

PRA QUE ESPERAR? JOGUE (E ENTENDA TUDO) JÁ!

FINAL FANTASY XII

DETONADO

com tradução da história

Solo

Super Dicas PlayStation

SUA NOVA

SuperDicas PlayStation

MAIOR!
AGORA COM
80 PÁGINAS!
MUITO MAIS
CONTEÚDO...
CONFIRA!

NOVA SEÇÃO

GAME HELP

Desvendando todos os segredos de:

TOMB RAIDER: LEGEND
Todas as roupas

ACE COMBAT ZERO
Todas as missões

THE GODFATHER
Todos os rolos de filme

KINGDOM HEARTS II
As Keyblades secretas

INVASÃO!

THE KING OF FIGHTERS

PREVIEW
THE KING OF FIGHTERS XI
Chegando ao PS2 com novidades

DETONADO
KOF: MAXIMUM IMPACT 2
Confira todos os extras

REVIEW
KOF: OROCHI COLLECTION
Revivendo os anos de '95, '96 e '97

CONTE E COMPROVE!

22
REVIEWS

374
DICAS

RUMO AO HEXA

WINNING ELEVEN 10

TODAS as novidades!

- Tradução dos menus
- Melhor domínio de bola
- Dribles humilhantes
- O novo modo de jogo
- Aprenda a administrar a Master League
- E muito mais!



Nº35 R\$ 6,50



9 771679 587000



Fabio SANTANA

fabio.santana@gameworld.com.br

Tudo do seu jeito

POR NATUREZA, o ser humano tende à personalização. Tudo o que passa por nossas mãos, nós queremos modificar para dar o nosso toque pessoal. Começa pelo desenho da escola pendurado na geladeira, depois passa para os cadernos com capas de colagens, adesivos que mostram suas preferências no monitor do computador, na janela do carro, no seu Memory Card. Alguns, não satisfeitos, expressam sua personalidade no próprio corpo, com tatuagens. Explorando essa tendência irresistível, empresas lançam produtos que vêm personalizáveis de fábrica – que o digam a Microsoft e a Nintendo, com as frentes removíveis do Xbox 360 e do Game Boy micro. Se essa mania vai além dos hábitos de consumo, por que haveria de ser diferente com revistas? Aquilo que lemos, queremos que seja escrito especialmente para nós.

Que traga conteúdo relevante aos nossos interesses, que seja organizado conforme nossa ordem de importância, que ajuste o equilíbrio entre os assuntos de acordo com nossas prioridades... Que bom! Ou então a SDP não estaria, segundo nossos próprios leitores, tão boa quanto “está” hoje. E note como utilizei o verbo “estar” em vez do “ser”. Sua forma atual não é um ápice imutável, apenas um estado passageiro. É como um molde que, cada vez mais, tomará a SUA forma ideal. Por isso, só tenho a agradecer a você que participou das pesquisas nas duas edições passadas, você que escreve dizendo as suas opiniões e até mesmo você, que faz seu manifesto silencioso quando aprova com a compra ou rejeita com a indiferença. Esteja certo: estamos atentos a todos os gostos...

sdpstaff



Jocelyn AURICCHIO

Nosso Editor Executivo, vulgo “The Boss”, passou por um mês turbulento. O motivo? Agendar todas as conferências que deverá participar na E3 deste ano. Boa viagem, Jocela!
Favorito: A agenda do Lotus Organizer!



Ronaldo TESTA

Mais um que veste a camisa da Futuro, Testa garante que só toma água potável e suco de graviola no copo da empresa. Mal sabe ele que o copo caiu no vaso sanitário outro dia...
Favorito: Winning Eleven 10



Ricardo FARAH

Com exclusividade mundial, “V” (de Vingança) revela sua face na SDP. Além de provocar morte e desespero nos colaboradores que atrasaram o texto desta edição.
Favorito: Final Fantasy VII



Rodrigo GUERRA

Com a desculpa que estava com dor de dente, Guerra fugiu no dia do fechamento. Picareta como ele, só seu antepassado, Lampião, que tinha uma bota que deixava pegadas para o lado contrário.
Favorito: Final Fantasy XII



Henrique MINATOGAWA

Cansado dos fechamentos (que prometem atormentá-lo por muitos anos), Minatopower tenta recuperar as energias tomando um bom açaí matinal.
Favorito: Winning Eleven 10



Mario AV

Mario pegou fogo porque só teve aprovação na oitava proposta de capa para esta SDP. Nada que uma Phoenix Down não resolva para revivê-lo no próximo mês, diz aí?
Favorito: Ace Combat Zero



Bruno DOICHE

Acredite, apesar de aparentar na foto, Brunão não está abraçando um bebê lindinho. E sim, estrangulando o primeiro colaborador que atrasou o texto da revista este mês.
Favorito: Kingdom Hearts II



Andressa NOZUE

E dá-lhe foto posar com chifrinhos!! Apesar de vestir a camisa do Barça, Sassá garante: “Nada supera o bom Heavy Metal + Games + Torcer para o Brasil na Copa!”.
Favorito: KOF: M12



Stephanie LAWRENCE

Nossa diagramadora/pianista/cantora conta os dias para jogar com a guitarra de Guitar Hero. Enquanto isso, ela encara os duelos de beatmania.
Favorito: Crash Bandicoot



Robson TEIXEIRA

Outro que ateou fogo por conta do atraso dos textos, Robson garante que já diagramou tanta página de FFXII que talvez nem jogue o game. Não diga isso, brother!
Favorito: God of War



Homero LETONAI

Aquecendo para o Skol Beats (e também para a E3 de Los Angeles), Homero garante que já está juntando grana para o seu PS3. Junta bastante, viu, campeão...
Favorito: Tomb Raider: Legend



Gustavo PETRÓ

Não, Gustavo Petró não é Jack Bauer... A verdade é que o guri é o maior fã de 24 Horas e nas horas vagas ganha uns trocados com seu cosplay de Kiefer Sutherland.
Favorito: 24: The Game



Douglas PEREIRA

Aqui na redação, funciona assim: atrasou o texto, sofre chibatada do Jô. Entregou tudo certo e no prazo, merece conquistar corações na fotinha do editorial. Fácil, não?
Favorito: Final Fantasy XII



Gilsomar LIVRAMENTO

Perdido no mundo de Kingdom Hearts II e no Ultimania Book que o Fabão comprou, Gil literalmente caiu da escada e quebrou o dedão. Pobre coitado!
Favorito: Okami



Daniel NIEUWENHUIZEN

O menino molusco foi outro que ficou perdido nos games. No caso dele, foram os gramados de WE10, que renderam até uma foto pré-Copa do Mundo!
Favorito: Winning Eleven 10



Carlos FILIZOLA

Nosso mais novo ilustrador dos Mega Mapas passou por mais um mês desenhando a cidade de Don Corleone para a SDP. Haja paciência para indicar todos os extras do game...
Favorito: Mega Man Powered Up!



22

DETONADO

Winning Eleven 10

Fãs de Winning Eleven, alegrem-se! Nosso detonado conta com o melhor conteúdo do game: lista de novidades, jogadas secretas e muitas dicas!

