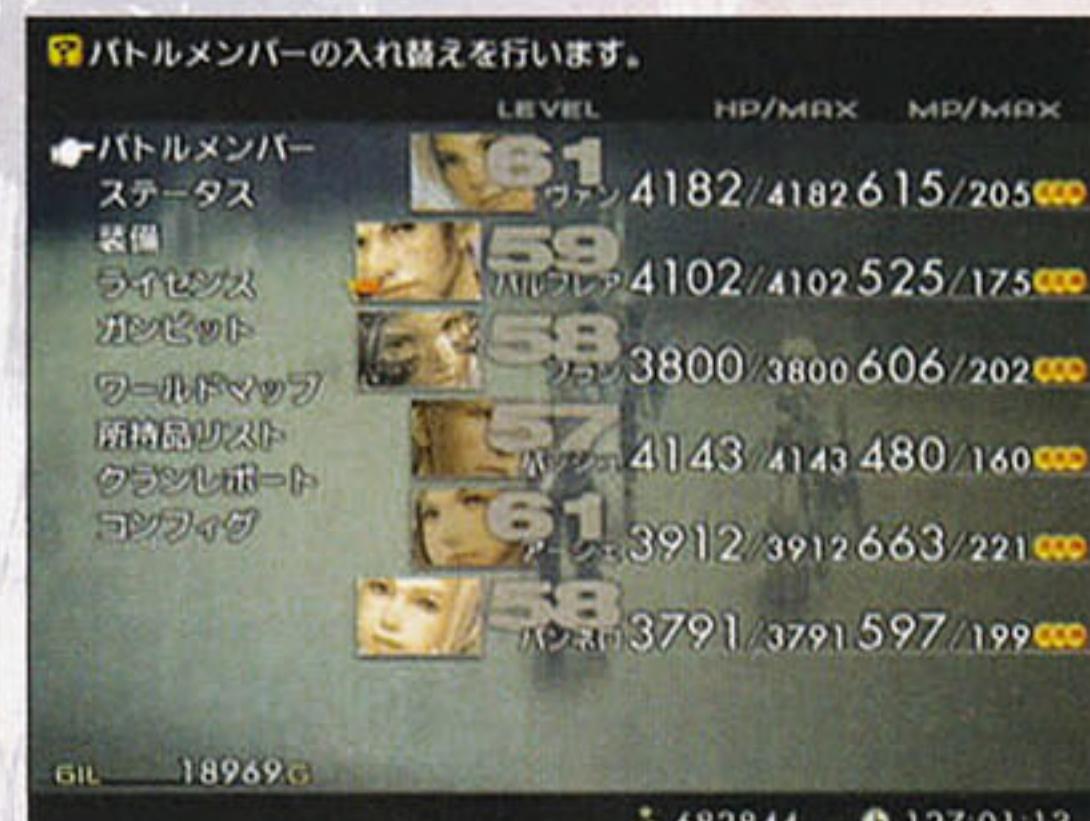
- Outro meio de transporte são os Chocobos, que você pode alugar, geralmente nas entradas das cidades, e os serviços aéreos de airships entre as cidades (cada uma das principais cidades tem o seu “airporto”).

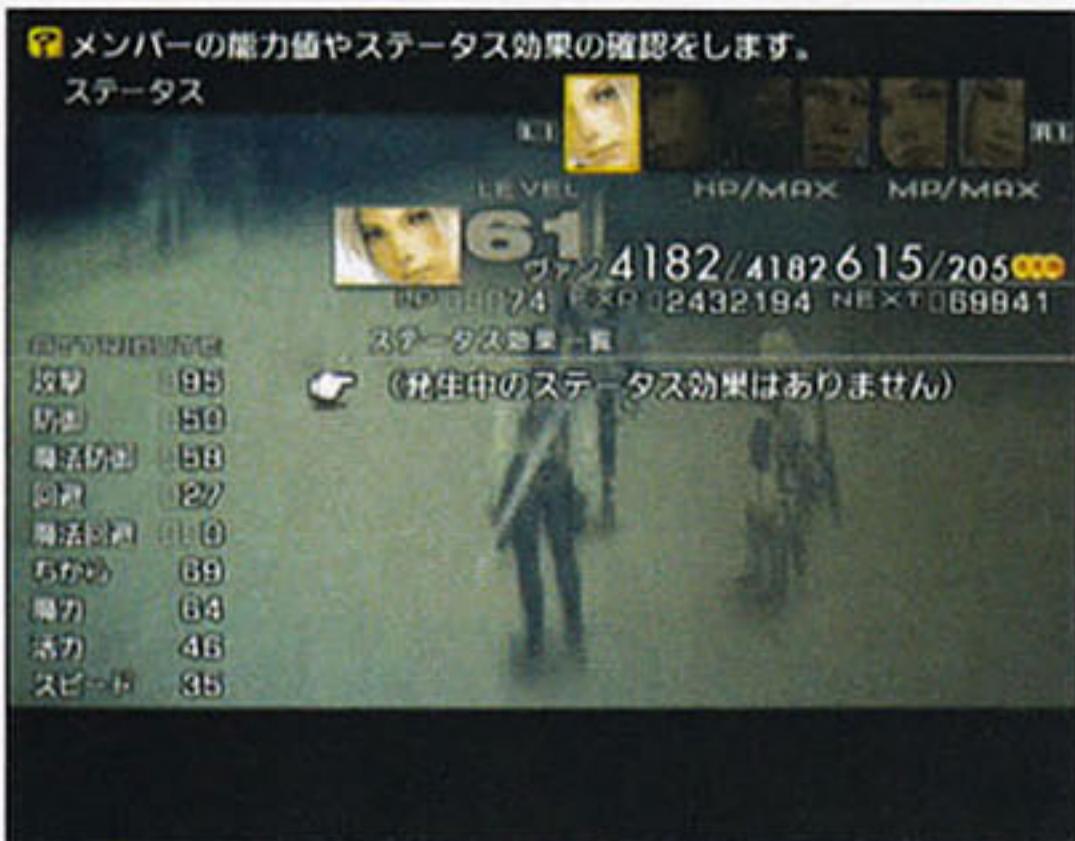
3. PARTY MENU

Apertando Δ , você acessa o menu principal do jogo. Do lado direito, ficam os personagens do seu grupo, com valores bem destacados para o nível atual, HP atual e máximo, e MP atual e máximo. Na parte de baixo, você confere sua grana (gil), número de passos dados e horas de jogo. Do lado esquerdo, o mais importante: as opções. Conheça-as.

3.1. BATTLE MEMBER (バトルメンバー)

Serve para alternar os membros da sua equipe de batalha. Lembre-se de que é necessário definir um grupo com, no máximo, três integrantes para ter uma equipe válida.





3.2. STATUS (ステータス)

Aqui você pode conferir as condições atuais de seus personagens (alterne entre eles com L1 e R1).

Level: é o nível atual do seu personagem. Valor de referência de sua evolução.

HP: são os Hit Points, que medem sua saúde. Ao chegar a zero, o personagem sai de combate com o status KO. Esse valor aumenta com Level Up e também com algumas Licenças.

MP: Mist Points, utilizados para realizar magias. Aumentam com Level Ups, Licenças e equipamentos.

LP: License Points, utilizados para adquirir Licenças. Você ganha LPs matando inimigos.

EXP/NEXT: a quantidade atual de experiência e a meta para fazer um Level Up e atingir o próximo nível.

Attack (攻撃): é o poder de ataque. Leva em consideração o poder da arma equipada e, eventualmente, de outros equipamentos. Quanto maior esse valor, maior é o dano causado por ataques físicos. Abreviado ao longo da matéria como "Atk".

Defense (防御): determina a resistência a ataques físicos. Aumenta de acordo com os equipamentos de corpo usados pelos personagens. Quanto maior o valor, menor será o dano recebido por ataques físicos. Abreviado ao longo da matéria como "Def".

Magic Defense (魔法防御): é o atributo que define a resistência contra ataques mágicos. Aumenta principalmente com os equipamentos de cabeça. Quanto maior esse valor, menos dano causarão as magias recebidas. Abreviado ao longo da matéria como "M-Def".

Evasion (回避): determina a taxa de evasão contra ataques físicos. É influenciado primariamente pelos escudos equipados. Conforme sobe esse valor, maior é a probabilidade de ativar técnicas defensivas durante o combate, como Parry e Guard. Abreviado ao longo da matéria como "Eva".

Magic Evasion (魔法回避): é a evasão contra ataques mágicos. Varia de acordo com o escudo equipado. Quanto mais alto esse atributo, mais fácil é evitar ataques mágicos. Abreviado ao longo da matéria como "M-Eva".

Strength (ちから): esse atributo é a base para o valor de ataque físico. Aumenta com Level Up ou com Licenças. Abreviado ao longo da matéria como "Str".

Magic Strength (魔力): determina o poder dos ataques mágicos. Aumenta com Level Up ou com Licenças. Abreviado ao longo da matéria como "M-Str".

Vitality (活力): determina a resistência do personagem contra alterações de status, bem como a duração desses status. Abreviado ao longo da matéria como "Vit".

Speed (スピード): é o valor que influencia na velocidade do personagem para realizar as ações. Abreviado ao longo da matéria como "Spd".

3.3. EQUIP (装備)



Opção que permite fazer a manutenção dos equipamentos dos seus personagens (alterne entre elas com L1 e R1). Você tem quatro comandos à disposição:

- **Equip (装備):** alterar os equipamentos manualmente;
- **Remove (はずす):** remover equipamentos manualmente;
- **Remove All (すべてはずす):** remover todos os equipamentos;
- **Optimize (最強装備):** equipa automaticamente os mais fortes equipamentos disponíveis.

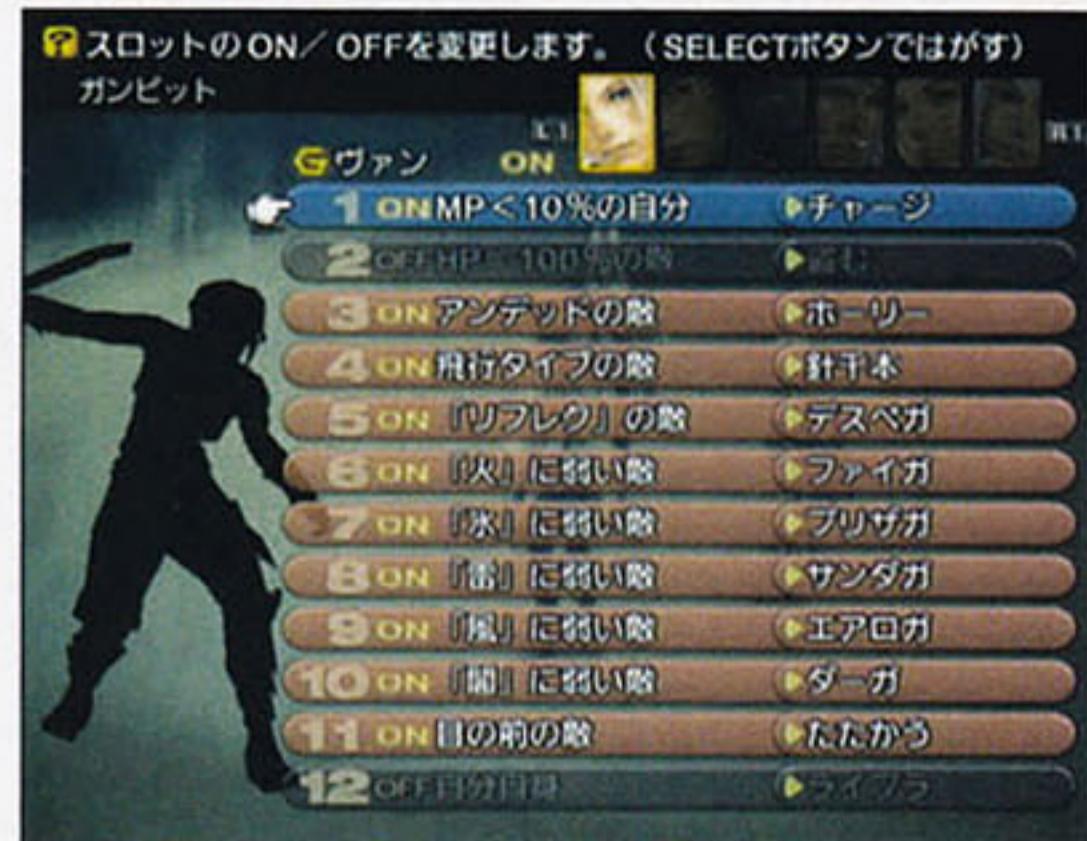
É possível colocar equipamentos nas duas mãos, um na cabeça, um no corpo e um acessório. Todos os personagens podem equipar qualquer item, mas antes é necessário adquirir a Licença para isso (itens em cinza significam que o personagem não tem a Licença para equipá-los). Verifique também as alterações que os equipamentos causarão nos atributos do lado esquerdo da janela.

3.4. LICENSE (ライセンス)



Aqui você tem acesso às License Boards dos personagens. Esses tabuleiros são iguais para todos eles, e cada um pode avançar como você preferir. Você adquire novas Licenças gastando LPs para comprá-las. Há Licenças para armas, protetores, acessórios, magias, habilidades e outros efeitos (mais detalhes no Apêndice > License Board). Se você adquiriu uma nova arma, armadura, escudo, acessório e quiser utilizá-los, é preciso adquirir a Licença adequada. Quando você compra um determinado quadrante no tabuleiro, os quadrados adjacentes se tornam disponíveis, e assim você vai avançando na License Board.

3.5. GAMBIT (ガンビット)



3.5.1. O que é?

É o coração do sistema de batalha, em que você deve configurar o padrão de comportamento dos seus personagens (alterne entre eles com L1 e R1). Os Gambits servem para automatizar os combates, fazendo os seus lutadores seguirem comportamentos definidos, sob condições determinadas e com ações e reações instantâneas.

Cada linha numerada é uma instrução para o personagem (e você pode ganhar mais linhas de Gambit comprando Licenças, tornando o comportamento do personagem cada vez mais complexo e cobrindo cada vez mais situações). Em cada linha, o número representa a prioridade na cadeia de comportamento, a indicação ao lado do número indica se a linha está ligada (ON) ou desligada (OFF). A coluna da esquerda indica o alvo da ação e a coluna da direita indica a ação a ser realizada no alvo.

3.5.2. Alvos e ações

Na coluna de alvo, você pode determinar as condições nas quais os Gambits serão ativados: se um aliado estiver com menos de 20% de HP, se um aliado estiver com algum status negativo, se um inimigo estiver perto, se vier um inimigo poderoso... As possibilidades são muitas. São 14 páginas de Gambits de alvo, divididos entre as categorias "Aliado", "Inimigo" e "Próprio personagem". Você adquire novos Gambits de alvo comprando-os em Gambit Shops ou encontrando-os em urnas de tesouro ao longo do jogo. Veja a tradução de todos os Gambits de alvo no Apêndice > Gambits.

Na coluna da ação, você determina o que vai acontecer se a condição determinada na coluna do alvo for verdadeira. Por exemplo: magia Cure para quando houver um aliado com menos de 70% de HP, ou ataque para quando houver um inimigo perto, ou Dispel quando o inimigo estiver com algum status que lhe dê vantagens. São 10 páginas de Gambits de ação: 1) Ataque (comando único), 2) White Magic, 3) Black Magic, 4) Time Magic, 5) Green Magic, 6) Dark Magic, 7) Itens, 8) Itens, 9) Itens + Skills e 10) Skills.

As ações nessas páginas ficam disponíveis conforme o personagem se torna habilitado a usá-las. Seus nomes são os mesmos das ações (Cure para magia Cure, Remedy para item Remedy, First-Aid para skill First-Aid e assim por diante), não vamos traduzir essas páginas. Basta conferir a seção apropriada em nosso Apêndice.

3.5.3. Ordem

A ordem dos Gambits é muito importante. Se você

tiver uma ordem de cura abaixo de uma ordem de batalha, o personagem só vai curar ao final da batalha, por exemplo. Se você deixar um comando para roubar item de um inimigo abaixo da ordem para atacá-lo, o personagem vai entender que primeiro ele deve atacar o inimigo, e vai repetir isso enquanto houver um inimigo, para depois pensar na ação de roubar, mas então não há mais inimigos, e ele não vai roubar ninguém, invalidando a instrução. Isso pode destruir suas estratégias.

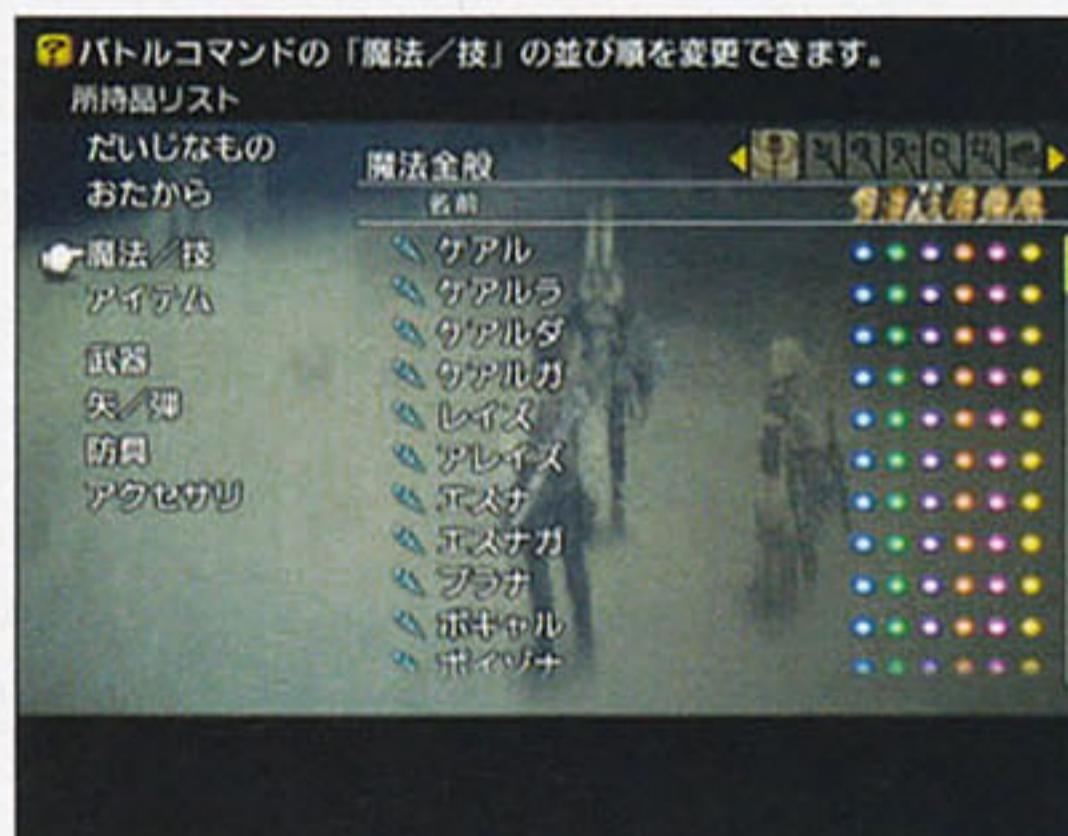
Como regra geral, deixe as rotinas de cura para depois do combate nos personagens que você quer usar como guerreiros, e com prioridade acima do combate para os que você quer que ajam como curandeiros. Instruções de ressurreição (Raise, Araise, Phoenix Down) devem ter prioridade sobre tudo. Comandos como Libra, Haste, Protect, Shell ou outros de status positivos podem vir depois do combate, mas isso vai depender das situações (numa batalha contra chefe, por exemplo, você pode querer Haste constante, então esse comando pode ter prioridade sobre outros).

3.6. WORLD MAP (ワールドマップ)



Aqui você consulta o mapa geral de Ivalice. Selecionando alguma área individual, você pode conferir o mapa detalhado da região.

3.7. INVENTÁRIO (所持品リスト)



A tradução literal seria "Lista de coisas que você possui", e é exatamente isso que você tem aqui, para simples conferência:

- **Itens importantes (だいじなもの):** são os famosos "Key Items", importantes para a história.
- **Tesouros (おたから):** são os itens deixados pelos monstros, usados principalmente para vender nos shops para ganhar gil. Só não vende as Teleport Stones (テレポストーン), que também entram nessa categoria e servem para se teletransportar entre os Gate Crystals.

• **Magias / Skills (魔法/技):** aqui você confere as magias e skills e os personagens que podem utilizá-las (bolinha pequena significa que o personagem não tem a Licença, bola grande significa que ele pode utilizar a magia ou skill). A primeira página é a lista geral, as páginas da direita exibem as listas individuais de White, Black, Time, Green e Dark Magic e Skills. Não é possível utilizar magias através do menu, apenas durante o jogo, em campos de batalha.

• **Itens (アイテム):** lista de itens usáveis em batalha. Não é possível utilizá-los por aqui, somente no jogo mesmo.

• **Armas (武器):** lista de armas que você possui, com as indicações dos personagens que possuem Licenças para usá-las. A primeira página é o listão geral e as seguintes são listas categorizadas por tipo de arma.

• **Flechas / Munição (矢/弾):** lista as flechas para arcos e bestas e as munições para armas de fogo e bombas de mão.

• **Protetores (防具):** lista os equipamentos de defesa e indica os personagens que têm ou não as Licenças para equipá-los. A primeira página é a lista geral, a segunda contém somente os escudos, a terceira mostra só os equipamentos de cabeça e a quarta, apenas os protetores de corpo.

• **Acessórios (アクセサリ):** lista todos os acessórios que você possui e indica os personagens que têm ou não as Licenças para equipá-los.

3.8. CLAN REPORT (クランレポート)



Esta opção funciona como o centro de informações de batalhas. Na parte de baixo da tela, você confere o número de Clan Points adquiridos e o seu Clan Rank (que sobe conforme você mata monstros e caça Mobs). Do lado esquerdo, há quatro opções:

• **Mob List (モブリスト):** mostra a lista de Mobs, indicando os que estão concluídos e pendentes. Você assume novos Mobs visitando o mural nos bares das cidades ou falando com o Moogle Montblanc na sede do Clan em Rabanastre. Ao assumir a tarefa, você deve falar com o contratante do trabalho (mostrado no mapa na hora que você assume o Mob), depois localizar e matar o Mob, para então falar novamente com o contratante, que lhe entrega a recompensa e declara a tarefa cumprida.

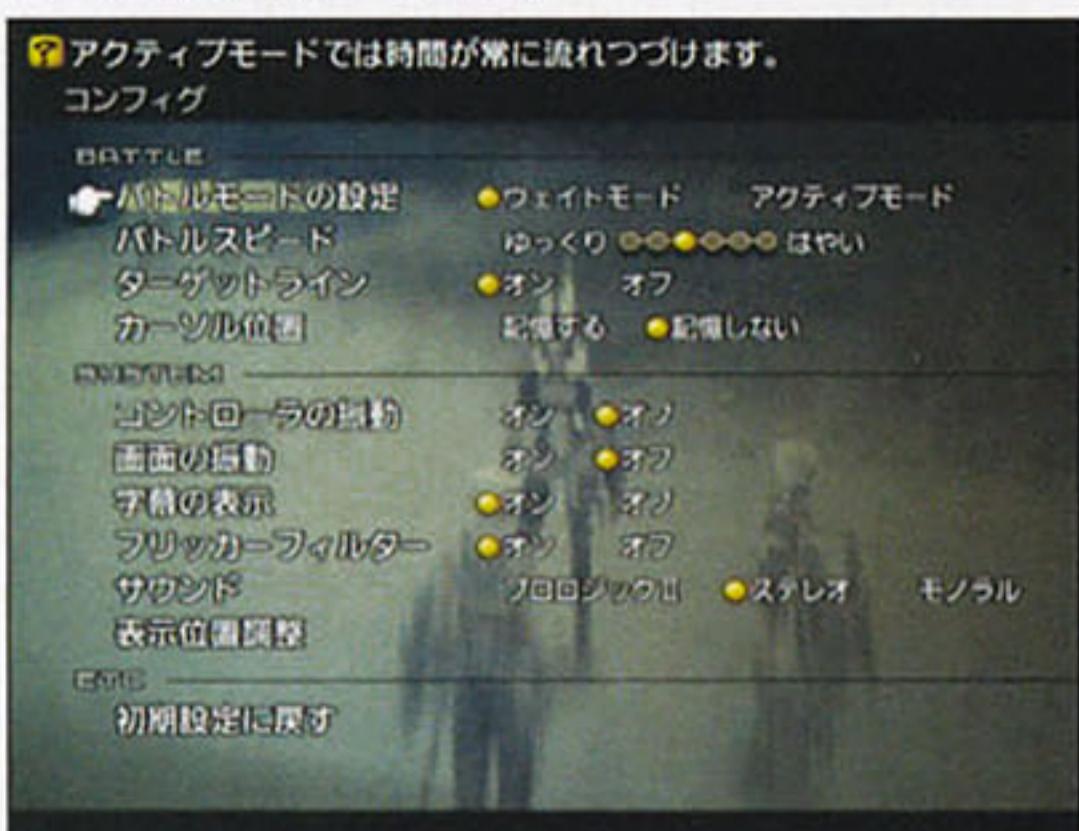
• **Hunt Catalog (ハントカタログ):** catálogo geral de monstros já encontrados, divididos por área e categorias. A barra na parte de baixo da tela indica, percentualmente, o número de monstros encontrados em relação ao número total de monstros no jogo.

• **Pirate's Hideaway (空賊の隠れ家):** aqui aparecem ícones especiais representando a realização

de tarefas especiais (o ícone do Chocobo, por exemplo, aparece quando você já deu mais de 500 mil passos, o de Vaan, quando você roubou mais de 50 itens, e assim por diante).

• **Adventure Hints (冒険のヒント):** são dicas de exploração e batalha.

3.9. CONFIG (コンフィグ)



São as configurações de jogo.

BATTLE

- 1) Seleciona entre Wait Mode (o jogo pára quando você acessa o menu de comandos de batalha) e Active Mode (o jogo continua mesmo quando você estiver navegando pelo menu de comandos).
- 2) Deixa as batalhas mais lentas (esquerda) ou mais rápidas (direita).

- 3) Liga (esquerda) ou desliga (direita) as linhas de alvo durante as batalhas.

- 4) Liga (esquerda) ou desliga (direita) a memória do cursor ao acessar o menu de comandos.

SYSTEM

- 1) Liga (esquerda) ou desliga (direita) a vibração do controle.
- 2) Liga (esquerda) ou desliga (direita) o efeito de vibração de tela.
- 3) Liga (esquerda) ou desliga (direita) as legendas nas cenas de animação e CGs.
- 4) Liga (esquerda) ou desliga (direita) o filtro de flicker da tela.

- 5) Seleciona entre as opções de som: Dolby Pro-Logic II (esquerda), estéreo (centro) e mono (direita).

- 6) Ajusta a posição da tela.

ETC

- 1) Volta todas as configurações para o ajuste padrão.

4. SISTEMA DE BATALHA

4.1. TELA DE JOGO



4.1.1. Canto superior esquerdo

Podem aparecer três tipos de informações diferentes:

1) Um "?" amarelo descreve as funções da ação que você está selecionando no menu de comandos, 2) A caixa "Information" mostra informações sobre a batalha, como ataques que o inimigo está usando, item roubado do inimigo, item deixado por inimigo morto, status causados ou removidos e assim por diante, 3) A caixa "Target Info" aparece quando você está mirando um inimigo e mostra informações sobre o alvo: Level, nome, HP atual / máximo, status e vulnerabilidades (as informações detalhadas só aparecem quando um membro do seu grupo de batalha tiver o status Libra).

4.1.2. Canto superior direito

Contém o mini-mapa indicando sua posição (seta), seu campo de visão (cone amarelo), posição dos aliados (pontos azuis) e posição dos inimigos (pontos vermelhos). Um ponto piscando significa o alvo atual.

4.1.3. Canto inferior direito

Painel de informações do seu grupo. Cada linha tem as seguintes informações: 1) Barra de ação indicando o tempo necessário para realizar a ação e o nome da ação que está sendo realizada, 2) Indicação de Gambit (G amarelo indica Gambits ligados, G apagado significa Gambits desligados), 3) Nome do personagem, 4) Barra de HP com HP atual e total, 5) Barra de MP com o MP atual (quando você adquire o primeiro Mist Knack, a barra se divide em segmentos, cada um representa um Mist Cartridge).

4.1.4. Linhas



Indicam os alvos das ações:

Linha vermelha: ação de um inimigo para um aliado.

Linha azul: ação de um aliado para um inimigo.

Linha verde: ação de aliado para aliado.

4.1.5. Caixa de comandos

Você ativa com O ou □. Mesmo com os Gambits para ações automáticas, você pode intervir definindo comandos manualmente.

Attack (たたかう): ataca um inimigo com a arma equipada.

Magic / Skills (魔法・わざ)

White (白): faz uma magia branca.

Black (黒): faz uma magia negra.

Time (時空): faz uma magia de tempo.

Green (緑): faz uma magia verde.

Dark (裏): faz uma magia de escuridão.

Skills (わざ): faz uma habilidade.

Mist Cart (ミストカート)

Esper (召喚): chama uma invocação para o combate.

Mist Knack (ミストナック): desfere um Mist Knack.

Gambit (ガントビット): Liga ou desliga os Gambits para o personagem.

Item (アイテム): usa itens de batalha.

4.2. COMBATE



4.2.1. Active Dimension Battle

Não há transições para uma tela de batalha, como nos games anteriores. O próprio cenário de exploração é o cenário de batalha. Você luta contra os inimigos que estão na tela, e eles podem se juntar contra o seu grupo, então você deve planejar a aproximação. Acostume-se a andar com Libra ativado (faça um Gambit para isso), para poder verificar as informações dos inimigos antes de se engajar no combate. Tudo acontece em tempo real, então só é possível utilizar itens e magias na tela de batalha e não através de menus.

4.2.2. Vitória



Quando você mata um inimigo, ele deixa Exp (experiência que, acumulada, permite subir níveis), LP (License Points, para comprar novas Licenças na License Board) e, eventualmente, itens, que são as sacolinhas que caem no chão e você deve coletar.

4.2.3. Battle Chain

Se você matar apenas inimigos do mesmo tipo (não necessariamente inimigos iguais, mas do mesmo tipo, que funciona como uma espécie de "raça"), você vai aumentando o contador de Chains no canto inferior direito da tela. Quanto maior o Chain, mais e melhores itens os inimigos deixam.

Às vezes, a inscrição "Chain X" (onde X é o número de inimigos mortos na sequência) fica de cores diferentes e até piscando. Isso acontece quando você usa ataques diferen-



tes para matar os inimigos do mesmo tipo – finalizar com arco, depois com Fire, depois com Blizzard, depois com espada, depois com Thunder e assim por diante. Assim, a inscrição vai mudando a cor, depois vai começar a piscar e, eventualmente, você conseguirá um "Chain Level Up". Conforme você vai aumentando o nível de Chain, os inimigos passam a deixar itens mais raros. Eventualmente, os itens deixados até mesmo recuperam o HP do grupo ou deixam status positivos.

4.2.4. Armadilhas



Cuidado! Há armadilhas espalhadas pelos cenários que podem tirar o HP de seu grupo e causar status negativos se qualquer personagem do grupo tocar nelas. Para localizá-las, só ande com o status Libra ativado.

4.2.5. Recuperação de MP

A simples ação de caminhar vai recuperando lentamente o MP de seus personagens. Portanto, não fique parado, mesmo durante o combate. Outra ação vital: Charge. Use essa skill sempre que o personagem estiver com pouco MP.

4.2.6. Mist Knacks

Cada personagem tem três níveis de Mist Knacks (MK), que são habilitados "comprando-os" na License Board. Você pode comprar qualquer slot de MK na License Board. Independente do espaço comprado, sempre vai habilitar na ordem: MK nível 1, nível 2 e nível 3 (depois de comprar o terceiro, não dá mais para comprar MK para o personagem). Slots de MK comprados por um personagem são desabilitados nas License Boards dos outros personagens. O tabuleiro tem um total de 18 slots de MK (três para cada um dos seis personagens).

• **Aplicação:** para utilizar um MK durante a batalha, você precisa ter Mist Cartridges, que são as divisões da sua barra de MP. Quando você adquire um MK, a barra de MP se torna um Mist Cartridge. Se você tiver MK de nível 2, seu MP dobra e a barra se divide em dois



Mist Cartridges. Com três MKs, o MP triplica e a barra é segmentada em três Mist Cartridges. MKs de nível 1 gastam um Mist Cartridge, de nível 2 gastam 2 e de nível 3 gastam todos os três.

• **Durante o ataque:** depois de escolher o MK, o personagem vai iniciar a animação do ataque. Nesse momento, aparece uma barra de tempo na parte inferior da tela e três linhas de comando, que podem estar apagadas ou acesas. Essa barra serve para linkar MKs, que é onde está o verdadeiro poder dos MKs! Se qualquer outro personagem tiver Mist Cartridges, você poderá ligar o MK inicial com outro desses personagens. Os MKs dos outros aparecem aleatoriamente nas três linhas de comando, que contém: nome do personagem, nome do MK e nível do MK (em bolinhas laranjas). A primeira linha é ativada com Δ , a segunda com \square e a terceira com \times . Assim, se você tiver aplicado o ataque inicial, pode, no início da animação, apertar o botão correspondente a um dos MKs disponíveis. Depois, repetir esse ciclo. Se não houver ataques disponíveis (todas as três linhas apagadas), basta apertar o botão R2 para ativar a roleta, que gira as três linhas e disponibiliza novos ataques. Se continuar com três linhas apagadas, basta apertar R2 novamente até ter algum ataque disponível – mas isso faz a barra de tempo se esgotar mais rapidamente. Você

deve ligar todos os MKs possíveis dentro do limite de tempo. Se conseguir fazer um combo suficientemente grande, ativará um poderoso ataque mágico no final da sequência (quanto maior o combo, mais poderosa é a magia final). Assim, é possível causar dano de cinco dígitos e, dependendo da magia final, aumentar a área de ação do MK, ou seja, atingir inimigos que estiverem ao redor do alvo inicial.

4.2.7. Espers

Você invoca as criaturas mágicas (conhecidas tradicionalmente como summons) mais ou menos da

mesma maneira como ativa os MKs. Espers de nível 1 precisam de um Mist Cartridge para serem invocadas, de nível 2 exigem dois Cartridges e de nível 3, três. Ao ser invocada, a criatura luta ao seu lado, e os outros dois membros do grupo saem de jogo. A Esper fica em jogo por um tempo determinado, indicado no canto inferior da tela. Cada uma tem um ataque mágico supremo, ativado sob condições especiais.



INFORMATION

ベリアスは
ペインフレアを構えた！



5. APÊNDICE

5.1. STATUS (ステータス)

Há vários status diferentes, negativos e positivos, que seus personagens podem contrair durante o combate. Conheça todos eles e saiba como curar cada um.

5.1.1. STATUS NEGATIVOS (異常ステータス)

KO (戦闘不能)

Efeito: Quando o personagem fica com o HPO, fica impossibilitado de lutar. Ele some da tela até voltar à vida.

Cura:

- **Itens:** Phoenix Down (フェニックスの尾);
- **Magias:** Raise (レイズ), Araise (アレイズ).

STONE (石化)

Efeito: O personagem vira estátua e sai de jogo até ser curado.

Cura:

- **Itens:** Gold Needle (金の針);
- **Magias:** Stona (ストナ), Esuna (エスナ).

PETRIFICATION (石化中)



Efeito: O personagem fica com um contador e, quando ele chega a 0, fica com o status Stone.

Cura:

- **Itens:** Gold Needle (金の針), Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識2);
- **Magias:** Stona (ストナ), Esuna (エスナ).

STOP (ストップ)

Efeito: O personagem fica totalmente parado, inabilitado de se mover ou agir (inclusive status que causam contagem param).

Cura:

- **Itens:** Cronos Tears (クロノスの涙), Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識3).

DEATH SENTENCE (死の宣告)



Efeito: O personagem fica com um contador e, quando ele chega a 0, sofre o status KO.

Cura:

- **Itens:** Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識3).

CONFUSE (混乱)



Efeito: O personagem fica confuso, atacando inimigos e aliados indistintamente. É impossível controlá-lo.

Cura:

- **Itens:** Smelling Salts (気付け薬), Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識1);
- **Magias:** Haste (ハイスト).

SLEEP (睡眠)



Efeito: O personagem fica dormindo, impossibilitado de se mover ou agir. Você não pode controlá-lo.

Cura:

- **Itens:** Alarm Clock (目覚まし時計), Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識1);
- **Outros meios:** Receber ataque físico.

VIRUS (ウイルス)



Efeito: O personagem fica impossibilitado de recuperar HP, seja qual for a maneira (nem mesmo Bubble funciona).

Cura:

- **Itens:** Vaccine (ワクチン), Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識3);
- **Magias:** Reboot (リブート).

REVERSE (逆転)

Efeito: Inverte os efeitos de cura e dano (ações que causariam dano curam e outras que curariam causam dano).

Cura:

- **Outros meios:** Com o passar do tempo.

SLOW (スロウ)

Efeito: O personagem fica mais lento. Demora 25% a mais para realizar suas ações.

Cura:

- **Itens:** Remedy (万能薬);
- **Magias:** Haste (ハイスト).

DON'T ACT (ドンアク)

Efeito: O personagem pode se mover no campo, mas não pode agir (você não pode ordenar comandos a ele).

Cura:

- **Itens:** Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識1);
- **Magias:** Esuna (エスナ).

DON'T MOVE (ドンムブ)

Efeito: O personagem fica impossibilitado de se mover no campo. Ele ainda pode agir, mas se o alvo estiver fora do alcance, não poderá caminhar até ele.

Cura:

- **Itens:** Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識1);
- **Magias:** Esuna (エスナ).

SILENCE (沈黙)



Efeito: O personagem fica impossibilitado de usar magias.

Cura:

- **Itens:** Echo Screen (やまびこ草), Remedy (万能薬);
- **Magias:** Vocal (ボキヤル), Esuna (エスナ).

DARKNESS (くらやみ)

Efeito: O personagem tem a visão bloqueada, diminuindo em 50% a precisão de seus ataques físicos.

Cura:

- **Itens:** Eyedrops (目薬), Remedy (万能薬);
- **Magias:** Blina (ブラン), Esuna (エスナ).

POISON (猛毒)



Efeito: O personagem fica envenenado, recebendo um dano de 6,25% do HP máximo a cada 10 segundos.

Cura:

- **Itens:** Antidote (毒消し), Remedy (万能薬);

OIL (オイル)



Efeito: O personagem supervulnerável ao elemento Fire, recebendo três vezes mais danos de ataques desse tipo.

Cura:

- **Itens:** Resin Paper (あぶらとり紙), Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識2);
- **Magias:** Poisona (ポイゾナ), Esuna (エスナ).

SLIP (スリップ)



Efeito: O HP do personagem vai sendo consumido rápido e ininterruptamente.

Cura:

- **Itens:** Remedy (万能薬) com licença de upgrade (万能薬の知識1);
- **Magias:** Regen (リジェネ), Esuna (エスナ).

LURE (おとり)

Efeito: Todos os inimigos visam exclusivamente o personagem afetado por esse status.

Cura:

- **Outros meios:** Com o passar do tempo.

5.1.2. STATUS POSITIVOS (有効ステータス)

REFLECT (リフレク)

Efeito: O personagem fica com uma barreira que rebate todas as magias de volta para o conjurador (inclusive magias de cura, então, cuidado).

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル) (passa pela barreira e anula).

PROTECT (プロテス)

Efeito: O personagem fica com o atributo Defense melhorado, e corta 25% dos danos por ataques físicos.

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル);
• **Skills:** Defense Break (防御破壊).

SHELL (シェル)

Efeito: O personagem fica com o atributo Magic Defense melhorado, e corta 25% dos danos por ataques mágicos.

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル);
• **Skills:** Magic Defense Break (魔防破壊).

HASTE (ヘイスト)

Efeito: O personagem fica mais rápido. Realiza suas ações 25% mais rápido.

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル), Slow (スロウ).

BRAVE (ブレイブ)

Efeito: O personagem fica com o atributo Strength melhorado.

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル);
• **Skills:** Attack Break (攻撃破壊).

FAITH (フェイス)

Efeito: O personagem fica com o atributo Magic Strength melhorado.

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル);
• **Skills:** Magic Attack Break (魔攻破壊).

VANISH (透明)



Efeito: Os inimigos não podem perceber pela visão um personagem com esse status.

Cura:

• **Outros meios:** Realizar qualquer

ação. Receber dano por magia.

REGEN (リジェネ)

Efeito: O HP do personagem vai se curando pouco a pouco com o passar do tempo.

Cura:

• **Magias:** Dispel (デスペル), Slip (スリップ).

FLOAT (浮遊)

Efeito: O personagem flutua sobre o chão, evitando armadilhas.

Cura:

• **Outros meios:** Com o passar do tempo.

BERSERK (狂戦士)



Efeito: O personagem tem o seu atributo Strength aumentado e realiza apenas ataques físicos constantemente. Impossível controlar seus movimentos e lhe ordenar comandos.

Cura:

• **Itens:** Bacchus' Wine (バッカスの酒), se você estiver com o acessório Nihon Palaoa (ニホンパラオア) equipado;
• **Magias:** Dispel (デスペル).

BUBBLE (バブル)



Efeito: Dobra o HP atual (excedendo em 100% o HP máximo). Previne o status Virus (ウイルス).

Cura:

• **Outros meios:** Com o passar do tempo.

LIBRA (ライブラ)

Efeito: Permite ver as informações do alvo selecionado e as armadilhas no cenário.

Cura:

• **Outros meios:** Com o passar do tempo.

5.2. GAMBITS (ガンビット)

Esta é a lista de Gambits que você adquire durante o jogo em Gambit Shops ou urnas de tesouro. São os Gambits de alvo, que determinam as condições sob as quais serão ativadas as ações escolhidas.