26

DETONADO

KOF: Maximum Impact 2

Tudo o que você precisa saber para se dar bem no game que coloca os personagens da franquia da SNK no mundo 3D.

40

DETONADO

Final Fantasy XII

Finalmente a primeira parte da estratégia do RPG mais aguardado do ano. Entenda o enredo, confira as melhores dicas e não perca nenhuma tradução.

REVIEWS

74 Flash Reviews

PlayStation 2

76 • Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny
• Dragon Quest: Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken
• Okami

77 • Guilty Gear XX Slash
• Rampage: Total Destruction
• Spectral vs Generation
• The King of Fighters: Maximum Impact 2
• The King of Fighters: Orochi Collection
• Winback 2: Project Poseidon

78 • 2006 FIFA World Cup
• World Soccer Winning Eleven 10

PSP

78 • Untold Legends: Warrior's Code
• Ys: The Ark of Napishtim

04

ROTEIRO

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

06

SDP-MAIL

O melhor espaço para você reclamar, criticar, tirar suas dúvidas, dar sugestões, mandar presente ou elogiar-nos.

10

PSNEWS

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

12

PREVIEWS

God of War II, God Hand, Metal Slug 3D, dois novos Dragon Ball e muitos outros games invadem as páginas de destaques deste mês.

16

SPOTLIGHT

The King of Fighters XI

O rei dos lutadores promete fazer um barulho colossal no PS2. Confira na volta do Spotlight todas as novidades do game!

56

GAME HELP

Tomb Raider: Legend

Abrindo nossa nova seção, o game de Lara Croft invade a SDP, desta vez com a lista de todas as roupas secretas.

58

GAME HELP

Ace Combat Zero: The Belkan War

Voe baixo com as dicas para vencer todos os desafios de cada missão do game.

60

GAME HELP

The Godfather

Descubra a localização de todos os rolos de filmes espalhados na cidade da máfia italiana.

62

GAME HELP

Kingdom Hearts II

Encontre todas as Keyblades da mais nova aventura de Sora.

64

PSP UNDERGROUND

Os clássicos adventures do PC agora na telinha do PSP. Confira todos os detalhes.

66

SHOPPING

Saiba onde comprar consoles, games e acessórios com os melhores preços.

68

SUPERDICAS

Dicas imperdíveis para você se dar bem nos melhores games!

O que rola em junho

Acompanhe as datas e programe-se para o mês

FIQUE POR DENTRO de tudo o que rola de entretenimento no mês de junho: 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 3 e 4 de maio. As produtoras podem alterar as datas de lançamento sem aviso prévio.

PS2

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
And 1 Streetball	Ubisoft	Esporte	06
Cars	THQ	Aventura	06
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games	Ação	06
Pirates of the Caribbean: Legend of Jack Sparrow	Bethesda	Ação	06
Armored Core: Last Raven	Agetec	Ação	13
Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Luta	13
Urban Chaos: Riot Response	Eidos	Ação	13
Backyard Baseball 2007	Atari	Esporte	20
NFL Head Coach	Electronic Arts	Esporte	20
Naruto: Ultimate Ninja	Namco Bandai Games	Luta	20
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Tiro em 1ª Pessoa	27
Micro Machines V4	Codemasters	Corrida	27
Ruff Trigger: The Vanocore Conspiracy	Crave Entertainment	Aventura	27
Superman Returns	Electronic Arts	Ação	27
Japão			
Sunrise Eiyuutan 3	Sunrise	Estratégia	01
World Football Climax	Sega	Esporte	01
Hisshou Pachinko*Pachislot Kouryaku Series			
Vol. 5: CR Shinseiki Evangelion Second			
Impact & Pachislot Shinseiki Evangelion	D3 Publisher	Tabuleiro	08
Tensei Hakkenshi Fuumaroku	Success	Aventura	08
Bara no Ki ni Bara no Hana Saku: Das Versprechen	Interchannel	Aventura	15
Hoshigari Empusa	Takuyo	Simulador	15
Prince of Persia: Futatsu no Tamashii	Ubisoft	Ação	15
Gakuen Alice: KiraKira Memory Kiss	Kids Station	Simulador	22
Galaxy Angel II: Zettai Ryouiki no Tobira	Broccoli	Simulador	22
Kakutou Bijin Wulong	Bandai Namco Games	Luta	22
Mutsuboshi Kirari: Hoshi Furami Yako	M3 Entertainment	Aventura	22
The King of Fighters XI	SNK Playmore	Luta	22
Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square Enix	RPG	22
Call of Duty 2: Big Red One	Konami	Ação	29
Chou Dragon Ball Z	Bandai Namco Games	Luta	29
Festa!! Hyper Girls Party	Kid	Aventura	29
FIFA Street 2	Electronic Arts	Esporte	29
Full Spectrum Warrior	Sega	Simulador	29
Iris no Atelier: Grand Fantasm	Gust	RPG	29
Metal Slug	SNK Playmore	Ação	29
Sega Ages 2500 Series Vol. 24: Last Bronx	Sega	Luta	29
Simple 2000 Series Vol. 100:			
The Otokotachi no Kijuu Houza	D3 Publisher	Tiro	29
Simple 2000 Series Vol. 101: The Orechan Pon	D3 Publisher	Ação	29
Soul Link EXTENSION	Interchannel	Aventura	29
Tamayura	Yeti	Aventura	29
The King of Fighters: NESTS Collection	SNK Playmore	Luta	29
Ultimate Spider-Man	Taito	Ação	29

● **PS2:** o grande barato de junho vai ser curtir as múltiplas possibilidades de GTA: Liberty City Stories, diretamente do PSP para o console doméstico.

PSP

JOGO	PRODUTORA	GÊNERO	DIA
Estados Unidos			
Bomberman: Act Zero	Konami	Estratégia	01
Brothers in Arms	Ubisoft	Tiro em 1ª pessoa	01
Battle Zone	Atari	Ação	06
Cars	THQ	Aventura	06
Gradius Collection	Konami	Tiro	06
Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel	Konami	Quadrinhos	13
Def Jam Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Luta	20
Superman Returns	Electronic Arts	Ação	20
Astonishia Story	Ubisoft	RPG	27
Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista Games	Ação	27
World Tour Soccer 06	SCEA	Esporte	27
Japão			
2006 FIFA World Cup: Germany Taikai	Electronic Arts	Esporte	01
Daito Giken Koushiki Pachislot			
Simulator: Yoshimune Portable	Daito	Tabuleiro	08
Gitaroo-Man Live!	Koei	Musical	08
Boku wa Koukou Kaseikan Airport Hero Narita	Electronic Arts	Simulador	15
Doko Demo Issho: Let's Gakkou!	SCEI	Variedades	15
Myst	Sega	Aventura	15
Korokoro Koron	Cyber Front	Puzzle	22
Lisa to Issho ni Tairiku Oudan:			
A-Densha de Ikou	Idea Factory	Simulador	22
Sony Computer Science Laboratories Motegi			
Ken'ichiro Hakase Kanshu no ni Kaikan Aha Taiken!	SCEI	Variedades	22
Boku no Natsu Yasumi Portable: Mutsu Mutsu			
Hakase Toteppen Yama no Himitsu	SCEI	Simulador	29
FIFA Street 2	Electronic Arts	Esporte	29
Finder Love Hara Fumina: Futari no Futari de...	Capcom	Variedades	29
Finder Love Hoshino Aki:			
Nankaku Trouble Rendezvous	Capcom	Variedades	29
Finder Love Kudou Risa: First Shot wa Kimito	Capcom	Variedades	29
Gurumin	Falcom	Ação	29

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



● **PSP:** Gradius Collection é a coletânea definitiva da série de tiro suprema da Konami. Contendo cinco jogos (do I ao IV mais a versão Gaiden) e uma porção de extras, é garantia de diversão no portátil.



● **Game music:** e fique atento em Voices, o CD do concerto que aconteceu em fevereiro de 2006 nos EUA, com diversas canções da série Final Fantasy, como "Eyes on Me", "Melodies of Life" e "Kiss Me Good-Bye".

CINEMA

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Sonhadora	PlayArte	Drama	02
Férias No Trailer	Columbia Pictures	Comédia	02
Todo Mundo Em Pânico 4	PlayArte	Comédia	02
A Profecia	FOX	Terror	06
Apenas Amigos	Pandora Filmes	Comédia Romântica	09
Bodas De Papel	Globo Filmes	Drama	09
Fica Comigo Essa Noite	Buena Vista	Drama	09
Pergunte Ao Pó	Imagem Filmes	Drama	09
Vem Dançar	PlayArte	Drama	09
A Prova	Lumière	Drama	16
Até Que O Casamento Nos Separe	UIP	Comédia Romântica	16
Terror em Silent Hill	Columbia Pictures	Terror	16
Poseidon	Warner	Ação	23
Garfield 2	FOX	Comédia	23
Carros	Buena Vista	Infantil	30
The Lake House	Warner Bros	Drama	30
Viagem Maldita	Fox	Terror	30

DVD

TÍTULO	DISTRIBUIDORA	GÊNERO	DIA
Domino – A Caçadora de Recompensas	Universal	Ação	07
Gol	Buena Vista	Drama	07
Dr. Dolittle 3	Fox	Comédia	07
Vovó... Zona 2	Fox	Comédia	07
Como Perder uma Mulher	Paramount Home Entertainment	Comédia	12
Ritmo de um Sonho	Paramount Home Entertainment	Ação	12
Uma Vida que te Espera	Paramount Home Entertainment	Drama	12
Fúria Sobre Rodas	California Home Vídeo	Ação	14
Intimidade	California Home Vídeo	Drama	14
Johnny & June	Fox	Drama	14
Munique	Universal	Ação	14
Ameaça Subterrânea	Ocean Pictures do Brasil	Ação	18
Americano	California Home Vídeo	Aventura	21
Um A Menos	California Home Vídeo	Suspense	21
A Profecia dos Anjos	Alpha Filmes	Suspense	23
A Sangue Frio	Alpha Filmes	Ação	23
O Príncipe Sapo	Alpha Filmes	Comédia	23
Os Pistoleiros do Oeste	Alpha Filmes	Western	23
A Vingança da Espada	Universal	Aventura	28

GAME MUSIC

TÍTULO	GRAVADORA	CATÁLOGO	DIA
The Aces High Raiden (Insanity DVD)	INH Group	INDV-0109	01
D.C. II Intro theme: Da Capo II – Aki Yumeshi Kimi to	Lantis	LACM-4267	07
Gunparade Orchestra Theme Songs	Lantis	LACM-4265	07
Muv-Luv Alternative Original Sound Track Vol. 2	Lantis	LACA-5524	07
Kiri no Mukou ni Tsunagaru Sekai /			
Atelier Iris ~Grand Fantasm~ OP Single	Team Entertainment	KDSD-00099	14
Shin Sangoku Musou Original Soundtrack Ultimate Best	Koei	KECH-1381	14
WE Love WE	Avox Trax	KFCA-10005	14
Iris no Atelier: Grand Fantasm Original Soundtrack	Team Entertainment	KDSD-10015~16	21
Growlanser V Original Character Song Album	Pony Canyon	PCCG-00799	21
Kenji Ito Piano Works Collection			
~Everlasting Melodies~	Scitron Digital Content	SCDC-00516	21
KOF: Maximum Impact 2 Original Soundtrack	Scitron Digital Content	SCDC-00532~33	21
MOON CHILDe Original Sound Track & Drama CD	Lantis	LACA-5530	21
The Force Of Love / Lia Sings For RF Online	Marvelous Entertainment	MJCD-20060	21
Uchuu Keiji Tamashii Sound Track	Columbia Music Entertainment	COCX-33745	21
VOICES music from FINAL FANTASY	Square Enix	SOEX-20001	21
Summer Days Theme Song + Original Sound Track	Lantis	LACA-5534	22
Game Center CX DVD Box 2	Happinet Pictures	BBBE-9193	23
Idol Master Scene. 05	Frontier Works	FCCG-5	23
Memories Off ~Sorekara again~ Vocal Collection	Five Records	VGCD-0037	23
Makai Senki Disgaea 2: Arranged Soundtrack	Geneon Entertainment	GNCA-1092	28
Shin Onimusha: Dawn of Dreams – The Story	Avox Trax	AVBA-22894	28



FFXII É MELHOR QUE KHII. E TENHO DITO!

Adoro a SDP e achei ótimas as mudanças. Só acho que vocês poderiam colocar mais reviews e menos detonados, certo que todos eles me ajudaram, mas agora que a revista está grande, poderia ter mais conteúdo. Esses Flash Reviews que vocês inventaram está muito estranho, tem reviews de outras revistas, na minha opinião, só ocuparam espaço da revista.

Agora eu vou falar o que me incomodou profundamente: vocês fizeram um review do Final Fantasy XII em uma página e o review do Kingdom Hearts II (edição #31) em sete. Eu acho o FFXII muito mais importante que Kingdom Hearts II.

Bom, é isso, eu não estou criticando a revista e sim tentando ajudá-la. Um abraço a todos.

Daniel Senegalho
São Paulo/SP

Seguinte, Daniel, você não é o primeiro e nem será o último a reclamar do

falecomasdp

SUPERDICAS PLAYSTATION SDP-MAIL

Rua Heitor Penteado, 813
Sumarezinho - 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.

número de detonados na revista. A verdade é que, apesar do grande número de leitores que não gostam de muitos detonados, a grande massa clama constantemente por dicas e mais dicas! E nada mais justo do que detonar os grandes lançamentos do mês. Mesmo assim, fique tranquilo, pois matérias técnicas, reviews, previews, novidades sobre os consoles e muito mais, sempre marcarão forte presença nas páginas da SDP.

Sobre os Flash Reviews, a idéia é justamente listar os games que foram analisados nas três SDPs anteriores. Com isso, você fica sabendo uma síntese do review mostrado e a nota que foi dada a ele por muito mais tempo. Afinal, tem muita gente que não compra o game no mês em que é lançado.

Por fim, nosso review megalomaniaco de Kingdom Hearts II causou pânico em muita gente. E justamente quando Final Fantasy XII foi lançado (nosso favorito, também) o mês estava farto de bons games. Com isso, não pudemos dedicar mais páginas para o jogo. Mesmo assim, deleite-se com a estratégia do game, presente nesta e na próxima edição!