5.2.1. PÁGINA 1, ALIADOS (味方)

味方1人	Um aliado
リーダー	O líder
ヴァン	Vaan
アーシエ	Ashe
フラン	Fran
バルフレア	Balthier
バッショ	Basch
パンネロ	Penelo
最もHPが低い味方	Aliado com o menor HP
最も武器の強い味方	Aliado com a arma mais forte
最も物理防御低い味方	Aliado com a defesa física mais baixa
最も魔法防御低い味方	Aliado com a defesa mágica mais baixa
HP<100%の味方	Aliado com HP menor que 100%
HP<90%の味方	Aliado com HP menor que 90%
HP<80%の味方	Aliado com HP menor que 80%
HP<70%の味方	Aliado com HP menor que 70%
HP<60%の味方	Aliado com HP menor que 60%

5.2.2. PÁGINA 2, ALIADOS (味方)

HP<50%の味方	Aliado com HP menor que 50%
HP<40%の味方	Aliado com HP menor que 40%
HP<30%の味方	Aliado com HP menor que 30%
HP<20%の味方	Aliado com HP menor que 20%
HP<10%の味方	Aliado com HP menor que 10%
MP<100%の味方	Aliado com MP menor que 100%
MP<90%の味方	Aliado com MP menor que 90%
MP<80%の味方	Aliado com MP menor que 80%
MP<70%の味方	Aliado com MP menor que 70%
MP<60%の味方	Aliado com MP menor que 60%
MP<50%の味方	Aliado com MP menor que 50%
MP<40%の味方	Aliado com MP menor que 40%
MP<30%の味方	Aliado com MP menor que 30%
MP<20%の味方	Aliado com MP menor que 20%
MP<10%の味方	Aliado com MP menor que 10%
「戦闘不能」の味方	Aliado com status KO
「石化」の味方	Aliado com status Stone

5.2.3. PÁGINA 3, ALIADOS (味方)

「石化中」の味方	Aliado com status Petrification
「ストップ」の味方	Aliado com status Stop
「睡眠」の味方	Aliado com status Sleep
「混乱」の味方	Aliado com status Confuse
「死の宣告」の味方	Aliado com status Death Sentence
「くらやみ」の味方	Aliado com status Darkness
「猛毒」の味方	Aliado com status Poison
「沈黙」の味方	Aliado com status Silence
「スリップ」の味方	Aliado com status Slip
「オイル」の味方	Aliado com status Oil
「逆転」の味方	Aliado com status Reverse
「トンアク」の味方	Aliado com status Don't Act
「ドンムブ」の味方	Aliado com status Don't Move
「スロウ」の味方	Aliado com status Slow
「ウイルス」の味方	Aliado com status Virus
「おとり」の味方	Aliado com status Lure
「プロテス」の味方	Aliado com status Protect

5.2.4. PÁGINA 4, ALIADOS (味方)

「シェル」の味方	Aliado com status Shell
「ヘイスト」の味方	Aliado com status Haste
「ブレイブ」の味方	Aliado com status Brave
「フェイス」の味方	Aliado com status Faith
「リフレク」の味方	Aliado com status Reflect
「透明」の味方	Aliado com status Vanish
「リジェネ」の味方	Aliado com status Regen
「浮遊」の味方	Aliado com status Float
「狂戦士」の味方	Aliado com status Berserk
「バブル」の味方	Aliado com status Bubble
「瀕死」の味方	Aliado com status Near Death
残り≥10コなら味方へ	Se tiver 10 ou mais unidades, use no aliado

5.2.5. PÁGINA 5, INIMIGOS (敵)

リーダーの敵	Inimigo visado pelo líder
目の前の敵	Inimigo próximo
敵一体	Um inimigo
リーダーを狙う敵	Inimigo visando o líder
自分を狙う敵	Inimigo visando a mim mesmo
味方を狙う敵	Inimigo visando um aliado
最も遠い敵	Inimigo mais distante
最も近い敵	Inimigo mais próximo
最もHPが高い敵	Inimigo com o maior HP
最もHPが低い敵	Inimigo com o menor HP
最もHPmaxが高い敵	Inimigo com o maior HP máximo
最もHPmaxが低い敵	Inimigo com o menor HP máximo
最もMPが高い敵	Inimigo com o maior MP



最もMPが低い敵
最もMPmaxが高い敵
最もMPmaxが低い敵
最もレベルが高い敵

5.2.6. PÁGINA 6, INIMIGOS (敵)
最もレベルが低い敵
最も力が高い敵
最も力が低い敵
最も魔力が高い敵
最も魔力が低い敵
最もスピードが高い敵
最もスピードが低い敵
最も物理防御が高い敵
最も魔法防御が高い敵
HP≥100000の敵
HP≥50000の敵
HP≥10000の敵
HP≥5000の敵
HP≥3000の敵
HP≥2000の敵
HP≥1000の敵
HP≥500の敵

Inimigo com o menor MP
Inimigo com o maior MP máximo
Inimigo com o menor MP máximo
Inimigo com o maior nível

Inimigo com o menor nível
Inimigo com o maior atributo Strength
Inimigo com o menor atributo Strength
Inimigo com o maior atributo Magic Strength
Inimigo com o menor atributo Magic Strength
Inimigo com o maior atributo Speed
Inimigo com o menor atributo Speed
Inimigo com o maior atributo Defense
Inimigo com o maior atributo Magic Defense
Inimigo com HP maior ou igual a 100.000
Inimigo com HP maior ou igual a 50.000
Inimigo com HP maior ou igual a 10.000
Inimigo com HP maior ou igual a 5.000
Inimigo com HP maior ou igual a 3.000
Inimigo com HP maior ou igual a 2.000
Inimigo com HP maior ou igual a 1.000
Inimigo com HP maior ou igual a 500

5.2.7. PÁGINA 7, INIMIGOS (敵)

HP<100000の敵
HP<50000の敵
HP<10000の敵
HP<5000の敵
HP<3000の敵
HP<2000の敵
HP<1000の敵
HP<500の敵
HP=100%の敵
HP≥70%の敵
HP≥50%の敵
HP≥30%の敵
「石化中」の敵
「トップ」の敵
「睡眠」の敵
「混乱」の敵
「死の宣告」の敵

Inimigo com HP menor que 100.000
Inimigo com HP menor que 50.000
Inimigo com HP menor que 10.000
Inimigo com HP menor que 5.000
Inimigo com HP menor que 3.000
Inimigo com HP menor que 2.000
Inimigo com HP menor que 1.000
Inimigo com HP menor que 500
Inimigo com HP igual a 100%
Inimigo com HP maior ou igual a 70%
Inimigo com HP maior ou igual a 50%
Inimigo com HP maior ou igual a 30%
Inimigo com o status Petrification
Inimigo com o status Stop
Inimigo com o status Sleep
Inimigo com o status Confuse
Inimigo com o status Death Sentence

5.2.8. PÁGINA 8, INIMIGOS (敵)

「くらやみ」の敵
「猛毒」の敵
「沈黙」の敵
「スリップ」の敵
「オイル」の敵
「逆転」の敵
「ドンアク」の敵
「ドンムブ」の敵
「スロウ」の敵
「ウイルス」の敵
「プロテス」の敵
「シェル」の敵
「ヘイスト」の敵
「ブレイブ」の敵
「フェイス」の敵
「リフレク」の敵
「リジェネ」の敵

Inimigo com o status Darkness
Inimigo com o status Poison
Inimigo com o status Silence
Inimigo com o status Slip
Inimigo com o status Oil
Inimigo com o status Reverse
Inimigo com o status Don't Act
Inimigo com o status Don't Move
Inimigo com o status Slow
Inimigo com o status Virus
Inimigo com o status Protect
Inimigo com o status Shell
Inimigo com o status Haste
Inimigo com o status Brave
Inimigo com o status Faith
Inimigo com o status Reflect
Inimigo com o status Regen

5.2.9. PÁGINA 9, INIMIGOS (敵)

「狂戦士」の敵
「瀕死」の敵
「火」に弱い敵
「雷」に弱い敵
「氷」に弱い敵
「土」に弱い敵
「水」に弱い敵
「風」に弱い敵
「聖」に弱い敵
「闇」に弱い敵
「火」を吸収しない敵
「雷」を吸収しない敵
「氷」を吸収しない敵
「土」を吸収しない敵
「水」を吸収しない敵
「風」を吸収しない敵
「聖」を吸収しない敵

Inimigo com o status Berserk
Inimigo com o status Near Death
Inimigo vulnerável ao elemento Fire
Inimigo vulnerável ao elemento Thunder
Inimigo vulnerável ao elemento Ice
Inimigo vulnerável ao elemento Earth
Inimigo vulnerável ao elemento Water
Inimigo vulnerável ao elemento Wind
Inimigo vulnerável ao elemento Holy
Inimigo vulnerável ao elemento Dark
Inimigo que não absorve o elemento Fire
Inimigo que não absorve o elemento Thunder
Inimigo que não absorve o elemento Ice
Inimigo que não absorve o elemento Earth
Inimigo que não absorve o elemento Water
Inimigo que não absorve o elemento Wind
Inimigo que não absorve o elemento Holy

5.2.10. PÁGINA 10, INIMIGOS (敵)

「闇」を吸収しない敵
アンデッドの敵
飛行タイプの敵

Inimigo que não absorve o elemento Dark
Inimigo do tipo Undead
Inimigo do tipo voador

もしHP=100%なら
残り≥10コなら敵へ
もし「くらやみ」なら
もし「沈黙」なら
もし「ブレイブ」なら
もし「フェイス」なら
もし「瀕死」なら
もしMP≥90%なら
もしMP≥70%なら
もしMP≥50%なら
もしMP≥30%なら
もしMP≥10%なら
もしMP<90%なら
もしMP<70%なら

Se o meu HP for igual a 100%...
Se tiver 10 ou mais unidades, use no inimigo
Se eu estiver com o status Darkness...
Se eu estiver com o status Silence...
Se eu estiver com o status Brave...
Se eu estiver com o status Faith...
Se eu estiver com o status Near Death...
Se o meu MP for maior ou igual a 90%...
Se o meu MP for maior ou igual a 70%...
Se o meu MP for maior ou igual a 50%...
Se o meu MP for maior ou igual a 30%...
Se o meu MP for maior ou igual a 10%...
Se o meu MP for menor que 90%...
Se o meu MP for menor que 70%...

5.2.11. PÁGINA 11, INIMIGOS (敵)

もしMP<50%なら
もしMP<30%なら
もしMP<10%なら
もしHP≥90%なら
もしHP≥70%なら
もしHP≥50%なら
もしHP≥30%なら
もしHP≥10%なら
もしHP<90%なら
もしHP<70%なら
もしHP<50%なら
もしHP<30%なら
もしHP<10%なら

Se o meu MP for menor que 50%...
Se o meu MP for menor que 30%...
Se o meu MP for menor que 10%...
Se o meu HP for maior ou igual a 90%...
Se o meu HP for maior ou igual a 70%...
Se o meu HP for maior ou igual a 50%...
Se o meu HP for maior ou igual a 30%...
Se o meu HP for maior ou igual a 10%...
Se o meu HP for menor que 90%...
Se o meu HP for menor que 70%...
Se o meu HP for menor que 50%...
Se o meu HP for menor que 30%...
Se o meu HP for menor que 10%...

5.2.12. PÁGINA 12,

PRÓPRIO PERSONAGEM (自分)

自分自身

Eu mesmo
Eu mesmo se meu HP for menor que 100%
Eu mesmo se meu HP for menor que 90%
Eu mesmo se meu HP for menor que 80%
Eu mesmo se meu HP for menor que 70%
Eu mesmo se meu HP for menor que 60%
Eu mesmo se meu HP for menor que 50%
Eu mesmo se meu HP for menor que 40%
Eu mesmo se meu HP for menor que 30%
Eu mesmo se meu HP for menor que 20%
Eu mesmo se meu HP for menor que 10%
Eu mesmo se meu MP for menor que 100%
Eu mesmo se meu MP for menor que 90%
Eu mesmo se meu MP for menor que 80%
Eu mesmo se meu MP for menor que 70%
Eu mesmo se meu MP for menor que 60%
Eu mesmo se meu MP for menor que 50%

5.2.13. PÁGINA 13,

PRÓPRIO PERSONAGEM (自分)

MP<40%の自分
MP<30%の自分
MP<20%の自分
MP<10%の自分
「石化中」の自分
「死の宣告」の自分
「くらやみ」の自分
「猛毒」の自分
「沈黙」の自分
「スリップ」の自分
「オイル」の自分
「逆転」の自分
「ドンムブ」の自分
「スロウ」の自分
「ウイルス」の自分
「おとり」の自分
「プロテス」の味方

Eu mesmo se meu MP for menor que 40%
Eu mesmo se meu MP for menor que 30%
Eu mesmo se meu MP for menor que 20%
Eu mesmo se meu MP for menor que 10%
Eu mesmo se estiver com status Petrification
Eu mesmo se estiver com status Death Sentence
Eu mesmo se estiver com status Darkness
Eu mesmo se estiver com status Poison
Eu mesmo se estiver com status Silence
Eu mesmo se estiver com status Slip
Eu mesmo se estiver com status Oil
Eu mesmo se estiver com status Reverse
Eu mesmo se estiver com status Don't Move
Eu mesmo se estiver com status Slow
Eu mesmo se estiver com status Virus
Eu mesmo se estiver com status Lure
Eu mesmo se estiver com status Protect

5.2.14. PÁGINA 14,

PRÓPRIO PERSONAGEM (自分)

「シェル」の自分
「ヘイスト」の自分
「ブレイブ」の自分
「フェイス」の自分
「リフレク」の自分
「透明」の自分
「リジェネ」の自分
「浮遊」の自分
「バブル」の自分
「瀕死」の自分

Eu mesmo se estiver com status Shell
Eu mesmo se estiver com status Haste
Eu mesmo se estiver com status Brave
Eu mesmo se estiver com status Faith
Eu mesmo se estiver com status Reflect
Eu mesmo se estiver com status Vanish
Eu mesmo se estiver com status Regen
Eu mesmo se estiver com status Float
Eu mesmo se estiver com status Bubble
Eu mesmo se estiver com status Near Death

5.3. LICENSE BOARD (ライセンスボード)

Este é o tabuleiro em que você compra as Licenças para usar qualquer coisa no jogo (menos itens). Não basta adquirir um equipamento, você precisa comprar a Licença para equipá-lo. Como também não basta comprar a Licença para usar uma magia, é preciso também comprá-la.

Aqui você confere o tabuleiro completo, como ele aparece no jogo. Ele é exatamente o mesmo para todos os personagens. Seccionamos a License Board em coordenadas para você localizar facilmente a posição de uma Licença no tabuleiro. A seguir, damos a lista de todas as Licenças, divididas em categorias.

GUIAS DE CORES

MAGIAS	GAMBITS
ACESSÓRIOS	PROTETORES
MIST KNACKS	ESPERS
SKILLS	ARMAS
OPTIONS	

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z	
1																									1
2																									2
3																									3
4																									4
5																									5
6																									6
7																									7
8																									8
9																									9
10																									10
11																									11
12																									12
13																									13
14																									14
15																									15
16																									16
17																									17
18																									18
19																									19
20																									20
21																									21
22																									22
23																									23
24																									24
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z	

5.3.1. ARMAS (武器)

Aqui você adquire as Licenças para utilizar as armas do jogo. Qualquer personagem pode equipar qualquer arma. Procure adquirir apenas as Licenças das armas que você possui para não desperdiçar LP.

Sabre Equip (軍刀装備)

LP: 5 / Coordenada: G:19
Conteúdo: Mythril Sword, Mythril Blade

Sword Equip 1 (剣装備1)

LP: 15 / Coordenada: H:19

Conteúdo: Broad Sword, Long Sword

Sword Equip 2 (剣装備2)

LP: 25 / Coordenada: I:19

Conteúdo: Iron Sword, Zorlin Blade, Ancient Sword

Sword Equip 3 (剣装備3)

LP: 40 / Coordenada: J:19

Conteúdo: Lohengrin, Flame Tongue, Evil Slayer

Sword Equip 4 (剣装備4)

LP: 40 / Coordenada: K:19

Conteúdo: Ice Brand, Platinum Sword

Sword Equip 5 (剣装備5)

LP: 50 / Coordenada: L:20

Conteúdo: Bastard Sword, Diamond Sword

Sword Equip 6 (剣装備6)

LP: 60 / Coordenada: M:20

Conteúdo: Rune Blade, Death Bringer

Sword Equip 7 (剣装備7)

LP: 80 / Coordenada: N:20

Conteúdo: Break Blade, Durandal

Blood Sword Equip

(ブラッドソード装備)

LP: 30 / Coordenada: K:20

Conteúdo: Blood Sword

Knight Sword Equip 1

(騎士剣装備1)

LP: 50 / Coordenada: K:23

Conteúdo: Claymore

Knight Sword Equip 2

(騎士剣装備2)

LP: 70 / Coordenada: L:24

Conteúdo: Defender, Save the Queen

Knight Sword Equip 3

(騎士剣装備3)

LP: 90 / Coordenada: M:24

Conteúdo: Ragnarok, Ultima Blade

Holy Sword Equip (聖剣装備)

LP: 160 / Coordenada: N:21

Conteúdo: Excalibur

Strongest Sword Equip

(最強剣装備)

LP: 225 / Coordenada: N:24

Conteúdo: Tournesol

Katana Equip 1 (刀装備1)

LP: 35 / Coordenada: I:22

Conteúdo: Kotetsu, Bizen Osafune, Kotorimaru

Katana Equip 2 (刀装備2)

LP: 40 / Coordenada: J:22

Conteúdo: Magoroku Kanemoto, Murasame

Katana Equip 3 (刀装備3)

LP: 45 / Coordenada: L:23

Conteúdo: Kiku Ichimonji, Jagei Hakkei

Katana Equip 4 (刀装備4)

LP: 50 / Coordenada: M:23

Conteúdo: Ame no Murakumo, Muramasa

Masamune Equip (マサムネ装備)

LP: 155 / Coordenada: N:23

Conteúdo: Masamune**Ninja Sword Equip 1**

(忍刀装備1)

LP: 40 / Coordenada: E:15

Conteúdo: Ashura, Sakura Saezuri, Kagenui

Ninja Sword Equip 2

(忍刀装備2)

LP: 45 / Coordenada: C:14

Conteúdo: Kouga Nintou, Iga Nintou, Orochi

Yagyuu Katana Equip

(柳生刀装備)

LP: 80 / Coordenada: B:12

Conteúdo: Yagyuu no Shikkoku

Spear Equip 1

(槍装備1)

LP: 15 / Coordenada: H:20

Conteúdo: Javelin, Spear

Spear Equip 2

(槍装備2)

LP: 25 / Coordenada: I:20

Conteúdo: Partisan, Heavy Lance

Spear Equip 3

(槍装備3)

LP: 30 / Coordenada: J:20

Conteúdo: Thunder Spear, Obelisk

Spear Equip 4

(槍装備4)

LP: 35 / Coordenada: K:21

Conteúdo: Halberd, Trident

Spear Equip 5

(槍装備5)

LP: 40 / Coordenada: L:21

Conteúdo: Holy Lance, Gungnir

Dragon Equip

(竜装備)

LP: 60 / Coordenada: M:21

Conteúdo: Dragon Whisker

Strongest Halberd Equip

(最強矛装備)

LP: 235 / Coordenada: N:22

Conteúdo: Strongest Halberd

Pole Equip 1

(棒装備1)

LP: 15 / Coordenada: E:17

Conteúdo: Oak Pole, Cypress Pile

Pole Equip 2

(棒装備2)

LP: 25 / Coordenada: D:16

Conteúdo: Battle Bamboo, Musk Ladle

Pole Equip 3

(棒装備3)

LP: 30 / Coordenada: D:15

Conteúdo: Hexagonal Pole, Goku's Pole

Pole Equip 4

(棒装備4)

LP: 35 / Coordenada: D:14

Conteúdo: Aerial, Ivory Pole

Pole Equip 5 (15)

LP: 45 / Coordenada: C:13

Conteúdo: Paddle Pole, Octagonal Pole

Whale Equip

(鯨装備)

LP: 125 / Coordenada: A:12

Conteúdo: Whalebone

Bow Equip 1

(弓装備1)

LP: 20 / Coordenada: G:20

Conteúdo: Short Bow, Silver Bow

Bow Equip 2

(弓装備2)

LP: 30 / Coordenada: G:21

Conteúdo: Avis Killer, Killer Bow, Long Bow

Bow Equip 3

(弓装備3)

LP: 35 / Coordenada: H:21

Conteúdo: Elven Bow, Loxsley Bow

Bow Equip 4

(弓装備4)

LP: 40 / Coordenada: H:22

Conteúdo: Stone Bow, Burning Bow

Bow Equip 5

(弓装備5)

LP: 45 / Coordenada: I:21

Conteúdo: Bow of Treachery, Yoichi Bow

Bow Equip 6

(弓装備6)

LP: 60 / Coordenada: J:21

Conteúdo: Perseus' Bow, Artemis' Bow

Sagittaria Equip (サジタリア装備)

LP: 120 / Coordenada: M:22

Conteúdo: Sagittaria of Fate

Bowgun Equip 1

(ボウガン装備1)

LP: 25 / Coordenada: E:16

Conteúdo: Bowgun, Crossbow

Bowgun Equip 2

(ボウガン装備2)

LP: 30 / Coordenada: E:14

Conteúdo: Paramina Bow, Cross Recurve

Bowgun Equip 3

(ボウガン装備3)

LP: 35 / Coordenada: C:15

Conteúdo: Hunting Bow, Penetrator

Bowgun Equip 4

(ボウガン装備4)

LP: 75 / Coordenada: B:13

Conteúdo: Gastraphetes

Gun Equip 1

(銃装備1)

LP: 30 / Coordenada: E:18

Conteúdo: Altair, Capela

Gun Equip 2

(銃装備2)

LP: 40 / Coordenada: D:18

Conteúdo: Vega, Sirius

Gun Equip 3

Light Equip 9 (軽装備9)
LP: 35 / Coordenada: M:16
Conteúdo: Thief's Hat, Djinn's Hat, Ninja Gear, Djinn's Breastplate

Light Equip 10 (軽装備10)
LP: 50 / Coordenada: M:14
Conteúdo: Chaperon's Hat, Laurel Crown, Minerva Bustier, Rubber Conscious

Light Equip 11 (軽装備11)
LP: 50 / Coordenada: N:14
Conteúdo: Regen Morion, Mirage Vest

Light Equip 12 (軽装備12)
LP: 100 / Coordenada: O:15
Conteúdo: Duel Mask, Brave Suit

Magic Equip 1 (魔装備1)
LP: 15 / Coordenada: G:16
Conteúdo: Cotton Hat, Magic Kirch, Cotton Clothes, Medius' Clothes

Magic Equip 2 (魔装備2)
LP: 20 / Coordenada: H:16
Conteúdo: Pointy Hat, Topkapi Cap, Silk Clothes, Killim Clothes

Magic Equip 3 (魔装備3)
LP: 20 / Coordenada: H:15
Conteúdo: Callot Style Cap, Triangular Hat, Shepherd's Bolero, Mage's Clothes

Magic Equip 4 (魔装備4)
LP: 25 / Coordenada: H:14
Conteúdo: Shining Magic Cap, Feather Hat, Aria Djellaba, Traveler's Vest

Magic Equip 5 (魔装備5)
LP: 25 / Coordenada: I:15
Conteúdo: Sorcerer's Hat, Lamia's Tiara, Sorcerer's Clothes, Necromancer's Clothes

Magic Equip 6 (魔装備6)
LP: 30 / Coordenada: I:14
Conteúdo: Warlock's Hat, Black Hood, Walock's Clothes, Dark Gear

Magic Equip 7 (魔装備7)
LP: 30 / Coordenada: J:15
Conteúdo: Astrakhan, Earth Hat, Carmaniol, Madeen's Vest

Magic Equip 8 (魔装備8)
LP: 35 / Coordenada: J:14
Conteúdo: Hypno Crown, Gold Hairpin, Jasper Gown, Gaia Gear

Magic Equip 9 (魔装備9)
LP: 35 / Coordenada: K:15
Conteúdo: Priest's Hat, Clerical Gown

Magic Equip 10 (魔装備10)
LP: 50 / Coordenada: K:14
Conteúdo: Black Mask, White Mask, Black Robe, White Robe

Magic Equip 11 (魔装備11)
LP: 50 / Coordenada: L:14
Conteúdo: Golden Scalar, Stikharion of Light

Magic Equip 12 (魔装備12)
LP: 100 / Coordenada: O:14
Conteúdo: Circlet, Lordly Robe

Heavy Equip 1 (重装備1)
LP: 20 / Coordenada: H:18
Conteúdo: Leather Helm, Bronze Helm, Leather Armor, Bronze Armor

Heavy Equip 2 (重装備2)
LP: 25 / Coordenada: I:18
Conteúdo: Sallet, Iron Helm, Scale Armor, Iron Armor

Heavy Equip 3 (重装備3)
LP: 30 / Coordenada: J:17
Conteúdo: Barbuta, Flying Helm, Linen Cuirass, Chain Mail

Heavy Equip 4 (重装備4)
LP: 35 / Coordenada: K:17

Conteúdo: Gold Helm, Burgonet, Gold Armor, Shield Armor

Heavy Equip 5 (重装備5)
LP: 40 / Coordenada: L:16
Conteúdo: Cross Helm, Bone Helm, Demon's Mail, Bone Mail

Heavy Equip 6 (重装備6)
LP: 45 / Coordenada: M:17
Conteúdo: Diamond Helm, Steel Dicer, Diamond Armor, Reflect Mail

Heavy Equip 7 (重装備7)
LP: 50 / Coordenada: N:16
Conteúdo: Platinum Helm, Giant's Helm, Platinum Armor, Carabini Mail

Heavy Equip 8 (重装備8)
LP: 55 / Coordenada: N:15
Conteúdo: Dragon Helm, Dragon Mail

Heavy Equip 9 (重装備9)
LP: 60 / Coordenada: O:16
Conteúdo: Magical Power Sea Shark, Maximillian

Heavy Equip 10 (重装備10)
LP: 90 / Coordenada: P:14
Conteúdo: Grand Helm, Grand Armor

Genji Equip (源氏装備)
LP: 150 / Coordenada: P:15
Conteúdo: Genji Shield, Genji Helm, Genji Armor, Genji Glove

5.3.3. ACESSÓRIOS (アクセサリ)

São as Licenças para equipar os acessórios. Compre aquelas para habilitar os acessórios que você possui.

Accessory 1 (アクセサリ1)
LP: 5 / Coordenada: S:6
Conteúdo: Oluakea Armlet

Accessory 2 (アクセサリ2)
LP: 15 / Coordenada: S:5
Conteúdo: Bangle, Steel Gorget

Accessory 3 (アクセサリ3)
LP: 25 / Coordenada: T:6
Conteúdo: Arm Guard, Tourmaline Ring

Accessory 4 (アクセサリ4)
LP: 35 / Coordenada: S:4
Conteúdo: Gauntlet, Battle Harness

Accessory 5 (アクセサリ5)
LP: 35 / Coordenada: T:5
Conteúdo: Leather Gorget, Rose Corsage

Accessory 6 (アクセサリ6)
LP: 35 / Coordenada: U:6
Conteúdo: Martial Arts Amber, Sash

Accessory 7 (アクセサリ7)
LP: 40 / Coordenada: T:4
Conteúdo: Argyle Armlet, Blazer, Jade Collar

Accessory 8 (アクセサリ8)
LP: 45 / Coordenada: T:3
Conteúdo: Jackboots, Black Belt, Gold Amulet

Accessory 9 (アクセサリ9)
LP: 30 / Coordenada: U:5
Conteúdo: Magic Gloves

Accessory 10 (アクセサリ10)
LP: 40 / Coordenada: U:4
Conteúdo: Nishijin Obi, Thief Cuffs

Accessory 11 (アクセサリ11)
LP: 45 / Coordenada: T:2
Conteúdo: Gillie Boots, Quisimoto's Shoes

Accessory 12 (アクセサリ12)
LP: 60 / Coordenada: U:3

Conteúdo: Ruby Ring, Firefly, Steel Kneecap

Accessory 13 (アクセサリ13)
LP: 60 / Coordenada: V:4
Conteúdo: Soft Mithra, Bowline Gallon, Feather Boots

Accessory 14 (アクセサリ14)
LP: 70 / Coordenada: U:2
Conteúdo: Pheasant Netsuke, Bird Tippet, Cameo Belt

Accessory 15 (アクセサリ15)
LP: 70 / Coordenada: V:3
Conteúdo: Power Wrist, Opal Ring, Bubble Chain

Accessory 16 (アクセサリ16)
LP: 70 / Coordenada: W:3
Conteúdo: Ring of Protection, Indigo

Accessory 17 (アクセサリ17)
LP: 80 / Coordenada: W:4
Conteúdo: Turtle Choker, Lapis Ring

Accessory 18 (アクセサリ18)
LP: 50 / Coordenada: W:2
Conteúdo: Diamond Armlet, Hermes' Shoes

Accessory 19 (アクセサリ19)
LP: 100 / Coordenada: W:1
Conteúdo: Sage's Ring

Accessory 20 (アクセサリ20)
LP: 120 / Coordenada: X:2
Conteúdo: Niho Palaoa, Catgirl Hood

Ribbon Equip (リボン装備)
LP: 150 / Coordenada: X:1
Conteúdo: Ribbon

5.3.4. MAGIAS (魔法)

Ao adquirir uma magia, compre a Licença adequada para que o personagem possa utilizá-la.

White Magic 1 (白魔法1)
LP: 15 / Coordenada: R:6
Conteúdo: Cure, Blina

White Magic 2 (白魔法2)
LP: 20 / Coordenada: Q:6
Conteúdo: Vocal, Poisona

White Magic 3 (白魔法3)
LP: 30 / Coordenada: P:6
Conteúdo: Cura, Raise, Stona

White Magic 4 (白魔法4)
LP: 35 / Coordenada: O:6
Conteúdo: Esuna, Regen

White Magic 5 (白魔法5)
LP: 45 / Coordenada: N:6
Conteúdo: Curada, Dispel, Reboot

White Magic 6 (白魔法6)
LP: 50 / Coordenada: M:6
Conteúdo: Curaga, Dispega, Araise

White Magic 7 (白魔法7)
LP: 55 / Coordenada: M:5
Conteúdo: Holy, Esunaga

White Magic 8 (白魔法8)
LP: 105 / Coordenada: L:4
Conteúdo: Full Cure

Black Magic 1 (黒魔法1)
LP: 15 / Coordenada: R:5
Conteúdo: Fire, Thunder, Blizzard

Black Magic 2 (黒魔法2)
LP: 25 / Coordenada: R:4
Conteúdo: Water, Aero

Black Magic 3 (黒魔法3)
LP: 35 / Coordenada: R:3
Conteúdo: Fira, Thundara, Blizzara

Black Magic 4 (黒魔法4)
LP: 40 / Coordenada: R:2

Conteúdo: Bio, Aeroga

Black Magic 5 (黒魔法5)
LP: 45 / Coordenada: Q:2
Conteúdo: Firaga, Thundaga, Blizzaga

Black Magic 6 (黒魔法6)
LP: 50 / Coordenada: P:2
Conteúdo: Shock, Clouda

Black Magic 7 (黒魔法7)
LP: 70 / Coordenada: P:1
Conteúdo: Flare, Ardor

Black Magic 8 (黒魔法8)
LP: 120 / Coordenada: O:1
Conteúdo: Collapse

Time Magic 1 (时空魔法1)
LP: 20 / Coordenada: Q:4
Conteúdo: Slow, Don't Move

Time Magic 2 (时空魔法2)
LP: 25 / Coordenada: Q:3
Conteúdo: Don't Act, Reflect

Time Magic 3 (时空魔法3)
LP: 30 / Coordenada: P:3
Conteúdo: Break, Dezone

Time Magic 4 (时空魔法4)
LP: 35 / Coordenada: O:2
Conteúdo: Bahir, Ballance

Time Magic 5 (时空魔法5)
LP: 40 / Coordenada: N:2
Conteúdo: Levitega, Haste

Time Magic 6 (时空魔法6)
LP: 45 / Coordenada: N:1
Conteúdo: Count, Stop

Time Magic 7 (时空魔法7)
LP: 110 / Coordenada: M:1
Conteúdo: Reflega, Slowga, Hastega

Green Magic 1 (绿魔法1)
LP: 25 / Coordenada: Q:5
Conteúdo: Protect, Blind

Green Magic 2 (绿魔法2)
LP: 30 / Coordenada: P:5
Conteúdo: Poison, Shell

Green Magic 3 (绿魔法3)
LP: 35 / Coordenada: O:5
Conteúdo: Silence, Sleep

Green Magic 4 (绿魔法4)
LP: 40 / Coordenada: N:5
Conteúdo: Oil, Toxic

Green Magic 5 (绿魔法5)
LP: 45 / Coordenada: N:4
Conteúdo: Silega, Bliga

Green Magic 6 (绿魔法6)
LP: 50 / Coordenada: M:4
Conteúdo: Brave, Faith

Green Magic 7 (绿魔法7)
LP: 105 / Coordenada: L:3
Conteúdo: Sleepga, Shellga, Protega

Dark Magic 1 (裏魔法1)
LP: 25 / Coordenada: P:4
Conteúdo: Dark, Berserk

Dark Magic 2 (裏魔法2)
LP: 30 / Coordenada: O:4
Conteúdo: Confuse, Gravity

Dark Magic 3 (裏魔法3)
LP: 40 / Coordenada: O:3
Conteúdo: Decoy, Drain

Dark Magic 4 (裏魔法4)
LP: 50 / Coordenada: N:3
Conteúdo: Aspir, Vanish, Dara

Dark Magic 5 (裏魔法5)
LP: 60 / Coordenada: M:3
Conteúdo: Death, Bubble

Dark Magic 6 (裏魔法6)
LP: 70 / Coordenada: M:2
Conteúdo: Vanishga, Reverse

Dark Magic 7 (裏魔法7)
LP: 105 / Coordenada: L:2
Conteúdo: Graviga, Daga

5.3.5. SKILLS (技)

Ao comprar uma Skill, adquira também sua Licença para que o personagem possa utilizá-la.

Steal (盗む)
LP: 15 / Coordenada: S:7

Libra (ライブラ)
LP: 20 / Coordenada: T:7

Poach (密猟)
LP: 30 / Coordenada: S:9

First-Aid (応急処置)
LP: 20 / Coordenada: S:8

Far Attack (遠隔攻撃)
LP: 80 / Coordenada: X:13

Arithmetic (算術)
LP: 40 / Coordenada: V:11

Darkness (暗黒)
LP: 35 / Coordenada: T:9

Darkness Kill (暗闇殺法)
LP: 40 / Coordenada: V:12

Persuade (勧誘)
LP: 30 / Coordenada: U:10

Achilles (アキレス)

compra a Licença para uma Esper, a criatura fica ligada a esse personagem e aquele quadrante é desabilitado das License Boards dos outros personagens.

Belias (ベリアス)
LP: 10 / Coordenada: U:7

Mateus (マティウス)
LP: 25 / Coordenada: F:15

Adrammelech (アドラメレク)
LP: 25 / Coordenada: F:22

Zalhera (ザルエラ)
LP: 25 / Coordenada: C:19

Hashmal (ハシマル)
LP: 50 / Coordenada: C:23

X-Death (エクステス)
LP: 50 / Coordenada: N:13

Cuchrain (キュクレイン)
LP: 50 / Coordenada: W:9

Shumihaza (シュミハザ)
LP: 50 / Coordenada: S:2

Zeromus (ゼロムス)
LP: 50 / Coordenada: K:13

Chaos (カオス)
LP: 90 / Coordenada: J:13

Famfrid (ファムフリート)
LP: 90 / Coordenada: X:3

Ultima (アルテマ)
LP: 90 / Coordenada: L:1

Zodiac (ゾディアーグ)
LP: 200 / Coordenada: H:12

5.3.7. MIST KNACKS (ミストナック)

Há 18 slots de Mist Knacks na License Board. Cada personagem pode comprar qualquer um deles para ativar, na sequência, seus Mist Knacks de nível 1, 2 e 3. Quando um personagem compra um slot de Mist Knack, aquele slot é desabilitado das License Boards dos outros personagens. Então planeje cuidadosamente os slots de Mist Knack que cada personagem deve buscar para evitar desperdício de LP.

Mist Knack (ミストナック)
LP: 50

Coordenadas: A:15, A:20, A:24, D:12, D:22, H:24, I:9, K:24, K:4, M:19, Q:1, Q:15, R:13, S:3, V:13, V:2, V:5, X:11

5.3.8. GAMBIT (ガントビット)

Estas licenças permitem que o personagem tenha mais linhas de comando no menu de Gambit, para lhe atribuir ainda mais padrões de comportamento no sistema de Gambits.

Gambit Plus (ガントビットプラス)
LP: 15 / Coordenada: R:7
LP: 20 / Coordenada: P:7
LP: 25 / Coordenada: R:9
LP: 30 / Coordenada: Q:8

LP: 35 / Coordenada: P:9
LP: 40 / Coordenada: N:8
LP: 45 / Coordenada: O:11
LP: 50 / Coordenada: L:9
LP: 70 / Coordenada: J:8
LP: 100 / Coordenada: J:11
Efeito: aumenta um slot de Gambit

5.3.9. OPTIONS (オプション)

Estas Licenças dão melhorias imediatas ao personagem, ou seja, uma vez compradas, seu efeito é instantâneo e permanente. Esbanje seus LPs nessa categoria à vontade – os benefícios são imediatos.

HP+50 (HP+50)
LP: 30 / Coordenada: Q:7
Efeito: aumenta 50 pontos de HP máximo

HP+100 (HP+100)
LP: 50 / Coordenada: R:12
Efeito: aumenta 100 pontos de HP máximo

HP+150 (HP+150)
LP: 70 / Coordenada: M:9
Efeito: aumenta 150 pontos de HP máximo

HP+200 (HP+200)
LP: 100 / Coordenada: K:11
Efeito: aumenta 200 pontos de HP máximo

HP+500 (HP+500)
LP: 155 / Coordenada: J:12
Efeito: aumenta 500 pontos de HP máximo

Strength Improvement (力強化)

LP: 25 / Coordenada: Q:9
LP: 40 / Coordenada: R:11
LP: 55 / Coordenada: M:12
LP: 80 / Coordenada: K:12
LP: 120 / Coordenada: I:11
Efeito: aumenta o poder dos ataques físicos

Magic Strength Improvement (魔力強化)

LP: 25 / Coordenada: P:8
LP: 40 / Coordenada: N:7
LP: 55 / Coordenada: K:8
LP: 80 / Coordenada: J:9
LP: 120 / Coordenada: I:10
Efeito: aumenta o poder de ataque das magias

Action Time Reduction (行動時間短縮)

LP: 30 / Coordenada: N:9
LP: 50 / Coordenada: L:10
LP: 80 / Coordenada: I:12
Efeito: reduz em 10% o tempo para realizar ações (cada upgrade)

Near Death-Attack UP (瀕死攻撃力UP)

LP: 65 / Coordenada: Q:11
Efeito: aumenta o atributo Strength quando está com o status Near Death (瀕死)

Near Death-Defense UP (瀕死防御力UP)

LP: 70 / Coordenada: Q:12
Efeito: aumenta o atributo Defense quando está com o status Near Death (瀕死)

Near Death-Magic UP (瀕死魔力UP)

LP: 65 / Coordenada: O:8
Efeito: aumenta o atributo Magic Strength quando está com o status Near Death (瀕死)

Potion Knowledge 1 (ポーションの知識1)

LP: 20 / Coordenada: R:8

Efeito: aumenta o fator de cura dos itens Potion

Potion Knowledge 2 (ポーションの知識2)
LP: 35 / Coordenada: O:10
Efeito: aumenta o fator de cura dos itens Potion

Potion Knowledge 3 (ポーションの知識3)
LP: 70 / Coordenada: M:10
Efeito: aumenta o fator de cura dos itens Potion

Ether Knowledge 1 (エーテルの知識1)
LP: 20 / Coordenada: O:7
Efeito: aumenta o fator de cura dos itens Ether

Ether Knowledge 2 (エーテルの知識2)
LP: 35 / Coordenada: M:8
Efeito: aumenta o fator de cura dos itens Ether

Ether Knowledge 3 (エーテルの知識3)
LP: 70 / Coordenada: K:7
Efeito: aumenta o fator de cura dos itens Ether

Remedy Knowledge 1 (万能薬の知識1)
LP: 20 / Coordenada: Q:10
Efeito: Remedy passa a curar também os status Sleep (睡眠), Slip (スリップ), Don't Move (ドンムブ) e Don't Act (ドンアク)

Remedy Knowledge 2 (万能薬の知識2)
LP: 30 / Coordenada: N:12
Efeito: Remedy passa a curar também os status Petrification (石化中), Confuse (混乱) e Oil (オイル)

Remedy Knowledge 3 (万能薬の知識3)
LP: 70 / Coordenada: K:10
Efeito: Remedy passa a curar também os status Stop (ストップ), Death Sentence (死の宣告) e Virus (ウイルス)

Phoenix Effect UP (フェニックス効果UP)
LP: 30 / Coordenada: P:10
LP: 50 / Coordenada: P:12
LP: 90 / Coordenada: M:11
Efeito: aumenta a quantidade de HP recuperado após o uso de Phoenix Down

MP Cost Cut (消費MPカット)
LP: 30 / Coordenada: M:7
LP: 50 / Coordenada: L:8
LP: 80 / Coordenada: K:9
Efeito: reduz em 10% a quantidade de MP necessária para fazer magias (para cada upgrade).

Deduct Damage Charge (被ダメージチャージ)
LP: 30 / Coordenada: P:11
Efeito: recupera MP ao receber dano

Add Damage Charge (加ダメージチャージ)
LP: 30 / Coordenada: O:12
Efeito: recupera MP ao causar dano

Terminate Charge (ターミネートチャージ)
LP: 30 / Coordenada: O:9
Efeito: recupera MP ao matar inimigos

Magic Charge (魔法チャージ)
LP: 30 / Coordenada: L:7
Efeito: recupera MP ao causar dano por magia

Full HP-Attack UP (HP満タン攻撃力UP)
LP: 70 / Coordenada: L:11
Efeito: aumenta o atributo

Strength quando o HP está cheio

Full HP-Magic UP (HP満タン魔力UP)
LP: 70 / Coordenada: J:7
Efeito: aumenta o atributo Magic Strength quando o HP está cheio

Shield Evade UP (盾回避率UP)
LP: 25 / Coordenada: R:10
Efeito: aumenta o atributo Evade dos escudos

Shield Evade UP (盾回避率UP)
LP: 45 / Coordenada: N:11
Efeito: aumenta o atributo Evade dos escudos

Shield Evade UP (盾回避率UP)
LP: 75 / Coordenada: L:12
Efeito: aumenta o atributo Evade dos escudos

Status Extension (有効ステータス時間延長)
LP: 30 / Coordenada: N:10
Efeito: aumenta a duração das alterações de status

Martial Arts (格闘)
LP: 90 / Coordenada: J:10
Efeito: aumenta o poder de ataque com ambas as mãos sem equipamentos

5.4. MAGIAS (魔法)

5.4.1. WHITE

MAGIC (白魔法)

Cure (ケアル)
MP: 8. / Elemento: Holy (聖).
Efeito: Cura um pouco de HP de um aliado.

Licença: White Magic 1 (白魔法1), R:6.
Preço: 200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス).

Cura (ケアルラ)
MP: 32. / Elemento: Holy (聖).
Efeito: Cura uma quantidade média de HP dos aliados na área de ação.

Licença: White Magic 3 (白魔法3), P:6.
Preço: 1500 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- Eruyt Village (エルトの里).

Curada (ケアルダ)
MP: 28. / Elemento: Holy (聖).
Efeito: Cura bastante HP de um aliado.

Licença: White Magic 5 (白魔法5), N:6.
Preço: 3200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Curaga (ケアルガ)
MP: 68. / Elemento: Holy (聖).
Efeito: Cura bastante HP dos aliados na área de ação.

Licença: White Magic 6 (白魔法6), M:6.
Preço: 11700 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム);

Poisona (ポイゾナ)
MP: 8. / Elemento: Holy (聖).
Efeito: Cura o status Poison

Efeito: Cura todo o HP dos aliados na área de ação.

Licença: White Magic 8 (白魔法8), L:4.

Preço: 39600 gil.

Disponível em:

- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠).

Raise (レイズ)
MP: 22. / Elemento: Holy (聖).

Efeito: Cura o status KO (戦闘不能) de um aliado.

Licença: White Magic 3 (白魔法3), P:6.

Preço: 1900 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- Eruyt Village (エルトの里).

Araise (アレイズ)
MP: 50. / Elemento: Holy (聖).

Efeito: Cura o status KO (戦闘不能) de um aliado e deixa-o com o HP cheio.

Licença: White Magic 6 (白魔法6), M:6.

Preço: 9700 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Esuna (エスナ)

MP: 24. / Elemento: Holy (聖).

Efeito: Cura status negativos de um aliado.

Licença: White Magic 4 (白魔法4), O:6.

Preço: 2800 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス).

Esunaga (エスナガ)

MP: 72. / Elemento: Holy (聖).

(猛毒) de um aliado.
Licença: White Magic 2
(白魔法2), Q:6.
Preço: 200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Stona (ストナ)
MP: 12. / **Elemento:** Holy (聖).
Efeito: Cura os status Stone (石化) ou Petrification (石化中) de um aliado.
Licença: White Magic 3 (白魔法3), P:6.
Preço: 800 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓).

Reboot (リブート)
MP: 20. / **Elemento:** Holy (聖).
Efeito: Cura o status Virus (ウイルス) de um aliado.
Licença: White Magic 5 (白魔法5), N:6.
Preço: 5800 gil.
Disponível em:

- The Phon Coast (フォーン海岸).

Dispel (デスペル)
MP: 16. / **Elemento:** Holy (聖).
Efeito: Remove alterações de status de um inimigo.
Licença: White Magic 5 (白魔法5), N:6.
Preço: 4500 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Dispega (デスペガ)
MP: 36. / **Elemento:** Holy (聖).
Efeito: Remove alterações de status dos inimigos na área de ação.
Licença: White Magic 6 (白魔法6), M:6.
Preço: 8200 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Regen (リジェネ)
MP: 16. / **Elemento:** Holy (聖).
Efeito: Infinge o status Regen (リジェネ) em um aliado. Regenera HP lentamente.
Licença: White Magic 4 (白魔法4), O:6.
Preço: 1900 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Eruyt Village (エルトの里).

Holy (ホーリー)
MP: 60. / **Elemento:** Holy (聖).
Efeito: Causa grande dano por Holy em um inimigo.
Licença: White Magic 7 (白魔法7), M:5.
Preço: 11200 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

5.4.2. BLACK

MAGIC (黒魔法)

Fire (ファイア)
MP: 8. / **Elemento:** Fire (火).
Efeito: Causa dano por Fire em um inimigo.
Licença: Black Magic 1 (黒魔法1), R:5.
Preço: 200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Thunder (サンダー)
MP: 8. / **Elemento:** Thunder (雷).
Efeito: Causa dano por Thunder em um inimigo.
Licença: Black Magic 1 (黒魔法1), R:5.
Preço: 200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Blizzard (ブリザド)
MP: 8. / **Elemento:** Ice (氷).
Efeito: Causa dano por Ice em um inimigo.
Licença: Black Magic 1 (黒魔法1), R:5.
Preço: 200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Water (ウォータ)
MP: 12. / **Elemento:** Water (水).
Efeito: Causa dano por Water em um inimigo.
Licença: Black Magic 2 (黒魔法2), R:4.
Preço: 800 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓).