PSONE PARA SEMPRE!

Olá, galera da SDP! Notei que na última edição da revista (#34), não continha nenhuma seção do PSone. A revista vai extinguir definitivamente o console da publicação? Na minha opinião, acho que não deveria, pois além de ser um console importante (e vai continuar sendo) por causa da retrocompatibilidade do PS2 e PS3, ainda há uma grande procura de títulos do console nos dias de hoje. Se vocês não pretenderem manter, poderiam lançar edições especiais, paralelas à publicação? Abraços.

Ícaro Polidoro
Via e-mail

Ícaro, aquele que saiu do labirinto voando com asas de cera... Mitologia à parte, o que podemos lhe garantir é que nosso gosto pelo PSone não morreu. Pelo contrário, nossa dedicação é maior ainda. Duvida? Qual outra publicação de games possui uma edição especial bimestral dedicada 100% para o console ancião? Sim, a SDP Especial PSone é nossa marca forte, dedicada exclusivamente a ajudar todos os jogadores com as melhores dicas e detonado. Por falar nela, este mês a edição conta com uma super matéria sobre todos os games do console baseados em animes. Não perca!

cartadomês

ACHA QUE VALE?

Como é bom ser leitor da SDP! Quem já está acostumado a participar de comunidades virtuais, como o Orkut, sabe da paciência e atenção concedidas pelo pessoal aí da revista para com os leitores. Antes mesmo da edição #34 chegar às bancas, nós, leitores (cheios de expectativas), bombardeávamos de perguntas e sugestões, até exigíamos um preview da aguardada edição.

Após encher tanto o saco de vocês, restava apenas aguardar. Quando finalmente pude colocar as mãos nela, percebi o quão melhor ela está. Melhorou praticamente em tudo, desde as mudanças mais visíveis, como o layout primoroso que torna a leitura mais agradável, até nos detalhes, como os novos selos para os reviews e as fotos da equipe no editorial. Os leitores mais atentos perceberão também mudanças nos textos, que agora estão mais descontraídos e detalhados. Mas (tinha que ter um mas) senti falta de um Spotlight e mais páginas, tanto para previews quanto para as PSnews. Uma coisa que também não gostei, mas que se seguiu após a edição #33 foi a quantidade de detonados.

Bem, agora deixa eu voltar para o Orkut para encher um pouco mais vocês. Afinal, é essa relação leitor-revista que faz a diferença das concorrentes e que torna a SDP tão especial. Por isso, eu digo e repito: como é bom ser leitor da SDP!

Carlos Cesar Gomes
Sertãozinho/SP

Pois é, Carlos, vocês pedem e nós atendemos! Seja por qual veículo de informação isso aconteça (Orkut, a própria SDP ou até pombo-correio), nosso comprometimento com os leitores é fazer da SDP a melhor publicação relacionada aos consoles da Sony. E sem a ajuda de vocês, nada disso é possível.

Nesta edição que você tem em mãos, já dá para ver este esforço: colocamos novamente o Spotlight na revista, demos uma turbinada nos previews e, de quebra, criamos a seção Game Help, que na verdade é um híbrido de detonado com dicas, ou seja, são mini-estratégias com o que há de mais importante no game. Diz aí se não é bom ser leitor da SDP?

FFXII E SEU SISTEMA DE BATALHA!

Amigos, compro a revista de vocês religiosamente. Agora, digam-me: esse sistema de batalhas "inovador" de Final Fantasy XII não é uma desgraça? Ou será que ainda estou sob a influência do retumbante Final Fantasy X International que recentemente consegui comprar? Joguei apenas duas horas do FFXII e fiquei meio decepcionado com o sistema de batalhas...

Hualason Machado
Macapá/AP

Brother, achamos curioso receber uma carta de Ícaro, mas o seu nome foi mais curioso ainda. Bom, o que podemos dizer sobre o sistema de batalhas de Final Fantasy XII é um breve e rasteiro: sensacional!

Pense bem, o Active Dimension Battle (o nome do sistema de batalhas) agregado à License Board foi um dos melhores e mais inovadores sistemas para um RPG. O problema é que se levamos em conta as mudanças drásticas que o game sofreu, é difícil gostarmos nos primeiros minutos de jogo. Dê uma chance ao game, ele merece.

ERRO NO HELP DE DRAGON QUEST VIII

Na edição #33 da SDP, vocês responderam para o leitor Maik César Lopes em que os bumerangues não são fortes o suficiente para derrotar os Metal Slimes, mas vocês se enganaram. Quando o leitor Maik perguntou isso, ele estava se referindo a uma fórmula que aparece em um livro na Black Citatel, que diz existir um bumerangue muito efetivo contra os Metal Slimes, que é o Metal Wing Boomerang, ou seja, a junção do Razor Wing Boomerang + Metal King Spear. Só há um detalhe: o item Metal King Spear só é encontrado na dungeon secreta, Dragovian Path, que só é acessível depois do final. Lembrando também que o Razor Wing Boomerang é igual ao Edged Boomerang + Wing of Bat + Steel Scythe. Ajudei?

Walison Nascimento
Via e-mail

Claro que ajudou, Walison! Não só nos ajudou como também nos fez pagar este mico. Pedimos desculpas a todos. Ah, e você também nos ajudou em mais uma coisa: a enforcar nosso colaborador que deu a dica errada. Como penitência, trancamo-lo na salinha - a pão velho, água e um único game: McFarlane's Evil Prophecy. Jogaço, diz aí?

help

LENDA LENDÁRIA

É verdade que, em Shadow of the Colossus, existe o 17º colossus? Se existir, como faço para enfrentá-lo?

Vinicius de Mattos Moraes
Campinas/SP

Vinicius, isso é mito. Eu também fiz de tudo para enfrentá-lo (terminei o game duas vezes no modo Normal e duas no modo Hard), escalei o templo e quando cheguei lá em cima... nada. Por isso, não esqueça a dica: SotC só tem um final e 16 colossi mesmo.

AI, MINHA VOVÓZINHA...

E aí, galera da SDP, tudo bem? Preciso de um help em Dragon Quest VIII: estou presa logo depois de falar com a avó da empregada do castelo de Ascantha e, pelo que entendi, tenho que ir ao topo de uma montanha para realizar um desejo, certo? Só que a passagem da caverna que há no fim do caminho atrás da casa está fechada e pela floresta não encontro nada. Por favor, me ajudem!

Gabriela
Via e-mail

Gabi, é o seguinte: depois de voltar para Riverside Chapel, você deve falar com a avó de Emma. Pelo que entendi, você não falou com esta senhora, pois se não falar com ela, a passagem para andar pela margem do rio ficará com estas pedras que você citou. Se mesmo assim a passagem não se abrir, então algum evento em Ascantha ainda não foi realizado. Para se certificar disso, converse com todas as pessoas de dentro do castelo e depois siga a estratégia que foi publicada na SDP#29.