Aero (エアロ)
MP: 16. / **Elemento:** Wind (風).
Efeito: Causa dano por Wind nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 2 (黒魔法2), R:4.
Preço: 1200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- Eruyt Village (エルトの里).

Fira (ファイラ)
MP: 18. / **Elemento:** Fire (火).
Efeito: Causa dano por Fire nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 3 (黒魔法3), R:3.
Preço: 3000 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Thundara (サンダラ)
MP: 18. / **Elemento:** Thunder (雷).
Efeito: Causa dano por Thunder nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 3 (黒魔法3), R:3.
Preço: 3000 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Blizzara (ブリザラ)
MP: 18. / **Elemento:** Ice (氷).
Efeito: Causa dano por Ice nos inimigos na área de ação.

inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 3 (黒魔法3), R:3.
Preço: 3000 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Bio (バイオ)
MP: 24. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Causa dano não-elemental e infinge o status Slip (スリップ) nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 4 (黒魔法4), R:2.

Preço: 4900 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Aeroga (エアロガ)
MP: 38. / **Elemento:** Wind (風).
Efeito: Causa grande dano por Wind nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 4 (黒魔法4), R:2.

Preço: 6800 gil.
Disponível em:

- The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Firaga (ファイガ)
MP: 42. / **Elemento:** Fire (火).
Efeito: Causa grande dano por Fire nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 5 (黒魔法5), Q:2.

Preço: 8200 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Thundaga (サンダガ)
MP: 42. / **Elemento:** Thunder (雷).
Efeito: Causa grande dano por Thunder nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 5 (黒魔法5), Q:2.

Preço: 8200 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Blizzaga (ブリザガ)
MP: 42. / **Elemento:** Ice (氷).
Efeito: Causa grande dano por Ice nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 5 (黒魔法5), Q:2.

Preço: 8200 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Shock (ショック)
MP: 34. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Causa grande dano não-elemental em um inimigo.
Licença: Black Magic 6 (黒魔法6), P:2.

Preço: 9400 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Clouda (ショック)
MP: 48. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Causa grande dano não-elemental e infinge o status Slip (スリップ) nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 6 (黒魔法6), P:2.

Preço: 10400 gil.
Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Flare (フレアー)
MP: 48. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Causa dano não-elemental extremo em um inimigo.

Licença: Black Magic 7 (黒魔法7), P:1.
Preço: 11200 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Ardor (アーダー)
MP: 60. / **Elemento:** Fire (火).
Efeito: Causa dano extremo por Fire nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 7 (黒魔法7), P:1.

Preço: 15600 gil.
Disponível em:

- The Barheim Passage (バルハイム地下道).

Collapse (コラプス)
MP: 70. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Causa dano não-elemental extremo nos inimigos na área de ação.
Licença: Black Magic 8 (黒魔法8), O:1.

Preço: 18100 gil.
Disponível em:

- The Necrohol of Nabudis (死都ナブディス).

5.4.3. TIME MAGIC

(時空魔法)

Haste (ヘイスト)

MP: 20. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Haste (ヘイスト) em um aliado. Aumenta a velocidade de ação.

Licença: Time Magic 5 (時空魔法5), N:2.

Preço: 3400 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Hastega (ヘイスガ)
MP: 70. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Haste (ヘイスト) nos aliados na área de ação. Aumenta a velocidade de ação.

Licença: Time Magic 7 (時空魔法7), M:1.

Preço: 16600 gil.
Disponível em:

- The Dalmasca Eastersand (東ダルマスカ砂漠).

Slow (スロウ)
MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Slow (スロウ) em um inimigo. Diminui a velocidade de ação.

Licença: Time Magic 1 (時空魔法1), Q:4.

Preço: 200 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Slowga (スロウガ)
MP: 24. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Slow (スロウ) nos inimigos na área de ação. Diminui a velocidade de ação.

Licença: Time Magic 7 (時空魔法7), M:1.

Preço: 2800 gil.
Disponível em:

- The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Reflega (リフレガ)
MP: 12. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Reflect (リフレク) em um aliado. Reflete magias para o conjurador.

Licença: Time Magic 2 (時空魔法2), Q:3.

Preço: 800 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ).

Levitega (レビテガ)
MP: 20. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Float (浮遊) nos aliados na área de ação. Os afetados flutuam sobre o solo.

Licença: Time Magic 5 (時空魔法5), N:2.

Preço: 2800 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス).

Break (ブレイク)
MP: 14. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Petrification (石化中) em um inimigo. Petrifica quando o contador zera.

Licença: Time Magic 3 (時空魔法3), P:3.

Preço: 900 gil.
Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓).

Count (カウント)
MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Death Sentence (死の宣告) em um inimigo. Mata quando o contador zera.

Licença: Time Magic 6 (時空魔法6), N:1.

Preço: 3100 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Balance (バランス)

MP: 18. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Causa dano equivalente à diferença entre o HP do conjurador e do inimigo. Atinge todos os inimigos na área de ação.

Licença: Time Magic 4 (時空魔法4), O:2.

Preço: 1500 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- Eruyt Village (エルトの里).

Bahir (バヒール)

MP: 12. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Slip (スリップ) em um inimigo. O HP diminui rapidamente.

Licença: Time Magic 4 (時空魔法4), O:2.

Preço: 1100 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- Eruyt Village (エルトの里).

Dezone (デジョン)

MP: 18. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Elimina os inimigos na área de ação.

Licença: Time Magic 3 (時空魔法3), P:3.

Preço: 1700 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- Eruyt Village (エルトの里).

5.4.4. GREEN

MAGIC (緑魔法)

Protect (プロテス)

MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Protect (プロテス) em um aliado. Aumenta a defesa contra ataques físicos.

Licença: Green Magic 1 (緑魔法1), Q:5.

Preço: 200 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Bliga (ブライガ)
MP: 20. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Darkness (くらやみ) em um inimigo. Diminui a precisão dos ataques físicos.

Protega (プロテガ)
MP: 36. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Protect (プロテス) nos aliados na área de ação. Aumenta a defesa contra ataques físicos.

Licença: Green Magic 7 (緑魔法7), L:3.
Preço: 9400 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Shell (シェル)
MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Shell (シェル) em um aliado. Aumenta a defesa contra magias.

Licença: Green Magic 2 (緑魔法2), P:5.
Preço: 300 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ).

Shellga (シェルガ)
MP: 26. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Shell (シェル) nos aliados na área de ação. Aumenta a defesa contra magias.

Licença: Green Magic 7 (緑魔法7), L:3.
Preço: 9900 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Brave (ブレイブ)
MP: 24. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Brave (ブレイブ) em um aliado. Aumenta o poder de ataque físico.

Licença: Green Magic 6 (緑魔法6), M:4.
Preço: 5800 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター) – Clan Shop (クランショップ) com Clan Rank mínimo Risk Breakers (リスクブレーカーズ).

Faith (フェイス)
MP: 24. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Faith (フェイス) em um aliado. Aumenta o poder de ataque mágico.

Licença: Green Magic 6 (緑魔法6), M:4.
Preço: 5800 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター) – Clan Shop (クランショップ) com Clan Rank mínimo Brave Army (ブレイブアーミー).

Blind (ブライン)
MP: 10. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Darkness (くらやみ) em um inimigo. Diminui a precisão dos ataques físicos.

Licença: Green Magic 1 (緑魔法1), Q:5.
Preço: 200 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Bliga (ブライガ)
MP: 20. / **Elemento:** Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Darkness

(くらやみ) nos inimigos na área de ação. Diminui a precisão dos ataques físicos.

Licença: Green Magic 5 (緑魔法5), N:4.

Preço: 6800 gil.

Disponível em:

- The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Silence (サイレス)

MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Silence (沈黙) em um inimigo. Impede o uso de magias.

Licença: Green Magic 3 (緑魔法3), O:5.

Preço: 400 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ).

Shell (シェル)

MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Shell (シェル) em um aliado. Aumenta a defesa contra magias.

Licença: Green Magic 2 (緑魔法2), P:5.

Preço: 300 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ).

Silega (サイレガ)

MP: 22. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Silence (沈黙) nos inimigos na área de ação. Impede de usar magias.

Licença: Green Magic 5 (緑魔法5), N:4.

Preço: 6800 gil.

Disponível em:

- The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Sleep (スリブル)

MP: 10. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Sleep (睡眠) em um inimigo. Coloca para dormir.

Licença: Green Magic 3 (緑魔法3), O:5.

Preço: 700 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ).

Sleepga (スリブルガ)

MP: 26. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Sleep (睡眠) nos inimigos na área de ação. Coloca para dormir.

Licença: Green Magic 7 (緑魔法7), L:3.

Preço: 7900 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Poison (ポイズン)

MP: 10. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Poison (猛毒) em um inimigo. Diminui o HP lentamente.

Licença: Green Magic 2 (緑魔法2), P:5.

Preço: 500 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- The Dalmasca Westernsand (西ダルマスカ砂漠);
- The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
- The Dreadnought Leviathan (戦艦リヴァイアサン);
- The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Poison (ポイズン)

MP: 10. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Poison (猛毒) em um inimigo. Diminui o HP lentamente.

Licença: Green Magic 2 (緑魔法2), P:5.

Preço: 500 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Toxic (タクシク)

MP: 26. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Poison (猛毒) nos inimigos na área de ação. Diminui o HP lentamente.

Licença: Green Magic 7 (緑魔法7), L:2.

Preço: 6800 gil.

Disponível em:

- The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Licença: Green Magic 4 (緑魔法4), N:5.

Preço: 4100 gil.

Disponível em:

- The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスター);
- Eruyt Village (エルトの里);
- Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス);
- Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Oil (オイル)

MP: 8. / **Elemento:** Nenhum (無).

Efeito: Infinge o status Oil (オイル) nos inimigos na área de ação. Torna vulnerável ao elemento Fire.

Licença: Green Magic 4 (緑魔法4), N:5.

Preço: 600 gil.

Disponível em:

• The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).
Bubble (バブル)
 MP: 32. / Elemento: Nenhum (無).
Efeito: Infinge o status Bubble (バブル) em um aliado. Dobra o HP máximo.
Licença: Dark Magic 5 (裏魔法5), M:3.
Preço: 3300 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ) – Clan Shop (クランショップ) com Clan Rank mínimo Justice Trooper (ジャスティストルーパー).
Drain (ドレイン)
 MP: 18. / Elemento: Nenhum (無).
Efeito: Absorve o HP de um inimigo.
Licença: Dark Magic 3 (裏魔法3), O:3.
Preço: 3200 gil.
Disponível em:
 • The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • Eruyt Village (エルトの里);
 • Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシェイス).
Aspir (アスピル)
 MP: 2. / Elemento: Nenhum (無).
Efeito: Absorve o MP de um inimigo.
Licença: Dark Magic 4 (裏魔法4), N:3.
Preço: 4000 gil.
Disponível em:
 • Loja dentro da airship (飛空定期便) de Rabanastre a Bhujerba (ラバナスタ～ビュエルバ), de Baifonheim a Bhujerba (バーフォンハイム～ビュエルバ), de Baifonheim a Archadia (バーフォンハイム～アルケイディア), de Baifonheim a Nalbina (バーフォンハイム～ナルビナ), de Archadia a Nalbina (アルケイディア～ナルビナ), de Archadia a Rabanastre (アルケイディア～ラバナスタ), de Nalbina a Rabanastre (ナルビナ～ラバナスタ).

5.5. SKILLS (技)

Steal (盗む)

Efeito: Rouba item(ns) de um inimigo.
Preço: 1600 gil.

Disponível em:

• The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ).

Libra (ライブラ)

Efeito: Infinge o status Libra (ライブラ) em si próprio. Exibe as informações do alvo visado.

Preço: 500 gil.

Disponível em:

• The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ).

Poach (密猟)

Efeito: Elimina um inimigo com status Near Death (瀕死) e recebe dele um item.

Preço: 7000 gil.

Disponível em:

• The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

First-Aid (応急処置)

Efeito: Cura um pouco de HP de um aliado com status Near Death (瀕死).

Preço: 700 gil.

Disponível em:

• The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Far Attack (遠隔攻撃)
Efeito: Ataca de longe mesmo estando equipado com uma arma de curto alcance.
Preço: 7100 gil.
Disponível em:
 • The Necrohol of Nabudis (死都ナブディス).

Arithmetic (算術)
Efeito: Afeta os inimigos na área de ação e causa dano progressivamente dobrado de acordo com o uso consecutivo (1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512...).
Preço: 2048 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Darkness (暗黒)
Efeito: Sacrifica HP para causar dano em um inimigo.
Preço: 6400 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Darkness Kill (暗闇殺法)
Efeito: Realiza um ataque em um inimigo afetado pelo status Darkness (くらやみ).
Preço: 6800 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Persuade (勧誘)
Efeito: Infinge o status Confuse (混乱) em um inimigo. Realiza ataques físicos em alvos aleatórios, inclusive em aliados.
Preço: 5000 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Achilles (アキレス)
Efeito: Afeta um inimigo e o torna vulnerável a algum elemento.
Preço: 8800 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Charge (チャージ)
Efeito: Se tiver sucesso, recupera o próprio MP. Se falhar, perde todo o MP.
Preço: 1700 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

MPHP (MPHP)
Efeito: Gasta todo o MP para modificar o HP atual de um aliado para o equivalente ao MP consumido multiplicado por 10 (não excedendo o HP máximo do alvo).
Preço: 2800 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ);
 • The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

(帝都アルケイディス);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).
Gil Toss (銭投げ)
Efeito: Afeta os inimigos na área de ação e causa dano calculado de acordo com a quantidade de Gil arremessada (dividido entre os alvos).
Preço: 2000 gil.
Disponível em:

• The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

1000 Needles (針千本)
Efeito: Causa 1000 pontos de dano em um inimigo.
Preço: 7000 gil.
Disponível em:
 • The Mosphoran Highwaste (モスフォーラ山地).

Revive (蘇生)
Efeito: Sacrifica todo o HP para curar o status KO (戦闘不能) de um aliado e deixá-lo com o HP cheio.
Preço: 1000 gil.
Disponível em:
 • The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Stick (貼付)
Efeito: Infinge os status do conjurador em um inimigo.
Preço: 4500 gil.
Disponível em:
 • The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Random Magic (無作為魔)
Efeito: Desfere uma magia negra aleatória em um inimigo.
Preço: 5000 gil.
Disponível em:
 • The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Step Attack (歩数攻撃)
Efeito: Afeta os inimigos na área de ação e causa dano calculado de acordo com o número de passos dados.

Preço: 6700 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Time Attack (時間攻撃)
Efeito: Afeta os inimigos na área de ação e causa dano calculado de acordo com o tempo de jogo.

Preço: 2000 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

Bonecrusher (肉斬骨断)
Efeito: Sacrifica o próprio HP para matar um inimigo.
Preço: 700 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ);
 • The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Attack Break (攻撃破壊)
Efeito: Afeta um inimigo e diminui o seu poder de ataque.

Preço: 3500 gil.
Disponível em:
 • The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム).

Magic Attack Break (魔攻破壊)
Efeito: Afeta um inimigo e diminui o seu poder de ataque mágico.
Preço: 3500 gil.
Disponível em:

• The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).
Defense Break (防御破壊)

Efeito: Afeta um inimigo e diminui a sua defesa contra ataques físicos.
Preço: 3800 gil.
Disponível em:

• The Imperial City of Archades (帝都アルケイディス).

Magic Defense Break (魔防破壊)
Efeito: Afeta um inimigo e diminui a sua defesa contra magias.

Preço: 3600 gil.
Disponível em:
 • The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ);
 • Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ);
 • Nalbina Fortress Town (ナルビナ城塞市街地).

5.6. ITENS

(アイテム)

Potion (ポーション)
Efeito: Cura um pouco de HP de um aliado.
Preço: 70 gil.

Hi-Potion (ハイポーション)
Efeito: Cura uma quantidade moderada de HP de um aliado.
Preço: 210 gil.

X-Potion (エクスポーション)
Efeito: Cura bastante HP de um aliado.
Preço: 630 gil.

Ether (エーテル)
Efeito: Recarrega um pouco de MP de um aliado.
Preço: 222 gil.

Hi-Ether (ハイエーテル)
Efeito: Recarrega uma quantidade moderada de MP de um aliado.

Elixir (エリクサー)
Efeito: Recupera todo o HP e o MP de um aliado.

Last Elixir (ラストエリクサー)
Efeito: Recupera todo o HP e o MP de todos os aliados.

Remedy (万能薬)
Efeito: Cura os status Darkness (くらやみ), Poison (猛毒), Silence (沈黙) e Slow (スロウ) de um aliado.
Preço: 400 gil.

Phoenix Down (フェニックの尾)
Efeito: Cura o status KO (戦闘不能) de um aliado.
Preço: 250 gil.

Gold Needle (金の針)
Efeito: Cura os status Stone (石化) ou Petrification (石化中) de um aliado.
Preço: 100 gil.

Echo Screen (やまびこ草)
Efeito: Cura o status Silence (沈黙) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Antidote (毒消し)
Efeito: Cura o status Poison (猛毒) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Eyedrops (目薬)
Efeito: Cura o status Darkness (くらやみ) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Alarm Clock (目覚まし時計)
Efeito: Cura o status Sleep (睡眠) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Resin Paper (あぶらとり紙)

Efeito: Cura o status Oil (オイル) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Cronos Tears (クロノスの涙)
Efeito: Cura o status Stop (ストップ) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Smelling Salts (気付け薬)
Efeito: Cura o status Confuse (混乱) de um aliado.
Preço: 50 gil.

Vaccine (ワクチン)
Efeito: Cura o status Virus (ウイルス) de um aliado.
Preço: 200 gil.

Bacchus' Wine (バッカスの酒)
Efeito: Infinge o status Berserk (狂戦士) em um aliado.
Preço: 120 gil.

Red Fang (赤い牙)
Efeito: Causa dano por Fire nos inimigos na área de ação.

Blue Fang (青い牙)
Efeito: Causa dano por Ice nos inimigos na área de ação.

Red Fang (白い牙)
Efeito: Causa dano por Thunder nos inimigos na área de ação.

Dark Magic Piece (ダークの魔片)
Efeito: Desfere a magia Dark.

Water Magic Piece (ウォータの魔片)
Efeito: Desfere a magia Water.

Aero Magic Piece (エアロの魔片)
Efeito: Desfere a magia Aero.

Holy Magic Piece (ホーリーの魔片)
Efeito: Desfere a magia Holy.

Collapse Magic Piece (コラプスの魔片)
Efeito: Desfere a magia Collapse.

Dezone Magic Piece (デゾンの魔片)
Efeito: Desfere a magia Dezone.
Preço: 100 gil.

Ballance Magic Piece (バランスの魔片)
Efeito: Desfere a magia Ballance.

Hastega Magic Piece (ヘイスガの魔片)
Efeito: Desfere a magia Hastega.

Reflega Magic Piece (リフレガの魔片)
Efeito: Desfere a magia Reflega.

Vanishga Magic Piece (バニシガの魔片)
Efeito: Desfere a magia Vanishga.

Levitega Magic Piece (レビテガの魔片)
Efeito: Desfere a magia Levitega.

Exlo Seed (イクシロの実)
Efeito: Enfraquece o guardião em frente a The Tomb of Raithwall.

Dark Matter (ダークマター)
Efeito: Causa dano nos inimigos na área de ação.

Sabi Katamari (サビのカタマリ)
Efeito: Causa dano em um inimigo.

A chave para todos os mistérios deste game

Texto: Gilsomar Livramento
Arte: Andressa Nozue



KINGDOM HEARTS III

PS2

A ESPERA ACABOU, e agora você poderá desfrutar ao máximo do segundo capítulo da aventura de Sora e seus amigos. E nada mais justo que um detonado caprichado para desvendar os mistérios. Divirta-se!

COMANDOS



Observações importantes

Ao começar um jogo novo, você terá que escolher um dos três modos que influenciarão na dificuldade e na obtenção do final secreto do game. Beginner Mode (não disponibiliza o final secreto e o game fica relativamente fácil), Standard Mode (o final secreto é habilitado se você completar todos os mundos e o Jiminy's Journal) e Proud Mode (para obter o final secreto, basta completar todos os mundos, mas os inimigos terão grande resistência e causarão danos mais elevados que o normal). A estratégia a seguir foi feita no Standard Mode, de forma que o jogador não fique perdido e atendendo todas as necessidades para obter 100% do game. Vale lem-

brar que tudo no game é registrado, então procure evoluir as Forms, usar ataques conjuntos – combos – com personagens de outros mundos em sua equipe. Divirta-se!

A aventura começa

Após a abertura mostrar os acontecimentos ligados aos games Kingdom Hearts (Final Mix) e Chain of Memories (lançado



para o GBA), em que Naminé faz Sora e seus amigos adormecerem para que suas memórias sejam recuperadas.

TWILIGHT TOWN

Roxas, junto com seus amigos, está curtindo a última semana das férias de verão, e você terá um pequeno problema a solucionar.

• The 1st Day •

Aproxime-se de seus amigos, depois fale com os comerciantes. Ao conversar com a dona da loja de doces, pegue o seu gato – trave a mira usando R1. Logo depois, você irá falar com Seifer e a conversa termina em desafio. Escolha uma das três armas no chão: o cajado à esquerda (prioriza a evolução de sua mágica), a barra hand guard ao centro (prioriza a evolução de sua defesa) e a clava à direita (prioriza a evolução de seu ataque). Dependendo de qual arma escolher, um ponto será adicionado ao atributo relacionado à arma, além de afetar a ordem de habilidades que aprenderá.

DUELO: SEIFER (1º CONFRONTO)

Trave a mira no alvo e ataque. Seifer poderá defender e contra-atacar, ou atacar ao mesmo tempo em que você. Pule e ataque Seifer, assim você pode cancelar o ataque e emendar uma sequência. Repita o processo até vencê-lo.

Após a batalha, uma criatura roubará Pence. Siga-a através da floresta até uma velha mansão, onde a criatura o enfrentará. Após derrotá-lo, Roxas encontrará as fotografias roubadas. Logo depois, ocorrerá uma cena indicando uma porcentagem – mostrando a restauração das memórias de Sora.

• The 2nd Day •

Você terá acesso ao Save Point (ficará a seu critério salvar seu progresso no game). Você ganhará o Twilight Town Map e acesso a todas as áreas da cidade, além de poder usar o skate. Vá para



área Market Street: Station Heights e após a conversa, examine o quadro na parede ao seu lado e escolha um trabalho. Há dois quadros destes e, no primeiro, você terá os trabalhos:

MAIL DELIVERY

Prêmio	50 Munny (conclua o trabalho dentro de 10 segundos)
	30 Munny (conclua o trabalho em mais de 10 segundos)

Entregue as cinco cartas o mais rápido possível usando o skate. As cartas serão entregues para três pessoas e dois pássaros, e você terá que apertar o botão Δ quando a ação do mesmo estiver disponível na tela.

CARGO CLIMB

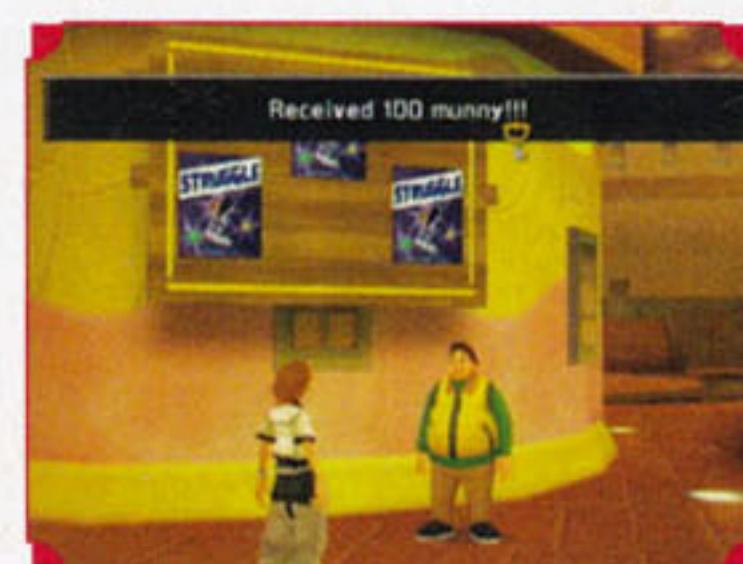
Prêmio	50 Munny (conclua o trabalho dentro de 30 segundos)
	30 Munny (conclua o trabalho em mais de 30 segundos)

Trave a mira na carroça e fique atrás dela, então acerte três sequências – combos aéreos – de ataques para empurrá-la e recue um pouco para evitar a queda da carroça sobre você. Repita esse processo até empurrá-la para dentro da garagem.

GRANDSTANDER

Prêmio	50 Munny (acerte a bola 20 vezes seguidas)
	30 Munny (acerte a bola 10 vezes seguidas)
	10 Munny (acerte a bola menos de 10 vezes seguidas)

Você terá cinco chances para manter a bola no ar, acertando-a continuamente. Trave a mira na bola e, após o primeiro acerto, pule e acerte uma sequência de forma que a bola fique na do personagem. Fazendo isso, a bola não será lançada para muito longe, então corra na direção da bola, pule e repita a sequência de ataques. Desça até o final da rua para chegar à



Market Street: Tram Common, onde encontrará o segundo quadro contendo os seguintes trabalhos:

POSTER DUTY

Prêmio	100 Munny (conclua o trabalho dentro de 1m20s)
	50 Munny (conclua o trabalho dentro de 1m30s)
	30 Munny (conclua o trabalho em mais de 1m30s)

Ao redor desta área da cidade, você terá que fixar 20 pôsteres nas paredes – os pontos marcados. Para isso, aproxime-se e use o botão Δ quando a ação aparecer na tela. O caminho mais rápido para fixar os cartazes é dando a volta pela área em sentido horário, subindo pelo telhado adiante.

BUMBLE-BUSTER

Prêmio	50 Munny (mate as abelhas dentro de 15 segundos)
	30 Munny (mate as abelhas em mais de 15 segundos)

Trave a mira nas abelhas e ataque-as rapidamente. Elas desaparecerão e aparecerão em outro lugar, exigindo que você seja rápido na ação – use pulos com combos aéreos.

JUNK SWEEP

Prêmio	50 Munny (destrua as pilhas de lixo dentro de 10 acertos)
	30 Munny (destrua as pilhas de lixo dentro de 15 acertos)
	10 Munny (destrua as pilhas de lixo com mais de 20 acertos)

Destrua as pilhas de lixo usando o mínimo de ataques. Organize o lixo de forma que você possa acertar apenas um, em uma sequência completa, lançando-o sobre os demais e fazendo estes acertarem os outros.

Junte 1.200 Munny, volte para a área anterior e siga para a Station Plaza. Fale com Hayner e escolha a segunda opção – se juntou o dinheiro citado, ganhará AP +2. Você ganhará a Munny Pouch com 5.000 Munny.

• The 3rd Day •

Ao sair do clube, vá encontrar seus amigos na Plaza Station e, após os eventos, alguns inimigos aparecerão, mas sua arma não os afeta. Fique se esquivando e atacando até obter a Keyblade. Roxas será levado para



um lugar, onde escolherá entre as armas: Staff (cajado), Sword (espada) e Shield (escudo). A escolha da arma determinará o quanto rápido Roxas/Sora aprenderá suas habilidades conforme a evolução, influenciando diretamente em seus atributos. Feita sua escolha, derrote os inimigos e abra o baú adiante. Siga pela porta que aparecerá e abra mais um baú adiante. Você entrará por outra porta que o levará até uma área isolada.

CHEFE: TWILIGHT THORN

Grande parte da batalha funciona com Reaction Commands, ou seja, apertar o Δ quando estiver preso ou caindo da plataforma. Em outros momentos, você terá que pular o ataque rasteiro e usar Reaction Command no campo de ação do inimigo, para chegar até sua cabeça e atacá-lo. Quando o inimigo deixar pequenas criaturas, mate-as para recuperar HP, se precisar.

• The 4th Day •

Vá para o campeonato de Struggle Battle na área Sandlot, e você poderá ter batalhas extras contra Seifer, se quiser ganhar experiência. Volte para



área Back Alley, fale com Seifer e escolha a segunda opção. Você poderá batalhar com ele sempre que quiser, basta sair e voltar para o Back Alley. Independentemente disso, nas áreas da competição, fale com o apresentador junto ao quadro negro e escolha a segunda opção. O objetivo é acertar o oponente para que ele derrube suas Prize Balls, permitindo que você (ou o oponente) pegue-as. Sagra-se campeão aquele que tiver a maior quantidade de Prize Balls quando o tempo limite expirar. Suba na arena e fale com o juiz para começar a batalha (escolha a segunda opção).

DUEL: HAYNER

Afaste-se de seu ataque inicial, depois ataque-o continuamente – tente mantê-lo preso em um dos cantos da arena para realizar combos contínuos. Novamente, fale com o juiz na arena para enfrentar seu próximo adversário.

DUEL: VIVI

Ele é rápido e pode realizar um ataque mágico ou um ataque giratório. Quando estiver com menos de 60 Prize Balls, Vivi alternará seus ataques com movimentos rápidos e combinará seus ataques – pule e ataque para tentar neutralizá-lo. Após a batalha, você enfrentará mais inimigos misteriosos com a Keyblade. Logo depois, Axel aparece.

CHEFE: AXEL (1º CONFRONTO)

Evite suas investidas pulando e atacando. Quando Axel ficar envolvido em chamas, afaste-se e desvie das rodas de fogo que ele lançará contra você, e emende um combo – repita o procedimento. Vencendo a batalha, e a realidade voltando ao normal, fale com o juiz para enfrentar o atual campeão.

DUEL: SETZER

Ele usará ataques diretos, seguidos de um leve recuo que, se você estiver perto, terminará com uma investida surpresa. Se você acertá-lo seguidamente, evite ficar na direção dele para não tomar um contra-golpe. Ao receber o Struggle Trophy, o dia terminará com Roxas e seus amigos no topo da torre.

• The 5th day •

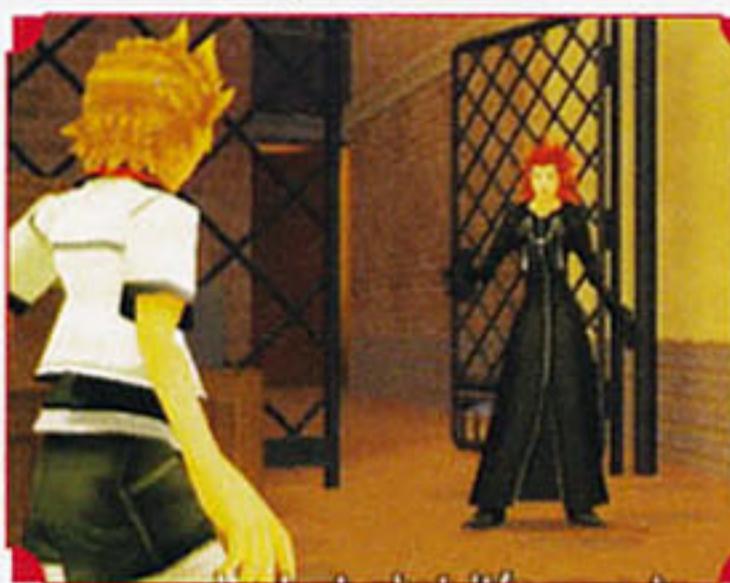
Siga para a Station Plaza e entre na estação para ir investigar coisas misteriosas do outro lado da cidade. O 1º mistério é da escada que muda a quantidade de degraus, e o mistério logo é resolvido. Fale com Pence para ver um mapa com os pontos onde investigar. Chegando na Sunset Terrace, siga pela passagem à direita para encontrar Hayner. Examine a parede no fundo do beco, desvie das bolas flutuantes e examine a parede novamente para solucionar o 2º mistério. Entre no túnel adiante e destrua as réplicas de Vivi para solucionar o 3º mistério. Fora do túnel, procure sua amiga Ollete e examine a queda d'água na parede florida para enfrentar seu reflexo e solucionar o 4º mistério – vasculhe bem a área Sunset Terrace para encontrar quatro baús. Siga para a Sunset Hill, suba até o topo da colina e examine o saco de lixo. Pule em cima dele e use o botão Δ para pular os obstáculos até o saco de lixo parar, resolvendo o 5º mistério. Após a conversa com seus amigos, volte para o topo de Sunset Hill para solucionar o 6º mistério. Voltando para o outro lado da cidade, Roxas fica sabendo que o último mistério é a velha mansão do outro lado da floresta, acessada pela fenda na área Market Street: Tram Common. Siga para lá e Pence aparecerá para falar sobre o mistério da mansão.



• The 6th Day •

Ao sair do clube, Axel aparecerá. Derrote os inimigos e vá para a mansão. Do lado de dentro, abra o baú entre as escadas e depois visite a Dinning Room à esquerda para encontrar mais

dois baús. Abra um terceiro baú na escada à esquerda e visite a porta do mesmo lado, obtendo a Naminé's Sketches e o Mansion Map.



Siga para o quarto do outro lado deste andar. Abra o baú adiante e siga para a sala seguinte, chegando em um laboratório. Entre na sala seguinte, derrote os inimigos e prepare-se para o que está por vir.

CHEFE: AXEL (2º CONFRONTO)

Não encoste nas chamas e trave a mira em Axel. Use combos no chão e no ar para anular ou evitar os golpes e poder contra-atacar. Não fique distante ou Axel correrá para um ponto aleatório e lançará suas armas de fogo. Acertando um combo completo, você poderá usar o Reaction Command, deixando Axel atordoado por um instante. Aproveite para aplicar mais uma seqüência de ataques. Caso Axel entre nas chamas, use R1 para travar a mira e descobrir de onde ele virá. Quando o inimigo estiver envolto em chamas, afaste-se dele e desvie de seus ataques.

Após a batalha, entre pela porta do outro lado da sala, abra o baú e depois entre pela porta no final do corredor adiante.

Controlando Sora, é hora de (re)explorar Twilight Town. No jardim da mansão, existem dois baús, depois siga para a cidade e fale com Hayner, Ollete e Pence. Visite a área Sandlot para encontrar Seifer, depois explore a Market Street: Tram Common para encontrar sete baús espalhados. Visite também a área da floresta para encontrar Vivi e três baús espalhados. Vá até a Station Plaza, derrote alguns inimigos e Mickey aparecerá. Ele entregará a Munny Pouch, a Crystal Orb e o Secret Ansem's Other Report 2. Dentro da estação, abra os três baús junto dos trilhos, fale com Donald e escolha a segunda opção.

MYSTERIOUS TOWER



Abra três baús no caminho e fale com Pete mais adiante. Derrote os inimigos e entre na torre. Abra os dois baús e suba pelo lance de escada, passando por mais salas, e finalmente chegando a Yen Sid. Após a conversa, veja o livro mostrado por Yen Sid – antes disso, abra o baú ao lado para obter o Tower Map. Depois fale com o mago e escolha a segunda opção.

Entre pela porta ao lado e abra mais um baú. Fale com a fada-madrinha de vermelho, escolha a segunda opção e Sora ganhará novas roupas, além da Valor Form e da Keyblade Star Seeker. Saia da sala e fale com Yen Sid para ter acesso à Gummi Ship. Siga, então, para o próximo mundo.

HOLLOW BASTION



Explore a Marketplace e fale com o mooglie adiante para ter acesso ao Mog's Workshop – onde poderá sintetizar itens. Depois vá para a área adiante e derrote os inimigos. Após falar com Yuffie, entre na casa adiante

para reencontrar Leon e seus amigos. Na área seguinte, você e Leon devem defender o portão. Após o encontro com membros da Organization XIII, você obterá o Secret Ansem's Report 7. Volte para a Gummi Ship e viaje para o próximo mundo.

• Viagem entre os mundos •

Para visitar outros mundos, é necessário haver conectividade na rota de viagem. Haverá algumas portas selando a entrada para outros mundos e, ao se aproximar destas portas e apertar Δ , você terá minigames em forma de um jogo de nave com a Gummi Ship. Antes de entrar neles para abrir caminho até o mundo desejado, você terá o Gummi Menu. Antes de cada missão, você poderá usar uma das muitas naves que tenha em suas três listas – Sample Blueprints, Special Models e Original Blueprints –, em que cada nave oferece vantagens e possibilidades para um melhor desempenho. Em sua viagem, você poderá coletar uma lista de tesouros, destruindo certos tipos de inimigos – normalmente os de cores brilhantes. Uma vez que abrir caminho pela rota Gummi, você também habilitará os níveis de dificuldade que implicam em completar objetivos. Abra caminho pela rota Asteroid Sweep para chegar ao próximo mundo.



THE LAND OF THE DRAGONS

Explore a área para encontrar três baús e, na área Encampment, ocorrerá um ataque Heartless. Uma barra representando o "moral" da sua equipe aparecerá e você terá que mantê-la a mais cheia possível – pegue as Orbs deixadas pelos inimigos. Após a batalha, fale com o capitão Shang para completar as missões designadas: Ataque Surpresa, A Emboscada e A Procura (os inimigos estão espalhados no acampamento) – todas as três missões consistem em derrotar Heartless. Vá para a área Checkpoint e abra dois baús no final do leito do rio. O caminho entre as pedras o levará à área



Mountain Trail. Destrua as paredes de pedra no caminho e não deixe de abrir quatro baús espalhados. Avançando ao longo da montanha, você receberá o Village Area Map. Saia pelo outro lado do vilarejo e entre na Village Cave à direita, onde encontrará dois baús no caminho. Ao sair da caverna, siga montanha acima para chegar na área Ridge, onde encontrará mais dois baús, e acesso à área Summit. Acabe com a maior quantidade possível de Heartless dentro do tempo limite. Faça o caminho de volta até a área Checkpoint e siga pelo portão no final do rio, chegando na área Imperial Square. Derrote os inimigos e avance até Palace Gate.

CHEFE: SHAN-YU

Seu objetivo é manter a integridade dos portões, além de derrotar Shan-Yu. Concentre sua atenção nos inimigos comuns, caso eles estejam junto do portão, depois se concentre no vilão. Fique atento para usar Reaction Command quando este se tornar disponível. Cuidado com o gavião de Shan-Yu e também quando o vilão ficar com uma aura negra. Voltando à Gummi Ship, faça o trajeto inverso e abra caminho pela rota Stardust Sweep para chegar ao próximo mundo.

BEAST'S CASTLE

Derrote quantos inimigos puder até Beast aparecer. Vá para a Entrance Hall e suba pela escada indo para a direita, chegando ao Belle's Room para falar com Belle. Desça pela escada no final do corredor e suba até a área The West Hall, onde encontrará mais cinco baús. No final deste corredor, examine o armário que esconde a porta. Fique apertando o botão indicado para empurrar o móvel para o lado – pare de apertar o botão quando os "Zs" sumirem. Feito corretamente, você terá acesso à área Undercroft. Entre pela porta para chegar na

CHEFE: THRESHOLDER E POSSESSOR

Livre-se dos bustos de pedra e depois concentre seus ataques nos guardiões. Embora o inimigo não ofereça perigo, use a Valor Form ou React Command, depois se concentre na esfera de energia que sair da porta.

Dungeon e encontrar mais pessoas transformadas em objetos. Abra mais dois baús nesta área, um deles contém o Basement Map. Na área Undercroft, suba na plataforma acima da porta e fale com os objetos para eles mostrarem um atalho através da área Secret Passage. Aqui você terá que usar Reaction Command em algumas lanternas para abrir caminho, enquanto Cogsworth segura a manivela. Você terá que ser rápido para destruir obstáculos e ajudar Lumiere e Mrs. Potts – necessários para que você consiga iluminar as lanternas – antes de sair da Secret Passage, lembre-se de abrir três baús, dois atrás de você e um junto da saída.



Voltando ao The West Hall, abra mais um baú e entre pela porta adiante, chegando no andar seguinte da mesma área, encontrando mais dois baús. A porta adiante o levará para The Beast's Room.



CHEFE: BEAST

É uma batalha relativamente fácil. Use Reaction Commands para atordoá-lo e ataques físicos em seguida. Repita isso até zerar o HP e finalmente usar o Reaction Command, apertando Δ continuamente, e trazer Beast à realidade.

Após a batalha, abra um baú ao fundo e depois vá para o Belle's Room e fale com Wardrobe. Em seguida, volte para o Entrance Hall e entre na Ballroom.

CHEFE: SHADOW STALKER & DARK THORN

A primeira parte da batalha é fácil. Ataque Shadow Stalker e fique atento quando ele se fundir a objetos. Quando ele ficar nas janelas, cuidado com a rajada de raios; caso ele se una ao lustre, ataque-o o quanto antes para evitar os feixes de energia; e caso ele se incorpore nas colunas, fique entre os espaços para evitar o ataque. Na segunda parte da batalha, Dark Thorn surgirá e tem a vantagem da invisibilidade. Trave a mira nele e seja rápido para atacá-lo. Durante sua invisibilidade, o Reaction Command é uma das melhores opções, juntamente com a Valor Form.

Faça uma visita à 100 Acre Wood e investigue a árvore ao lado para chegar na área Pooh Bear's House. Abra os três baús adiante (dois estão atrás da árvore) e encontrar o 100 Acre Wood Map. Fale com Pooh e você será mandado para fora do livro. Ajude Donald e Goofy, depois entre novamente em 100 Acre Wood e visite a Pooh Bear's House para falar com Pooh. Merlin lhe entregará o Baseball Charm, que lhe permitirá usar o comando Summon e chamar o galinho Chicken Little para ajudá-lo. Voltando ao World Map, abra caminho através da Phantom Storm.

OLYMPUS COLISEUM

Você começará na área Underworld Entrance. Fale com Megara, depois siga pelos portões adiante, chegando na Cave of Dead: Entrance. Siga por ela através da Passage, onde encontrará cinco baús. Na área seguinte, Inner Chamber, haverá mais dois baús, sendo que um deles contém o Underworld Map. Na breve batalha contra Hades, ataque-o até Auron se



levantar (e integrar a sua equipe). Você terá que fazer o caminho de volta para fora do Underworld. Hades continuará invencível, mas com Auron em sua equipe, você poderá usar Reaction Commands que destruirão os Heartless e as barreiras mágicas. Faça o caminho de volta até Megara.

CHEFE: CERBERUS

Nesta batalha, será você e Auron. Basicamente, use ataques contínuos e Reaction Commands para vencer facilmente. Suba pelo lance de escada adiante para chegar ao Coliseum Gates e ter uma conversa com Hercules – que lhe dará o Coliseum Map. Visite a área adiante, The Coliseum, para encontrar Phil. Fale com ele para iniciar seu treinamento com dois desafios: em ambos, você terá 1 minuto e 20 segundos para quebrar os vasos e coletar 20 Orbs no primeiro desafio, e 100 Orbs no segundo.

Fale com Hercules e você terá que ir resgatar Megara no Underworld. Fale com Phil para saber dos detalhes, abra o baú ao lado e siga pelos portões adiante para chegar na área Underworld Caverns: Entrance, onde encontrará um baú. Na área seguinte, Underworld Caverns: The Lost Road, você encontrará uma passagem ao lado que dá acesso à plataforma com dois baús na área Underworld Caverns:



Entrance. Abrindo estes, volte para a área anterior e abra quatro baús, então avance para a Underworld Caverns: Atrium. Abra dois baús no caminho e, logo mais, você encontrará um membro da Organization XIII.

Destrua as 100 cópias do inimigo, atacando constantemente e usando Reaction Commands sempre que possível. Você terá 1 minuto e 20 segundos para isso. Siga pela porta, chegando na área The Lock, e abra três baús para obter o Caverns Map em um deles. Examine a pedra central e entre pela passagem, para encontrar Megara.

CHEFE: PETE

Mantenha Megara fora de perigo, e derrotar os Heartless e Pete com ataques constantes. Haverá momentos em que Pete usará proteção temporária, então cuidado com seus contra-ataques. Logo que Megara estiver fora de perigo, Hercules entrará na equipe. Continue atacando os Heartless e depois se concentre em Pete. Ele usará sua proteção novamente, mas você poderá usar o Reaction Command contra ele neste momento. Derrote Pete antes do tempo limite acabar. Faça o caminho de volta para o Coliseum, que estará destruído, cabendo a você enfrentar a próxima batalha.