PERDIDO NAS PÁGINAS DO LIVRO

Oi, tudo bem? Tenho uma dúvida em Kingdom Hearts II. Não sei como faço para acessar o mundo do ursinho Pooh. É que depois daqueles eventos em que eu peguei a summon de Chicken Little, voltei para o World Map para salvar o jogo, mas agora não sei como voltar para lá. Vocês podem me ajudar?

Paulo
Curitiba/PR

Paulo, você não acha o 100 Acre Wood na tela do mapa por um motivo: este mundo fica dentro de outro mundo, Hollow Bastion. Isso acontece com três cenários de KHII: Space Paranoids, 100 Acre

por Rodrigo Guerra

Wood e Timeless River. Para voltar ao mundo do ursinho Pooh, você deve voltar para a casa de Merlin e encontrar o livro que fica no lado esquerdo a partir do Save Point. Uma outra curiosidade: mais tarde, você vai encontrar páginas deste livro em outros mundos. Assim que encontrá-las, volte para o livro e veja mais um trecho da história de Pooh e seus amigos.



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: **JIVATMA** válida de 18/05/06 a 19/07/06

sdp
Super
Dicas PlayStation

Número 35 - junho de 2006
www.superdicasplaystation.com.br
www.gameworld.com.br



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 EDITOR ASSISTENTE
Rodrigo Guerra e Ronaldo Testa REDATORES
Henrique Minatogawa REVISOR

MARIO AV DIRETOR DE ARTE

Bruno Doiche CHEFE DE ARTE
Andressa Nozue, Homero Letonai,
Robson Teixeira e Stephanie Lawrence DESIGNERS

André "Asapreta" Varajão, Carlos Sá, Daniel Nieuwenhuizen,
Douglas Pereira, Eric Araki, Gilsomar Livramento, Gustavo
Petró, Henrique Sampaio, Orlando Ortiz, Rodrigo Raugust
(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 35,
junho de 2006, é uma publicação da
Futuro Comunicação, ISSN 1679-5873.

REDAÇÃO, ADMINISTRAÇÃO E CORRESPONDÊNCIA

Rua Heitor Penteadó, 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 Penteadó, 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

ANER
associação nacional
de editores de revistas

DÚVIDAS RECORRENTES

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

SDP #05: identifique o modelo do seu PS2.
SDP #06: descubra qual é o seu mod-chip.
SDP #07: guia de mídias.

SDP #08: como conectar seu PS2 à internet.
SDP #09: análise do HDD da Sony.
SDP #10: DNAs: os segredos da proteção online da Sony.
SDP #11: conheça o HDLoader.
SDP #12: tutorial de limpeza do PS2.
SDP #13: como montar uma LAN de PS2.
SDP #14: alinhamento de canhão do PS2.
SDP #15: Home Theater, parte 1.
SDP #16: problemas do PStwo.
SDP #17: Home Theater, parte 2.
SDP #18: Home Theater, parte 3.

SDP #19: análise do PStwo.
SDP #20: como fazer backup do Memory Card.
SDP #21: como consertar o DualShock.
SDP #22: como montar uma rede Wi-Fi de PS2 e PSP.
SDP #22: como atualizar o firmware do PSP.
SDP #25: como navegar na internet usando o PS2 e o PSP.
SDP #26: como converter vídeos para o PSP.
SDP #27: novos aplicativos para o PSP.

SDP #28: UMD Emulator e downgrade para PSP.
SDP #30: personalizando o PSP.
SDP #31: criando uma discoteca digital no PSP.
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.

MATRIX DO MAL?

E aí, galera do bem, tudo bom? Coloquei um desbloqueio novo, Matrix Infinity 1.75, porém, por incrível que pareça, antes meu PS2 lia CDs de PSone, PS2, DVDs de PS2 etc. Mas agora, ele parou de ler qualquer tipo de mídia. É possível que, por causa do desbloqueio novo, tenha estragado o leitor do meu PlayStation 2? Valeu, pessoal, e continuem bombando com a revista.

Protasio Luis
Via e-mail

Protasio, o desbloqueio com o Matrix Infinity não danificaria o seu leitor desde que realizado corretamente, como todo procedimento técnico deve ser. Infelizmente, faltam dados para poder lhe ajudar melhor. Por exemplo, qual é a versão do seu console? Se for um Slim, foram instaladas as proteções necessárias? Antes de receber esse novo desbloqueio, o console já era desbloqueado? Enfim, são muitas variáveis que precisam ser analisadas para emitir um parecer mais completo. Abraços!

CENTRAL STATION

Estou tendo problemas para criar o CD do Central Station. Segui o tutorial da revista, mas o meu PS2 (39001, magic 3.1) não reconhece o CD. Eu usei a mídia LG, gravador também LG e o Nero Burning ROM 7. Só que na hora de escolher a velocidade de gravação, o mínimo que aparece é 10x. Seria esse o problema? Que mídias esse gravador (DVDRRW GWA 4161b) reconhece para baixas velocidades?

Anônimo
Via e-mail

Esse problema de mídia x velocidade vem piorando a medida que os gravadores vão ficando mais rápidos e, conseqüentemente, levando a indústria a aumentar as velocidades máximas suportadas pelas mídias. Uma possível solução para você gravar em velocidades mais baixas seria a aquisição de mídias de menor velocidade máxima, mas no caso de CDs, muito provavelmente você não encontra hoje no mercado mídias menores que 32x. Com isso, o seu gravador só irá gravar em 10x. Outra solução é aumentar o tamanho do Dummy File (explicado na seção Hardware da edição passada) para facilitar a leitura do CD pelo seu console.

RESPONDAM-MEEEE...

Por favor, desta vez me respondam! Vamos à pergunta: na SDP #23, na matéria sobre o PLAYSTATION 3, vocês colocaram as mídias que ele rodará. E entre elas estão: CD-R, CD-RW, DVD-R e DVD-RW, ou seja, CDs e DVDs gravados. Isso significa que o console rodará jogos e filmes piratas? Mais uma vez, PELO AMOR DE DEUS, RESPONDAM!!! Mas se não souberem, tudo bem, mas assumam que não sabem colocando na revista. Valeu.

Nill
Cotia/SP

Nill, calma, rapaz! Sem desespero! Infelizmente, o PS3 ainda é uma das maiores incógnitas deste ano. Fica difícil fazer qualquer tipo de afirmação com tanta desinformação que a Sony vem fazendo em torno do seu console da nova geração. Creio que no mínimo a compatibilidade existente com as mídias que rodam no PS2 deva existir. Temos que lembrar que a Sony continua batendo o pé firme em usar o Blu-ray, mas CDR/W para MP3 e DVD-R/W para filmes caseiros deve estar nos planos da Big S, considerando que ela quer transformar o PS3 num centro de entretenimento completo.

MELHORES MÍDIAS

Olá, amigos. Eu tenho as três últimas edições da SDP. Gosto muito das matérias e principalmente da parte dedicada a Hardware, que acho perfeita. Como tenho meu PS2 Slim há pouco tempo, gostaria de saber se vocês indicariam alguma marca de DVD para eu gravar os backups dos meus jogos. Quais seriam as melhores e piores? E qual seria a velocidade ideal para eu gravar meus jogos? 1x, 2x, 4x? Desde já agradeço a atenção e aguardo resposta.