CHEFE: HYDRA

Acerte a cabeça da Hydra e, ao mesmo tempo, desvie dos ataques. Use Reaction Commands, assim que possível, para destruir sua cabeça. Novas cabeças surgirão, então suba no corpo da Hydra e use Reaction Command para Phil ajudá-lo. Quando as cabeças ficarem fora de ação, destrua uma delas e suba na Hydra para pedir a ajuda de Phil e repetir a ação com as cabeças. Destruindo todas, a Hydra voltará à ativa com todas as suas cabeças. Você terá que desviar de seus ataques e contra-atacar quando as cabeças ficarem baixas – cuidado com as esferas de energia negra. Quando as cabeças atacarem juntas, você poderá usar o Reaction Command com Pegasus e causar mais danos ao inimigo. Ao cortar uma das cabeças, a Hydra recolherá as outras. Aproxime-se de seu tórax e use o Reaction Command para cortar as demais em um único golpe.

DISNEY CASTLE

Saia pela porta adiante, chegando na Courtyard, e abra sete baús espalhados pela região. Entre pela porta adiante, chegando na área Colonnade, e o caminho o levará até a Library, onde encontrará um baú contendo Torn Pages. Fale com Minnie para receber o Disney Castle Map. Enquanto Donald e Goofy vão atrás dos demais habitantes do castelo, escolte Minnie. Siga com ela pelo corredor e, conforme for eliminando os Heartless, use o botão Δ para chamá-la. Leve-a até a porta e use o Reaction Command para tirar o selo mágico.

Entre pela passagem para chegar na Audience Chamber. Derrube os inimigos, mantendo Minnie protegida. Sempre que abrir caminho, chame Minnie até chegar ao trono, então use Reaction Command para revelar a entrada secreta para The Hall of the Cornerstone. Use o Save Point para voltar ao World Map e vá para Hollow Bastion falar com Merlin. Feito isso, ele revelará uma passagem no Disney Castle que o levará para um mundo especial.



• Timeless River •

Você estará no passado, onde o Disney Castle ainda será construído. Explore a área Cornerstone Hill para abrir dois baús e pegar o Cornerstone Hill Map. Siga para a área Pier e abra dois baús, depois fale com Pete.

CHEFE: PETE (PASSADO)

É uma batalha fácil, apenas ataque-o constantemente. Caso o arremesse no ar com um combo, espere ele cair para só então se aproximar. Use Reaction Commands sempre que possível.

Com as janelas mágicas, você terá acesso a outros lugares onde deverá livrar-se dos Heartless. Começando pela primeira janela, em sentido horário, você será levado para o Building Site. Destrua os Heartless antes que a plataforma seja derrubada. Na segunda janela, destrua os inimigos



antes que a miniatura da cidade seja destruída. Na terceira janela, acabe com os inimigos antes que destruam o prédio. Na quarta janela, destrua todos os inimigos antes que os brinquedos sejam sugados pelo buraco negro. Siga para a área Waterway e você terá que recuperar a Cornerstone. Pete lançará objetos em você, use os Reaction Commands para rebater os objetos. Quando o barco aportar, use o guindaste do mesmo para se pendurar e então destrua a gaiola onde a Cornerstone se encontra – quando o gancho balançar, use Δ para se manter pendurado. Após a batalha, abra três baús nesta área e siga Pete. Chegando na área Wharf, aproxime-se dos dois Petes – o do passado enfrentará sua versão do futuro.

CHEFE: PETE (FUTURO)

Basicamente ataque o Pete do futuro e tenha cuidado quando Pete do passado cair no chão. Procure evitar as investidas diretas do inimigo e fique atento para usar Reaction Commands sempre que possível. Após uma onda de ataque, Pete (do futuro) mudará o cenário do combate. Use a Valor Form para acelerar a vitória. Voltando ao World Map, abra caminho através da Floating Island.

PORT ROYAL

Você começa na área Rampart, abra o baú atrás de você para obter o Naval Map, depois abra mais dois baús nesta área antes de descer pelo lance de escada. Chegando na área Harbor, ocorrerá um combate contra alguns piratas. Use Reaction Commands até a lua cheia revelar as verdadeiras formas dos inimigos – eles só poderão ser destruídos em suas formas esqueléticas sob a luz do luar. Derrotando estes, cruze a ponte para chegar na área Town. Destrua os Heartless para ajudar Will, depois explore cada canto da cidade e destrua as caixas para encontrar baús – você encontrará quatro no

total –, depois volte para o Harbor e fale com Jack Sparrow. A bordo do Interceptor, fale com Jack e escolha The Black Pearl no mapa para seguir o navio Pérola Negra. Chegando à Isla de Muerta, siga para a Cave Mouth e abra dois baús. Ao avançar, Will e Elizabeth fugirão para o navio e você terá que deter os piratas por 1 minuto. Após ganhar o Isla de Muerta Map, fale com Will e siga para Port Royal. O objetivo é manter o medalhão em seu poder, além de destruir os piratas e revidar o ataque do navio inimigo – use o canhão.



Ao se libertar, suba para o convés do navio e use Reaction Commands em todos os barris de pólvora espalhados para evitar a explosão do navio. Ao voltar para Isla de Muerta, derrote os inimigos na Cave Mouth e siga para área Powder Store. Destrua as caixas de pólvora para encontrar dois baús, além de derrotar piratas. A área seguinte o levará até a Moonlight Nook, onde encontrará os três baús restantes e derrotará mais piratas. O caminho adiante o levará a mais uma batalha.

CHEFE: CAPTAIN BARBOSSA

Com a ajuda de Jack, concentre seus ataques no Heartless que está causando a escuridão, depois ataque Barbossa com tudo. Fique atento com seus ataques de investida e com as bombas. Fique atento para usar os Reaction Commands, além de Valor Form.

Voltando ao World Map, abra caminho através da Ancient Highway para chegar ao próximo mundo.

AGRABAH

Enfrente os inimigos e você ganhará o Agrabah Map. Siga para The Palace, fale com Jasmine e, logo que encontrar Aladdin, visite o The Paddler's Shop e fale com Paddler. Siga para a área Bazaar. Depois saia pelo portão para chegar no Palace Walls, onde encontrará mais dois baús. Vá para o deserto e, chegando na Cave of Wonders: Entrance, abra



dois baús atrás da entrada da caverna, depois entre no local. Dentro da caverna, na área Valley of Stone, você encontrará quatro baús. Na área seguinte, examine a jóia e a estátua ao fundo. Basicamente fique perto de Abu e use Reaction Commands para que possam avançar até a estátua ao fundo – ao mesmo tempo, proteja o macaquinho dos ataques. Entrando na Chasm of Challenges, examine a placa para aceitar o desafio: destruir todos os inimigos antes do tempo limite acabar. Chegando ao andar inferior, abra dois baús – um deles contém o Cave of Wonders Map –, e examine a placa diante os portões para ter acesso a Treasure Room. Derrote todos os inimigos e, ao voltar para Agrabah, visite a área The Palace.

CHEFE: VOLCANIC & BLIZZARD LORD

Você pode vencer a batalha atacando sem parar – claro que Valor ou Wisdom Forms são bem vindas –, além de usar os Reaction Commands. Se quiser, use as magias Fire e Blizzard contra os inimigos do elemento oposto. Evite os ataques e lembre-se de ajudar seus amigos, caso fiquem congelados.

Após a batalha, você obterá a Charm Lamp que permite chamar Genie para ajudá-lo. Volte ao World Map e abra caminho através da Broken Highway para chegar ao próximo mundo.

HALLOWEEN TOWN

Comece seguindo Zero e você chegará ao Dr. Finkelstein's Lab, onde encontrará um baú contendo o Halloween Town Map. Saindo do laboratório, derrote os Heartless e vasculhe a área Halloween



Town Square para abrir dois baús. Vá para a Graveyard, encontre mais dois baús, e siga para Hinterlands. Abra mais três baús nesta área, depois examine o desenho da "árvore de natal" para chegar na Yuletide Hill. Na área seguinte, Candy Cane Lane, derrote todos os Heartless e procure por quatro baús, depois entre na Santa's House adiante. Abra dois baús, e entre pela porta ao lado. Ao sair, siga as pegadas e volte para a Graveyard. Depois entre pelo portão ao lado para chegar em Curly Hill.

CHEFE: PRISON KEEPER

Fique atento quando o monstro engolir Shock, Lock ou Barrel, pois isso dará diferentes habilidades de ataque – todos podem ser repetidos com seus ataques, use Brave Form para vencer rapidamente.

Após a batalha, volte para a Santa's House e visite a fábrica de brinquedos ao lado.

CHEFE: OOGIE BOOGIE

Haverá três esteiras e de um lado delas sairão presentes e do outro estacas. Use Reaction Commands para rebater os presentes lançados por Oogie Boogie e, quando ele cair, ataque-o com tudo. Fique atento à plataforma onde o inimigo se encontra, pois você só poderá lançar presentes contra ele se estiver na mesma direção. Se ele estiver em outro ponto, aproxime-se da saída dos presentes, quando estiver na cor azul, e use Reaction Command para ser mandado para outra esteira.

Voltando ao World Map, abra caminho através da Sunlight Storm para chegar ao mundo seguinte.

PRIDE LANDS

Na área Gorge, abra três baús – estes possuem o formato de jarros africanos e um deles contém o Savannah Map. Depois siga para a área Elephant Graveyard e derrote os Heartless para salvar Nala. Vasculhe a região para encontrar mais cinco baús, depois vá para The Savannah e siga até o outro lado para chegar em Pride Rock. Você encontrará três baús e obterá o Pride Rock Map em um deles. Saia pela



passagem do outro lado e, voltando para a área The Savannah, siga pela passagem no outro extremo para chegar a Wildebeest Valley, onde encontrará mais cinco baús.

Na área seguinte, você encontrará três baús ao longo do caminho e chegará na Jungle. Procure por mais três baús aqui e, chegando na área Oasis, abra os três baús restantes – um deles contém o Oasis Map e mais Torn Pages. Depois siga Simba. Após a longa cena, fale com Simba e ele entrará em sua equipe – você ganhará a Keyblade Circle of Life. Volte para Pride Rock e entre na caverna próxima, chegando na área The King's Den.

CHEFE: ED, SHENZI E BANZAI (1º CONFRONTO)

É uma batalha simples, mas cuidado para Timon e Pumbaa não serem mortos. Ataque constantemente todas as hienas e, sempre que possível, use Reaction Commands para Timon e Pumbaa ajudá-lo com investidas – além de mantê-los perto de você. Suba pela rampa ao fundo da caverna para ajudar Simba.

CHEFE: SCAR

A batalha não será difícil, mas tenha extremo cuidado com as investidas de Scar e seus ataques de raios – atenção dobrada quando Scar estiver envolto em uma aura negra. Sempre que possível, use a Reaction Command com Simba, e ataque com tudo.

No World Map, vá para Twilight Town e visite a área Sandlot. Derrote os Nobodies para ganhar o Seifer's Trophy, depois visite a Station Plaza e você ganhará a Keyblade Oathkeeper.

HOLLOW BASTION

Na área Marketplace, fale com Scrooge e depois com Cloud. Visite a Merlin's House, depois vá para a área Bailey



e siga pelas áreas adiante até chegar na área Postern, onde encontrará três baús. Siga para área Corridors, dentro do castelo, e procure por quatro baús antes de avançar até o Ansem's Study (onde encontrará o baú restante). Fale com Leon e ele mostrará a sala do computador de Ansem.

• Space Paranoids •

Levado para dentro do computador, você encontrará Tron. Acerte a porta até poder usar Reaction Command para abri-la. Abra dois baús no corredor em frente, depois suba na plataforma ao lado para chegar na área Canyon. Procure por quatro baús ao redor da plataforma central, depois acesse o pedestal de energia ao centro. Você terá menos de dois minutos para encontrar as partes reais do pedestal e completar o sistema, ou seja, acerte as peças vermelhas.

Volte para a área Pit Cell, examine o terminal e confirme. Voltando ao mundo real, examine a parede atrás do quadro e o rei Mickey lhe dará a Master Form. Volte para a sala do computador, abra o baú para pegar o Ukulele Charm e examine o computador. Confirme sua volta para Pit Cell e você será levado para a corrida Light Cycle. Enquanto corre, você terá que se proteger dos inimigos e desviar das paredes. Basicamente siga os comandos mostrados na tela (virar à esquerda ou direita, usando L1 ou R1), além de atacar os inimigos.

Após a corrida, vá para o Canyon e depois para a área Dataspace. Examine o terminal e, enquanto o sistema carrega, você entrará em outro minigame. Você terá menos de dois minutos para destruir os inimigos e obter Orbs para encher a barra de Cluster. Feito isso, aproxime-se das colunas vermelhas e use Reaction Command – faça isso com todas as colunas. Volte para o Canyon e siga pelo caminho adiante, chegando até a I/O Tower: Hallway. Abra dois baús adiante e siga pela passagem do lado direito, chegando na Communications Room. Abra os dois baús restantes, depois volte para a área anterior.

CHEFE: HOSTILE PROGRAM

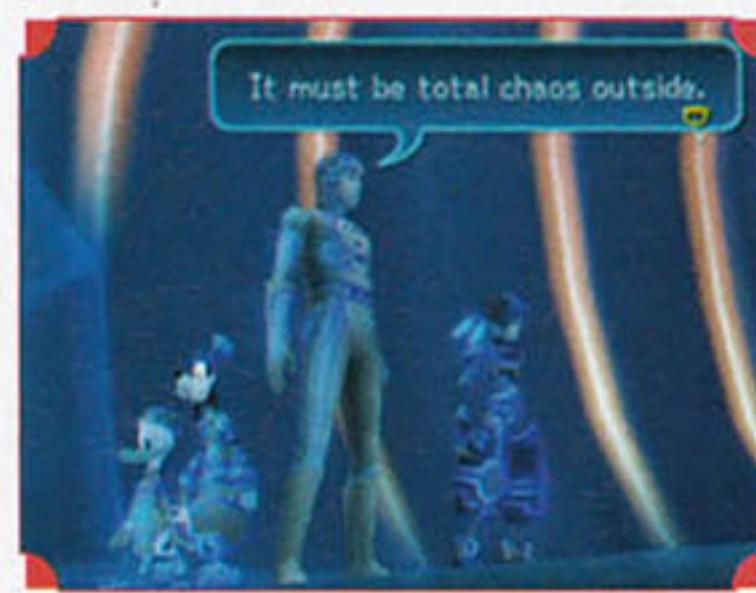
Basicamente ataque e recolha as Orbs até encher a barra de Clusters. Uma vez cheia, use o Reaction Command para imobilizar o inimigo, permitindo uma carga maior de ataques. Paralelamente, desvie das esferas de energia e dos ataques indiretos, além dos raios.

Acesse o terminal para voltar a Hollow Bastion e você ganhará a Keyblade Photon Debugger. Examine o computador e o rei Mickey contará a verdade sobre Ansem. Siga para a área Corridors e derrote os inimigos, depois vá para Restoration Site – ao enfrentar os Nobodies, pule e ataque-os no ar para não ser agarrado por eles e mais adiante terá acesso a uma nova área, onde acontecerá mais uma batalha.

CHEFE: DEMYX (2º CONFRONTO)

Derrote 50 cópias de Demyx em menos de 40 segundos. Logo depois, concentre seus ataques em Demyx. Cuidado com suas investidas diretas, pois ele deixa um rastro de colunas de água. Fique atento também com as bolas de água que ele poderá lançar. Ataque-o pelos lados, após o ataque de investida, e fique atento para usar Reaction Commands nele. Em certos momentos da batalha, você terá que destruir mais cópias dentro de um tempo ainda menor, então seja rápido ou você falhará. Nos momentos finais da batalha, ele usará paredões de água para encerrá-lo, então procure pular e evitar as investidas até poder contra-atacar.

Chegando na área Crystal Fissure, abra os quatro baús ao lado, depois siga para área adiante e derrote 1.000 Heartless. Após a batalha (e uma longa cena), siga para o próximo mundo.



THE LAND OF THE DRAGONS (REVISITADA)



Logo que Mulan aparecer, siga o homem de preto. Chegando na área Summit, prepare-se para uma batalha. Desça até o pé da montanha e visite

CHEFE: MYSTERIOUS MAN

Trave a mira no inimigo misterioso e concentre seus ataques nele, além de desviar da ofensiva previsível. Paralelamente, fique atento com seu HP e use sempre Reaction Commands para acertar os Heartless.

a área Imperial Square. Derrote os Heartless – use Reaction Commands sempre que possível – e siga para o Palace Gate. Logo que o grupo entrar no palácio, chegando na Antechamber, aproxime-se do homem de preto e derrote os Nobodies. Tendo acesso ao Throne Room, abra oito baús espalhados nesta área, logo depois volte até o Palace Gate.

CHEFE: DRAGON

Você terá que atacar a parte de cima do monstro, tendo como alvo principal seus chifres. Ataques comuns, ou especiais com Mulan, são boas opções. Para se manter nas costas do inimigo, use Reaction Commands quando possível, mas caso caia, use os pequenos tornados para subir (algumas vezes eles demoram a aparecer). Se a luta se estender com você no chão, fique atento para usar Reaction Commands para derrubar o monstro. Aproveite o momento para atacar com tudo. Caso ele crie paredes elétricas, fique perto da sua cabeça e só ataque após o disparo de seus chifres.

Voltando para o World Map, siga para o próximo mundo.

BEAST'S CASTLE (REVISITADO)

Fale com Beast e, em seguida, derrote os Nobodies – se Beast estiver em sua equipe, será uma batalha rápida. Saia pela porta adiante e suba pela escada à direita, chegando na The West Hall. Siga até The Beast's Room, fale com Beast e você obterá a Keyblade Rumbling Rose e o Castle Walls Map. Vá para a área Entrance Hall e derrote mais Nobodies. Equipe seus personagens com recarregadores de HP e então saia pelos portões do castelo.

CHEFE: XALDIN

Aproxime-se o máximo que puder e use Reaction Commands para copiar a velocidade e usá-la para quebrar a proteção do inimigo. Ao fazer isso, emende um combo. Paralelamente, procure aproximar-se dele usando pulos, para evitar os ataques diretos das lanças. Se Beast estiver em sua equipe, abuse dos Reaction Commands com ele. Enquanto Xaldin se mantiver voando, fique em movimento e pule no mesmo instante em que o ataque de raios tocar o chão. Quando fizer isso, use Δ para absorver a magia e usá-la contra o inimigo. Sempre que Xaldin ficar envolto por uma aura, procure manter-se distante e evite, se possível, os ataques sequenciais. Em momentos de desespero, use a summon Genie para ganhar tempo. Caso você morra, Mickey pode aparecer e você poderá usá-lo para recarregar a barra Drive e ressuscitar Sora.





PORT ROYAL (REVISITADO)



Siga para a área Harbor e ajude o capitão Jack a derrotar os piratas. Depois suba a bordo do Black Pearl e fale com Jack para escolher a Ilha de Muerta como destino. Ao encontrar Will, saia

CHEFE: GRIM REAPER (1º CONFRONTO)

Este inimigo não oferece perigo, trave sua mira nele e ataque-o constantemente, evitando seus ataques previsíveis.

do navio para enfrentar uma criatura. Após a batalha, e dos acontecimentos seguintes quando os medalhões serão roubados, você estará na Ship Graveyard: The Interceptor's Hold, onde encontrará um báu contendo a Feather Charm – esta permite chamar Peter Pan para ajudá-lo. Na área Seadrift Row, encontre mais três baús e siga para a área Seadrift Keep, onde deverá derrotar um Nobody e recuperar um dos quatro Cursed Medallion – além de ganhar o Ship Graveyard Map. Fale com Jack para visitar o Ship Graveyard, desembarcando na área Seadrift Keep – os três baús restantes se encontram aqui.



Ao encontrar um Nobody que carrega um dos Cursed Medallion, você terá um tempo limite para derrotá-lo e recuperar o tesouro antes que ele escape. Na Ship Graveyard, você encontrará dois deles: um na área Seadrift Keep e outra na Seadrift Row. Concentre-se primeiro em destruir os Nobodies e recuperar os Cursed Medallions, antes de atacar os demais inimigos. Feito isso, volte para o Black Pearl, fale com Jack e siga para Ilha de Muerta, visitando todas as áreas para recuperar o último Cursed Medallion, só então vá para Port Royal.

CHEFE: GRIM REAPER (2º CONFRONTO)

Diferente de sua versão anterior, Grim Reaper estará mais rápido em seus ataques. Além de destruí-lo, você deverá se concentrar em recolher os medalhões que serão espalhados ao longo do combate e devolvê-los ao báu.

AGRABAH (REVISITADA)

Ao saber que Jafar foi libertado, siga para Palace Walls e vá para o deserto. O tapete mágico lhe ajudará a seguir a imagem de Jafar e na ação dos combates contra os Heartless. Sempre que a imagem de Jafar usar magia, ataque-o com tudo para detê-lo. Quando a imagem de Jafar abrir passagem rumo à torre, vá para o alto desta. Derrotando os inimigos, examine o pedestal e este revelará lugares pela cidade onde encontrará jóias mágicas. Elas ficam alternando as cores e você precisará usar três magias, uma para cada cor de jóia: Blizzard/Blizzara nas jóias azuis; Thunder/Thundara nas jóias amarelas; e Fire/Fira nas vermelhas. Feito isso, você



terá 30 segundos para entrar na torre. Tendo acesso a Ruined Chamber, abra os dois últimos baús deste mundo para obter o Ruins Map e Torn Pages. Siga câmara adentro para lago confessar o plano de Jafar. Em seguida, você terá que fugir das ruínas e destruir os inimigos no caminho. Voltando para Agrabah, siga para a área The Palace – fale com Paddler no caminho – e você terá mais uma batalha.

CHEFE: JAFAR

Ataque o estômago de Jafar e você ganhará acesso ao Reaction Command que o deixará fora de ação. Feito isso, concentre seus ataques na cabeça do vilão. Repita o processo até vencê-lo, mas fique atento com seu HP, pois Jafar alternará seus ataques, lançando objetos e ataques mágicos contra você – a magia Reflect/Reflera é uma ótima opção. Basicamente desvie de todos os ataques, enquanto aproxima-se dele para contra-atacar.

Você ganhará a Keyblade Whising Lamp.

HALLOWEEN TOWN (REVISITADA)

Após falar com Santa Claus, visite a área Toy Factory: Shipping and Receiving e suba para o segundo andar, chegando na The Wrapping Room,



com o canhão de brinquedo para encher as caixas de presentes. Após encher 100 caixas, você obterá o Decoy Presents. Feito isso, fale com Santa

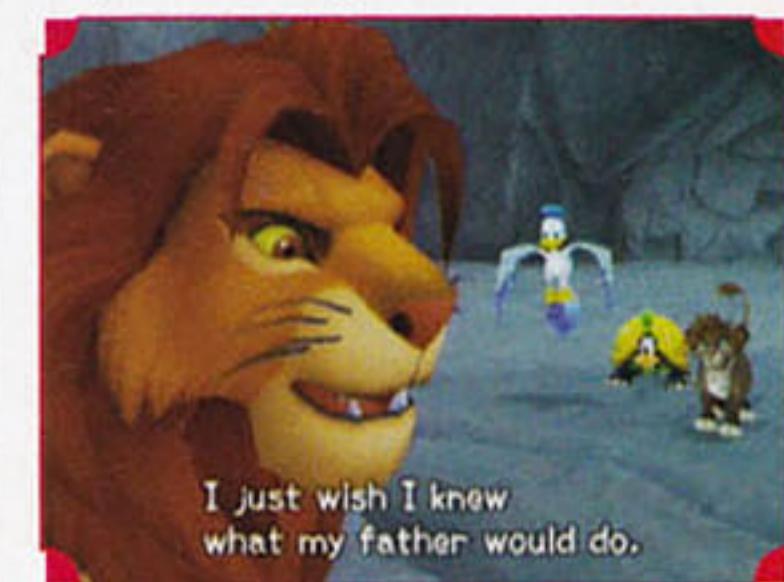
CHEFE: THE EXPERIMENT

Exceto pelos danos elevados que o inimigo pode causar, trave a mira e ataque-o com tudo. Fique atento quando despedaçar o inimigo, pois seus membros o atacarão de diferentes direções e maneiras – neste momento, você poderá usar Reaction Commands contra a parte principal do corpo.

Claus e escolha a segunda opção. Após a batalha, você ganhará a Keyblade Decisive Pumpkin.

PRIDE LANDS (REVISITADA)

Suba até a Pride Rock e entre na caverna The King's Den para falar com Simba – se estiver paciência e quiser um lugar para evoluir, siga pela passagem dentro da caverna até a área Peak e derrote algumas centenas de Heartless (saia e volte para enfrentar mais Heartless). Independentemente disso, saia da caverna e vá falar com Rafiki na área Stone Hollow – esta é uma caverna ao lado da saída de Pride Rock. Logo depois, siga para a Elephant Graveyard.



CHEFE: SHOCK, LOCK & BARREL

É uma batalha relativamente fácil, mas os ataques dos pestinhos causam muito dano. Ataque-os até atordoá-los, depois use Reaction Commands nas caixas mágicas de forma que estas sejam lançadas contra as crianças, para aprisioná-las.

onde encontrará os pestinhos. Volte até Halloween Town Square e derrote os Heartless para recuperar os quatro presentes. Vá para a casa de Santa Claus, visite o segundo andar e fale com o duende para participar de um minigame. Basta ficar atirando



CHEFE: ED, SHENZI E BANZAI (2º CONFRONTO)

A batalha é fácil, mas você terá que correr atrás dos inimigos e atacá-los individualmente. Se estiver com Simba na equipe, use o Reaction Command com ele para um ataque conjunto efetivo – lembre-se de travar a mira no alvo.

Após a batalha, siga para Wildebeest Valley e cruze as demais áreas até chegar ao Oasis. Encontrando Simba, vá para a área The Savannah.

CHEFE: GROUNDSHAKER

Nesta batalha, estarão apenas Sora e Simba. Use continuamente os Reaction Commands durante as investidas do monstro e você o derrubará por um breve instante. Aproveite a oportunidade para acertar seus olhos, ou subir por suas patas até chegar em suas costas, para acertar as cabeças. Durante a batalha, fique atento com os ataques contínuos do monstro, principalmente quando estiver correndo e desviando.

OLYMPUS COLISEUM (REVISITADO)

Se você foi paciente, chegou a hora de vencer os torneios. Fale com Panic e você poderá participar das competições básicas, depois

fale com Pain para participar da Hades Cup.



• The Pain And The Panic Cup •

PRÊMIO: Lucky Ring e Serenity Stone
Você não poderá usar a barra Drive, mas terá seus amigos, magias e os Limits – caso tenha equipado a habilidade. O objetivo é vencer este campeonato com a maior quantidade de Orbs possível. Serão dez batalhas seguidas, sendo que na oitava você terá que sobreviver aos inimigos durante 1 minuto. O último round será contra Leon e Yuffie – procure derrotar Yuffie primeiro – os quais não apresentarão problemas.

• The Cerberus Cup •



PRÊMIO: Rising Dragon (arma de Donald), Protect Belt
Serão dez batalhas seguidas usando apenas Sora, mas sua barra Drive estará ativa e encherá mais rápido que o normal – além de poder usar magia. O objetivo aqui é derrotar os inimigos antes do tempo limite se esgotar (três minutos por round – lembre-se usar Reaction Commands para vencer mais rápido), além de obter a maior quantidade de Orbs possível. Use combos nos inimigos para duplicar a quantidade de Orbs. O último round será contra Cerberus, mas ele não será difícil: concentre seus ataques continuamente, além de usar Valor ou Master Forms.

• Hades Cup •

PRÊMIO: Keyblade Guardian Soul
Você e seus amigos terão a ajuda de Hercules ao longo das duas primeiras batalhas, nas quais o objetivo principal é vencer os Heartless. Feito isso, Auron aparecerá e agirá estranhamente. Entre na Cave of the Dead: Entrance para ver uma conversa, depois fale com Auron.



Entre novamente na Cave of the Dead: Entrance e siga até a Hades' Chamber no final do caminho, para pegar a Auron's Statue. Obtendo esta, derrote alguns Nobodies e, voltando à entrada, fale com Pain e vá ajudar Hercules.

CHEFE: HADES

Inclua Auron em sua equipe. Hades estará vermelho, ataque-o até ocorrer uma cena. Hercules se unirá à equipe, então evite o confronto direto quando Hades estiver vermelho. Quando Hercules deixar as Aura Spheres, aproxime-se delas para acertá-las com Reaction Commands para quebrar a imunidade de Hades. Quando ele estiver normal, sofrerá danos com ataques físicos ou mágicos, aproveite para atacar com tudo. Emende combos em Hades, mas recue quando ele girar em torno de si e criar um círculo de fogo. Quando Hades estiver perdendo, ele lançará uma chuva de fogo, apenas esquive e continue atacando.

Após os eventos, você habilitará mais uma competição, fale com Panic.

• The Titan Cup •

PRÊMIO: Genji Shield (arma para Goofy) e Skillful Ring
Serão dez batalhas usando apenas Sora, mas as summons e magias estarão ativas. Em todos os combates, use Peter Pan e seu Limit. O objetivo principal é manter a sua pontuação a mais elevada possível. Você perde pontos quando é acertado e, se a pontuação zerar, acaba perdendo a competição (o mesmo vale se zerar o seu HP). Paralelamente, você também terá que coletar a maior quantidade



de Orbs – use combos para duplicar a quantidade destas.

CHEFE: HERCULES

Mantenha-se distante e espere Hercules usar suas investidas, então desvie e emende um combo – use Peter Pan para facilitar, sempre que possível. Faça o que fizer, nunca ataque Hercules enquanto ele estiver carregando seu ataque. Por fim, será uma batalha extremamente fácil.

HOLLOW BASTION (REVISITADO)



Fale com Scrooge em Marketplace, depois vá até a área Borough e derrote os Heartless. Ao entrar na Merlin's House, você saberá dos problemas com o computador. Antes de avançar, examine o livro mágico.





• Space Paranoids (revisitado) •

Examine o terminal, escolha a opção Light Cycle e derrote os Heartless para Tron se juntar à equipe. Siga para a área Canyon, e desta siga para I/O Tower. Derrote os Heartless e entre na área Communications Room – examine o terminal e escolha Light Cycle. Então conclua o minigame/missão de terminar a corrida com 30 pontos ou mais (mate os Heartless). Siga para o Simulation Hangar (localizado do lado oposto a Communications Room), siga até o final da plataforma para chegar no Solar Sailer Simulation, então acesse o terminal. Você estará em uma plataforma móvel, onde terá que manter o limite de peso, ou seja, destrua os Heartless que aparecerem – o ataque conjunto com Tron é bem-vindo neste momento. Chegando na área Central Computer Mesa, abra os quatro baús restantes – um deles lhe dará o Central Computer Map. Logo depois, siga para a área adiante.

CHEFE: SARK

Concentre seus ataques em Sark e ataque com tudo – ataques conjuntos com Tron são essenciais, assim como Reaction Commands.



CHEFE: MCP & SARK

Acerte as pernas de Sark e, quando ele ajoelhar, acerte sua cabeça até tirá-lo de ação. Em seguida, ataque o escudo que protege MCP e em seguida use Reaction Command – basicamente repita este processo até vencê-lo. Quando MCP estiver com pouco HP, ele aumentará seu ritmo de defesa com ataques de raios.

Após a batalha, Hollow Bastion terá seu verdadeiro nome revelado: Radiant Garden. Entre neste mundo para completar os eventos restantes. Voltando ao World Map, abra caminho através da Assault of the Dreadnought para chegar em Twilight Town.

TWILIGHT TOWN (REVISITADA)

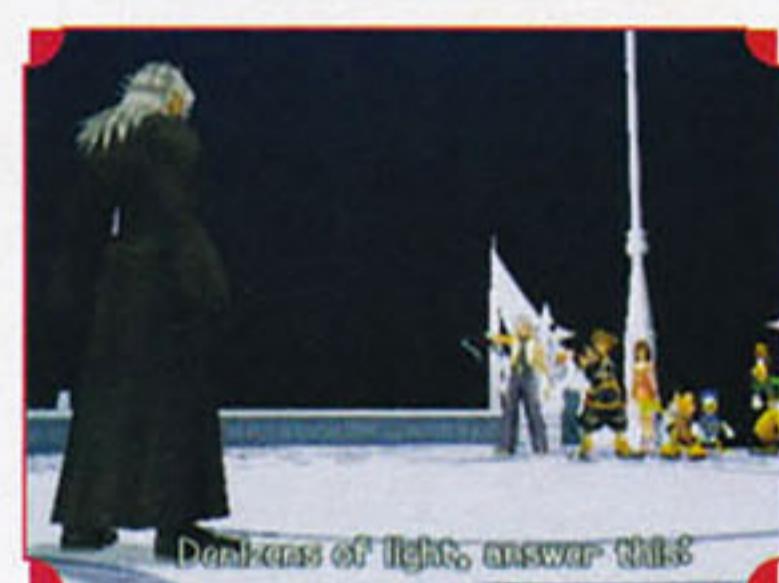
Vá para a Train Station e entre pela passagem ao lado da estação, chegando na Underground Concourse. Procure por cinco baús e saia pela passagem ao sul de seu mapa, chegando na Tunnelway, onde encontrará mais dois baús. O caminho a seguir o levará até a Sunset Terrace, onde encontrará mais quatro baús. Faça o caminho de volta pela Underground Concourse e siga para o Market Place: Tram Common, depois continue pela floresta adiante até chegar na The Old Mansion para reencontrar seus amigos.



Derrote os Nobodies e entre na mansão. Entre pela porta à esquerda para chegar na Dining Room, onde encontrará dois baús, e na área Foyer, você encontrará mais três baús. Suba para o segundo andar e entre pela porta à direita, chegando na Mansion Library (onde encontrará mais um baú). Entre pela porta abaixo para chegar na Computer Room, depois fale com Pence e escolha a resposta "Sea-salt ice cream" para ativar a passagem para a outra Twilight Town. Entre pela porta ao fundo da sala e avance até chegar na área Basement Corridor para encontrar o último baú. Na Computer Room, toque na luz ativada por Pence e você chegará na outra Twilight Town, além de ganhar o Secret

Ansem's Report 10. Entre na porta ao lado para chegar na Basement Hall e encontrar a entrada para outro mundo. Logo que chegar, derrote os Nobodies e Axel o ajudará. Vencendo a batalha, você ganhará a Keyblade Bond of Flame e será levado para outro mundo.

THE WORLD THAT NEVER WAS



CHEFE: LUXORD

Esta batalha é um pouco diferente. Enquanto você estiver na forma de dado, trave a mira no inimigo e ataque-o usando o botão O. Logo que voltar ao normal, procure evitar as cartas – use Reaction Commands sempre que possível – e ataque Luxord. Fique atento com seu HP, pois se ele ou a Time Gauge zerar, você perde.



CHEFE: XIGBAR

Ele usará ataques contínuos, porém muito fracos. A vantagem do inimigo é sua velocidade, então use Reaction Commands sempre que possível e trave a mira para saber onde ele aparecerá. Além disso, Xigbar poderá mudar o ambiente a seu favor, o que dificulta acertá-lo com combos, salvo quando ele aparece acima ou próximo de você. Sua maior fraqueza é quando ele recarrega suas armas, aproveite para atacar com tudo. Após perder muito HP, Xigbar usará sequências de ataque em que ficará invencível, restando a você resistir para contra-atacar.

Após a batalha, você obterá o Secret Ansem's Report 3. Siga pela passagem adiante, chegando na Naught's Skyway. Você encontrará dois baús no caminho. Na área seguinte, você ganhará a Keyblade Oblivion e o Castle That Never Was Map. Chegando na área Proof of Existence, haverá placas no chão. Examine a que é azulada e ande em direção a ela para chegar na Havoc's Divide.



Após a batalha, você obterá o Secret Ansem's Report 9. Volte para a Proof of Existence e entre pela outra placa azul adiante para ser levado até a área Addled Impasse.

CHEFE: SAÏX

Fique atento com as investidas diretas e desvie o quanto antes. Pule e ataque para anular a maioria dos golpes. Sempre que possível, use Reaction Commands e mantenha seu HP acima da metade. Quando causar um bom dano em Saix, procure usar summons e Valor ou Master Forms para atacá-lo, pois ele usará ataques contínuos com uma possibilidade mínima de você contra-atacar.

Após a batalha, você obterá o Secret Ansem's Report 12. Volte

para Proof of Existence e você terá acesso à passagem central, chegando na Naught's Approach, onde ganhará o Secret Ansem's Report 11. Na área seguinte, Ruin and Creation's Passage, você encontrará mais quatro baús antes de chegar no The Altar of Naught.

XEMNAS (1º CONFRONTO)

Esta é uma batalha bem simples: concentre seus ataques em Xemnas. Quando você estiver envolto por cristais de energia, suba até o alto da escada e use Reaction Commands para se soltar. De resto, é atacar e desviar dos ataques de espada.

Vencendo, você ganhará o Secret Ansem's Report 13 e salve seu

progresso. Antes de prosseguir, você terá uma última chance de completar os eventos e minigames que não tinha completado. Se quiser evoluir, volte para a área The Brink of Despair e depois para a área The Altar of Naught (se tiver paciência, sua evolução será garantida e você poderá derrotar Sephiroth, além de completar outros minigames/missões mais exigentes). Se você quiser continuar, siga para a grande porta adiante e abra-a.

CHEFE: XEMNAS (2º CONFRONTO)

Inicialmente você terá que se aproximar da construção viva ao fundo, então use Reaction Commands sempre que possível, e continue avançando. Quando chegar em uma grande passagem, você lutará contra alguns Nobodies e uma barra ficará carregando. Assim que ela encher, fique atento para usar Reaction Commands. A próxima etapa é parar a Energy Core. Ataque este e os Nobodies até destruí-los. Chegando em uma sala com um cavaleiro (Xemnas), concentre seus ataques nele.



A próxima etapa da batalha será no ar, contra um Dragão controlado por Xemnas. O botão □ serve para atirar com laser, o X serve para ataques de Keyblade e o O para drenar energia dos ataques. Quando a barra de energia encher, você poderá usar um super ataque laser. Desvie dos tiros e ataque o dragão até destruí-lo. Nesta parte da batalha, Xemnas estará sentado no trono sobre a cabeça do dragão. Você poderá pular continuamente apertando O, e poderá flutuar usando □. Caso você seja arremessado para o ar, desvie dos destroços e tiros. Aproxime-se das laterais dos prédios que Xemnas joga e use Reaction Commands.



A batalha final será dramática. Xemnas é muito rápido e seus ataques são fortes. Mas se você acompanhou a estratégia, estará tão ou mais forte que ele. Desvie de seus ataques e use Reaction Commands sempre que possível. Mantenha a mira travada e tente atacar, sem deixar de desviar dos tiros e ataques giratórios. Quando Sora for aprisionado, você controlará Riku. Aproxime-se de Sora e use Reaction Command para libertá-lo. Nos últimos instantes da batalha, Xemnas poderá isolar Sora e Riku entre centenas de estacas, nas quais você terá que usar Reaction Commands e atacar ao mesmo tempo para rebater algumas. Vencendo a batalha, é só curtir o final.

"FAZENDO A FESTA COM O PSP!"

Ajude a melhorar a sua revista e concorra a um PSP parrudo!

Mais uma fase de mudanças? Não, não apenas "mais uma", mas "A" fase de mudanças! Como você já sabe, a SDP está recebendo um upgrade substancial de conteúdo e visual – porque não basta ser a melhor revista de PlayStation, tem que se superar e surpreender o leitor sempre. E, como aqui você é o chefe, estamos realizando uma enquete para ditar nossos novos rumos. E você ainda pode lucrar com isso!

Respondendo a pesquisa no site <http://www.gameworld.com.br>, você concorre a um PSP novinho em folha com um Memory Stick PRO Duo de 1 GB para encher com o que quiser e fazer a festa por aí!

A promoção está sendo veiculada na SDP #33 e 34, cada uma com um formulário diferente para você preencher – são duas chances de ganhar, mas você só pode responder cada formulário apenas uma vez.

**PRESTE MUITA ATENÇÃO
AO REGULAMENTO E
NÃO PERCA ESTA OPORTUNIDADE!**



1. A promoção "Fazendo a festa com o PSP!" é aberta a todos os leitores da revista SuperDicas PlayStation números 33 e 34, residentes no Brasil, sem limite de idade, e será válida de 30/03/2006 a 22/05/2006;
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas ou colaboradores de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da promoção, o participante deve:
 - a) Entrar no site <http://www.gameworld.com.br> e clicar no link da promoção "Fazendo a festa com o PSP!";
 - b) Preencher completa e corretamente os campos exigidos;
 - c) Inserir a senha da SDP (publicada na página 7 desta edição) no campo de verificação para atestar que você é leitor da revista;
 - d) Responder todas as perguntas do questionário online;
 - e) Responder a pergunta "O que você faria com um PSP e um Memory Stick de 1 gigabyte?" e clicar em "finalizar";
4. Ao enviar o formulário online devidamente preenchido, o usuário estará automaticamente participando da promoção;
5. A promoção será veiculada em duas edições da SuperDicas PlayStation: 33 e 34. Cada uma terá uma pesquisa diferente, e cada participante poderá responder somente uma vez cada formulário online. Se for constatada duplicidade de um mesmo formulário, o participante será eliminado;
6. O vencedor será escolhido entre os cupons online recebidos com o questionário completamente preenchido mais resposta

- à pergunta cultural. A escolha será feita pela Futuro Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
7. O vencedor escolhido será premiado com os seguintes itens:
 - a) 1 (um) aparelho Sony PSP (jogo não incluso);
 - b) 1 (um) Memory Stick PRO Duo de 1 gigabyte;
8. Os prêmios são pessoais e intransferíveis, e não poderão ser substituídos;
9. A Futuro Comunicação se reserva o prazo de 90 (noventa) dias para a entrega dos prêmios a partir da divulgação do vencedor na revista SuperDicas PlayStation 36;
10. Após a divulgação do resultado da promoção na revista SuperDicas PlayStation 36, não havendo resposta do vencedor, o direito ao prêmio prescreverá em 180 dias;
11. Ao participarem da promoção "Fazendo a festa com o PSP!", os leitores concordam, automaticamente, em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como de suas frases, para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Futuro Comunicação por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa eventuais ônus e indenizações;
12. A Futuro Comunicação se reserva o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.

TOMB RAIDER. LEGEND

PS2



**A volta gloriosa
da musa dos
games**

Por Daniel Nieuwenhuizen

SE ANGEL OF DARKNESS, o

primeiro jogo da série para PlayStation 2, foi decepcionante. Legend, a pseudo-continuação, veio para colocar Lara Croft de volta nos eixos. O jogo mistura exploração, aventura e ação, e traz de volta sensações que ficaram perdidas nos primeiros games para PSone. Agora, saiba como completar o game 100% e curtir completamente a nova e magnífica aventura da heroína mais famosa dos videogames.

BOLÍVIA



Logo no começo, antes de começar o tutorial, corra para baixo das pedras à esquerda e pegue o primeiro Bronze Artifact. Agora volte, suba no caminho e salte para o outro lado. Empurre a pedra logo à frente para pegar outro Bronze Artifact. Atravesse o lago e suba até ver uma pequena cena. Abra seu PDA e, depois de fechá-lo, empurre a pedra, salte o abismo e suba pela planta na parede. Em cima, pule para a direita e, da outra planta, para o chão. Agarre no cipó, mas não vá para a caverna atrás da cachoeira. Vire e entre no local à esquerda. No final dele, haverá um Silver Artifact. Continue em frente, desça e salte o abismo para ver outra cena.

Pule na beirada da parede, vá até o outro lado e salte o abismo. Suba pela direita, contra a correnteza e entre no caminho que a pedra vai abrir. Corra pela pedra levantada e salte no bastão de madeira. Dele, parte para o outro, e depois para a beirada na parede. Continue pela direita para mais uma cena.

Mate o soldado e continue pela água até pegar outro Bronze Artifact. Volte um pouco, suba pelas beiradas e empurre a pedra. Desça e use o galho do pedaço de árvore que você derrubou para subir em mais uma pedra. Use o □ para jogar um gancho na porta e o △ para derrubá-la.

Depois da cena, acabe com os guardas. Suba na beirada da parede, atravesse-a rapidamente e salte para o outro lado. Em terra fixa, use o cipó e salte para uma entrada escondida atrás da cachoeira. Pegue o Bronze Artifact e desça. Em frente, use os bastões de madeira para atravessar. Mate o guarda e, para usar o suporte brilhante, pule e aperte X novamente. Agarrado, balance até o outro lado. Suba pela escada e olhe para a esquerda, onde estará um Bronze Artifact que é

pego com o seu gancho. Agora, continue pelo caminho e, no fim da batalha, vá até o fim do caminho para pegar outro Bronze Artifact. Na parte inferior, ainda há outro Bronze Artifact para ser encontrado. Quando pegar todos, suba na parte com cipó e use-o para chegar ao outro lado.