Marcelo Augusto C. Braga
Manaus/AM

alguns testes que realizei e também depois de discutir com vários amigos, é sempre a metade da nominal da mídia, ou seja, para 4x grave a 2x, e 8x grave a 4x. Abraços.

PESADELO DAS UNIDADES ÓTICAS!

Na SDP #24, vocês publicaram um e-mail enviado por mim intitulado "Alerta Vermelho", sobre a falta de unidades óticas no mercado para os modelos 30001 a 50011. Nela, o nosso querido editor nos tranquilizava, afirmando que não havia motivo para preocupação, pois a galera da "China" iria continuar produzindo a todo vapor. Só que deve ter mesmo é evaporado, pois há 90 dias, a minha unidade foi para o espaço e não acho onde comprar em lugar nenhum, nem na China. Aproveitem e incluam na seção Listão de Lojas onde encontrar essas unidades que sejam novas, porque só se encontram recondicionadas e a preços exorbitantes. E que, com 30 dias, queimam. Ou façam um tutorial de como usar o Winhiip transferindo os jogos via rede, porque esse negócio de tirar e espetar HD para gravar jogo é um saco. Grato.

Gilson
Via e-mail



Marcelo, procure sempre comprar mídias de boa qualidade e preferencialmente lacradas em caixinhas para manter o backup dos seus jogos. Marcas como TDK, Pioneer, Sony, Imation são consideradas muito boas. Podendo, dê preferência às mídias de 4x. E a melhor velocidade para gravar, segundo

Pois é, Gilson, nós avisamos... Cedo ou tarde, as unidades óticas se tornariam lendas lendárias dos games. Mas dê uma pesquisada melhor. Hora ou outra, sempre aparece alguma loja anunciando essas belezocas. Como você não nos indicou a cidade em que está, fica difícil darmos algumas dicas de boas lojas para comprar os leitores originais e a preços acessíveis. Ah, e estão anotadas aqui as suas sugestões! Grande abraço.

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

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

CONSERTOS 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



• Consulte

ROCK LASER GAMES



(011) 6954.4332 (011) 6631.9979 (011) 6425.0482

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

Mais games no cinema

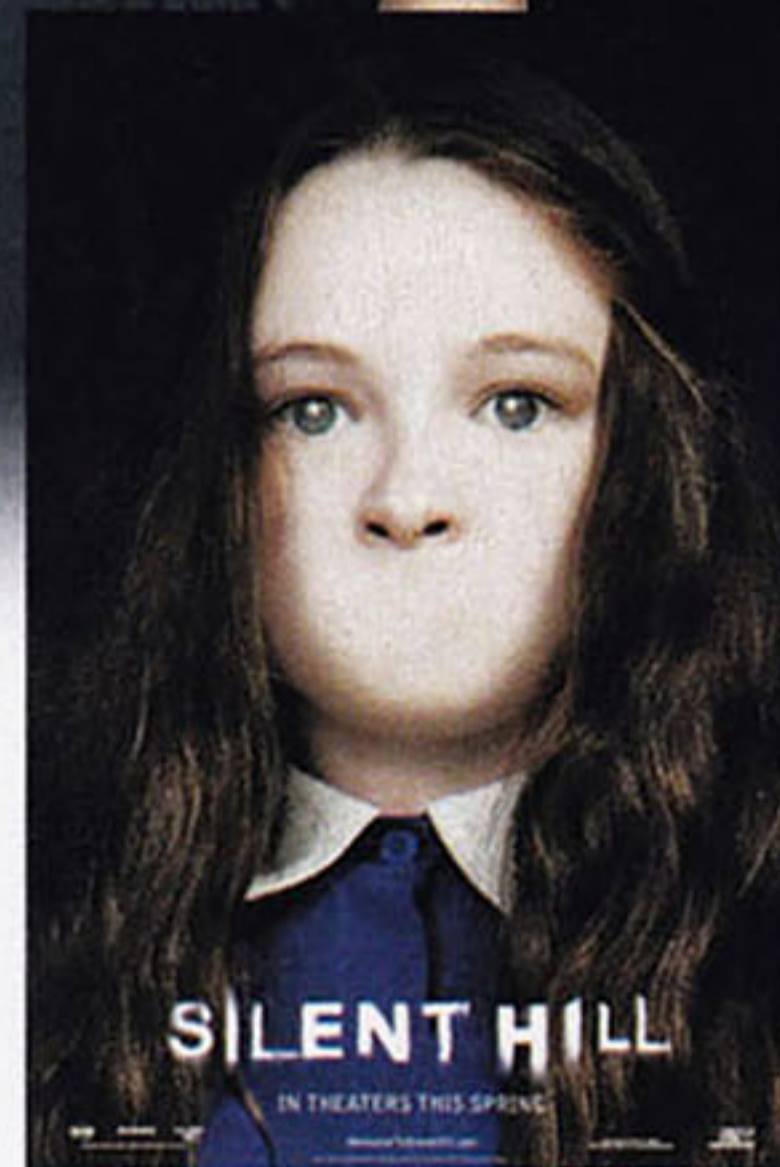
Tomb Raider, Driver e muitos outros chegando na tela grande

HOLLYWOOD NUNCA ficou tão eufórica com os games como hoje em dia. Isso reflete o quanto esta indústria é importante para o entretenimento. Nos últimos meses, foram anunciados diversos filmes que vão para as telonas – alguns, infelizmente, dirigidos por Uwe Boll. A lista atual de jogos que estão indo para as salas escuras já passa de vinte títulos. Castlevania, Tekken, Silent Hill, Tomb Raider e até Pac-Man são alguns títulos que estão em fase de adaptação. Em Tekken, Jet Li vai interpretar Jin Kazama e será o personagem principal. Começaram as filmagens do terceiro filme de Resident Evil, com o subtítulo Extinction. Angelina Jolie aceitou participar das gravações do Tomb Raider III e os trabalhos serão iniciados assim que o filho da musa nascer. Por último, porém não menos importante: o blog de Hideo Kojima

confirma que Metal Gear Solid vai para os cinemas. Os direitos já foram acertados, mas nada pôde ser declarado. "Ainda não posso dizer nem quando, nem com quem, nem qualquer outra coisa" dizia o post. "Mas tenha certeza que não vai ser dirigido por aquele diretor alemão", completa, referindo-se ao infame diretor de filmes inspirados em games, Uwe Boll.



● Resident Evil: Extinction, Tomb Raider III e Silent Hill – são os filmes que vão esquentar as telas de todos os cinemas



CONSOLE NOVO, RIDGE RACER NOVO...

Queimando o asfalto

Ridge Racer 7 no lançamento do PS3

SE VOCÊ PENSOU que no lançamento do PLAYSTATION 3 estaria sem Ridge Racer, pode começar a comemorar. A Bandai Namco anunciou que Ridge Racer 7 será um dos títulos que estarão nas prateleiras quando o console for lançado – como é costume da empresa lançar um jogo da série a cada lançamento de um novo console.

Não contente com isso, a empresa divulgou que está trabalhando em Tekken 6 também para o console da próxima geração da Sony. Entretanto, o título não será um dos games da primeira leva – até o fechamento desta edição, a Bandai Namco não revelou imagens do game.