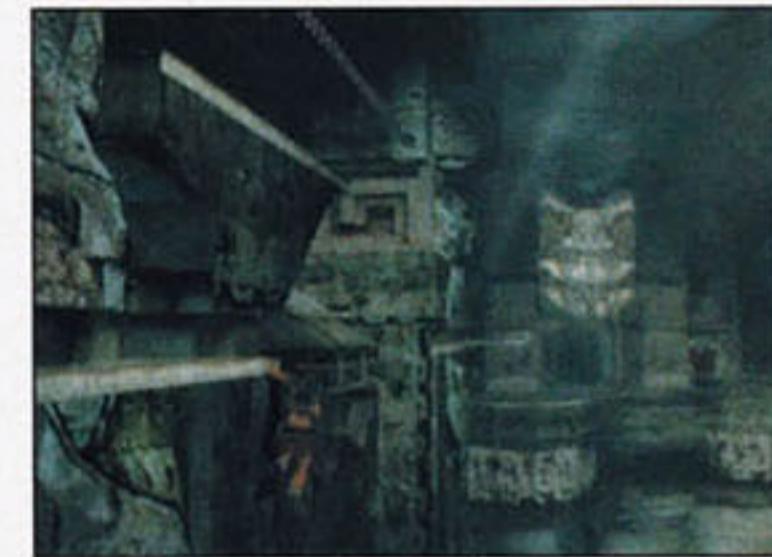
Atravesse a ponte, acabe com os inimigos e suba pelos blocos à esquerda da escada. Destrua a parede e pegue o Silver Artifact atrás dela. Continue subindo e, depois da cena, empurre uma pedrinha do chão com o Δ para acionar a armadilha. Use a placa brilhante para atravessar o abismo. No final da escada, passe para a esquerda e encontre um Bronze Artifact.

Volte e, na sala com correntes, suba na que está acessível. No topo, pule para a do lado e espere um tempo. Agora volte para a corrente do meio, que estará mais alta, e use-a para passar pelo buraco na parede. Desça do outro lado e, em frente, passe pela água. Fique de olho para achar a primeira abertura, onde você pode subir e pegar um Bronze Artifact. Volte a nadar e vá até o outro lado.

Mate o leopardo e siga com cuidado para não ser pego pelas paredes que se movem. Depois, agarre a gaiola no chão e use-a como proteção para passar pelas próximas paredes. Continue para ver mais uma cena e siga até a direita, onde é possível subir e encontrar um Bronze Artifact. Agora, empurre a gaiola para cima do botão no chão. Desça, mate mais um felino e mexa na gaiola de bronze da gangorra. Agora, coloque a gaiola em cima da gangorra, suba no bloco do meio da

sala e pule do outro lado da gangorra, o que vai ejetar a gaiola para o andar de cima. Repita com a outra e, com as duas na parte superior, posicione a do meio e, depois, a da esquerda. Quando a porta estiver meio aberta, retire a da esquerda.

Vá para o lado, suba, use a corrente para chegar à beirada, atravesse por ela e suba. Use outra corrente para atravessar o abismo, desça pela beirada e use o bastão para chegar em terra firme. Não passe pela porta ainda! Suba pelas beiradas ao lado dela e salte para o meio. Se estiver certo, Lara se agarrará na porta. Agora suba e você encontrará o Gold Artifact. Então desça e vá para a direita da porta. Pule na beirada, às suas costas, e dê a volta por ela. Do outro lado, suba e use a corrente para pegar mais um Silver Artifact. Agora sim, passe pela porta. Obs.: caso você não consiga deixar a porta na metade de primeira, basta mexer nas caixas para fechá-la e repetir o processo.



Aperte os botões certos para sair das armadilhas. Agora siga em frente, desça pelas beiradas e mate o leopardo. No poço, procure pela pedra que dá para empurrar e tire-a do caminho. Siga pelo corredor para encontrar outro Silver Artifact. Retorne, suba no bloco de pedra e pule no bastão de ferro para girá-lo. Repita isso e, no terceiro, salte para a parede. Use a beirada para ir à direita e salte ao outro lado. Vá um pouco e, quando a barra de metal estiver nas suas costas, salte nela. Agora é só usá-la para chegar ao

local com o Bronze Artifact. Retorne às primeiras barras de metal e, desta vez, suba pelas beiradas para passar pela entrada. Depois da cena, corra pela ponte e acabe com os inimigos para completar a fase.

PERU

Vá para a direita, suba na casa usando o bloco no chão e, do telhado, salte para a esquerda e aperte X para pular melhor. Do próximo telhado, desça para o jardim e pegue o Bronze Artifact. Agora saia e vá para a praça central. No fim da cena, acabe com os inimigos e suba nas escadas da igreja. Passe pela parte aberta na varanda e pule para chegar a um telhado e use os bastões para encontrar um Bronze Artifact. No chão, passe pelo caminho da direita da bandeira para encontrar mais um Bronze Artifact. Agora suba na haste e pule para a varanda. Abra a porta com Δ e encontre seu Silver Artifact. Saindo, pule pela abertura na varanda e use o gancho para chegar ao outro lado. Mate o homem na casa, desça e acabe com o resto dos inimigos. Em uma ruazinha, próxima ao carro com a arma, está outro Bronze Artifact. Pegue-o e siga para a moto.



Nesta parte, não há segredos. Destrua tudo o que estiver pela frente e, no final, suba no caminhão. Com a jovem Lara, siga pela caverna até o acidente. Depois, passe pelo local estreito e, no salão com a menina no chão, pise nos

blocos centrais. Agora empurre a caixa para debaixo do bastão e use-o para alcançar uma beirada na direita. Suba e pegue o Bronze Artifact. Agora salte na beirada em cima da porta e atravesse dela para a abertura no outro lado.

Embaixo, tire a bola de pedra de cima do botão no chão e, na volta, escape da armadilha. Agora, suba no bloco ao lado e use o cipó. Na parte de cima, ande e, na cena, corra do monstro. Embaixo, suba no bloco no fundo da sala e empurre a bola até o painel no chão. Volte até onde a bola estava e, desta vez, salte para a plataforma mais alta. Dali, use o bastão e o cipó para chegar ao outro lado. Na plataforma, vá para a direita e pegue um Bronze Artifact. Depois, continue pelo caminho normal. De volta ao presente, vá para as caixas atrás e você para pegar mais um Bronze Artifact. Do outro lado, perto da parte com água, pegue um Bronze Artifact e pule no lago. Passe por ele, parando para pegar ar no meio do caminho, até chegar a um salão. Em uma entradinha a direita estará um Silver Artifact.



Agora seu objetivo é retirar as quatro esferas azuis rapidamente. Feito isso, passe pela entrada na porta e veja mais uma cena. Depois, siga pelo caminho de trás do pedregulho, suba nas beiradas, salte para a plataforma



COMANDOS

- SELECT Agarra
- L2 Mira livre
- L1 Mira
- ↑ Equipa / recarrega arma
- ← Seleciona arma
- ↓ Guarda arma
- Seleciona arma



use o gancho para chegar ao outro lado. Suba pelas beiradas perto da poça de água, e, em cima, use de novo seu gancho na placa brilhante. Siga em frente.

Depois da seqüência de botões, coloque a bola do chão em cima do botão à esquerda. Em seguida, volte um pouco e olhe para o alto. Use seu gancho para derrubar a esfera que está sobre um pedestal. Coloque-a no botão da direita. Suba pelas escadas e beiradas que se abriram e empurre a última bola para o chão. Esta deve ser colocada no meio. Suba pelas escadas na plataforma central e vá em frente. Depois da cena, suba pelas beiradas ao lado da porta, pule na escada, passe pela varanda, por mais beiradas e desça em cima de um pilar. Use a corda para chegar à beirada acima do pilar destruído da esquerda. Dali, siga para a esquerda, entre na porta e empurre a bola. Agora, desça até o chão e coloque-a no botão central. Pronto, é só pegar o Gold Artifact. Volte até a corda e desta vez siga em frente. Passe pelos pilares à esquerda, acabe com os guardas e desça. Volte até o salão, suba pela corda e saia pela pequena passagem. Suba até o acampamento e mate mais alguns inimigos para terminar a fase.

JAPÃO



Fale com o garçom e depois siga pelo corredor da direita. Entre no escritório e, depois da conversa, siga em frente. Quando a cena terminar, acabe com os inimigos. Agora, siga pelo corredor à esquerda e use o elevador. Saia para o lado externo do telhado, exploda o barril e use os obstáculos para subir mais ainda. Aqui, vá até a parte mais alta e destrua a caixa com um tiro e pegar o Bronze Artifact. Agora, use seu gancho para abrir a parte com o vidro mais brilhante. Desça e, na sala com a moto, destrua mais duas caixas para faturar dois prêmios. Agora suba na motocicleta e, do lado de fora, use a rampa improvisada para chegar no outro prédio.

Depois da seqüência de botões, desça e destrua a caixa no fim do caminho para pegar um prêmio. Volte, suba e use o bastão de ferro. Agora, clique o R3 para entrar no modo de mira e atire no círculo de ferro. Use a corda para atravessar o buraco e, mais à frente, outra corda para atravessar o abismo. Use seu gancho para balançar a plataforma e dela salte e prenda seu gancho no suporte. Dê a volta para mais um local e use mais duas plataformas e um gancho para chegar ao jardim. Acabe com os inimigos e entre no edifício. Desça as escadas e destrua mais uma caixa. Feito isso, suba até o último andar, passe pela abertura, pelos canos e use as beiradas para chegar ao outro lado. Destrua mais uma caixa para encontrar um Bronze Artifact.



Volte e entre no escritório. Acabe com os inimigos, destrua a caixa que está em uma das baias para conseguir um Bronze Artifact. Nos armários, na parte com uma escadinha, você encontra um Silver Artifact. Use o gancho na placa de metal no centro do telão e depois atire nos dois suportes, nos cantos superiores dela. Passe pelo caminho que se abriu e vá para o lado de fora. Suba pela haste, pule na beirada do ar condicionado e suba na plataforma. Use seu gancho nas placas de metal para baixar a plataforma central e atravesse por ela. Continue em frente e suba as escadas. No próximo andar, use seu gancho e mais uma plataforma e o bastão para chegar nela. Suba de novo e, na segunda haste, salte para o bastão preso na plataforma. Ela irá virar, então volte à haste, suba mais, salte em cima dela e continue. Da última haste, pule pelos bastões e entre no prédio. Acabe com os inimigos, suba pela escada da esquerda e destrua a caixa para pegar um Bronze Artifact. Em uma salinha, embaixo, estará o último Silver

Artifact. Passe pela porta de onde vieram inimigos, entre na sala de



controle e aperte o botão no fim. No corredor, pegue a bola e vá empurrando-a contra a metralhadora para se defender. Livre da armadilha, continue até uma cena. Acabe com os inimigos e jogue seu gancho no dragão. Balance-o até destruir a janela. Suba na caixa embaixo dela e pule no corredor. Vá para a direita e entre no escritório. Empurre a caixa vermelha pela janela quebrada do corredor e pegue o Gold Artifact. Agora, volte e chame o elevador. Depois da cena, a batalha com o chefe começa. Esconda-se rapidamente atrás da uma estátua e suba pela haste até o segundo andar. Aproxime-se do chefe e comece a atirar e esquivar de suas investidas. Esconder-se atrás das estátuas também funciona.

GANA

Desça até ver uma cena. Depois, pule na água e aproveite para pegar dois Bronze Artifacts que estão submersos. Na plataforma

central, suba nas duas pedras e pule na corda. Desça para o chão e use seu gancho na placa de metal para ativar o mecanismo. Antes de entrar no templo, vá para a água e pegue o Silver Artifact e entrar no local.



Puxe o pedaço de ferro com seu bloco e use as cordas para atravessar a água. Continue em frente, mate o guarda e passe pelos obstáculos. No fim do corredor, aperte o botão para abrir a porta e seja rápido para passar antes que ela se feche. Na sala grande, acabe com os inimigos e suba na plataforma da metralhadora para conseguir um Bronze Artifact. Então, use a metralhadora para destruir o pilar à esquerda e ativar a roda gigante. Desça e agarre em um dos seus bastões. Usando-o, chegue na corda do outro e, dela, para uma plataforma. Agora use seu



gancho, suba na placa metálica e atire o gancho numa coluna quebrada, do outro lado. Com Δ, puxe até lá e pule na plataforma. Dali, pule para a corda, por dois bastões e suba a escada. Continue subindo e passe pelas beiradas, até chegar a um corredor. Nele, mate o leopardo e entre no salão. Suba pelas escadas quebradas e vá até o outro lado para pegar o Bronze Artifact.

Suba pela pedra logo atrás e pule no primeiro bloco. Espere o outro levantar, salte nele e depois para a escada. Suba e veja a cena. Pule na beirada do outro lado e desça. Vá para a água e procure por um local onde é possível subir. Ali, pegue o Silver Artifact e volte para a



parte com a placa de ferro boiando. Suba nela, jogue o gancho no pilar brilhante e se aproxime dele. Entre na segunda parte da água e se aproxime de outra coluna. Pule no chão e suba a escada.

Passe por mais um obstáculo com blocos que mudam de altura e siga. Pegue o Bronze Artifact atrás da coluna e depois, usando o salto com gancho, atravesse o buraco. Use as beiradas para atravessar e chegar em um botão. Aperte-o, espere a plataforma parar e use-a para chegar no local com a estátua. Passe dela para a plataforma com uma caixa e empurre esta para cima do botão. Volte ao outro botão e pressione-o. Espere a plataforma girar e, quando ela terminar, saia rapidamente. Enquanto a plataforma estiver voltando à posição inicial, corra, salte para o local com a estátua, tome alguma distância e use seu gancho para puxar a estrela do peito dela para fora. Feito isso, volte até a entrada e desça para a sala anterior. Entre na porta com as armadilhas, que agora estão ativas, passe pelas primeiras e, depois, use o bloco de pedra para se proteger das outras. Na próxima parte, role por baixo das lâminas altas e salte por cima das rasteiras. Mais à frente, fuja da pedra.



Do lado de fora, desça pela escada à esquerda e pegue o Bronze Artifact. Suba novamente, vá até o bastão do outro lado e use para chegar em uma beirada. Continue pelos obstáculos até uma plataforma mais acima. Dela, passe por plataformas de ferro e mais bastões e beiradas até entrar novamente no templo. No fim do corredor, veja a cena. Agora, continue em frente, com a luz acesa, e pule os abismos usando o salto com o gancho. Acabe com os guardas e, do lado de fora, vá para a direita e use os bastões e beiradas para chegar nas beiradas. Antes de subir, vá para a esquerda e exploda a porta com uma granada para pegar o Gold Artifact. Agora, termine a escalada para a parte superior da cachoeira. Enfrente os inimigos e entre na

caverna. Comece a subir as escadas e fuja para evitar as duas pedras. Agora use a corda no meio e termine a subida. Pise no botão, desça e passe pela porta marrom para pegar o prêmio dourado. Agora, suba e passe pela outra porta. Contra o chefe, comece destruindo as pedras que ele usa para se regenerar. Primeiro, destrua a casca, atirando com Δ , e depois use seu gancho para derrubar a pedra. Agora, é só atirar sem parar enquanto esquia dos golpes.

KAZAKHSTAN



Desça e, depois de cair no telhado, assuma a metralhadora e acabe com os guardas. Feito isso, suba na caixa à direita de onde eles estavam, use a mira para acabar com a caixa em cima da casa ao lado e seu gancho para pegar o Bronze Artifact. Agora entre pelas janelas e na sala de estoque, encontre outra recompensa. Ainda dentro, suba a escada que leva ao telhado.

Atravesse até o outro lado do acampamento e mate mais alguns guardas. Ao lado do centro médico, atire no barril pelo vão na cerca e pegue a recompensa prateada. Agora, entre no centro e, depois da cena, mate mais alguns guardas e use a senha no portão.

Com ele aberto, entre e rapidamente atire nos barris que estão rolando. Livre de ameaças, entre na cabana e veja o computador. Saia pela escada que leva ao teto, pule para a plataforma na frente e desça pelo cabo. Acabe com os inimigos e suba na moto, na entrada dos trilhos do trem. Depois da parte moto-acrobática, e da sequência de botões, você estará



em uma nova parte. Use seu gancho para puxar o suporte com a corda e rapidamente pule nela. Use-a para chegar na próxima plataforma, suba na escada e salte para a placa. Dela, passe pelos bastões, desça do outro lado e destrua a caixa para pegar um Bronze Artifact. Suba e atravesse de novo sobre o trem, puxando outro suporte com corda. Atire no ventilador com Δ e suba por ele utilizando a beirada logo abaixo.

Desvie dos cabos pulando ou rolando por baixo, passe pelo buraco com a corda, e continue pelo corredor, desviando dos cabos. Algumas vezes, é necessário atirar nos ventiladores para abrir caminho. Na próxima parte, você terá que pular precisamente no final do "escorregador". Na parte de baixo, estará um Bronze Artifact. Para pegá-la, desça uma vez e depois suba com a ajuda da caixa.

No salão, suba pelas caixas de ferro na parede e, da plataforma, use o gancho para quebrar o cadeado. Pule para dentro, destrua a caixa e pegue o Silver Artifact. Desça, suba pela caixa de ferro no chão, pela beirada e, da plataforma, salte na corda. Feito isso, use seu gancho para puxar o botão no centro da máquina.

Na sala com o gás verde, suba na plataforma e siga em frente pelos obstáculos. Mais à frente, tome cuidado para pegar o cano com eletricidade na hora certa e atravessá-lo sem ser atingido. No final da sala, mais uma cena. Acabe com os inimigos e, embaixo, vá para a direita atrás do Bronze Artifact. Agora, suba na haste com eletricidade e salte na plataforma.

Daqui, suba e use os bastões para seguir em frente, tomando cuidado com a eletricidade. De volta ao chão, vá para a direita e destrua o barril para abrir a porta e pegue o Silver Artifact. Volte e passe pela porta com os trilhos. No salão, acabe com os guardas e use o objeto para ter apoio e alcançar a escada.

Após a cena, continue pelos obstáculos até chegar ao outro lado da sala. Destrua o barril dentro da sala de controle e entre. Use a alavanca e desça. Com seu gancho, arraste o objeto que está recebendo eletricidade pelos trilhos, até passar pela porta.

Siga-o pelo corredor e, na parte com eletricidade, com seu gancho, puxe para cima os objetos elétricos. Quando eles estiverem se movimentando,

sem soltar eletricidade, atravesse. Abra a porta de madeira e passe pela porta que abriu em curto-círcuito.



Passe pela próxima sala também. Na sala com a arma, puxe caixas e atire nos inimigos. Limpe também a fileira de caixas enfileiradas à direita da arma. Pegue a plataforma de metal e empurre o máximo possível para a direita. Feito isso, pegue a caixa de ferro grande que sobrou, e empurre perto da beirada que você criou ao tirar as caixas. Suba nesta beirada, pule mais uma vez e dê a volta pela beirada até a plataforma. Dela, salte na plataforma que você mexeu e, finalmente, para a outra, mais à frente. No fim dos obstáculos, está o Gold Artifact. Com ela em mãos, passe pela porta automática, suba na plataforma e abra caminho atirando nos canos. Use seu gancho para progredir e, para frente, desvie da eletricidade. Passando desse corredor, entre na porta para começar a batalha.

O primeiro objetivo é correr em volta da sala e acionar as quatro alavancas. Feito isso, corra para a arma no centro da tela e, nela, atire nas bolas gigantes. Quando todas as três ligarem com as pequenas, um campo elétrico se formará. Saia da arma e use seu gancho.

INGLATERRA



Ande um pouco para frente, use seu gancho para puxar uma plaquinha de ferro e empurre o caixote para baixo do local que se abriu. Pule e entre no lugar. Destrua a caixa para pegar um Bronze Artifact e saia pelo outro lado. Do jardim, vá até o corredorzinho, pule na beirada da janela, no telhado,

e atravesse para o outro lado da grade. Ative a eletricidade, suba no cano, salte para a beirada do telhado e depois pelos beirais na janela. No fim, volte e passe pela porta.

Vá até a sala com a espada e use-a para abrir a porta. Passe por ela e tome cuidado para não cair. Vá para a direita e pule para se agarrar na janelinha. Dentro da sala, atire na caixa para pegar um Bronze Artifact. Volte para a janela, e desça com cuidado. Agora, use o bastão ao lado dela para chegar em outro, espere ele bater na parede e salte para o que está nas suas costas. Agora, pule no último, que vai abaixar uma ponte. Salte de volta para o bastão anterior e passe pelo caminho que se abriu.

Na nova sala, atire no anel que segura o bote. Salte nele e para o lado oposto. Ali, passe abaixado pelo duto e destrua a caixa na sala para conseguir um Bronze Artifact. Volte e puxe a espada. Por fim, use o gancho no mecanismo e passe pela porta que abriu. No galpão, use a empilhadeira para colocar algumas caixas embaixo da placa de metal. Abra-a para revelar um duto, que leva a uma sala com alguns papéis e um Silver Artifact. Pegue-a e volte. Com a empilhadeira, desça a rampa.

Ao chegar na tumba, bata com toda a velocidade no sarcófago para conseguir um Bronze Artifact. Feito isso, use o carrinho para destruir o muro da esquerda. Continue nele e passe por alguns espinhos, depois use-o para abrir a porta e siga até destruir mais um muro. Depois de salvar a Lara, pegue o Bronze Artifact à direita, usando o gancho. Desça alguns degraus e, mais uma vez, use seu aparato para pegar outro Bronze Artifact. Use as beiradas das janelas para atravessar e, em seguida, o

bastão para chegar a uma janela. Da beirada, salte para a direita e, rapidamente, continue até a entrada. Antes de descer, entre nela e vá para a esquerda até encontrar um Bronze Artifact. Com ela em mãos, retorne à entrada e desça.



Use a corda para chegar à escadaria e passe rapidamente para a que está mais para frente. Continue para chegar na beirada de uma janelinha. Dela, use a beirada para dar a volta e desça. No salão, existe uma porta com um III, ignore-a – por enquanto – e vá pelas escadas.

Pule por cima da piscina de lava e continue para a direita. Aqui, use o gancho para trazer a caixa de ferro perto de você. Suba nela, espere o fogo de uma linha à sua frente apagar, pule no local e por cima da outra linha de fogo. Do outro lado, puxe a caixa novamente para perto e use-a para chegar ao outro lado da porta. Use a alavanca para abrir passagem. Puxe a caixa para dentro da sala com as lâminas que estão rodando e coloque no centro da passagem à esquerda. Com a armadilha parada, entre e pegue o Silver Artifact. Agora, saia e use a caixa na passagem do outro lado. Pegue a caixa que está lá dentro e empurre-a para fora. Com as duas, passe pela passagem que sobrou usando uma e leve a outra para o salão. Use-a para subir nas duas laterais e empurrar as tumbas I e II.

Continuando com as duas caixas, passe pela quarta porta com lâminas e use as duas caixas para passar pelo fogo. No fim do corredor, use a alavanca para abrir a porta. No novo local, ignore o botão no chão e pule na piscina para ir ao outro lado. Use seu gancho para puxar o lustre no alto e jogá-lo contra as grades, o que fará um caixão cair na água. Antes de usá-lo, use o outro lustre para quebrar mais grades e pegue o Bronze Artifact com seu gancho. De volta ao caixão, suba nele e use os candelabros nas paredes para levá-lo à entrada. Com ele em terra firme, empurre até o botão no chão e passe pela porta que se abriu. Pule na água e passe pela entrada abaixo de onde você veio. Pegue o Bronze Artifact e saia. Mais à frente, use a alavanca para abrir um portão e suba no caixão. No meio do caminho, pule pela entrada, usando seu gancho para aproximar o caixão e volte à água.

Entre na esquerda e continue até chegar a uma alavanca. Use-a para abrir passagem para o caixão. Em cima dele, use os candelabros na parede para navegar até chegar à entrada com o Silver Artifact. De volta ao caixão, vá para o lado oposto e atravesse a passagem para chegar a um salão cheio de água.



Atravesse o local e saia da água. Use seu gancho para mudar a posição

dos bastões. O da esquerda deve estar virado para a água e o da direita, mirando no muro. Agora suba pela lateral, pule no bastão, na rampa e salte no primeiro bastão. Atravesse, com seu gancho, até o outro lado e, do segundo bastão, suba na pedra. Dela, vá até a beirada acima e, por fim, use a corrente para chegar ao telhado. Do outro lado dele, estará o último Silver Artifact da fase. Com ele em mãos, passe pela abertura no meio do telhado usando a corrente. No templo, procure pela Tumba de Bedwyr. Arraste-a até o pilar quebrado, puxe o candelabro com seu gancho e faça-o ficar passando por cima do sino, que está no chão. Volte ao pedaço de tumba que você arrastou, suba na coluna e salte no peso de pedra. O sino vai levantar e colidir com o candelabro em movimento. Feito isso, a porta abrirá. Saia do templo e, contra o monstro, atire sem parar nos sinos gigantes, que ficam atrás das alavancas. Quando ele parar para olhar, puxe a alavanca com seu gancho para acertá-lo. Quando o monstro morrer, pule na água e saia pela beirada perto do corpo dele. Use o corpo gigante para chegar em uma plataforma e siga até o poço. Pule com o gancho para atravessar o buraco e use o bastão para chegar a uma descida. Depois do próximo pulo, aperte os botões para salvar Lara. No fim da cena, atire no anel em cima do portão e use o escudo, preso nele, para subir até a corda. Do outro lado, pegue o Bronze Artifact, suba novamente e agora salte na plataforma mais acima. Use a alavanca e desça.

De volta à parte com as armadilhas, acabe com os inimigos da área. É bom verificar se as tumbas I e II, que ficam em ambos os lados da sala, já estão



empurradas. Continue voltando até chegar ao salão. Empurre a pedra III para abrir uma porta, que guarda o Gold Artifact. Com ele em mãos, pule na plataforma de metal e acione o botão para subir. Em cima, use seu gancho nas barras de ferro para balançar e chegar na escadaria. Daqui, continue em frente até chegar na saída.

NEPAL



Pule para a beirada e vá para a esquerda rapidamente. Suba até chegar a uma rampa e salte no bloco de pedra à frente. Suba e passe para a próxima beirada. Desça, faça a volta e pule na beirada de trás. Rapidamente, vá para a direita e suba. Pule na parte de madeira e passe rapidamente para o bastão. Dele, para a beirada na frente e para o bloco de pedra. Do outro lado dele, desça para pegar o Bronze Artifact e suba. Pule e use o X para atacar o gancho. Agora, vá para as stalactites e passe rapidamente por elas. Da beirada, vá para a direita e suba. Na última beirada antes de chegar ao chão, vá o máximo para a direita e pegue o Silver Artifact. Agora volte e suba pela passagem anterior. Atire na porta de gelo para abrir caminho. Daqui, pule para a direita e chegue na rampa. Dela, pule para a outra e para uma beirada. Vire para a esquerda e, depois de mais uma beirada, passe para a próxima parte e corra até o bastão. Depois que saltar dele, aperte X no ar para usar o gancho e atravessar o abismo. Agora salte na caverna. Atire no muro de gelo para achar outro Silver Artifact e, agora, siga até o fim.



Agora, pule e se agarre na asa do

avião. Desça e, na parte inferior, abaixe-se e use o gancho para pegar o Bronze Artifact. Então volte e continue descendo. Mate o leopardo que aparece e use o gancho para puxar o pedaço de avião que está em um local um pouco acima do chão. Do lado contrário, estará o Silver Artifact. Agora, vá até o corpo do avião e entre nele. Antes de ir para frente, pegue o pedaço que está por perto e, com seu gancho, arraste até encaixá-lo no avião, criando um contra-peso. Agora, siga até a cabine. Pule na rampa e solte para o bastão. Continue em frente e passe por mais rampas. Mais à frente, atire com Δ para abrir caminho e, por fim, passe por um bastão que está quase quebrando. Em terra firme, vá para a esquerda e use o gancho para pegar o Bronze Artifact. Pule para chegar na beirada do outro lado, suba e vire para a direita. Salte no bastão e, dele, para a beirada na frente. Continue para a esquerda e seja rápido pelas próximas beiradas. Do próximo bastão, parte para as stalactites. Nas próximas beiradas, seja rápido para não cair e suba. Agora, use o gancho para pegar o Bronze Artifact. Daqui, vá até a beirada do outro lado e desça. Vá para a esquerda e continue para baixo. Indo mais para a esquerda, você encontrará um local onde é possível subir para pegar o Gold Artifact. Volte até onde você pegou o artefato e passe pela beirada à esquerda até o outro lado. Passe por ela para a próxima, desça e use o bastão. Continue pela beirada à frente e para a direita. Salte para o outro lado e seja rápido para não cair. Agora é só subir.

Acabe com os guardas e vá até a parte esquerda para conseguir um Bronze Artifact. Atrás do muro congelado, do lado contrário de onde estavam os guardas, está uma recompensa prateada. Atire para abrir caminho e pegue-a. Suba na beirada no meio da área e passe para a outra. No topo, pegue o Bronze Artifact. Agora, pule e use o gancho para chegar ao outro lado. Use a corda para descer. Nesta parte, desça a rampa e pegue o Bronze Artifact à esquerda. Com ela em mãos, siga em frente e passe pelas plataformas de gelo. Na segunda, atire no teto para derrubar e criar mais uma plataforma. Agora, siga até o final. Aqui, as plataformas de gelo estão descendo. Suba por elas e, no fim do caminho, pule para a plataforma da esquerda. Lá, pegue o



Silver Artifact, atravessasse para o outro lado e saia deste pedaço. Logo que entrar, mate o leopardo e desça a escada da direita. Atire na parte podre do muro para quebrá-lo e conseguir o último Silver Artifact da fase. Suba de novo e, do meio da escadaria, repare nos sinos no teto. Pule e use seu gancho neles para atravessar o cenário. Do outro lado, mate o leopardo e suba nas escadarias dos dois lados para encontrar o último Bronze Artifact.

Agora, vá para a parte direita da balança, suba nela e use seu gancho para colocar a caixa pequena em cima. Agora, vá até o outro lado e suba na parte esquerda da balança. Com o gancho, coloque a caixa dourada nela. Agora, volte ao outro lado, suba na balança e use seu gancho

para trazer a caixa grande. Feito isso, a caixa dourada ficará na parte de cima. Vá até o topo da casinha e puxe a caixa dourada com seu gancho. Encaixe-a no botão no chão e a porta se abrirá. Passe por ela e vá em frente. Com a espada em mãos, vá até a porta embaixo das escadas, mire e use o R1 para destruí-la. No fim da cena, corra rapidamente até chegar na beirada, perto da porta do outro lado.

FINAL - BOLÍVIA



Use a espada para matar os guardas. Fique correndo e, com a mira travada, golpeie o chefe até ele cair. Quando isso acontecer, aproxime-se e ataque com Δ. Para não ser atingido, pule e movimente-se muito, mantendo sempre uma distância média.

Metal Gear Solid 3: Subsistence

Ainda temos
mais para falar
sobre Snake!

Por André "Asapreta" Varajão

PASSADO o corre-corre e a ansiedade para aprontar a matéria da edição anterior, na qual a SDP teve o privilégio que somente algumas poucas publicações do exterior tiveram: jogar MGS3: Subsistence e ONLINE antes do lançamento, podemos agora trazer novas experiências do fantástico modo online de um dos melhores jogos já lançados para o PlayStation 2.

LEVANTA, SACODE A POEIRA E DÁ A VOLTA POR CIMA!

Tive a chance de jogar com vários

amigos (inimigos?) e pude ver como o jogo é extremamente viciante. Mesmo ainda achando que a câmera da visão em terceira pessoa não é a melhor para este tipo de game, a vontade de jogar superava qualquer dificuldade naquele momento. Um outro fator que incomodou um pouco é a posição de reinício de partida, volta e meia você é colocado no meio do fogo cruzado, o que chega a ser um bocado frustrante, mas lembre-se que um dia é da caça; outro, do caçador! Os mapas são muito bons, equilibrando os tipos de estratégia e armas a serem

usadas, os personagens especiais também têm habilidades diferenciadas, enfim o jogo é uma coletânea de acertos que nos prendem por diversas horas online. A cada dia que passa, vejo aumentar o número de participantes nos Lobbies do jogo e temos uma quantidade considerável de brasukas online. Creio que não vai demorar muito a aparecerem os primeiros "clãs" de MGO e também os primeiros campeonatos online. Junte o seu equipamento, forme o seu time e não fique de fora desta experiência!

RANKS ATRIBUÍDOS A VOCÊ PELO SISTEMA

RANKS NORMAIS

F.H. – *Foxhound* (o melhor de todos)

FOX – *Fox* (o segundo melhor de todos, o jogador é bom em tudo)

HOU – *Hound* (acima da media, porém o jogador ainda tem algumas fraquezas e ratio 2:1)

DOB – *Doberman* (encara de frente as batalhas e obtém muitas vitórias)

EAG – *Eagle* (um pouco acima da media e com muitos headshots)

CRO – *Crocodile* (boa média e alguns headshots)

CHA – *Chameleon* (é o ranking mais comum – mediano)

PGE – *Pigeon* (ainda morre muito, numa taxa de 1:3)

SLO – *Sloth* (abaixo da média e se esconde muito)

PIG – *Pig* (é massacrado online o tempo todo)

TAR – *Tarantula* (rank atribuído aos que matam os jogadores do mesmo time)

RANKS ESPECIAIS

F.S. – *Flying Squirrel* (jogador mediano, sem atribuições especiais)

S.E. – *Snakeeater* (somente joga a versão *Sneaking Mission*)

TSU – *Tsukinoko* (Jogador altamente camuflado, sempre na espreita)

N.O. – *Night Owl* (Usa os Thermal Goggles muitas vezes)

JAW – *Jaws* (mata muito usando a faca)

SCO – *Scorpion* (um dos rankings mais comuns)

KER – *Kerotan* (só joga o modo *Rescue*)

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.

SDP #33: 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.

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.

André Varajão

Asapreta

CONTATO asapreta_ps2@hotmail.com
JOGO WE9

Carlos Sá

Element7s

CONTATO elements@audiozone.com.br
JOGO Battlefield 2

Ricardo Farah

BR_FARAH_EGM

CONTATO ricardo@gameworld.com.br
JOGO MGS3: Subsistence

Vitor

V1C70R_BR

CONTATO victor_avp@hotmail.com
JOGO Battlefield 2

Marcelo Pires

Django Feet

CONTATO django.feet@hotmail.com
JOGO XIII

Yuri

yuri182

CONTATO fups182@hotmail.com
JOGO Timesplitters

Vicente Junior

VJ / BJ_SP_Br

CONTATO vj_dhun@yahoo.com.br
JOGO WE9

Wallace

Wallace

CONTATO wggley1-trash@yahoo.com.br
JOGO MGS 3: Subsistence

Fabio

Fabio r

CONTATO fruspagg@hotmail.com
JOGO WE9

Ronaldo Carlini Testa

Mista_BR

CONTATO ronaldo.testa@gameworld.com.br
JOGO WE9

Robson Teixeira

mr_rob

CONTATO robson@gameworld.com.br
JOGO WE9

NAS BANCAS



www.pcmag.com.br
www.gameworld.com.br

Um estilo de revista para cada tipo de leitor.



Nostalgia no PSP

Jogue games mais velhos que você!

Por Carlos Sá



GAME BOY E GAME BOY COLOR

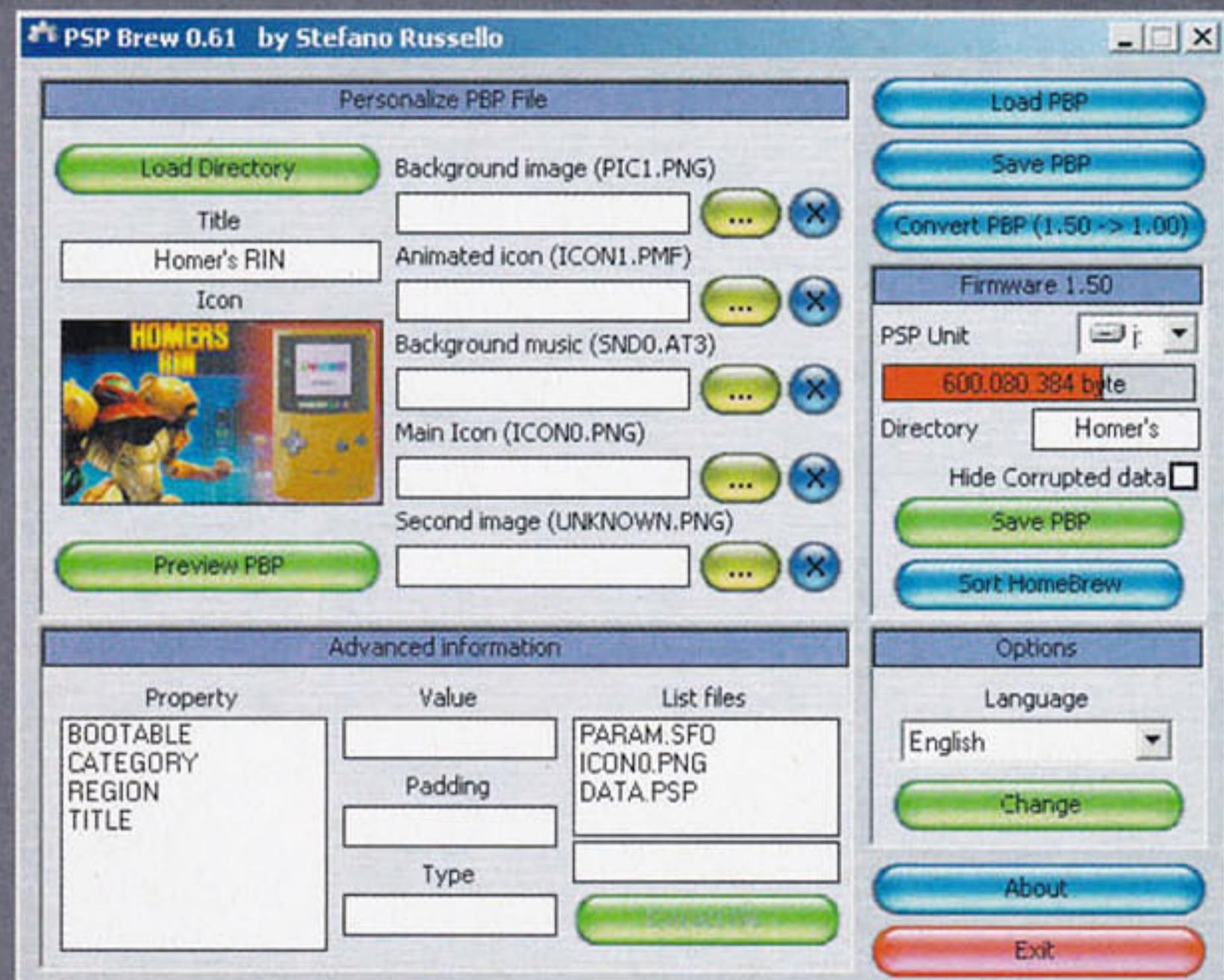
O portátil mais cohecido entre os jogadores não poderia faltar nesta coleção nostálgica. Confira como rodá-lo perfeitamente no PSP:

MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP com firmware 1.50.
- Memory Stick DUO.
- Cabo USB Mini.

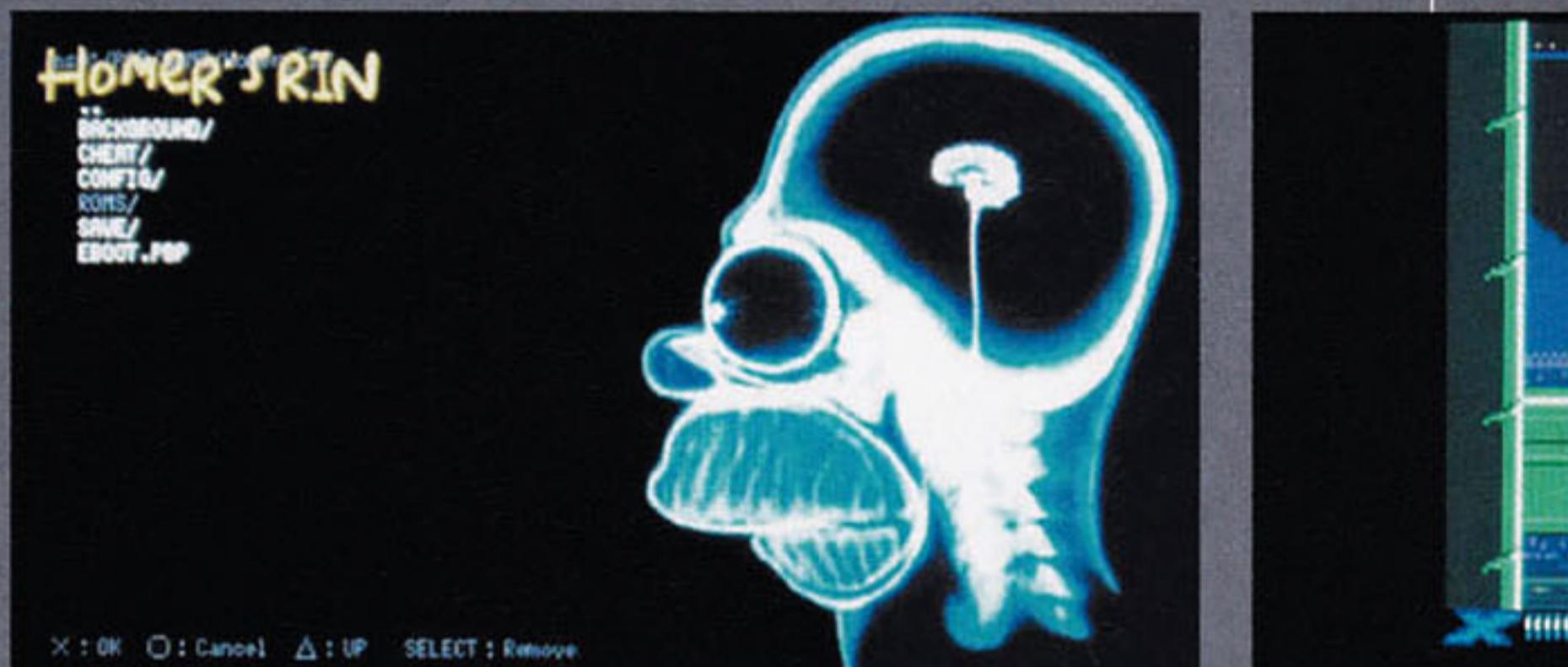
- Homer's RIN v3.2 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=4888>).
- PSP Brew v0.61 (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=4663>).
- ROMs para Game Boy e Game Boy Color.

Selecione o arquivo EBOOT.PBP que está na pasta onde você descompactou o emulador. Agora clique no botão verde escrito Save PBP. Ainda com o PSP conectado ao PC, copie somente as pasta do emulador para dentro da pasta "X:\PSP\GAME\Homer's\". Ainda com o PSP conectado ao PC, copie as suas roms para a pasta "X:\PSP\GAME\Homer's\ROMS\" e desconecte o PSP do PC quando terminar. Rode o Homer's RIN da mesma forma



INSTALANDO E JOGANDO

Descompacte o arquivo "homersrin_v32.zip" para uma pasta qualquer. Instale o programa PSP Brew v0.61 no seu PC. Conecte o PSP ao PC e rode o PSP Brew e clique no botão Load PBP.



ATARI 2600



Muitos que estão lendo esta matéria nunca devem ter jogado em um dos maiores clássicos do videogame, o Atari 2600. O emulador Stella v0.2 é uma ótima oportunidade para quem gostaria de saber como eram os jogos na infância de seus pais, ou para os barbados matarem a saudade dos velhos tempos em que o joystick tinha apenas uma alavanca e um botão.

MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP com firmware 1.50.
- Memory Stick DUO de qualquer tamanho.
- Cabo USB Mini.
- Stella v0.2 Atari 2006 Emulator (<http://dl.qj.net/dl.php?fid=172>).
- ROMs dos jogos.

FUNCIONAMENTO

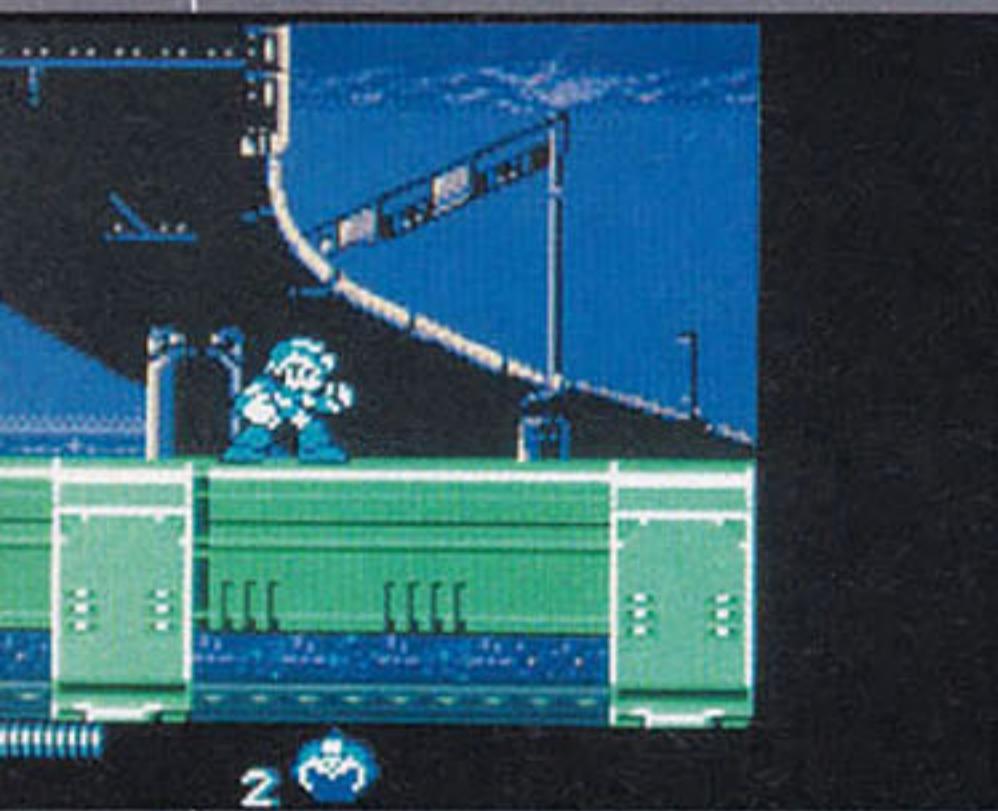
Como sempre, o primeiro passo é instalar o emulador. Depois de fazer o download, descompacte o conteúdo para uma pasta qualquer. Conecte o PSP ao PC usando o cabo USB Mini e dentro da pasta que você criou no PC abra a subpasta "1.5". Agora copie o seu conteúdo para o seu PSP e clique em "Sim" quando aparecer uma mensagem perguntando se quer substituir os arquivos existentes. Volte agora para a pasta no PC e abra a subpasta "All" e copie seu conteúdo para o PSP. Pegue as ROMs dos jogos que pretende jogar no emulador e copie-as para a pasta "X:\Stella\Rom" em seu PSP e desconecte o PSP do PC.

No PSP, vá até a opção Jogo no menu horizontal, e depois em Memory Stick no menu vertical. Aperte X, selecione o ícone do Stella v0.2 e aperte X mais uma vez para rodar o emulador. Quando aparecer na tela a foto do Atari 2600, aperte qualquer botão para prosseguir. Um menu de opções irá aparecer. Escolha a opção "Load Game". Surgirá na sua tela a lista de jogos que você colocou na pasta "Rom". Selecione o jogo desejado e aperte X para iniciá-lo. Para que o jogo inicie, aperte o botão Start. Os comandos dos jogos são bem simples. Os direcionais ou o stick controlam a direção e o X executa a ação.

drops



que fez com o emulador do Atari. No emulador, selecione a opção ROMS e aperte X. Selecione o jogo que deseja jogar e aperte X mais uma vez. Se você quiser escolher outro jogo, não precisa reiniciar o emulador, basta apertar o botão L e escolher a opção "Back to ROM list". Repare que existem várias opções para configurar o emulador, brinque com elas à vontade para achar a forma mais confortável para você jogar.



ARQUIVOS CORROMPIDOS

3/12 8:06PM



O grande problema desses aplicativos para PSP são os tais "Dados Corrompidos". Existem duas maneiras de se corrigir isso: uma é editando o nome das pastas dos aplicativos um a um. Já a outra é rodando um aplicativo dentro da pasta onde ficam os programas.

MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP firmware 1.50.
- Memory Stick DUO.
- Cabo USB Mini.
- PSP Folder Renamer (<http://www.elements.arq.br/sdp/renamer.zip>).

Conecte o PSP ao PC e descomprima o arquivo "renamer.zip" para a pasta "X:\PSP\GAME". Após fazer isso, execute o arquivo "renamer.exe" e uma janela tipo DOS irá mostrar as pastas que foram modificadas. Quando terminar aperte qualquer tecla para sair do programa. Pronto, os dados corrompidos não irão mais aparecer na tela de aplicativos adicionados no Memory Stick. Desconecte o PSP do PC e vá para o menu Jogos e depois Memory Stick, veja que agora está tudo bonitinho.

3/12 8:12PM



PlayOff
games



Sua diversão começa aqui!

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)



Console e jogos PSP



consulte nossos preços

Confira o que rolou de mais quente no mundo do PSP durante este mês

- Recentemente foram descobertos **Memory Sticks DUO falsos**, tanto da Sony como da SanDisk. A falsificação é muito bem feita, difícil de ser percebida por quem não é especialista. O único prejuízo que eles provocam é no bolso de quem comprou.
- Vários loaders baseados no **MPH 2.00 Game Loader** têm pipocado na net. Eles permitem rodar vários jogos, entre eles o GTA Liberty City Stories, que só rodavam com o firmware 2.00 ou superior.
- As vendas de **UMD de filmes** vêm caindo nos últimos meses. Com isso, indústrias cinematográficas como a Universal tem diminuído os lançamentos neste formato ou até desistindo totalmente de qualquer futuro lançamento.
- A **Logic 3** anunciou que cancelou o desenvolvimento de um teclado para o PSP. Segundo a empresa, o motivo foi a não colaboração da Sony em liberar alguns protocolos necessários para o funcionamento do teclado.
- A Bandai Namco divulgou recentemente que **Ace Combat X: Skies of Deception** será lançado para o portátil da Sony. Dentre a lista de bólidos aéreos já divulgados encontram-se F-14D, F3, F2-A e MIG 31.
- A Activision anunciou que lançará em breve a versão portátil de Gun, chamada **Gun: Showdown**, que deve ser lançada no final de 2006, nos EUA.

Estou limitados. Preços válidos para pagamento apenas em dinheiro.

Como interligar o PlayStation 2 e o PC

Expandindo as fronteiras

NAS DUAS últimas edições, vimos como um PC pode ajudar o PlayStation 2 a se conectar à internet. Isso foi apenas o início de uma série de matérias nas quais vamos explorar cada vez mais essa interligação e demonstrar como ela pode trazer benefícios para o seu console.

Por André "Asapreta" Varajão

UMA DAS grandes vantagens é poder usar essa rede para realizar várias tarefas (sem a necessidade de gravar um CD ou até um CD-RW, se o seu console permitir o uso desta mídia), como por exemplo:

- Rodar programas homebrew.
- Fazer cópia dos saves dos Memory Cards no PC.
- Assistir a filmes ou ouvir MP3 no PS2 diretamente do PC.

Para iniciar, vamos separar o material básico que irá nos acompanhar nas páginas seguintes. O que for específico de cada tipo de conexão será mencionado no decorrer da matéria:

- PlayStation 2 + Network Adaptor (NA) ou PlayStation 2 Slim (PStwo).
- Computador (com uma placa de rede disponível).

• Memory Card 8 MB (opcional). Usando como base a matéria das edições anteriores, principalmente a etapa publicada na SDP #32, em que tratamos da conexão do PlayStation 2 à internet através de um PC,

diretamente ou através de um HUB, procure identificar qual é o seu caso para realizar a conexão física entre os dois.

Obs.: todos os links para os programas utilizados estão no final desta matéria.

CONFIGURANDO O PC E O PLAYSTATION 2

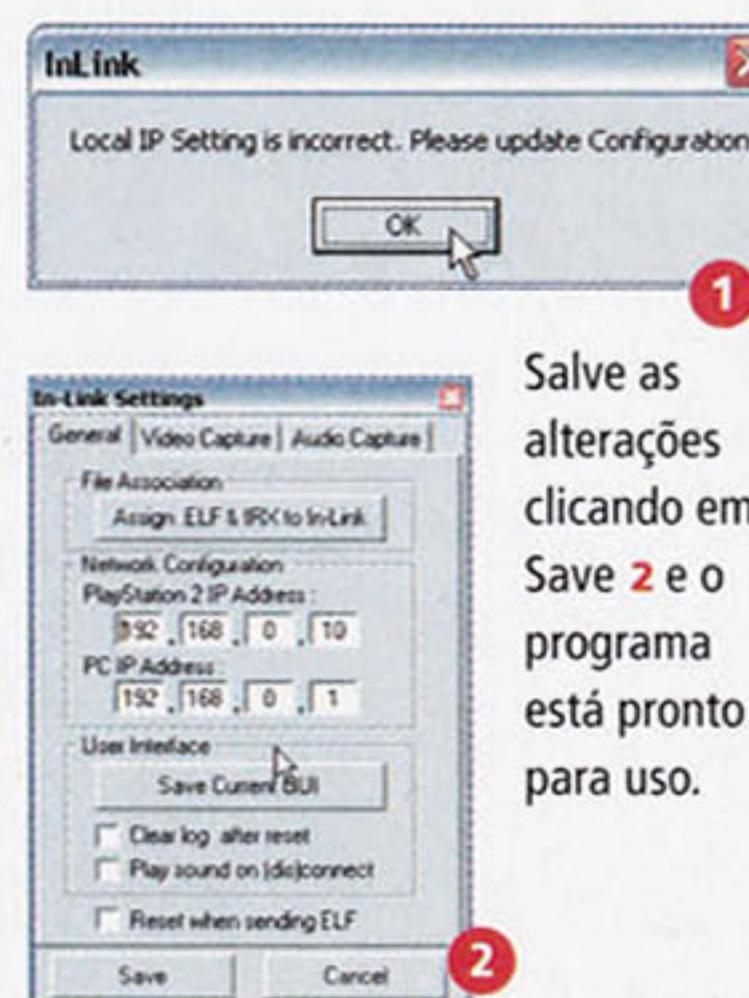
Para estabelecermos uma conexão entre os dois equipamentos, devemos executar no PlayStation 2 um programa que atue como "servidor", permitindo que o PC se conecte nele através de um "cliente".

Um dos conjuntos mais famosos para realizar esta conexão é a dupla Inlink/PS2LINK. Ela pode não ser a perfeita, mas é uma das mais simples e que funciona na maioria dos casos. Como cliente no PC, também poderemos usar o PS2CLIENT e como servidor no PlayStation 2 o uLaunchELF. Estes dois serão abordados na próxima parte da nossa matéria.

INSTALANDO O CLIENTE NO PC

A instalação do Inlink no PC é tranquila, bastando apenas observar que o upgrade da versão 1.3.2 para a versão 1.3.7 (mais estável e recomendada) é feito na mão, sobrepondo o executável do Inlink no seu diretório de instalação. Verifique o endereço da placa de rede do seu PC que está conectada ao PlayStation 2 e configure o mesmo no Inlink 1 para completarmos esta etapa. Para saber o IP da placa, basta digitar no prompt de comando o seguinte:

**IPCONFIG /ALL (XP, 2003, 2000 e NT)
WINIPCFG (98, Me)**



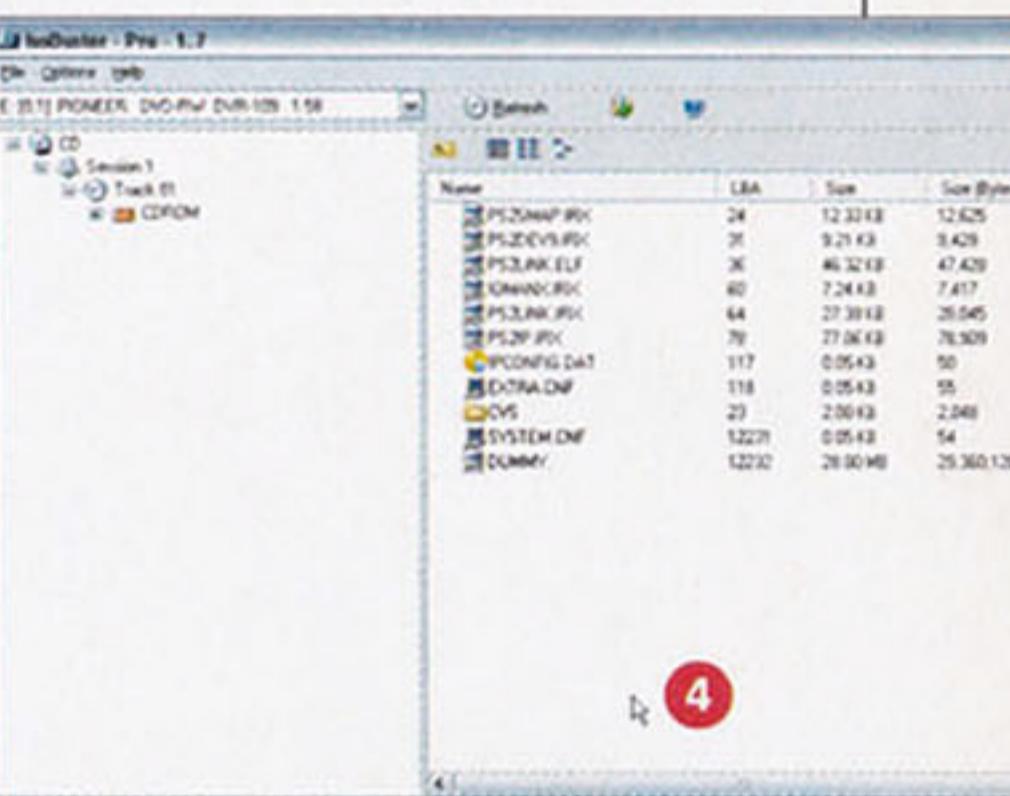
Salve as alterações clicando em Save 2 e o programa está pronto para uso.

PERSONALIZANDO O PS2LINK

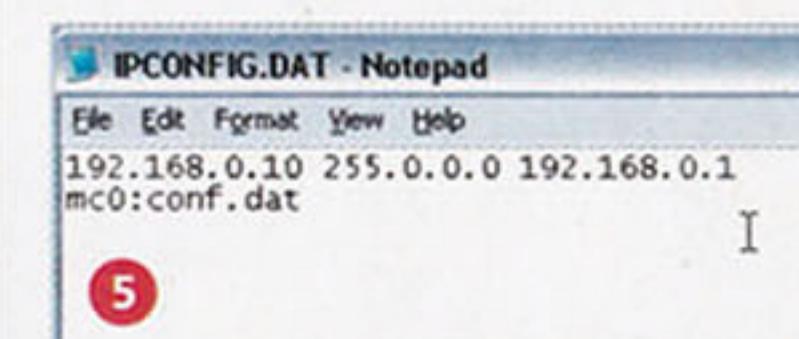
O PS2LINK lê as suas configurações de um arquivo chamado IP CONFIG.DAT, que pode estar na raiz do próprio CD do PS2LINK ou no Memory Card. O que faremos a seguir é personalizar o CD do PS2LINK para a sua rede. Não é uma tarefa simples, porém é muito recompensadora. Vale a pena acompanhar atenciosamente cada passo do procedimento. Estes são os programas necessários:

- CD do PS2LINK
- ISOBUSTER
- CDGENPS2 3.0
- DUMMY FILE CREATOR

Instale o ISOBUSTER no seu PC e crie uma pasta para receber o CDGENPS2 e o DUMMY FILE CREATOR. Ambos rodam sem necessitar de instalação. Crie uma segunda pasta para receber a versão personalizada do PS2LINK. Insira o CD do PS2LINK no leitor de CDs do seu PC e faça com que o ISOBUSTER o leia 4.



Depois, marque todo o conteúdo do CD e clique com o botão direito sobre a seleção. Escolha a opção EXTRACT OBJECTS e selecione como destino a pasta criada para personalizar o seu PS2LINK. Terminado o processo, feche o ISOBUSTER. Vá até a pasta e abra o arquivo IP CONFIG.DAT com o Bloco de Notas (botão direito do mouse sobre o arquivo, "Abrir Com..." e selecione o Bloco de Notas). Será exibido um conteúdo semelhante a este 5:



Altere o conteúdo da primeira linha de forma que a configuração de rede do PlayStation 2 fique compatível com a rede de seu PC, em que o primeiro IP é o do console; o segundo, o da máscara de rede; e o terceiro, o

algunas passos extras. Caso não precise alterar o seu PS2LINK 3, pule a próxima etapa.

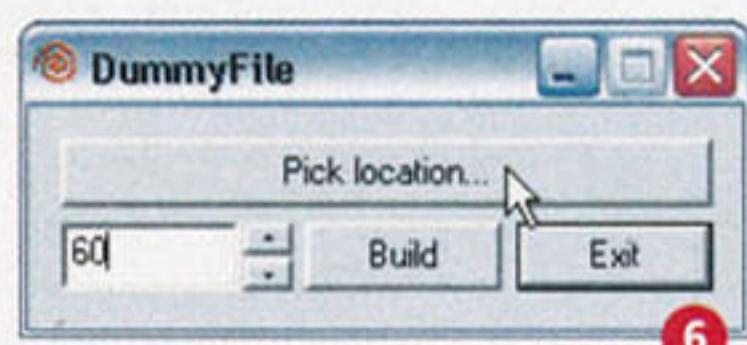
default gateway/router.

Exemplificando:

10.0.0.15 255.0.0.0 10.0.0.1

Entre cada IP, existe um espaço em branco. Salve o arquivo modificado e feche o Bloco de Notas. Não é necessária mais nenhuma alteração nos arquivos do PS2LINK, apenas vamos criar um *dummy* (arquivo falso preenchido com zeros para "inchar" a imagem de um CD) para facilitar a leitura do CD criado pelo seu PlayStation 2.

Rode o Dummy File e atribua um valor (em MB) para o arquivo **6**. Recomendamos pelo menos 60 MB.

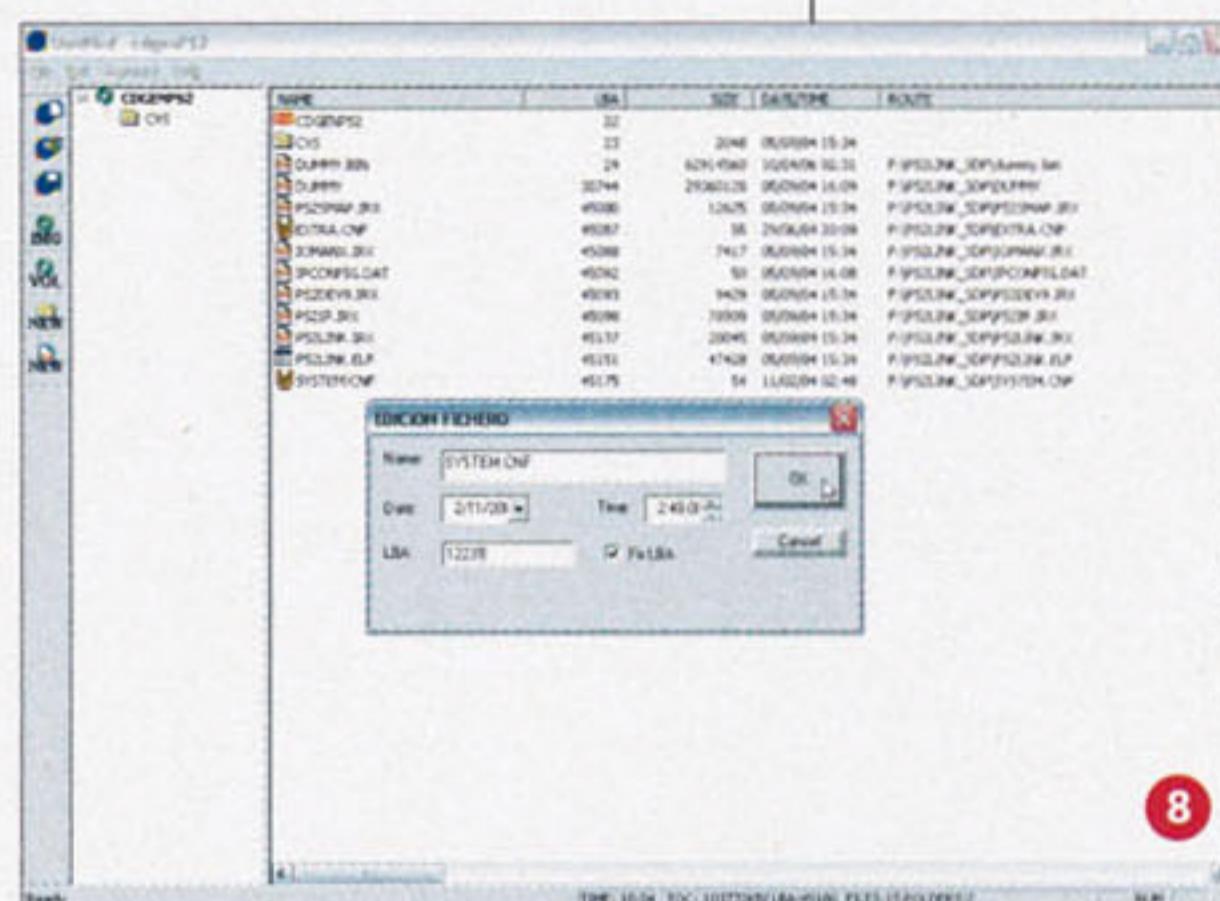


Clique em "Pick a Location..." e selecione a pasta que já contém todos os arquivos do PS2LINK personalizado. Depois, clique em "Build" iniciando o processo que demora alguns segundos. É criado um arquivo chamado "dummy.bin" com o tamanho especificado. Feche o programa.

Abra o CDGENPS2. Veja que ele é composto basicamente de duas "laterais". Abra a pasta do PS2LINK e organize as janelas de forma que consiga visualizar tanto ela como a do CDGENPS2. Arraste todo o conteúdo da pasta do PS2LINK para a parte direita do CDGENPS2 **7**.

Organize os seguintes arquivos no CDGENPS2: dummy.bin e dummy na

parte superior dos arquivos. Em último, deixe o SYSTEM.CNF e em penúltimo o PS2LINK.ELF. Para organizar os arquivos, basta arrastá-los com o mouse para a posição desejada. Feito isso, clique com o botão direito sobre o arquivo SYSTEM.CNF e escolha EDIT. Será exibida uma janela que permite algumas alterações, mas a que nos interessa é FIX LBA. Marque a caixa correspondente para que o valor da LBA possa ser alterado e mude o valor para 12231. Clique em OK para fechar a janela **8**.

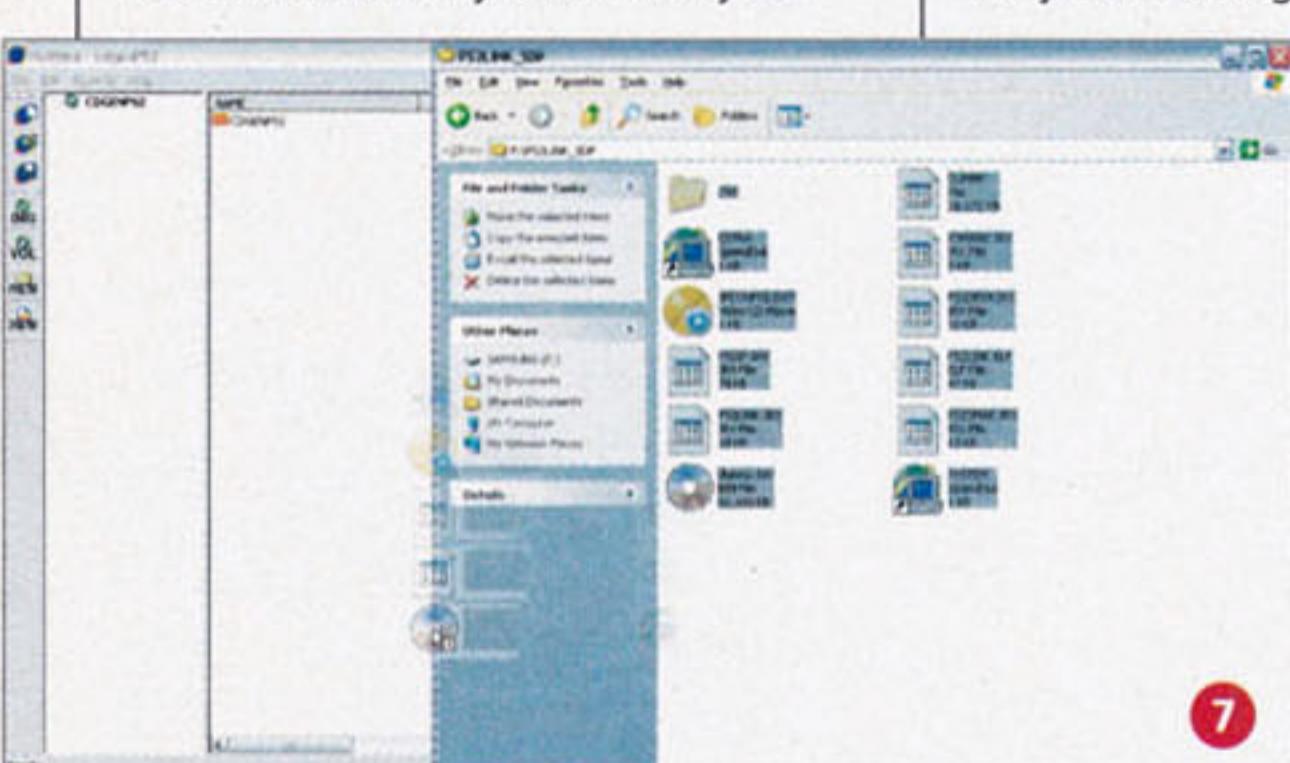


Se desejar atribuir um nome para o CD a ser criado, basta clicar no VOL à esquerda. Clicando em IMG, será gerada a imagem do disco, no diretório à sua escolha, com o conteúdo do CDGENPS2. Crie a sua imagem e depois grave-a com o seu programa preferido – nossa sugestão é para o freeware Burnatonce (www.burnatonce.com) para estes casos. Vale salientar a recomendação de sempre gravar na velocidade mais baixa que o conjunto mídia+gravador permitir.

Pronto com o CD do PS2LINK preparado para a sua rede, já podemos partir para testar a nossa conexão!

EXECUTANDO O CLIENTE NO PC

Execute o PS2LINK no



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.

SDP #32: como compartilhar a internet a partir de um PC (parte 1) e dicas para os erros de DNS.

SDP #33: como compartilhar a internet a partir de um PC (parte 2) e lista de erros do DNAS.

LINKS

•ISOBUSTER

<http://www.isobuster.com/isobusterdownload.htm>

•PS2LINK 1

<http://www.metagames-fr.com/fichier.php?id=320>

•CDGENPS2 3.0

<http://sksapps.com/mis/CDGEN3.0.rar>

•DUMMY CREATOR

<http://www.megagames.com/dc/files/dummyfile.zip>

•INLINK 1.32

<http://inpulse.planet-d.net/toolz/2-InLink1.3.2/download.php>

•INLINK 1.37 (update):

<http://inpulse.planet-d.net/toolz/LastBuildv1.3.7NoVideo/download.php>

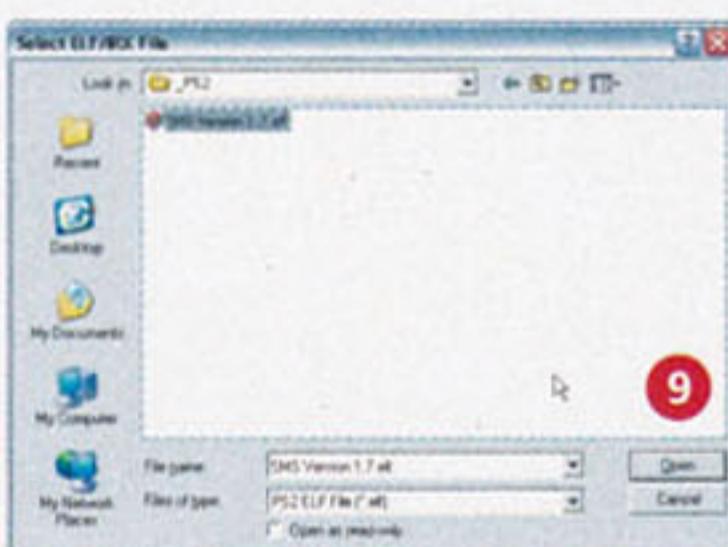
•SMS PLAYER

<http://sms.ps2-scene.org/>

PlayStation 2 e aguarde o READY aparecer na tela. No PC, execute o Inlink **9**. Se tudo estiver OK, tanto na configuração dos programas como na ligação física entre os equipamentos, o Inlink indicará que a conexão está estabelecida

através da mensagem "Connected" ao lado da bola verde na parte inferior da janela **10**.

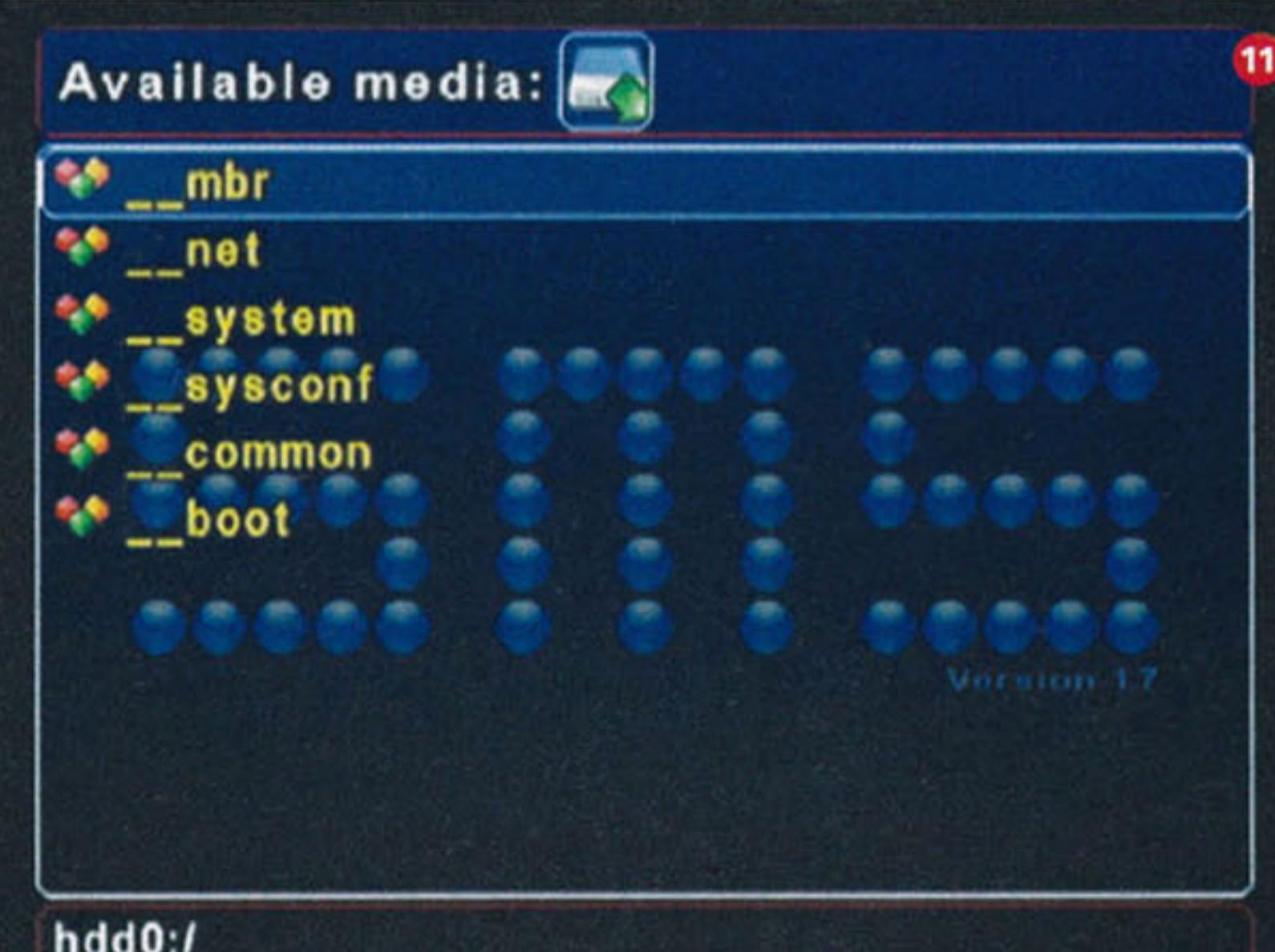
Quer ver uma utilidade prática para o que fizemos até agora? Vá ao site do SMS Media Player (um excelente player que vem sendo constantemente aprimorado para o PlayStation 2) e



pegue a sua última versão. Repare que o programa não vem em forma de CD que possa ser gravado e executado diretamente no PlayStation 2. Justificando o que disse no início, não precisaremos gravar o CD para rodar o programa, bastando apenas executá-lo pela rede entre o PC e o PlayStation 2.

Como? No Inlink, clique em RUN e selecione o lugar em que está o programa que deseja executar no PlayStation 2 – no caso, o SMS Media Player. Quando clicar em ABRIR, ele será enviado pela rede e executado no console **11**.

Gostou? Prático, não? Na próxima edição, vamos demonstrar os outros programas e alguns usos práticos para essa conexão entre o PC e o PlayStation 2. Até a próxima e não deixem de tirar



Listão de Lojas

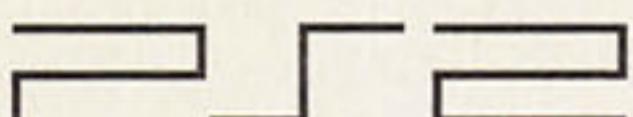
Para você economizar tempo e dinheiro que gastaria rodando quilômetros por aí ou pesquisando preços por telefone, organizamos um listão com lojas de games e os preços praticados.

LOJA	TELEFONE	CIDADE, ESTADO	SEDEX PARA TODO O BRASIL?	PLAYSTATION 2
AF Net	(11) 4994-7612	Santo André / SP	Sim	R\$ 789,00 (Slim com Matrix Infinity)
Aline Games	(11) 3228-2690 / 3311-8398 / 6604-4708	São Paulo / SP	Sim	R\$ 620,00 (Slim com Mars Pro ou Murano)
Alpha Games	(31) 3274-2988	Belo Horizonte / MG	Não	R\$ 899,00 (Slim com Murano) / R\$ 969,00 (Slim com Matrix)
Avalanche Games	(11) 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670	São Paulo / SP	Sim	R\$ 790,00 (Slim com Infinity)
Big Ben Games	(24) 3324-5297 / 8119-9379	Barra Mansa / RJ	Sim	R\$ 800,00 (Slim com Matrix Infinity)
Big Boy Games	(19) 3243-2444	Campinas / SP	Não	R\$ 990,00 (Slim com Matrix Infinity)
Brasil Games	(11) 4990-2284	Santo André / SP	Sim	R\$ 950,00 (Slim com Infinity) / R\$ 1.050,00 (50001 com Matrix Infinity)
Brother Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 700,00 (Slim com Murano 3)
Butica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R\$ 650,00 (Slim com Matrix Infinity)
Caique Games	(21) 3867-0093 / 8865-4440	Rio de Janeiro / RJ	Sim	—
CB Games	(11) 3333-1511	São Paulo / SP	Sim	R\$ 690,00 (Slim com Infinity)
Companhia dos Games	(51) 3039-4444	Sapiranga / RS	Sim	—
Crocodile Games	(21) 2568-0488	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 999,00 (Slim puro)
Disk Games	(19) 3242-0541	Campinas / SP	Sim	R\$ 695,00 (Slim puro) / R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity) R\$ 865,00 (com Thunder)
Dragoon Games	(11) 3846-1470	São Paulo / SP	Sim	R\$ 850,00 (Slim com Matrix Infinity)
Fantasy Games	(11) 3328-6807	São Paulo / SP	Sim	R\$ 750,00 (Slim com Venus)
Fantasy Star	(11) 3221-5253	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix)
Fratello Games	(11) 3333-2092 / 3362-2206	São Paulo / SP	Sim	R\$ 770,00 (Slim com Matrix Infinity)
Game Center	(11) 4747-6891	Suzano / SP	Sim	R\$ 1.100,00 (Slim com Matrix)
Inicial Games	(19) 3236-0179	Campinas / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)
King Games	(11) 3683-4116	Osasco / SP	Não	R\$ 850,00 (Slim com Libertador Infinity)
Loja Super Games	(61) 3443-1300	Brasília / DF	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Matrix Infinity)
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)
MC Games	(15) 3211-0531	Sorocaba / SP	Não	R\$ 839,00 (Slim com Matrix Infinity)
MD Games	(11) 3361-8844	São Paulo / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Matrix Infinity)
Metrópole Games	(11) 3328-6824	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity)
Mister Bros.	(11) 3266-4176	São Paulo / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim puro)
NDS Games	(11) 3227-2732	São Paulo / SP	Sim	R\$ 650,00 (Slim com Murano ou Mars PRO)
Play Off Games	(11) 5585-0566 / 5581-5592	São Paulo / SP	Não	R\$ 649,00 (Slim com Magic S) / R\$ 749,00 (Slim com Matrix Infinity)
Play Shock	(11) 3222-3608 / 3337-1960 / 3227-6915	São Paulo / SP	Sim	R\$ 570,00 (Slim com Infinity) / R\$ 650,00 (Slim com Matrix Infinity)
PlayStation 3	(11) 3062-6263	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim puro) / R\$ 1.119,00 (Slim com Matrix Infinity)
Point Games	(19) 3232-8900 / 3232-5488	Campinas / SP	Sim	R\$ 990,00 (Slim com Infinity)
Porão Games	(15) 3282-1813 / 3282-1919 / 3282-2525	Tietê / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Thunder)
Power Tec	(11) 3607-3468 / 8339-7750 / 8116-0518	Osasco / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Libertador Murano ou Mars ou Infinity) / R\$ 1.150,00 (Slim com Matrix Infinity)
PP Games	(21) 2421-9099	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 840,00 (Slim puro)
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9641-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 900,00 (Slim com Matrix Infinity) R\$ 950,00 (Slim com Matrix)
Rock Laser Games	(11) 6954-4332 / 6631-9979	São Paulo / SP	Sim	R\$ 800,00 (Slim puro) / R\$ 950,00 (Slim com Matrix Infinity)
Tec Games	(11) 3362-0036 / 221-2307	São Paulo / SP	Sim	R\$ 600,00 (Slim com Infinity) / R\$ 680,00 (Slim com Matrix Infinity)
Tity's Games	(11) 6191-3000 / 6191-7163	São Paulo / SP	Sim	R\$ 750,00 (Slim com Matrix Infinity)
V12 Games	(11) 4771-8595 / 4787-3332	Taboão da Serra / SP	Sim	R\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Não	R\$ 999,00 (Slim puro)
Winner Game e Vídeo	(44) 3269-2016	Maringá / PR	Sim	R\$ 999,00 (Slim com Matrix Infinity)
X-Treme Games	(41) 3232-0605	Curitiba / PR	Sim	R\$ 770,00 (Slim com Thunder Pro) / R\$ 810,00 (Slim com Matrix Infinity)

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

As cotações foram feitas no dia 12 de abril e os preços foram fornecidos pelas próprias lojas. Os valores podem sofrer alterações em qualquer momento, sem aviso prévio, pois dependem da disponibilidade em estoque e outros fatores. Obs.: não nos responsabilizamos por quaisquer compras efetuadas nas referidas lojas, pois esta lista tem caráter exclusivamente informativo.

PREÇO PARCELADO	JOGO LANÇAMENTO DE PS2	DUALSHOCK 2	MEMORY CARD 8 MB	PSP	PREÇO PARCELADO	JOGO LANÇAMENTO DE PSP	MEMORY STICK
—	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 1.200,00	—	—	—
—	R\$ 150,00	R\$ 70,00	R\$ 70,00	R\$ 900,00	—	R\$ 130,00	—
—	—	R\$ 95,00	R\$ 90,00	—	—	—	—
12 X R\$ 89,00 (Murano)	—	R\$ 69,00	R\$ 89,00	R\$ 990,00	12 X R\$ 120,00	—	—
3 X R\$ 300,00	—	R\$ 70,00	R\$ 70,00	—	—	—	—
—	R\$ 84,00	R\$ 75,00	—	—	—	—	—
—	R\$ 190,00	R\$ 80,00	R\$ 75,00	R\$ 1.050,00	—	R\$ 180,00	R\$ 400,00 (1 GB)
—	R\$ 210,00	R\$ 90,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00	—	R\$ 230,00	R\$ 456,50 (1 GB)
—	R\$ 190,00	R\$ 65,00	R\$ 65,00	—	—	R\$ 180,00	—
—	R\$ 190,00	R\$ 130,00	—	—	—	—	—
—	—	R\$ 65,00	R\$ 60,00	—	—	—	—
—	—	R\$ 50,00	R\$ 50,00	—	—	—	—
—	R\$ 249,00	R\$ 119,00	R\$ 110,00	R\$ 1.249,00	—	R\$ 249,00	—
4 X sem juros	R\$ 185,00	R\$ 74,00	R\$ 58,00	R\$ 995,00	4 X sem juros	R\$ 195,00	R\$ 399,00 (1 GB)
sem juros	R\$ 195,00	R\$ 80,00	R\$ 65,00	—	—	—	—
—	R\$ 170,00	R\$ 80,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00	—	R\$ 190,00	—
—	—	R\$ 80,00	R\$ 65,00	R\$ 1.000,00	—	R\$ 150,00	R\$ 400,00 (1 GB)
—	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	R\$ 890,00	—	R\$ 150,00	R\$ 350,00 (1 GB)
—	R\$ 150,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 1.150,00	—	—	—
3 X sem juros	R\$ 195,00	R\$ 85,00	—	R\$ 999,00	3 X sem juros	R\$ 195,00	R\$ 399,00 (1 GB)
—	R\$ 250,00	R\$ 100,00	R\$ 100,00	—	—	R\$ 260,00	—
6 X sem juros	R\$ 179,00	R\$ 89,00	R\$ 69,00	R\$ 1.099,00	6 X sem juros	R\$ 179,00	R\$ 309,00 (1 GB) / R\$ 569,00 (2 GB)
—	R\$ 180,00	R\$ 90,00	R\$ 90,00	—	—	—	—
—	R\$ 269,00	R\$ 99,00	R\$ 99,00	R\$ 980,00	—	Sob encomenda	Sob encomenda
—	R\$ 250,00	R\$ 75,00	R\$ 70,00	R\$ 999,00	—	R\$ 150,00	R\$ 450,00 (1 GB)
—	R\$ 150,00	R\$ 80,00	R\$ 65,00	R\$ 1.050,00	—	R\$ 160,00	R\$ 390,00 (1 GB)
2 X sem juros	R\$ 165,00	—	—	R\$ 999,00	2 X sem juros	R\$ 199,00	R\$ 349,00 (1 GB)
—	—	R\$ 65,00	R\$ 55,00	—	—	—	—
—	R\$ 180,00	R\$ 99,00	R\$ 60,00	R\$ 850,00	—	R\$ 170,00	R\$ 270,00 (1 GB)
—	—	R\$ 70,00	R\$ 60,00	—	—	—	—
—	R\$ 250,00	R\$ 110,00	R\$ 110,00	R\$ 1.250,00	—	R\$ 250,00	R\$ 400,00 (1 GB)
—	R\$ 185,00	R\$ 79,00	R\$ 75,00	—	—	—	—
—	—	R\$ 90,00	R\$ 90,00	R\$ 999,00	—	—	—
—	R\$ 220,00	R\$ 125,00	R\$ 65,00	R\$ 940,00	—	R\$ 180,00	R\$ 280,00 (1 GB)
—	R\$ 245,00	R\$ 130,00	R\$ 105,00	R\$ 1.250,00	—	R\$ 199,00	—
3 X sem juros no cartão	—	R\$ 100,00	R\$ 70,00	R\$ 950,00	—	—	—
12 X com juros no cheque							
24 X com juros no carnê							
—	—	R\$ 80,00	R\$ 80,00	—	—	—	—
12 X com juros variáveis	—	R\$ 70,00	R\$ 55,00	—	—	—	—
—	—	R\$ 70,00	R\$ 60,00	—	—	—	—
—	R\$ 230,00	R\$ 89,00	R\$ 79,00	R\$ 1.000,00	—	R\$ 200,00	—
—	R\$ 250,00	R\$ 130,00	R\$ 100,00	R\$ 1.250,00	—	R\$ 250,00	R\$ 470,00 (1 GB)
—	R\$ 270,00	R\$ 124,00	R\$ 124,00	R\$ 1.350,00	—	R\$ 270,00	—
4 X sem juros	R\$ 260,00	R\$ 95,00	R\$ 80,00	R\$ 1.250,00	4 X sem juros no cartão	R\$ 240,00	—



THE GODFATHER

Grana suja

Se dinheiro é o problema, você pode conseguir \$5.000 sempre que fizer essa dica, podendo utilizá-la quantas vezes quiser. Pause o game e faça a seguinte sequência: □, O, □, □, O e L3. Assim que você retornar ao jogo, sua conta bancária estará mais gorda.