● As primeiras imagens de Ridge Racer 7 mostra que o PLAYSTATION 3 é tudo aquilo que sempre sonhamos



GAMES NO BRASIL VALEM OURO

Os vencedores do 2º Troféu Gameworld

Leitores do site Gameworld elegem os melhores de 2005

NA NOITE DE 28 DE ABRIL, a Futuro Comunicação e o site Gameworld (www.gameworld.com.br) realizaram a entrega do 2º Troféu Gameworld, evento que reuniu jornalistas especializados, equipe de redação da Futuro Comunicação e representantes da indústria dos games. Os indicados foram selecionados pelos editores da Futuro Comunicação e os vencedores foram escolhidos pelos leitores do site Gameworld. Este é o único evento realizado em território nacional e um dos poucos do mundo em que os desenvolvedores e produtores de games recebem os prêmios em mãos – as empresas que não estavam presentes no evento serão contempladas durante a E3 deste ano. Entre os vencedores, estão Resident Evil, Shadow of the Colossus e Winning Eleven 9, por serem jogos de alta qualidade, conteúdo e diversão. Veja os principais vencedores e acompanhe o resultado final acessando o Gameworld e, desde já, vá fazendo suas apostas para o troféu do ano que vem.

MELHOR JOGO DE CORRIDA

Vencedor: Need for Speed: Most Wanted (Electronic Arts)

MELHOR JOGO DE ESPORTE

Vencedor: Winning Eleven 9 (Konami)

MELHOR JOGO DE RPG

Vencedor: Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King (Square Enix)

MELHOR JOGO DE LUTA

Vencedor: Soul Calibur III (Namco)

MELHOR JOGO DE TIRO

Battlefield 2 (Electronic Arts)

MELHOR JOGO DE AÇÃO

Vencedor: Resident Evil 4 (Capcom)

JOGO MAIS INOVADOR

Vencedor: Shadow of the Colossus (Sony)

MELHOR JOGO PARA PLAYSTATION 2

Vencedor: Resident Evil 4 (Capcom)

MELHOR JOGO DO ANO

Vencedor: Resident Evil 4 (Capcom)



● O troféu mais cobiçado do mercado de games brasileiro é bem estiloso, não acha?

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

- A Sony divulgou que está desenvolvendo o jogo do OVA Brave Story. O game será de aventura com gráficos em cel-shading. O título será lançado para PS2 e PSP.
- Tetsuya Nomura disse: "estou pensando em levar Kingdom Hearts para um sistema portátil. Acho que seria legal se fosse o PSP, em que estamos trabalhando pesado em [Final Fantasy] Crisis Core".
- A desenvolvedora Level-5 (de Rogue Galaxy) está trabalhando em um novo RPG futurista de ação.
- A Electronic Arts renovou seu contrato com a FIFA para manter os direitos de criar jogos de futebol com times, nomes de jogadores, uniformes e estádios oficiais até o ano de 2014.
- Com o sucesso de Tokobot para PSP, a Tecmo divulgou recentemente que vai criar uma versão do game para o PS2, com o nome de Tokobot Adventures.
- A versão americana de Kingdom Hearts II já alcançou 1 milhão de cópias vendidas.
- Tem firmware novo para o PSP. A versão 2.70 traz diversas novidades, mas as mais interessantes ficam por conta da possibilidade de salvar arquivos de música atualizáveis via RSS (como Podcasts) e de poder visualizar sites que utilizam a tecnologia Flash 6.0 ou inferior. Para atualizar, acesse o site www.us.playstation.com/psp e clique em "System Update".

Estoues limitados. Preços válidos para pagamento apenas em dinheiro.

PlayOff
games

Sua diversão
começa aqui!



Assistência Especializada
Orçamento sem compromisso



Leitor ótico HD7



Leitor ótico 400C



Memory Card 16 Mb

Memory Card 32 Mb

Memory Card 64 Mb

Chegou BB crediário
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade (apenas pessoalmente)

Console e jogos PSP



consulte nossos preços



(11) 5585-0566 / 5581-5592 • www.playoffgames.com.br

Rua São Sebastião, 56 – loja 15 - ao lado do Metrô Saúde

Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália

Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

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

God of War II: Divine Retribution PS2

APÓS o estrondoso sucesso de God of War, era de se esperar que a Sony anunciasse sua continuação sem muita demora. Passado um ano de seu lançamento, seu criador, David Jaffe, revelou durante a última Game Developers Conference o novo episódio da série. God of War II: Divine Retribution será novamente protagonizado pelo brutal guerreiro Kratos e trará uma miríade de novas criaturas mitológicas, além de aprimorar tudo aquilo que o original cumpria com muito esmero.

Derrotado Ares, o poderoso Deus da Guerra, Kratos mata sua sede de vingança e ocupa seu lugar no Olimpo ao lado dos mais notáveis deuses. Porém, a presença do mortal entre os seres divinos acaba incomodando a todos, culminando na sua expulsão. Sentindo-se novamente traído por aqueles que controlam a vida na Terra, o nosso guerreiro parte para uma jornada em busca do Templo do Des-



tino, localizado no submundo, onde vivem as três irmãs Clotho, Lachesis e Atropos, que controlam passado, presente e futuro dos seres mortais e imortais que habitam o mundo. Desta forma, Kratos poderá reverter seus crimes do passado e vingar-se daqueles que o subestimaram.

Tal como no original, sua evolução dependerá de orbes coletados durante a jornada. Adquirindo-os, você poderá trocá-los por dezenas de novos movimentos, magias e habilidades que tornarão Kratos tão poderoso quanto um deus. Com o intuito de expandir ainda mais o sistema de combos de GOW, o novo episódio permitirá a troca instantânea de armas. Portanto, se você começar uma seqüência de ataques com uma espada, com o apertar de um botão poderá trocá-la imediatamente pela corrente e dar continuidade ao já extenso combo.

O já conhecido sistema de reação, através do qual o jogador deve pressionar alguns botões em uma seqüência pré-determinada para desferir golpes letais no inimigo, também estará de volta em GOWII. Porém, desta vez será preciso realizar algumas ações preliminares que poderão envolver o próprio cenário, preparando o inimigo para uma morte certa.



• Na continuação de God of War, Kratos continua um exímio empalador de demônios

As magias, que no original levavam um tempo para serem realizadas, impossibilitando o vínculo com os ataques de armas brancas, também ganharão melhorias. Assim como a troca instantânea de armas, você poderá realizar uma magia de ataque durante a execução de um combo para expandi-lo e voltar ao uso das lâminas ou corrente. Todas elas possuirão três níveis de evolução, cujo ápice dar-se-á pelo progresso do jogador. O poder de cada magia varia de acordo com o tempo que o jogador leva para carregá-lo. O arpão de vento, por exemplo, poderá lançar os inimigos no ar em seu nível mais baixo, tornando-os vulneráveis aos seus ataques. No nível máximo, porém, você invocará um tufão que acabará com todas as criaturas da tela instantaneamente. Além da ampla variedade de movimentos de ataque e magias, Kratos ganhará também novas habilidades. As correntes da Blades of Athena (que no jogo original era chamada de Blades of Chaos)

poderão ser usadas como gancho, para atravessar grandes depressões ou atingir lugares altos e inicialmente inacessíveis. Kratos também receberá as asas de Ícaro após derrotá-lo, permitindo-o planar por um tempo determinado. E com a competência da equipe de desenvolvimento de GOWII, espere pelo uso de todas essas novas habilidades mesmo durante as batalhas. O retorno de Kratos também significa a volta de algumas das mais temíveis bestas da mitologia grega. Prepare-se para batalhas sangrentas contra Cerberus, o cão de três cabeças que protege a entrada para o submundo; grifos, as híbridas criaturas de leão e águia; Ciclope, o gigante de um olho só; e muito mais. A guerra está decretada.