Munição

Se no meio daquela troca de tiros você ficar sem balas, pause o game e faça a seguinte sequência: O, ←, O, →, □ e R3. Assim que retornar ao game, todas as suas armas estarão com munição completa. Utilize a dica quantas vezes quiser.

Vida infinita

É importante ter a vida sempre cheia para dar conta de todos os gângsteres que cruzarem seu caminho. Sempre que precisar de vida, pause o game e faça a sequência: ←, □, →, O, → e L3. Quando retornar ao jogo, sua vida estará completa novamente.

Todos os filmes

Para ter acesso a todos os filmes e cutscenes do game, pause o jogo e faça a seguinte sequência: O, □, O, □, □ e L3. Ao retornar ao jogo, você poderá assistir aos filmes.

Munição infinita

Para ter munição infinita no jogo, você terá que se tornar um "Don" em Nova York. Além da munição, você também receberá um milhão de dólares. Para isso, você deve tomar todos os negócios da cidade e conseguir os contratos de todas as famílias.

Roube tranqüilo

Para evitar que você seja descoberto quando estiver roubando carros estacionados na rua, dê um upgrade quatro vezes no Street Smarts.

Dinheiro e respeito infinitos

Assim que você completar a primeira missão, salve seu jogo e saia dele antes de atender ao telefone no andar inferior. Assim que você carregar esse jogo salvo, terá recebido \$500 e 500 pontos de respeito.

Você pode fazer isso quantas vezes quiser, salvando o game novamente e carregando-o. O importante é não atender o telefonema.

TOMB RAIDER: LEGEND

Todas as dicas a seguir só funcionam após completar o game pela primeira vez.

Vampira

Lara não é uma vampira, mas pode sugar a energia dos inimigos. Para conseguir isso, em qualquer momento do jogo, segure L1 e depois faça a sequência: □, O, X, L2, R1 e Δ. É possível drenar a vida dos inimigos quantas vezes quiser.

Munição infinita

Para conseguir munição infinita, você deverá fazer uma sequência diferente para cada arma:

• **Granadas:** durante o jogo, segure L2 e pressione L1, Δ, R1, O, L1, □.

• **SMG:** durante o jogo, segure L2 e pressione O, Δ, L1, R1, X, O.

• **Assault Rifle:** durante o jogo, segure L2 e pressione X, O, X, L1, □ e Δ.

• **Shotgun:** durante o jogo, segure L2 e pressione R1, O, □, L1, □ e X.

Tiro certeiro

Para matar todos os inimigos com apenas um tiro, em qualquer momento do game, faça a seguinte sequência: segure L1 e pressione Δ, X, Δ, □, L2 e O.

Sem textura

Para jogar o game sem nenhuma textura, pressione L1 e faça a seguinte sequência: L2, X, O, X, Δ, R1.

Espada Excalibur

Para obter a poderosa espada, em qualquer momento do game, segure L2 e faça a seguinte sequência: Δ, X, O, R1, Δ, L1.

Espada Soul Reaver

Para obter a espada que dá nome ao game Soul Reaver, durante o game, segure L2 e pressione rapidamente X, R1, O, R1, L1 e □.

Lara à prova de balas

Para que nenhum tiro cause efeito na heroína, em qualquer momento do jogo, segure L1 e pressione X, R1, Δ, R1, □ e L2.

Melhorias na pistola

Conseguindo uma certa quantidade de recompensas extras durante o game, você consegue upgrades para as clássicas pistolas de Lara:

• **Capacidade de munição aprimorada:** consiga 25% das recompensas de prata e bronze.

• **Mira aprimorada:** consiga 50% das recompensas de prata e bronze.

• **Dano aprimorado:** consiga 75% das recompensas de prata e bronze.

KINGDOM HEARTS II

Copa do Hades

Para conseguir habilitar o campeonato de Hades no Underworld com 99 níveis, você deverá conseguir todas as quatro formas do "drive" e atingir o nível máximo de todas elas, assim como todas as summons no nível máximo.

Itens do moogle

Completando os seguintes itens e trocando com o moogle, você receberá itens importantes:

• **AP Boost:** consiga todos os Mythril Materials.

• **AP Boost:** consiga 25 tipos de Material.

• **Defense Boost:** consiga 30 tipos de Material.

• **Defense Boost:** consiga todos os Bright Materials.

• **Elixir:** consiga um tipo de Material.

• **Free Development:** consiga 5 tipos de Material.

• **Free Development 2:** consiga 20 tipos de Material.

• **High Drive Recovery:** consiga 10 tipos de Material.

• **Magic Boost:** consiga 40 tipos de Material.

• **Magic Boost:** consiga todos os Serenity Materials.

• **Megalizer:** consiga 15 tipos de Material.

• **Orichalcum:** consiga um total de 1000 ou mais tipos de Material.

• **Orichalcum:** consiga 45 tipos de Material.

• **Orichalcum +:** consiga todos os tipos de Material.

• **Power Boost:** consiga todos os Energy Materials.

• **Power Boost:** consiga 35 tipos de Material.

• **Serenity Crystal:** consiga todos os Materials com rank S.

• **Serenity Gem:** consiga um total

de 250 Materials ou mais.

• **Serenity Gem:** consiga todos os Dense Materials.

• **Serenity Gem:** consiga todos os Materials com rank A.

• **Serenity Shard:** consiga um total de 100 Materials ou mais.

• **Serenity Shard:** consiga um total de 50 Materials ou mais.

• **Serenity Shard:** consiga todos os Materials com rank C.

• **Serenity Stone:** consiga todos os Materials com rank B.

Summons

Saiba onde conseguir as invocações do game:

• **O Galinho Chicken Little:** dentro do livro de 100 Acre Wood, depois da segunda cutscene.

• **O Gênio:** derrote os chefes Volcano Lord e Blizzard Lord em Agrabah.

• **Peter Pan:** consiga-o no Ship Graveyard em sua segunda visita a Port Royal.

• **Stitch:** consiga-o no corredor para a sala de computadores em Hollow Bastion, depois que você conseguir a Master Form.

Páginas do Pooh

Um dos seus objetivos no game será restaurar as páginas que faltam do livro de 100 Acre Wood, onde mora Pooh e assim recuperar a memória do ursinho.

• **Página 1:** encontre-a na biblioteca do Disney Castle.

• **Página 2:** encontre-a em Pride Lands no Oásis.

• **Página 3:** encontre-a em Hollow Bastion na Crystal Fissure.

• **Página 4:** encontre-a na sala do trono em Land of the Dragons.

• **Página 5:** encontre-a na torre em Agrabah.

BEATMANIA

Outro modo de jogo

Jogue todas as músicas nos modos Beatmania IIDX e Beatmania para habilitar o modo de dificuldade Another.

Novo Ranking

Jogue todas as músicas nos modos Beatmania IIDX e Beatmania para habilitar os cursos Internet ranking e suas músicas.

Internet ranking course 06:

Músicas:

Digital Mind
in my eyes

Moba Moga

Mr. T
Outer Limits

Internet ranking course 07:

Músicas:

Fly Through The Night

Jelly Kiss

Love is Dreaminess

M-02stp.veR1.01

The Cube

Internet ranking course 08:

Músicas:

Bad Boy Bass

Genom Screams

SNOW

The Shining Polaris

Voltage

Internet ranking course 09:

Músicas:

Attitude

era (nostalmix)

Music to your head

Presto

Spin the Disc

Internet ranking course 10:

Músicas:

Colors

Holic

Nemesis

Summer Vacation V

MOTOGP 4

Consiga tudo

Na tela de menu principal, rapidamente pressione ↑ + R2, → + R1, ↓ + L1, ← + L2 e L3 + R3. Se você inserir esta sequência corretamente, escutará um som e terá liberado todos os bônus do game.

Modo Legends

Para competir no modo Legends, você terá que vencer as categorias 125 cilindradas, 250 cilindradas e MotoGP. Assim que completá-las, o modo GP estará disponível.

Pace Car

Para poder jogar com o Pace Car do game, o BMW 645C1, será necessário vencer a competição de 125 cilindradas.

DRIVER: PARALLEL LINES

Todos os veículos

Na tela de cheats, digite a palavra CARSHOW para poder habilitar todos os veículos do game.

<p>Todas as armas Na tela de cheats, digite a palavra GUNRANGE para poder habilitar todas as armas do game.</p>	<p>tenham carros mais fracos.</p>	<p>Upgrades de graça Na tela de cheats, digite a palavra TOOLEDUP para que você possa fazer todos os upgrades do game sem gastar nenhum centavo.</p>	<p>Night Night: percorra 700 milhas no game. Dias curtos: percorra 800 milhas no game.</p>	<p>missão Tailgate. Gangster Weapon: complete a missão Tailgate.</p>
<p>Munição infinita Na tela de cheats, digite a palavra GUNBELT para ter munição infinita em todas as armas que você possuir.</p>	<p>Colecionando estrelas Colecionando as estrelas douradas ao longo do game, você habilitará alguns extras:</p>	<p>Mais capacidade de munição: colete 30 estrelas. Carro mais resistente: colete 40 estrelas.</p>	<p>Hot Rod: termine o Driver GP Long Island Racing em primeiro lugar na era 2006. Raven Racer: termine o Driver GP Long Island Racing em primeiro lugar na era 1978.</p>	<p>BX-9 Racer: termine a corrida Hunts Point na dificuldade Medium na era de 2006.</p>
<p>Nitro infinito Na tela de cheats, digite a palavra ZOOMZOOM para ter nitro infinito em todos os veículos.</p>	<p>Upgrades do carro de graça: colete 50 estrelas. Mais vida: colete 10 estrelas. Mais nitro: colete 20 estrelas.</p>	<p>San Marino Spyder Racer: termine o Driver GP Manhattan Race em primeiro lugar na era 1978. Torrex Racer: termine o Driver GP Manhattan Race em primeiro lugar na era de 2006.</p>	<p>Service 9 Weapon: complete a missão Last Chance. SF10 Weapon: complete a missão Guardian Angel.</p>	<p>Cerrano Racer: complete a missão Circuit Breaker. Cerva Racer: termine em primeiro lugar a corrida Hunts Point na dificuldade Medium.</p>
<p>Invencibilidade Na tela de cheats, digite a palavra IRONMAN para que seu personagem fique invencível.</p>	<p>Carros invencíveis Na tela de cheats, digite a palavra ROLLBAR para que seus carros não se destruam nos acidentes.</p>	<p>Alta quilometragem Conseguindo uma boa distância percorrida em milhas com os carros no game, você conseguirá habilitar mais extras:</p>	<p>Escolha a era Para poder selecionar a era que você deseja jogar Driver, 1978 ou 2006, será necessário terminar o game.</p>	<p>Colonna Racer: termine em primeiro lugar a corrida Jersey na era 2006.</p>
<p>Policiais fracos Na tela de cheats, digite a palavra KEYSTONE para que os policiais que lhe perseguirem</p>	<p>Modo Bodysnatcher: alcance 666 milhas no game. Far Out: percorra 900 milhas no game.</p>	<p>Novas armas Para habilitar novas armas no game você deverá fazer o seguinte: Aust PUP Weapon: complete a missão Gauntlet. Blaine Weapon: complete a missão Home Wrecker. F70 Weapon: complete a</p>	<p>Kramer Racer: termine em primeiro lugar a corrida Hunts Point na era 2006. Melizzano Racer: termine em primeiro lugar a corrida La Guardia na dificuldade Hard. MX2000 Race Car: complete todas as corridas La Guardia na dificuldade Medium na era 2006. Negotiator Vehicle: termine o jogo. Prestige Racer: termine em primeiro lugar a corrida Hersey na era 2006.</p>	<p>→</p>



brother games®
the best play is here

1 jogos originais
1 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

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.

- **Ram Raider:** termine o jogo.
- **San Marino Racer:** termine em primeiro lugar a corrida Hunts Point na dificuldade Hard.
- **Zenda Racer:** termine a corrida La Guardia em primeiro lugar, na dificuldade hard na era 2006.

BLACK

BFG (M249 SAW)

Para poder jogar com esta arma na primeira fase, você precisará digitar o código **5SQQ-5THA-ZFFV-7XEV** como seu nome ao iniciar um novo jogo. Se o código estiver correto, você poderá colocar seu nome após inseri-lo. A arma funciona apenas na primeira fase e o código funciona uma vez por jogo. Se quiser tentar mais de uma vez, os códigos a seguir podem ajudar:

3K67-9J5G-NSQH-G49M
3ZEQ-JXH9-TR2H-Y87D
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
EG4P-ZGJU-6SQJ-3X68
FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA

Silver Weapons

As Silver Weapons são armas iguais as que você possui, porém com munição infinita. Para conseguir-las, você deverá terminar o game nas dificuldades Normal ou Hard. Quando for iniciar um novo jogo, elas estarão em seu poder.

Arma M16A2

Termine o game na dificuldade Black Ops para habilitar a arma M16A2, que é nada mais que uma M16 com um lança-granadas. Para recarregá-la mais rápido, imediatamente após dar um disparo, troque de arma e depois volte para ela.

Black Ops

Para ter acesso a essa dificuldade, será necessário terminar o game na dificuldade Hard e carregar o save, que terá a opção Black Ops disponível.

Sem blur

Para não ver o efeito de blur quando for recarregar uma arma, pressione X para recarregar e

imediatamente segure □. Para tirar o blur no recarregamento automático da arma, pressione R1. Se você segurar R1 enquanto recarrega a arma, o movimento será mais rápido.

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Controle a tela de título

Na tela de título, pressione L3 para mudar o fundo da tela. Pressione R1 ou R2 para controlar a velocidade dela. Pressione L1 ou L2 para mudar a cor de Snake e do soldado. Pressione R3 para mudar a cor da tela de fundo. Com Δ, você deixa a tela preta.

Controle o vídeo musical

Durante o vídeo musical de Snake Eater, pressione L3 para mudar a linguagem do texto e pressione R1 para que a cantora diga "Snake Eater". Com a alavanca analógica esquerda, você controla as cobras.

Nome dos atores

Quando o nome de um personagem aparecer entre parênteses durante uma cutscene, pressione O para que o nome de quem foi o ator do motion capture apareça.

Download de camuflagem

Salve o game no Disco 1 para habilitar o download de camuflagens no menu de opções do disco. Você também pode selecionar a opção "I like MGS3!" ao iniciar um novo jogo, salvando em seguida, que também funcionará.

Demo Theater

Salve o game no Disco 1 para habilitar o Demo Theater no menu de opções do disco 2. Você também pode selecionar a opção "I like MGS3!" ao iniciar um novo jogo, salvando em seguida que também funcionará.

Secret Theater

Salve o game no Disco 1 para habilitar o Secret Theater no menu de opções do disco 2. Você também pode selecionar a opção "I like MGS3!" ao iniciar um novo jogo, salvando em seguida que também funcionará.

Duel Mode

Selecione a opção "I like MGS3!" ao iniciar um novo jogo e salve. Assim você habilitará o Duel mode no disco 2.

Todas as missões

Snake vs. Monkey

Para habilitar todas as missões Snake vs. Monkey no disco 2, primeiro jogue o game no disco 1. Escolha a opção "I like MGS3!". Quando o jogo começar, salve assim que possível. Coloque o disco 2 e vá para a opção Snake vs. Monkey e todas as missões estarão disponíveis.

Sala de camuflagens secretas

Termine todos os tipos de opção "New Game" para habilitar a Secret Camouflage Room.

Camuflagem DPM

Termine o modo Special Duel no disco 2 para habilitar a camuflagem DPM.

Jogue como Reiko e Dixie

Acumule 50 horas de jogo online para ter Reiko e Dixie, lutadoras de Rumble Roses. Outro modo é ser o host de uma partida depois de atingir o ranking Doberman (DOB).

Bandana no MSX

Para obter a bandana nos games Metal Gear ou Metal Gear 2: Solid Snake, você deverá terminar os dois jogos. Como já se sabe, ela garante munição infinita.

Boss Time Trial no MSX

Terminando Metal Gear ou Metal Gear 2: Solid Snake, salvando o jogo e carregando-o, você habilitará o Boss Time Trial na tela principal de cada game.

TOURIST TROPHY

Novas motos

Saiba como conseguir novas motos para sua garagem:

Honda CB750F '79: vença a corrida da classe 1.000 cilindradas em Autumn Ring.

Honda CBR954 Fireblade '02: vença a corrida da classe 1.000 cilindradas em Midfirel Raceway.

MV AUGUSTA F4-1000S '05: vença a corrida da classe 1.000 cilindradas em Trial

Mountain Circuit.

Suzuki DR-Z400SM '05: vença a corrida da classe 250 cilindradas em Twin Ring Motegi East Short.

Trick Star ZX-10R Suzuka 8

Hour '05: vença a corrida 80's Heroes Series número 9.

Yamaha RZ250 '80: vença a corrida da classe 250 cilindradas em Grand Valley East.

25 TO LIFE

Fase bônus

Para poder jogar a fase bônus Beatdown, complete todas as 12 fases e os objetivos do game.

Bônus das fases

• Fase 1:

Derrote 20 inimigos: receba o Flaming Beanie.

Chegue até seu carro: receba o Freeze's Starting Outfit.

Use dois escudos humanos: receba o 25 to Life Decals.

• Fase 2:

Cubra quatro tags: receba o Flaming Beanie.

Derrote 25 inimigos: receba o Freeze's Starting Outfit.

Chegue até seu carro: receba o 25 to Life Decals.

• Fase 3:

Entre e atire nos ATMs: receba o Gold Earrings.

Termine a fase sem morrer: receba o White Sweatband.

Derrote 25 inimigos: receba o Westside Knife Tat.

Fuja com seu carro: receba o Bank Robbing Outfit.

• Fase 4:

Atinja 20% de precisão: receba o Holster.

Prenda cinco felons: receba o Kneepads.

Leve a prova até o carro de Mendoza: receba o Officer Williams.

Mantenha seu parceiro vivo: receba o Tactical Vest.

• Fase 5:

Atinja 25% de precisão: receba o Big Moustache.

Prenda quatro traficantes: receba o ATF Decals.

Vá para o metrô: receba o DJ Envy Outfit.

Oito Headshots: receba o Riot Helmet.

Fase 6:

Atinja 30% de precisão: receba o Big Dawg Tat.

Derrote 24 inimigos: receba o Sideburns.

Liberte um policial: receba o Full Tac Harness.

Pegue Shaun no metrô: receba a Shaun's Outfit.

Fase 7:

Derrote 60 inimigos: receba o Clock Cap Decal.

Encontre Riggs no clube: receba a Shaun's Outfit.

Piche sobre quatro grafites de gangues: receba o Mexican Flag Bandana.

Fase 8:

Derrote 45 inimigos: receba o Oozie Chest Tat.

Escape: receba o Federates Outfit.

Consiga 12 headshots: receba o Scorpion Black Tat.

Assalte cinco caixas registradoras: receba o Triple Bracelets.

Fase 9:

Derrote 32 inimigos: receba o Camo Pants.

Consiga 16 headshots: receba o Chest Flame Tat.

Fase 10:

Derrote 30 inimigos: receba o No Parole Decal.

Complete a fase: receba o Freeze's Prison Outfit.

Proteja Lazarus: receba o Chinese Pain Tat.

Fase 11:

Assalte cinco caixas registradoras: receba o Black Gloves.

Complete a fase sem morrer: receba o Red Hightops.

Complete a fase: receba o Freeze's Prison Outfit.

Fase 12:

Derrote 30 inimigos: receba o G Cap Decal.

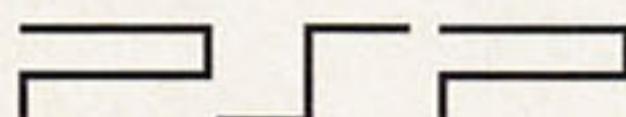
Encontre cinco stashes secretos: receba o Bulldog Chain.

Mate Shaun: receba o Daz and Tech N9ne.

METAL GEAR ACID 2

Novas cartas

Na tela principal, entre na opção passwords e digite as seguintes



palavras para conseguir as respectivas cartas. Estes códigos valem apenas para a versão americana do game:

Carta Strain: digite NOJIRI.

Carta Gijin-san: digite: SHINTA.

Carta Reaction Block:

digite KONAMI.

Carta Viper: digite VIPER.

Carta Mika Slayton:

digite MIKA.

Carta Karen Houjou:

digite KAREN.

Carta Jehuty: digite JEHUTY.

Carta XM8: digite XM8.

Carta Mr. Signit: digite SIGNIT.

Carta Sea Harrier: digite SHRRR.

Carta Decoy Octopus:

digite DCY.

Carta Roger McCoy:

digite MCCY.

Carta Reiko Hinomoyo:

digite HNMT.

Carta Kinoshita Ayumi:

digite AYM.

Carta Ishii Meguru: digite MGR.

Carta Natsume Sano:

digite NTM.

Carta MGS4: digite NEXTGEN.

Carta Solid Snake MGS4:

digite SNAKE.

Carta Otacon MGS4:

digite OTACON.

Carta Metal Gear MK. II

MGS4: digite MK2.

Carta Banana Peel:

digite RONALDSIU.

Carta Emma's Parrot:

digite GINORMOUSJ.

Carta Gekko: digite GEKKO.

Carta No Smoking:

digite SMOKING.

Carta Possessed Arm:

digite THESPAANIARD.

Carta Solid Eye:

digite TOBIDACID.

Bônus

Termine o game para habilitar a opção "Card Movies" no Deck Editor e as cartas Metal Gear REX e todas MGS4 no seu deck. Complete a primeira parte da terceira fase para habilitar o MGS3: Subsistence pack.

Completando o game mais de uma vez, você habilita a carta Metal Gear Ray e os pacotes

MGS Integral, MGS2: Substance e Chronicle Unlimited.

DAXTER

Bônus de conexão

Com o cabo USB do PSP, ligue o game com um jogo salvo de Jak X: Combat Racing do PlayStation 2. Selecione a opção "Connect to Jak X: Combat Racing" no menu "Secrets" para habilitar a opção Goggles On/Off. Para habilitar a opção Vehicle On/Off, seu save de Jak X deve ter 100% do jogo completo na dificuldade Normal.

Human Daxter Mask

Depois de escorregar no primeiro cano na fase do Hotel, você deve subir um nível. Quando chegar ao topo dele, vire-se para ver um abismo. Depois de pegar o Flamethrower, você poderá chegar ao outro lado, onde há uma foto. Destrua-a para pegar a máscara Human Daxter.

Jak Mask

Vá para a segunda cela que é

vigiada por três guardas na fase da Prisão. Passe por trás deles e siga ao contrário de seus movimentos. Pegue a chave escondida atrás do segundo pilar. Utilize-a para abrir a primeira porta que você enxerga à nordeste. Quebre a foto para encontrar a Jak Mask.

Ratchet Mask

Depois da parte em que você pula de trem em trem na fase do Metrô, você chegará em um local onde terá que subir por uma rede, evitando ser pego pela eletricidade. Assim que chegar ao topo, olhe ao lado da entrada que dá para a próxima fase. Caia um andar e depois quebre a foto para encontrar a Ratchet Mask.

Samos Mask

Quando você for passar pelas serras na fase Lumbermill, olhe para a esquerda para ver um túnel com outras serras dentro. Pule para a plataforma à sua esquerda e flutue permane-

cendo próximo à parede. Após alguns segundos, você verá um pequeno buraco nela com uma foto dentro. Quebre a foto para encontrar a Samos Mask.

Bônus dos minigames

Conseguindo rank Gold nos minigames, você conseguirá os bônus. Acesse-os durante o game pressionando **Start** e selecionando a opção **Secrets**. Depois escolha a opção **Cheats** e escolha o item recebido.

Chapéu do Indiana Jones: consiga rank Gold no minigame do Indiana Jones.

Calças: consiga rank Gold no minigame do Senhor dos Anéis 2.

Web Site Clue A: consiga rank Gold no minigame Matrix 1.

Web Site Clue B: consiga rank Gold no minigame do Coração Valente.

Web Site Clue C: consiga rank Gold no minigame do Senhor dos Anéis 1.

Web Site Clue D: consiga rank Gold no minigame Matrix 2.

x

Importação de todos os consoles



Nintendo DS



acessórios



games



Novo
XBOX 360
confira!

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

PLAY DICAS

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

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

DEVOLUÇÃO FEITO EM 3 HORA COM GARANTIA!

ACEITAMOS:

Parcelamos em até 24X Cheque ou Cartão

CONFIRA NOSSAS PROMOÇÕES ESPECIAIS!

Entregamos via Sedex

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

Podem variar em alguns minutos a entrega

10 anos de Mercado

III NDI Desde 1992

Assistência técnica especializada
Venda de Aparelhos e Acessórios

tel: (11) 5533-6914
5094-0971

Destravamento com 1 ano de garantia!
Consertos com 6 meses de garantia!
Venha fazer uma limpeza de lentes gratuita!

Al. Nhamiquaras, 2068 - Moema - São Paulo - SP
(altura do nº 3400 da Av. dos Banderas) www.ps6.com.br

ELETROMIL
20 ANOS GAMES - MIDIAS - INFORMATICA

- COMPRO - VENDA - TROCA
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM CONSERTOS E DESTRAVAMENTOS
- SEDEX

Feliz Natal
MANUTENÇÃO DE COMPUTADORES
ACOMPANHADA PELA CLIENTE

SEDEX

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

R. Santa Ifigênia, 545 - 1º Andar Lt. 12 - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Atendimento: de 21 a 61 das 08:00 às 18:00h - Sáb. das 09:00 às 17:00h.

T. (11) 3362-2306
www.eletromilgames.com.br

Impressão de todos os consoles

Games e Acessórios para Lojistas

www.nphsport.com
tel.: 015-30255788
015-30255752
015-30255778
whatsapp: 015-99999-0000
e-mail: nphsport@nphsport.com.br

Power TEC
HOSPITAL DOS GAMES

Assistência técnica

Recuperação do leitor de DVD e Blu-ray
Destravamento com 1 ano de garantia
Recuperação de placas de PS2 e XBOX
Defeitos de som

À 5 ANOS TRABALHANDO PARA SUA DIVERSÃO

PSone PlayStation PSP PS2 GameCube XBOX

www.power-tec.com.br
Av. Paulista, 95 - Cj. 101 - Centro - São Paulo - SP
Fone: (11) 3607-3446 / 8116-0558

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

PlayStation 2 Slim consulte nossos preços

Nintendo DS consulte nossos preços

Xbox consulte nossos preços

GameCube consulte nossos preços

Jogos para DS à partir de R\$ 130,00

Jogos para PS2 e GameCube à partir de R\$ 75,00

LANÇAMENTO Xbox 360 consulte nossos preços

Assistência Técnica
Orçamento sem compromisso

Memory Card 16 Mb consulte

Memory Card 32 Mb consulte

Memory Card 64 Mb consulte

Lector óptico HD7 consulte

Lector óptico 800C consulte

Console e jogos PSP consulte nossos preços

Horário de funcionamento:
Segunda a sexta: 8h30 às 22h00
Sábado: 9h00 às 21h00
Domingo: 9h00 às 18h00

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

Disk Games "Desde 1992"
É Pura Diversão !!

Garantimos o Melhor Preço !

Jogos
Video Games
Acessórios

Tudo em até 20 *

Retro Slim
GameCube
PSP
Nintento DS
XBOX

As Melhores Marcas pelo Menor Preço !!

TeleVendas:
(19) 3242-0541
Visite Nossa Site:
www.diskgames.com.br
Av. Alberto Sarmento, 725 - Campinas / SP - CEP 13070-711

The advertisement features a grid of 24 game covers for PlayStation 2, including titles like Battlefield 2, Tekken 5, Devil May Cry 3, Final Fantasy VII, Tekken 4, FIFA 06, X-Men, Tony Hawk's Pro Skater 5, The Sims 2, and Final Fantasy X. Below the grid are several gaming consoles and controllers, including a black PS2, a blue GameCube, a white GameBoy Advance, a white PSP, a white Dreamcast, and a white N64. To the right is a large, stylized blue 'G' logo with the text 'brother games' and 'the best play is here' underneath. The bottom section contains text in Portuguese: 'jogos originais', 'acessórios variados', 'video games', 'assistência técnica', and contact information: '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'.

● Loja Virtual:

www.totalgamesonline.com.br

● ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Games e acessórios para todas as plataformas

● Visite nossa loja no shopping:

NORTESHOPPING - 1º Piso - Rio de Janeiro
Tel.: (21) 3272-6661 / 2598-9843

● ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

INICIAL GAMES
SUA DIVERSÃO COMEÇA AQUI.

NOVIDADE! O MELHOR JOGO DE FUTEBOL DO MUNDO:

World Soccer Winning Eleven 9

- NOVOS MOVIMENTOS, HALCIAIS E TÁCTICAS
- COMPETIÇÕES SPLENDIDAS NO NOVO SISTEMA DE RANKING SEPARADO PARA CADA CLUBE
- 57 SELEÇÕES E 128 EQUIPES DE CLUBES ESPORTIVOS, INCLUINDO CHELSEA E ARSENAL
- MILHARES DOS MELHORES JOGADORES DE FUTEBOL PROFISSIONAL DO MUNDO
- DISPONÍVEL PARA PSP, PS2 E XBOX

GAMES, ACESSÓRIOS, CONSOLES E ASSISTÊNCIA TÉCNICA

GAME BOY
NINTENDO
DS
DAMC Cube
GAME BOY
GBC
X BOX
X BOX 360
PS2
Playstation 3

VEJA ALGUNS LANÇAMENTOS QUE VOCÊ ENCONTRA NA INICIAL GAMES

www.inicialgames.com.br

INICIAL GAMES

INICIAL GAMES

The image is a full-page advertisement for GameOne.com.br. At the top left is the PlayStation logo. To its right, the text 'Especializada PlayStation' is written in a large, white, sans-serif font. Below this, the website address 'www.GameOne.com.br' is displayed in a large, yellow, rounded font. The background is a yellow gradient. On the left side, there are three small images: the first shows the exterior of a store, the second shows the interior with people, and the third shows a person sitting at a desk. To the right of these images, the text 'CONHEÇA NOSSO SITE' is written in a bold, black, sans-serif font. In the center, there is a large, bold, red text block that reads 'CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!' (Check our payment plans, no interest!). Below this, in a smaller black font, is the text 'ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:'. To the right of the text, there is a vertical column of six small images of PlayStation products: a console, a controller, a PSP, another controller, a VR headset, and a DualShock 4 controller. At the bottom left, the text 'Financio suas compras de qualquer lugar do Brasil em até 16x!' is written in a red, italicized font. To its right, the phone number '(19) 2122 5252' is displayed in a large, white, outlined font. At the very bottom, the website 'www.gameone.com.br', the email 'sac@gameone.com.br', the address 'Av. Barkó de Itapura, 1647 - Campinas/SP - (19) 2122-5252', and the word 'www' are listed in a small, black font.

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

• www.rocklaser.com.br

COMPRA VENDA TROCA FINANCIAMENTO

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES
- SEDEX PARA TODO BRASIL
- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
CONsertos em GERAL • UPGRADE

Nintendo 64 + 1 Controle	Game Boy SP	Controle PS1 Original
• R\$ 99,00	• R\$ 279,00	• R\$ 65,00
GameCube Prata	PlayStation Slim	• Consulte
• R\$ 499,00	• R\$ 599,00	• Consulte
Memory Card Original		
• R\$ 65,00		

6954.4332 6631.9979 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

FILOSOFIA DE AVALIAÇÃO

Nossa ficha de avaliação contém notas de 0 a 10 para os quesitos abaixo:



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- 1) Quanto ao estilo do game avaliado, tomamos o cuidado de atribuir o review a um redator que esteja familiarizado naquele gênero.
- 2) Vale lembrar que a nota final NÃO é a média entre os outros quesitos, mas sim um conceito geral do produto.

NOSSOS SELOS



PERFEITO

Para os jogos que atingem a nota 10.



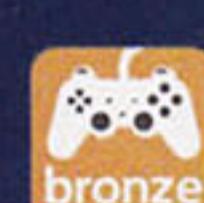
EXCELENTE

Para notas finais 9.0 ou 9.5.



ÓTIMO

Para jogos com nota 8.0 ou 8.5.



MUITO BOM

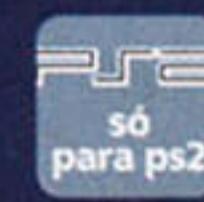
Para os games com nota 7.0 ou 7.5.



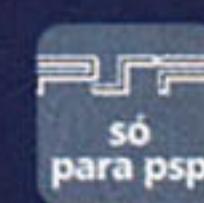
Prêmio de consagração para o jogo com a maior nota da edição.



Nem gaste seu canhão com o game que receber este título.



Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS2.



Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PSP.



Acesse o nosso site para ler informações adicionais sobre o jogo.

Jogo do mês: 74

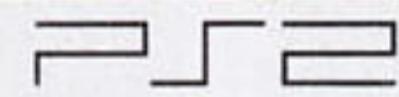
Final Fantasy XII

Foram noites em claro aguardando o lançamento do mais novo Final Fantasy. E acredite, a espera valeu a pena! Cada detalhe mostrado no game prova o trabalho e o empenho da Square Enix em produzir mais uma obra máxima dos RPGs. Confira nossa análise e descubra o porquê dele ter sido nosso Jogo do Mês... se ainda tiver dúvidas, é claro!



● Vayne parece Laguna Loire de FFVIII, porém descarte o lado bonzinho do personagem

Flash Reviews: jogos já analisados em edições anteriores,

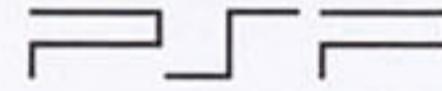


TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
24: The Game	"O game do Bauer virou um produto de respeito, bem no nível que o seriado merece."	#32	8.0	Prata	Pablo Miyazawa
25 to Life	"É mais uma produção fraquinha que peca no visual simples e jogabilidade medonha."	#32	4.5		Gustavo Petró
50 Cent: Bulletproof	"O que estraga é o fato de ser estrelado pelo rapper mais insuportável da humanidade."	#30	6.5		Pablo Miyazawa
Ape Escape 3	"A enorme variedade de itens e fases ajuda a manter a diversão por muito tempo."	#32	8.0	Prata	Henrique Sampaio
Black	"Esqueça os clichês: Black o coloca em um clima absurdo! É o melhor FPS do PS2!"	#33	9.5	Ouro	Ricardo Farah
Chaos Field: New Order	"Um shooter vertical com ação ininterrupta, dificuldade alta e espírito de competição."	#31	6.0		Rodrigo Guerra
Commandos Strike Force	"Mais um game nada inovador da Segunda Guerra que estamos cansados de jogar."	#34	4.5		Rodrigo Guerra
Curious George	"Aventura com gráfico cel-shading em que o macaco George deve salvar um museu."	#34	5.5		Ronaldo Testa
DDR: Strike	"Mais uma versão adaptada do arcade com mais de 50 novas músicas."	#34	7.5	Bronze	Ronaldo Testa
Devil May Cry 3: S.Edition	"Sensacional como a versão original, porém com a adição dos extras imperdíveis."	#32	9.0	Ouro	Gilsomar Livramento
Drakengard 2	"Um bom RPG (para quem gostou de seu predecessor). A história já vale a compra."	#34	7.5	Bronze	Ricardo Farah
Dynasty Warriors 5: Empire	"Você já jogou algum DW? Pois saiba que este é mais um com poucas novidades."	#34	6.5		Ricardo Farah
Fatal Frame III: The Tormented	"O game fecha a trilogia com chave de ouro, com o melhor enredo e visual da série."	#30	8.0	Prata	Henrique Sampaio
FIFA Street 2	"Apesar das melhorias, o game mantém a câmera crítica. Mas vale o fim de semana."	#33	8.5	Prata	Gilsomar Livramento
Fight Night: Round 3	"O jogo faz o boxe parecer que é o esporte número um do Brasil. Vale cada segundo!"	#33	8.0	Prata	Ronaldo Testa
Final Fight Streetwise	"Jogar Streetwise é como descobrir que Papai Noel nunca existiu. Prefira o old school!"	#34	4.5		Ricardo Farah
Front Mission 5: Scars of War	"Um RPG estratégico de primeira linha, essencial aos fãs e aficionados pelo gênero."	#31	9.0	Ouro	Gilsomar Livramento
FSWarrior: Ten Hammers	"Um jogo de tiro competente e com ótimos gráficos. Peca na física e na fraca IA."	#34	6.5		Rodrigo Guerra
Gauntlet: Seven Sorrows	"Tem o bárbaro, a valquíria, o elfo, o mago e muito mais... Garantia de diversão."	#31	6.0		Pablo Miyazawa
Grandia III	"Um RPG bonito, divertido e bacana, com um sistema de batalha sensacional."	#34	7.5	Bronze	Gilsomar Livramento
Gun	"Pense no Velho Oeste retratado fielmente com tiros, índios e muito sangue rolando."	#30	9.0	Ouro	Ricardo Farah
Gunstar Heroes: Treasure Box	"Aviso aos saudosistas: contém Gunstar Heroes, Dynamite Headdy e Alien Soldier."	#34	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Harry Potter and the G. of Fire	"O jogo é bonito e intuitivo, porém recomendável apenas para os novinhos."	#30	5.0		Rodrigo Guerra
Ibara	"Chuva de tiros, destruição e dificuldade, tudo que um ótimo shooter precisa ter."	#34	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
Ice Age 2: The Meltdown	"Fiel ao filme, jogabilidade variada e muito bom humor. Lembra Crash Bandicoot 2."	#34	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Ikusagami	"Compensa só pelo fato de fazer você enfrentar 65 mil inimigos simultaneamente."	#30	7.0	Bronze	Ricardo Farah
Kingdom Hearts II	"Um jogo deste calibre sai raras vezes a cada geração de consoles! Imperdível."	#31	9.5	Ouro	Fábio Santana
Mega Man X Collection	"Um pacote dos sonhos, contando com os seis primeiros episódios da série XI!"	#32	8.5	Prata	Daniel Nieuwenhuizen
MGS3: Subsistence	"O melhor game da série, agora com extras especiais, como o modo online arrasador."	#33	10	Prata	Rodrigo Guerra
Naruto: Narutimate Hero 3	"O jogo traz todos os elementos que o fizeram o sucesso que é. O visual é perfeito."	#31	8.0	Prata	Jefferson Kayo
NBA Ballers: Phenom	"De pé-rapido a astro do basquete. Essa é a proposta de NBA Ballers: Phenom."	#34	6.5	Bronze	Ronaldo Testa
Need for Speed: Most Wanted	"O lance é correr da polícia enquanto participa de rachas no meio da cidade."	#30	8.0	Prata	Rodrigo Guerra
NeoGeo Battle Coliseum	"É mais um crossover de várias franquias que, infelizmente, peca graficamente."	#31	7.0	Bronze	Gilsomar Livramento
NeoGeo Collection Vol.2	"A volta dos clássicos Last Blade 1 e 2, idênticos à versão original para arcades."	#32	8.5	Prata	Orlando Ortiz
Onimusha: Dawn of Dreams	"Tão bom quanto os anteriores, porém com uma história menos empolgante."	#32	8.5	Prata	Daniel Nieuwenhuizen
Peter Jackson's King Kong	"Um FPS quando jogado com Jack, porém um game de ação ao se jogar com Kong!"	#30	8.0	Prata	Gustavo Petró
Prince of Persia: TT Thrones	"O melhor da trilogia, porém ainda padece da curta duração e dos poucos extras."	#31	9.0	Ouro	Daniel Nieuwenhuizen
Rogue Galaxy	"Uma mistura maravilhosa de cel-shading com elementos 3D em um RPG de ação."	#31	9.0	Ouro	Jefferson Kayo
Ryu ga Gotoku	"Intrigante no estilo de Shenmue, o jogo vale tanto pelo visual quanto pelo seu enredo!"	#31	9.0	Ouro	Gustavo Petró



e novidades lançadas este mês

TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
Samurai Spirits: Tenkaichi	"A palavra-chave do game é 'genérico': aplica-se a todos os elementos do título."	#32	7.0	Bronze	Marcel R. Goto
Sega Rally 2006	"Sem sal e com elementos de simulação dispensáveis, só vale pelo disco bônus."	#32	5.0		Orlando Ortiz
Shadow Hearts: F. New World	"Como um bom RPG, possui história original e uma engine de batalha inusitada."	#33	9.0	Ouro	Carlos Sá
Shadow the Hedgehog	"A câmera, o controle e os gráficos são horríveis. Mais um lixo com o nome do Sonic."	#30	3.5		Gustavo Petró
Sonic Riders	"Para não dizer que ele é todo ruim, as animações cumprem o prometido."	#33	6.5		Henrique Sampaio
Suikoden V	"A série da Konami ganha novo fôlego e muitas melhorias neste quinto capítulo."	#34	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
Taiko no Tatsujin	"Além das dezenas de melodias disponíveis, é possível jogar minigame hilários."	#31	6.0		Ronaldo Testa
Tales of Legendia	"O sistema de batalha é excelente, apesar do mapa confuso. Vale, como todo 'Tales'!"	#33	7.0	Bronze	Renato Pelizzari
The Chronicles of Narnia	"Caprichado em todos os sentidos, Narnia reproduz fielmente a obra de C.S. Lewis."	#30	8.0	Prata	Orlando Ortiz
The Matrix: Path of Neo	"Mesmo com os bugs de Enter the Matrix, o título já vale pelas novidades do enredo!"	#30	8.5	Prata	Ricardo Farah
TOCA Race Driver 3	"Uma das melhores pedidas para os fãs do gênero, além de um dos melhores da série."	#33	8.5	Prata	Ronaldo Testa
Torino Winter Olympics 2006	"Mesmo sem a presença do Brasil, o título prende pelos bons gráficos e jogabilidade."	#32	6.5		Ronaldo Testa
Tourist Trophy	"Este é um dos mais completos games do gênero. Uma nova franquia de sucesso!"	#32	9.0	Ouro	Rodrigo Guerra
True Crime: New York City	"Mesmo com o refinamento no enredo, no visual e na trilha, o game continua mediocre."	#30	4.5		Orlando Ortiz
Wild ARMs 4	"Apesar de manter o tradicional sistema de turnos, WA4 não deixa de ser bom RPG."	#32	7.0	Bronze	Renato Pelizzari
Wild ARMs: Alter Code F	"Basicamente um remake em que os melhores elementos da série foram reunidos."	#30	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
World Soccer Winning Eleven 9	"O melhor jogo de futebol da história, agora com modo online! Tem coisa melhor?"	#32	9.0	Ouro	Daniel Nieuwenhuizen



Ape Escape Academy	"Mais de 45 minigames com a macacada se divertindo. Vale uma tarde desanimada."	#34	6.5		Ricardo Farah
Crash: Tag Team Racing	"Uma mistura de aventura com corrida de veículos malucos. O que fizeram com Crash?"	#34	6.0		Ronaldo Testa
Dragon Ball Z: Shin Budokai	"Um dos melhores jogos de luta do portátil, só peca pela falta de um multiplayer online."	#33	8.5	Prata	Ricardo Farah
Exit	"Um puzzle disfarçado de jogo de aventura que perde a graça depois da primeira vez."	#33	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Go! Sudoku	"A essência do jogo é interessante, mas é bem melhor com papel e caneta."	#31	4.0		Henrique Minatogawa
Mega Man Maverick Hunter X	"Um remake primoroso digno de ostentar o posto de um dos melhores do PSP!"	#32	9.0	Ouro	Ronaldo Testa
Midway Arcade Treasures	"São 21 clássicos, agora na telinha do portátil! Mortal Kombat é o destaque do pacote."	#31	7.0	Bronze	Ricardo Farah
Need for Speed: MW 5-1-0	"Vale tanto pela qualidade gráfica como pela jogabilidade. É o melhor port do portátil."	#30	8.0	Prata	Rodrigo Guerra
Pac-Man World 3	"O jogo é bonito, mas repetitivo e sem muito desafio. Bom para os mais novinhos."	#31	6.0		Gustavo Petró
PoPoLoCrois	"Um dos poucos (e compensadores) RPGs para o portátil. Diversão por boas 30 horas."	#31	7.5	Bronze	Ricardo Farah
Practical Intelligence Quotient	"São 100 quebra-cabeças para roubar horas e horas de sono! É genial e viciante."	#32	9.0	Ouro	Ricardo Farah
Prince of Persia: Revelations	"Apesar da constante queda no frame, o título é uma excelente conversão para o PSP."	#31	7.0	Bronze	Gustavo Petró
Samurai Champloo	"O anime ainda não está rolando por essas bandas, mas a luta samurai empolga."	#34	7.5	Bronze	Jocelyn Auricchio
Samurai Warriors: State of War	"Uma tentativa de misturar elementos de estratégia em uma franquia já massacrada."	#34	5.0		Ricardo Farah
Street Fighter Alpha 3 MAX	"O melhor port de jogo de luta até hoje no PSP. Recomendado para todos os gostos."	#32	9.0	Ouro	Orlando Ortiz
Tokobot	"Uma aventura viciante com robozinhos cabeçudos que devem salvar o mundo."	#31	7.5	Bronze	Ricardo Farah
Ultimate Block Party	"Você controla um cursor quadrado que deve mover as peças como um Tetris."	#32	8.0	Prata	Henrique Sampaio
Winning Eleven 9	"Simples: esqueça os problemas gráficos e lembre-se que ele roda em um portátil."	#32	7.5	Bronze	Daniel Nieuwenhuizen

* Os jogos destacados em vermelho são títulos novos, avaliados nesta edição.

The Godfather 75



beatmania 76



Ace Combat Zero: The Belkan War 76



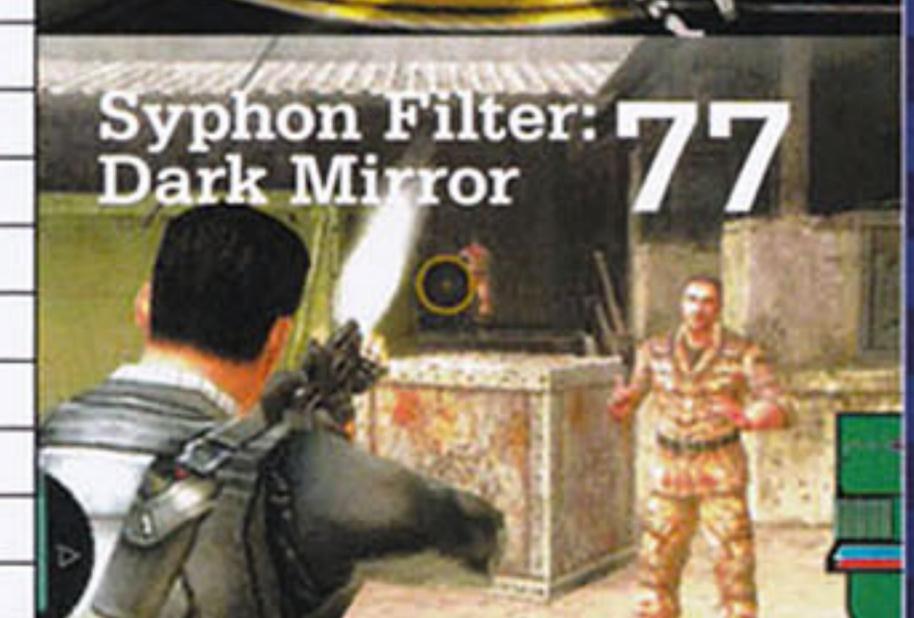
Metal Gear Acid 77



Viewtiful Joe: Red Hot Rumble 78



Syphon Filter: Dark Mirror 77



Daxter 78



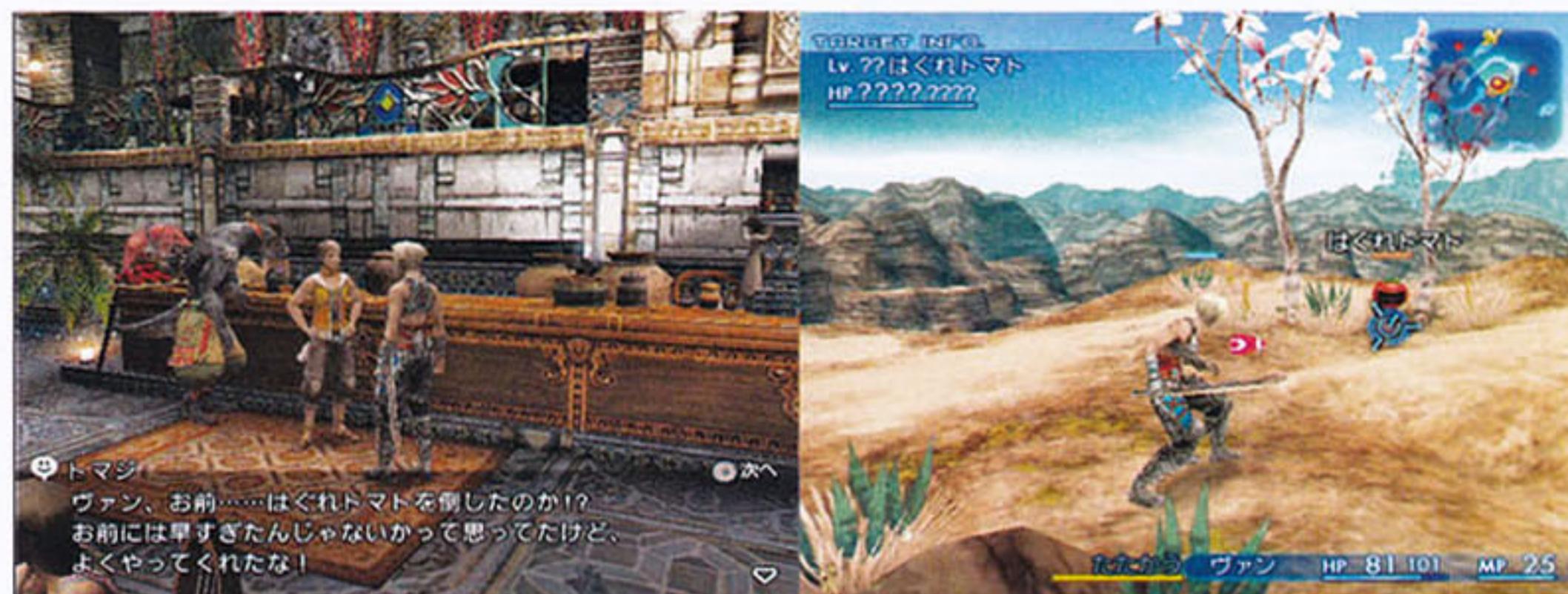
Final Fantasy XII

PS2

jogo do mês Esperamos muito. Esperamos mais do que gostaríamos. Foi tanto tempo que poucos poderiam aguentar a espera pela versão americana. Agora que o game finalmente foi lançado, vendendo dois milhões de cópias no Japão em menos de uma semana, todo mundo já sabe sobre alguma coisa, já viu a abertura na internet ou, o mais comum, está jogando e babando. Ah, e com certeza já está pronto para rasgar nossa revista se não dermos nota máxima. Mas vamos ao que interessa.

PRIMOR GRÁFICO

Final Fantasy sempre representou um avanço gráfico em todos os consoles por onde passou, do NES ao início da vida do PS2. E você acha que a versão XII seria diferente? Claro que não! Era difícil de acreditar que os gráficos de PS2 ainda poderiam chegar a outro patamar, mas este game prova o contrário. Pense em God of War e seus gráficos incríveis, que mantém a mesma qualidade durante as 12 horas de jogo. Agora pegue tudo



As batalhas de FFXII são fantásticas e cheias de emoção. Algumas delas podem levar horas e mais horas, mas sem perder o foco principal: a diversão

todo esse conteúdo coube no disco. As CGs abundam no jogo, e lá pela 20ª hora, você já terá visto umas 10 delas, incluindo a abertura com os sete minutos mais bem feitos a aparecer em um RPG.

O SOM DO NOVO

Muito vinha sendo dito sobre a trilha sonora do jogo. O compositor oficial, Nobuo Uematsu, que cuidava desse departamento desde a primeira versão do jogo, agora só fez a música tema, "Kiss Me Good-Bye", deixando o posto de compositor para Hitoshi Sakimoto, que cuidou das trilhas de FFTactics e Vagrant Story. Se quer saber, você não

sentirá falta das músicas de Uematsu aqui. É, disparado, o melhor trabalho de Sakimoto. A lista com mais de 100 faixas é maravilhosa, com direito a algumas homenagens a jogos anteriores, como FFIV e FFVI nas aberturas. Como você vai passar muito tempo batalhando, é bom saber que as músicas

incríveis, com algumas surpresas que você jamais pensou que aconteceriam. Uma pequena crítica a ser feita é que alguns personagens poderiam ter suas histórias mais desenvolvidas. Alguns deles parecem ser profundos, mas, talvez por culpa do prazo de entrega, não foram mais trabalhados. Ainda assim, é uma história magnífica.

IGUAL, MAS DIFERENTE...

Isso é o que a gente pensa quando olha para certas coisas do game. Por exemplo: Ifrit, Leviathan e Shiva, as clássicas summons, agora são gigantescas airships do império, com um papel interessante na história. Os moogles são as coisas mais fofas do mundo, bem diferentes e mais carismáticos que os seres rechonchudos que sempre foram. Dois novos tipos de magias aparecem para se juntar às White, Black e Time Magics: as Green Magics, que geralmente são as famosas magias de "buff", melhorando os status de seus personagens (que não envolvem tempo-espacão, que são efeitos das Time Magics). E as Dark Magics, que causam muitos efeitos negativos nos inimigos, com várias magias que existiam em FFVI, como Vanish e Dezone.

ENCARANDO O SISTEMA

Esse não é considerado o FF mais ousado de todos os tempos por acaso. A mudança do clássico sistema ATB (Active Time Battle), que acompanhava a série desde FFIV, sofrendo pequenas mudanças entre as versões, para o ADB (Active Dimension Battle), trouxe melhorias e estratégias que ninguém pensava ver em um game da série. Em um primeiro momento, você pode até dizer que parece um RPG online. E não está errado, afinal, a grande influência do novo sistema chama-se FFXI. Contudo, avançando no game, a definição "Final Fantasy contra Vagrant Story" parece ser a mais correta. Apesar de muitos terem ficado confusos

com a demo que veio com Dragon Quest VIII, o resultado final é muito satisfatório. Não há como não entender o esquema de batalha. Você vai estranhar os primeiros embates, já que a tela não quebra ou embaça, e nem a imortal música de vitória faz sua aparição (apenas quando se derrota algum chefe). Depois de um tempo, perceberá como o sistema é profundo, como os Gambits podem se tornar caminhos simples para a vitória. Ah, só para constar, os inimigos não deixam dinheiro quando derrotados, mas sim itens. Esses itens são próprios para venda e são basicamente sua única fonte de renda no jogo. A única alternativa é caçar Mobs, a side quest maior e mais interessante, que lhe dá itens e dinheiro quando você derrota monstros específicos. O sistema de evolução é bem mais Final Fantasy que o de FFX. Seus personagens têm level novamente, reparando o erro imperdoável da décima versão. Em resumo, o License Board é bem mais profundo e recompensador que a Sphere Grid de FFX.

CUMPRINDO O PROMETIDO

O review está acabando, o que é uma pena, já que esse é o tipo de jogo sobre a qual podemos escrever várias páginas e ainda assim acharmos pouco.

Não dá para sintetizar em uma frase toda a excelência de FFXII. Talvez dizendo que esse é o melhor RPG desta geração. Ou então que é o Final Fantasy que mais me agradou desde FFVII. Palmas para a Square Enix, por ratificar que ninguém irá dominar o gênero RPG enquanto ela estiver ativa.

—Douglas Pereira



isso e jogue num game com 70 horas de duração, com uma variação de cenários absurda (são cerca de 30 regiões diferentes a explorar), com uma ambientação mais absurda ainda.

Mais impressionante que os cenários são os personagens, que chegam a superar Metal Gear Solid 3. E não estamos falando apenas dos protagonistas. Os vilões e amigos secundários, os NPCs, todo o tipo de inimigo... Todos tiveram um cuidado fora do normal, sem exceção. Um bom exemplo é o Chocobo, a clássica ave que até parece outro bicho, se comparado àqueles de FFX. E não poderíamos esquecer as CGs. O game ocupa apenas um DVD, e ainda estamos imaginando como

não enjoam facilmente, não mesmo. Nas cidades, músicas mais alegres e divertidas dão o tom, e nos momentos de tensão e tristeza, a coerência permanece. No fim das contas, a trilha sonora ficou melhor que o esperado.

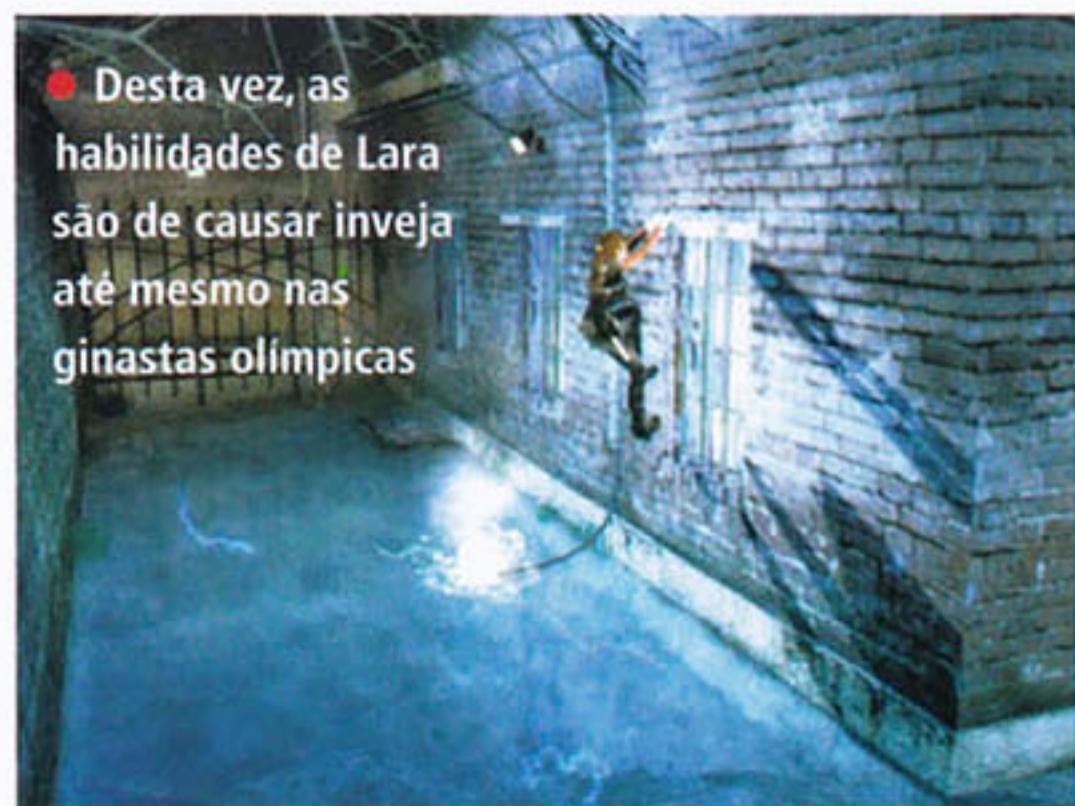
SOBRE A HISTÓRIA, SEM SPOILERS

FFXII apresenta uma história que cativa desde o começo. E faz você realmente se importar com os acontecimentos e se envolver com os personagens. Os vilões têm personalidades muito convincentes, com um motivo para agir daquela forma, diferente de muitos RPGs. E esses motivos fazem a história ter reviravoltas

10	Produção	Square Enix
★ 10	Desenv.	Square Enix (PDD-4)
► 9.5	Gênero	RPG
► 9.5	Região	Japão
► 9.0	Jogadores	1
		www.ff12.com

Tomb Raider: Legend

PS2



• Desta vez, as habilidades de Lara são de causar inveja até mesmo nas ginastas olímpicas



Vida de estrela é assim: começa estourando nas paradas de sucesso, mas, em instantes já acaba no anonimato, ou por decair em sua qualidade, ou por ser esmagada por uma estrela mais competente. E Lara Croft é o melhor exemplo de personagem que padeceu deste mal. Seu surgimento em meados de 1996 sem sombra de dúvida foi responsável por mudar a história que conhecemos hoje dos games. O que Super Mario 64 fez para os games de plataforma, Tomb Raider fez para os jogos de aventura.

Porém, como toda estrela, Lara Croft teve a infelicidade de não ter sido abraçada por uma equipe de desenvolvimento capaz de inovar (sem prejudicar) a cada novo episódio. Pelo contrário, a série decaiu a cada novo título, manchando completamente a história que Lara Croft trilhou nos games.

RENASCENDO DAS CINZAS

Tomb Raider pode ser modelo de série que decaiu a cada novo título. Mas

também deve ser lembrado como uma série que pode, sim, ser completamente renovada e, principalmente, tornar-se tão fantástica como já foi. Tomb Raider: Legend é tão bom (ou melhor) que o primeiro título da franquia. E o melhor de tudo, a empresa que cuidou da nova aventura, apesar de nunca ter tocado em

Lara Croft (no bom sentido, é claro) trouxe-a de volta às raízes que a fizeram referência no mundo dos games.

ENGINE DOS SONHOS

Muitos duvidaram, mas a mãe de Gex e Soul Reaver conseguiu a façanha de renovar completamente a engine do game. Desde a movimentação da câmera (agora mais livre e menos crítica) aos cenários (além de mais complexos, não possuem as falhas bruscas de que praticamente todos os jogos da musa sofreram, como quebra de polígonos etc). A jogabilidade de antes foi atirada às chamas e extinta por completo, dando vez para um controle mais ágil, versátil e funcional – como todo bom jogo de aventura atual deve ter. Quem leu minha matéria sobre a série na edição 9 da EGM PC percebeu que eu fui otimista em apostar que, se Tomb Raider: Legend buscassem inspirações em God of War, Prince of Persia: The Two Thrones e Resident Evil 4, teria chances de se tornar um dos melhores do gênero. Parece que a Crystal Dynamics me ouviu! Legend traz elementos desses três games e

mistura-os de forma magnífica! Lara se movimenta tão bem quanto o príncipe da Pérsia, passa por maus bocados tão sinistros quanto Kratos na Grécia e enfrenta tantas criaturas nefastas quanto Leon no vilarejo da Espanha.

PUZZLES: UM MAL NECESSÁRIO

Esqueça completamente aquela tentativa barata de transformar Lara em Solid Snake em Angel of Darkness. Legend coloca a musa dos gamers, na maioria das vezes, em missões que fazem jus ao título da série: enfrentando desafios impressionantes enquanto explora novas tumbas e regiões praticamente desconhecidas pela humanidade. Tudo isso, é claro, regado a puzzles dignos de lhe roubar boas horas da madrugada.

NEM TUDO É PERFEITO

Apesar de todos os pontos satisfatórios que você leu até agora, Tomb Raider: Legend também padece de um mal que assola praticamente a grande maioria dos games atuais: seu tempo total de jogo é irrisório diante da diversão proporcionada. Em pouco mais de sete horas, você consegue facilmente desvendar



todas as sete fases do game e ainda dar uma passeada pela mansão da musa (que agora justifica a grana milionária da família Croft). Claro que esse tempo pode ser aumentado quando você busca todos os extras do game, conseguidos através dos artefatos secretos espalhados ao longo das fases (clássico da série).

Outros defeitos simples, corrigidos em outros games do gênero, também marcam presença em Legend. A sombra projetada no cenário só tem valor "Lara". Ou seja, se você estiver empurrando um objeto em frente a um feixe de luz, a sombra projetada será apenas a da musa, mostrando uma triste falha na programação do game que, volto a afirmar, não nubla a competência que a produtora teve no conjunto da obra. Analisando friamente, se colocarmos Legend lado a lado com outros medalhões do gênero já citados neste review, o game valeria uma nota 8.5 por pecar em alguns elementos básicos. Porém, comparando-o com todos os games da série e fazendo um retrospecto da trajetória da musa, percebemos o salto evolutivo que o jogo trouxe para a franquia. Não posso afirmar que, com Legend, Lara Croft retomará seu posto supremo que conseguiu em seu surgimento. A única certeza é de que a Crystal Dynamics merece o meu respeito por trazer de volta em Legend toda a empolgação e prazer que eu tive quando jogava o lendário Tomb Raider.

—Ricardo Farah

9.5

Produção Eidos

Desenv. Crystal Dynamics

Gênero Ação

Região EUA

Jogadores 1

www.tomraider.com

The Godfather

PS2



Gosto de games "profundos", cheios de missões, segredos, liberdade de ir e vir. Por isso, me identifico mais com um Grand Theft Auto do que com um Metal Gear Solid. Questão de gosto,

há quem discorde. O raio da Rockstar só cai uma vez no mesmo local – no caso, no universo bem construído de GTA. Seu sucesso é resultado de uma conjunção de fatores ideais (enredo, contexto, complexidade) que

dificilmente irá repetir-se tão cedo. A Electronic Arts precisa admitir que tentou fazer com que o raio caísse em seu quintal com este The Godfather. É jogar 10 minutos e ter certeza: o game inspirado no primeiro filme da trilogia O Poderoso Chefão é um "GTA mafioso" dos mais descarados. Seu personagem é um anti-herói sem escrúpulos que não mede esforços para subir na carreira de bandido. Entre uma missão obrigatória e outra, você pode gastar seu tempo circulando com automóveis (roubados) pela gigantesca Nova York, atropelando inocentes, extorquindo comerciantes e acumulando riquezas. Como pano de fundo, o enredo do clássico vencedor do Oscar, considerado um dos

melhores filmes de todos os tempos. Não assistiu? Não faz diferença alguma. The Godfather é uma coleção de boas idéias de jogabilidade somadas aos valores de produção típicos da maioria dos games lançados recentemente pela EA. É um produto de peso, tratado com o respeito e o esmero que a franquia cinematográfica merece. Fãs de GTA não têm do que reclamar.

—Pablo Miyazawa

8.5

Produção Electronic Arts

Desenv. Electronic Arts

Gênero Ação

Região EUA

Jogadores 1

www.ea.com



Ace Combat Zero: The Belkan War PS2



ouro A melhor franquia de combate aéreo da história dos videogames chega ao seu sexto episódio pronta para se despedir do PS2 em grande estilo. AC Zero: The Belkan War é mais um capítulo espetacular da saga e, embora não inove particularmente na parte gráfica ou na jogabilidade, a história e a diversão estão garantidas. Os fãs da série vão se deliciar com a ma-

9.0 **Produção** Namco
Desenv. Namco
Gênero Simulador
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.acecombat.co.jp

neira que o jogo é apresentado, já que o enredo se passa uma década antes de seu predecessor, mostrado em forma de documentário. As cutscenes aparecem de acordo com seu progresso e, dependendo do seu estilo de pilotagem, o desenrolar dos fatos acontece de forma diferente, assim como os esquadrões que você vai ter que enfrentar e as medalhas que você pode receber. O estilo de pilotagem é a maior novidade em AC Zero. Ao concluir uma missão, o jogo verifica seu estilo e define o seu ranking, que pode ser um destes três: Mercenary, Soldier ou Knight. Cada um deles é dado de acordo com a agressividade do jogador: destruir todos os alvos em vista é caminho certo para mercenário; manter-se focado nos alvos militares é o que um soldado faz; e neutralizar os oponentes sem destruí-los dá o rank de cavaleiro.

Com tudo isso, AC Zero mostra ao que veio, com 36 caças distintos para pilotar, 18 missões e três estilos distintos de pilotagem. É um jogo que inevitavelmente vai ser "pilotado" mais de uma vez.

—Bruno Doiche

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure PS2



bronze Getting Up tinha tudo para ser excelente, pois une grafite, música e exploração. Porém, algo não deu certo. As lutas são totalmente desnecessárias (os controles provam isso), não é possível personalizar os desenhos (todos estão prontos) e a movimentação é um pouco dura e sem muita ação. Entretanto, é um novo estilo de game que merece um pouco da sua atenção.

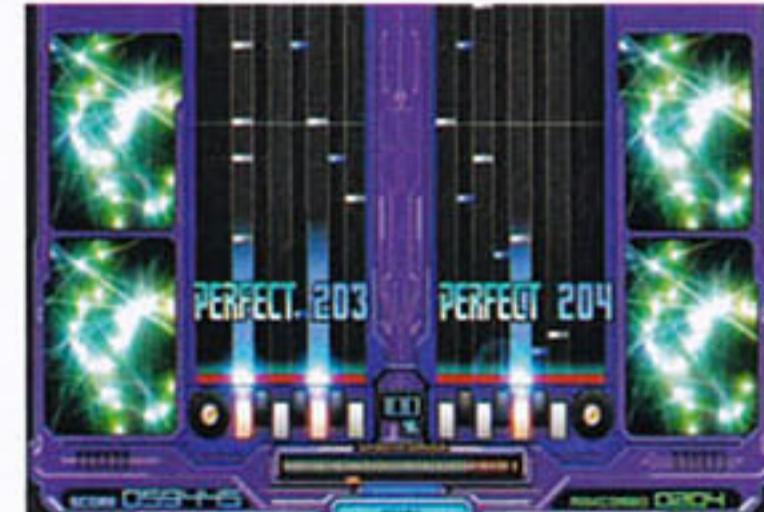
—Gustavo Petró

7.0 **Produção** Atari
Desenv. The Collective
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1
www.atari.com/gettingup/

beatmania PS2

prata A série beatmania é uma das minhas favoritas ao lado de DDR e do game Guitar Freaks. Este novo episódio é baseado na série IIDX – em que os jogadores têm que dar conta de sete teclas mais o scratch – e não foge à regra: traz mais de 50 músicas (dentre elas, as clássicas Jam Jam Reggae) de ritmos diferentes para testar a velocidade de raciocínio e coordenação motora dos jogadores. Simples e viciante assim!

—Ronaldo Testa



8.0 **Produção** Konami
Desenvolvimento KCET
Gênero Musical
Região EUA
Jogadores 1 a 2
www.konami.com

Driver: Parallel Lines PS2



bronze Não há como negar: Driv3r foi uma m3rda! Para a felicidade de todos, Parallel Lines é muito melhor que a versão anterior, mas está bem longe de se tornar um marco desta geração. É um game inconsistente. No começo do game, que se passa em 1978, minha intenção era dar uma nota 7.5. Porém, quando comecei a jogar as missões em 2006, esta nota subiu para 8.0. Terminado o game, afirmo que meu 7.0 é mais do que ótimo!

A primeira parte do jogo é bem ao estilo Driver: carros antigos com motores barulhentos, ruas empoeiradas e tiras cretinas. Já 2006 dá uma cara nova ao game. Até os gráficos parecem melhorar nos tempos atuais. A história se passa em Nova York, retratada

fielmente em muitas partes. Ah, só para lembrar, a jogabilidade a pé agora funciona como deveria.

O maior ponto positivo é a trilha sonora, muito variada, indo desde Grandmaster Flash e Blondie até Yeah Yeah Yeahs e Paul Oakenfold. Mas os pontos negativos são muitos: o balanceamento da dificuldade é ruim. Algumas missões podem ir por água abaixo pela incompetência do próprio game, o que é uma pena, já que várias delas são muito divertidas. Mas o principal problema, como em todo Driver, são os bugs ridículos. Em menor quantidade que em Driv3r, é verdade, mas mesmo assim, imperdoáveis. Parallel Lines não é um grande game, definitivamente. Mas haja vista o rumo que a série tomou nos últimos lançamentos, até que vale o investimento.

—Douglas Pereira

7.0 **Produção** Atari
Desenv. Reflections
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1
www.atari.com/driver

OutRun 2006: Coast 2 Coast PS2



ouro O clássico da Sega está de volta com força total. Não tão detalhado quanto a versão para arcades, mas ainda assim muito divertido. Percursos belíssimos, trilha sonora remixada de primeira linha e diversos segredos para serem destravados aguardam pelo jogador. Até seis amigos podem competir no modo online enquanto curtem a melhor jogabilidade do gênero.

—Orlando Ortiz

9.0 **Produção** Sega
Desenv. Sumo Digital
Gênero Corrida
Região EUA
Jogadores 1 a 6 (online)
www.sega.com

Midnight Club 3: DUB Remix PS2

bronze Midnight Club 3 é um exemplo de como as empresas deveriam esperar para colocar um jogo nas prateleiras. Nesta versão, foram adicionados mais carros, novas músicas e uma nova cidade. Está claro que tudo isso poderia ter aparecido no game que foi lançado no ano passado. Apesar do excelente modo multiplayer em LAN ou online, além da ótima jogabilidade, repito, chegou tarde demais...

—Rodrigo Guerra



7.5 **Produção** Rockstar
Desenv. Rockstar San Diego
Gênero Corrida
Região EUA
Jogadores 1 (2 a 8 online ou LAN)
www.midnightclub3.com

Metal Gear Ac!d² PSP



prata No lançamento do PSP, eu disse que Metal Gear Ac!d era um bom motivo para ter o portátil da Sony. Depois de seu lançamento, poucos jogos conseguiram entender o esquema desta máquina de sonhos. O PSP não foi feito para ser o PS2 de bolso, ele é um outro console que merece jogos que saibam usar seus recursos e minimizar suas limitações. Ac!d era um jogo assim (foi um jogo pensado para o PSP) e Ac!d² pegou tudo o que seu antecessor tinha e melhorou incrivelmente. O que mais incomodava eram as regras complicadas e a história complexa demais (acho que fui o único que gostou dela). A primeira coisa que se percebe ao ligar o game é o tutorial simples, porém eficiente, que explica as ações básicas que você fará durante o game. O sistema para montar seu deck

também está melhor. Enfim, tudo está mais bem explicado. Umas das coisas mais divertidas são as batalhas contra os chefes – se você for fã de MGS vai entender o que estou falando. A adição do Solid Eye faz com que o jogo salte aos seus olhos – pena que usá-lo é um tanto desconfortável. Mantendo minha opinião de um ano atrás e repito: este é um jogo que justifica a compra do PSP. Só falta as produtoras seguirem o exemplo deste game e fazerem com que o portátil da Sony crie uma característica própria – e não seja apenas uma sombra do PS2.

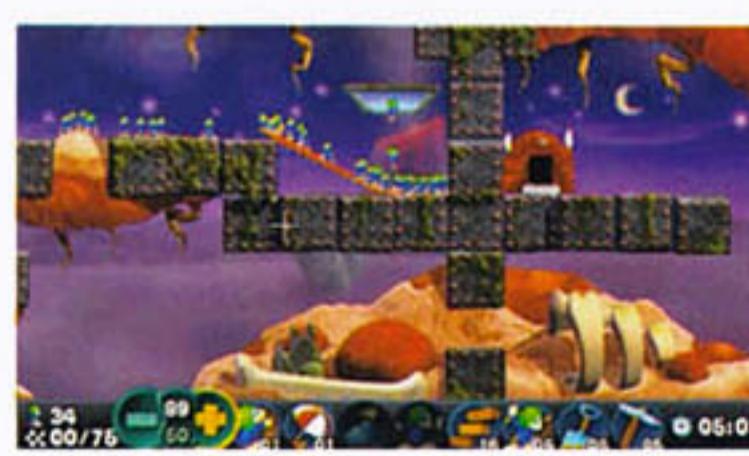
—Rodrigo Guerra



8.0

Produção Konami
Desenv. Kojima Productions
Gênero Estratégia
Região EUA
Jogadores 1 a 2 (Ad Hoc)
www.metalgearsolid.com

Lemmings PSP



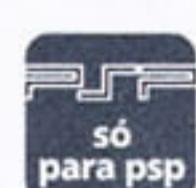
prata Os pequenos Lemmings estão de volta e terão que encarar desafios para gigante nenhum botar defeito. O objetivo primário é o mesmo de sempre: chegar até a toca escavando, furando, pulando de alturas com guarda-chuvas e até mesmo se explodindo se for o caso. Além do novo modo que oferece 36 fases, é possível lembrar a primeira aventura dos nanicos jogando as 120 fases do modo clássico – que são as mesmas do jogo lançado para Super NES em 1991. Recomendado!

—Ronaldo Testa

8.0

Produção SCEI
Desenv. Team 17
Gênero Puzzle
Região Europa
Jogadores 1
www.yourpsp.com/lemmings/

Worms: Open Warfare PSP



Definir o que é Worms é uma tarefa difícil, mas se você conhece o game Gunbound (para PC) vai ter mais ou menos a idéia de como funciona este título. Aqui é uma mistura entre estratégia e tiro. A batalha é dividida em turnos, em que você e seu adversário usam diversas armas e itens que conferem diversas habilidades para as suas minhocinhas. Só um aviso: este game é milhões de vezes mais divertido se jogado com amigos. Sozinho, enjoa e irrita.

—Rodrigo Guerra



6.5

Produção THQ
Desenv. Team 17
Gênero Puzzle
Região EUA
Jogadores 1 a 4 (Ad Hoc)
www.thq.com

Syphon Filter: Dark Mirror PSP



prata Quem teve a chance de jogar a versão Omega Strain de Syphon Filter, para PS2, sabe muito bem que o game nem de longe conseguiu passar a qualidade imbatível que a série sempre teve no PSOne. Porém, quando anunciada a versão portátil da série, confesso que desacreditei que o título pudesse, no mínimo, agradar. Paguei com a língua! Dark Mirror é tudo o que a versão para PS2 tentou ser, mas não conseguiu.

A começar pela história, muito mais envolvente e desafiadora (Gabe Logan nunca esteve em melhor forma). Porém, o ponto de causar maior pânico entre os jogadores de PSP – a jogabilidade – é a que merece meu destaque. Apesar do número reduzido de botões

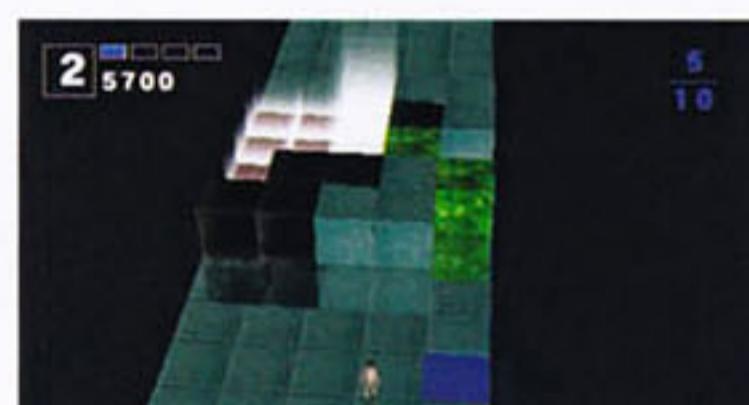
e da falta de mais um direcional analógico, é muito simples e funcional se movimentar pelo cenário. Se não bastasse, o jogo ainda entra para a lista dos que possui o maior número de modos distintos: multiplayer via Ad Hoc ou Infrastructure para até oito jogadores (em partidas como Deathmatch, Team Deathmatch, Objective e Rogue Agent – estes dois últimos que exigem mais desafios, como encontrar o código da fase e fazer com que sua equipe passe pela área secreta) e até mesmo Game Sharing, para jogar com um amigo com apenas um UMD. Tudo bem que Syphon Filter está muito longe de ser o Metal Gear definitivo do PSP, mas mesmo assim vale (e muito) a aquisição do título para o portátil.

—Ricardo Farah

8.0

Produção SCEA
Desenv. Sony Bend
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1 (2 a 8 Ad Hoc / Inf.)
www.us.playstation.com

I.Q. Mania PSP



bronze Quem se arrisca na série I.Q. deve se preocupar com apenas uma coisa: arrumar um caminho certo para escapar dos cubos mortíferos que o empurram para o desfiladeiro. Nesta versão (remake da PSOne), é possível jogar nos modos

clássicos ou, ainda, convidar mais um amigo para

ver quem sobrevive mais tempo ao desafio – que oferece gráficos simples e boa trilha sonora.

—Ronaldo Testa

7.0

Produção SCEI
Desenv. SCEI
Gênero Puzzle
Região Japão
Jogadores 1 a 2 (Ad Hoc)
www.jp.playstation.com

Mega Man Powered Up PSP



Ver o clássico Mega Man superdeformado no PSP me deixou muito frustrado. A jogabilidade clássica foi mantida e os inimigos do modo Mega Man Old Style também são os mesmos do game original. As modificações dos cenários lembram uma espécie de mundo da criança, com inimigos bonitinhos e coloridos. A trama? Dr. Willy quer dominar o mundo usando seus robôs. Bonitinho, mas só isso.

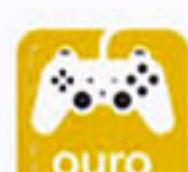
—Ronaldo Testa



6.5

Produção Capcom
Desenv. Capcom
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1
www.capcom.com

Daxter PSP



Sempre fui pessimista quanto às adaptações de personagens de uma franquia já consagrada em games de história ou gêneros paralelos ao universo principal. Porém,

jogar Daxter me provou o contrário. O título não só consegue a façanha e manter o espírito e o clima da série Jak & Daxter, como também ser um dos melhores e mais bem acabados títulos para PSP! A aventura solo de Daxter no portátil traz uma história simples, porém original. Separado de seu amigo Jak, o mutuna Daxter deve enfrentar os perigos e desafios que assolam seu universo, aceitando missões que colocam sua pele peluda sempre em risco.

Visualmente, o game é belíssimo!

Melhor até mesmo que as versões para o console ancião da Sony. Os cenários são ricamente detalhados, coloridos e trans-



mitem um clima sem igual a cada nova fase visitada. Melhor ainda só mesmo a jogabilidade, que não o atrapalha um só segundo. Movimentar o personagem pelo cenário é tão fácil quanto intuitivo. Resumindo, Daxter prova por A-mais-B que, com competência e empenho, o PSP pode, sim, apresentar excelentes jogos... mesmo que para isso tenha que ser espremido até sobrar só o bagaço.

—Ricardo Farah

9.0

Produção SCEA

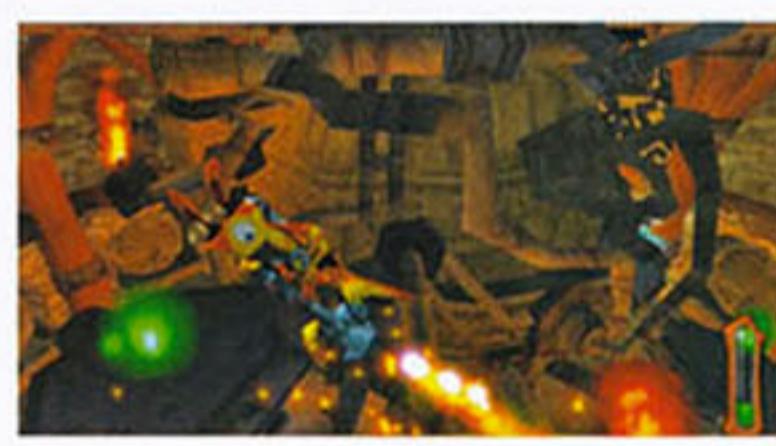
Desenv. Ready At Dawn Studios

Gênero Ação

Região EUA

Jogadores 1 a 4 (Ad Hoc)

www.readyatdawn.com



Jet de Go! Pocket PSP



Em Jet de Go! Pocket, você se acomoda na cadeira dos pilotos de Boeings colossais (todos da Japan Air Lines) e deve cumprir todas as obrigações de um verdadeiro piloto. É preciso se comunicar com a torre na hora certa, dar o aviso aos tripulantes, prestar atenção no radar, baixar o trem de pouso e diminuir a velocidade na hora certa para obter um pouso tranquilo e agradável. Mais um jogo simples e divertido que deveria ser lançado no ocidente.

—Ronaldo Testa



Produção Taito
Desenvolvimento Taito
Gênero Simulador
Região Japão
Jogadores 1
www.taito.co.jp

Peter Jackson's King Kong PSP



Gostei muito das versões "maiores" de King Kong. Porém, quando foi anunciada a versão portátil, apostei todas as minhas fichas contra a conversão. O resultado? Bom, se fossem fichas de verdade, hoje eu seria um homem rico, afinal, King Kong no PSP fede mais que os dejetos do gorilão hollywoodiano. A câmera é crítica e a jogabilidade é falha. Não perca tempo tentando jogar esta desgraça de conversão.

—Ricardo Farah



Produção Ubisoft
Desenv. Ubisoft Paris
Gênero Ação
Região EUA
Jogadores 1
www.kingkonggame.com

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble PSP



Um novo filme será lançado e, assim como nos melhores reality shows da atualidade, a escolha do protagonista será feita através de tapas e tarefas. Red Hot Rumble foge do esquema tradicional da série ao transportar seus personagens (e Dante, exclusivo desta versão) para lutar e cumprir objetivos simples como coletar itens, coletar mais itens, e tudo o mais que envolva apertar muito os botões. Os efeitos especiais, como o Slow, permanecem, mas muito suavizados e não tão decisivos na luta. Infelizmente, isso se torna cansativo em pouco tempo, ainda mais com a lentidão nas respostas dos comandos direcionais, especialmente no digital. A recompensa de tal esforço é

poder destravar extras bacanas, como vídeos em desenho animado. Estes são caprichados e aproveitam bem a tela e, assim como os efeitos sonoros, impressionam. O problema é que, no jogo em si, o visual é muito poluído — isso não é só no PSP, no GameCube também. Invariavelmente, as disputas viram uma grande confusão de cenário, itens e personagens. Por conta disso, muitas vezes perdemos o controle sobre o personagem. Boa parte das fases está em baixa definição e a sensação final é de que o cel-shading ainda não se adaptou aos portáteis. Para conseguir um pouco mais de diversão, tente o modo multiplayer ou finja que é um teste oftalmológico — e não perca seu personagem de vista!

—Henrique Minatogawa

6.0

Produção Capcom

Desenv. Clover Studio

Gênero Luta

Região EUA

Jogadores 1 a 4 (Ad Hoc)

www.capcom.com

Naruto Narutimate Portable PSP



Se não tivesse jogado Shin Budokai antes, arriscaria afirmar que Naruto é o melhor game baseado em anime do PSP. Praticamente igual ao game do PS2, Naruto se beneficiou muito da pequena tela do portátil, que esconde o serralhado. A jogabilidade é fluida e divertida. O modo Adventure prende bastante. Mas sem saber japonês, você vai quebrar bem a cabeça...

—Jocelyn Auricchio



Produção Bandai
Desenv. Bandai
Gênero Luta
Região Japão
Jogadores 1 a 2 (Ad Hoc)

www.bandai.com

Gradius Portable PSP



Outro grande motivo para adquirir um PSP. Gradius Portable reúne praticamente toda a história do mitológico game de nave da Konami. Do primeiro Gradius, que apareceu no MSX, até Gradius Gaiden, do PSone — está tudo lá. O chato é que realmente... está tudo lá, inclusive os slowdowns irritantes. O que é muito impressionante, dado o poder do hardware do PSP.

—Jocelyn Auricchio



Produção Konami
Desenv. Konami
Gênero Tiro
Região Japão
Jogadores 1

www.konami.co.jp



Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA NOSSO SITE



Financie suas compras de
qualquer lugar do Brasil em até

16X!!

CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

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

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

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

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

Enviamos para todo o Brasil.



(19) 2122 5252

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas/SP - (19) 2122-5252

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 porta PS2
- 01

SEDEX PARA TODO
O BRASIL

MUNDO
DOS
GAMES



Controle PS2
R\$79,99



Supõe PS2
R\$49,99



CD Remixes
R\$29,99



Cabo Extensor
R\$29,99



Jogo Original
R\$79,99



CD rom Qual É A Música
R\$89,99



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



Boné PS2
R\$29,99



Bolsa Exclusiva PS2
R\$49,99



Camiseta PS2
R\$39,99



Controle Remoto
R\$79,99



Porta-cd PS2
R\$39,99

R\$ 899,00*

Retro
AVENGERS

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

otos meramente ilustrativas

Pack 3

Pack 2

Pack 1

Tudo por
R\$ 99,99

Tudo por
R\$ 99,99

Tudo por
R\$ 99,99

Controle Remoto
R\$79,99

Porta-cd PS2
R\$39,99

Tudo por
R\$ 99,99

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 QUERO 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 lelker

Revista: Renato Bueno

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