Produção SCEA
Desenvolvimento SCEA Santa Monica
Gênero Ação
Expectativa ★★★★★
Lançamento fevereiro de 2007 (EUA)
www.us.playstation.com

God Hand PS2

O ESTILO gráfico em cel-shading da série Viewtiful Joe e do atual Okami tornou-se uma marca registrada do Clover Studio. Seu novo jogo, porém, deixa de lado a singularidade visual para enfatizar novos elementos de jogabilidade e história. God Hand, que está sendo dirigido por Shinji "Resident Evil" Mikami e produzido por Atsushi "Viewtiful Joe" Inaba, traz a história de Jean, um mero andarilho que, nos dias de hoje, vaga pelas ruas sem objetivo. Certa vez, ao defender uma garota de uma gangue mercenária, Jean tem seu braço direito decepado. Entretanto,



o que parecia ser o fim da sua vida transformou-se em uma nova chance: seu braço havia sido substituído por um membro divino, que lhe concedia poderes sobre-humanos. A chamada Mão de Deus esteve

dormente desde que um homem lendário havia salvado a humanidade de forças malignas há muitos anos. Agora que Jean adquiriu por mágica o poder divino da Mão de Deus, usará a seu favor, começando pelo bando que quase lhe tirou a vida. Embora God Hand empregue a violência durante sua história e jogabilidade, seu humor

irreverente e exagerado tornará cômicas as situações apresentadas. God Hand será totalmente focado na ação mano-a-mano, sem o uso de armas de fogo ou espadas. Além dos socos e chutes, você poderá pegar

canos, vigas de ferro e outros objetos espalhados pelos cenários e usá-los contra seus inimigos. Quando sua nova mão começar a emitir uma luz dourada, é hora de partir para os ataques especiais que mandarão seus inimigos para o espaço, literalmente! Absurdos como painéis que caem do céu e atingem a cabeça do nosso herói são comuns em God Hand. Piadas insanas, violência e jogabilidade frenética. Espere tudo desse jogo.

Produção Capcom
Desenvolvimento Clover Studio
Gênero Ação
Expectativa ★★★
Lançamento final de 2006 (Japão)
www.capcom.com

Super Dragon Ball Z PS2

É INEGÁVEL a imensa quantidade de fãs da série Dragon Ball Z ao redor do mundo. Não é à toa que, a cada ano, mais e mais jogos da série são lançados para as mais diversas plataformas (embora a febre tenha dado uma esfriada com a chegada da nova geração de consoles). Porém, cada um desses jogos possui um público-alvo distinto – que no caso de Super Dragon Ball Z, é aquele fã hardcore que decora até mesmo as frases de seus episódios favoritos da série animada. Ao invés de apelar para a abrangência da atual fase Budokai Tenkaichi, SDBZ enfatizará a jogabilidade, com um sistema de luta mais denso e complexo.

SDBZ será uma conversão direta e fiel de Chou Dragon Ball Z, que chegou aos estabelecimentos japoneses no final de 2005. O jogo foi desenvolvido pela Craft and Master, empresa formada por ex-funcionários da Capcom, entre os quais destacam-se Noritaka Funamizu, ex-produtor de Street Fighter II. Mesmo graficamente, o novo jogo se distingue da atual série para o PS2. Seu visual cel-shading é muito mais chapado e colorido. O forte contorno preto dos personagens e dos cenários e até mesmo as onomatopéias (em japonês), extraídas diretamente do mangá, reforçam o aspecto 2D das animações para TV. Comparado friamente ao recém-anunciado Budokai Tenkaichi 2, SDBZ possui o pífio número de 18 personagens (incluindo Goku, Gohan, Vegeta, Piccolo e Trunks), contra os mais de 100 do jogo da Spike. Entretanto, seu grande diferencial

está na jogabilidade, que resgata o tradicional esquema dos jogos de luta em 2D, típico do arcade. Os golpes especiais são dados através de comandos feitos no direcional analógico ou digital, seguidos de um botão de ataque, como os famosos hadouken e shouryuken de Street Fighter. Apenas quatro botões são usados durante as lutas: ataque fraco, ataque forte, defesa e pulo. Outros movimentos, como o agarrão ou a corrida seguida de um ataque, são realizados com a combinação de dois botões. Cada lutador possui sua própria linha de golpes e ataques especiais, tornando-os únicos. Enchido o devido medidor, o jogador poderá realizar golpes fidelíssimos ao anime, como o Kamehameha. Além dos ataques especiais, os personagens terão seus próprios níveis evolutivos, de acordo com a série original: o Goku, por exemplo, poderá atingir sua forma Super Saiyajin, com seus cabelos arrepiados, possibilitando a realização de ataques muito mais poderosos. Os cenários também terão um papel importante em SDBZ. Além de amplos, permitindo a movimentação horizontal e vertical (o que inclui lutas aéreas), poderão ser usados estrategicamente, tanto para defesa quanto para ataque. Você poderá, por exemplo, esconder-se atrás de um prédio para evitar ser atingido por um raio laser lançado pelo seu inimigo, ou lançá-lo neste mesmo prédio para iniciar uma onda de ataques. Como de costume nos jogos e no anime, a destruição do cenário torna-se cada vez mais aparente

com o decorrer da batalha. Segundo a própria Atari, que cuidará da distribuição do jogo no ocidente, este será um dos jogos mais destrutíveis de toda a série, com crateras, rachaduras e escombros que vão surgindo a cada novo golpe ou personagem lançado contra uma superfície. Chou Dragon Ball Z possui um recurso cada vez mais presente nos arcades do Japão, que permite o jogador gravar as estatísticas e a experiência acumulada de seu personagem em um cartão magnético, para que seus dados sejam recuperados na próxima jogatina. Felizmente a versão para o PS2 também trará o sistema de evolução dos personagens, que também possibilita o jogador personalizá-lo com golpes e habilidades únicas entre uma batalha e outra. A quantidade de golpes a serem aprendidos ao longo do jogo é tão vasta, que será possível jogar com o mesmo personagem duas vezes, optando por golpes totalmente diferentes do que você havia escolhido previamente. SDBZ pode não inovar nenhum aspecto dentro do universo da série, porém, sua distinção entre os episódios Budokai e Tenkaichi é evidente. O resgate do bom e velho esquema de luta 2D, pouquíssimo empregado nos jogos de luta da atualidade, ainda agrada a muitos jogadores e, com certeza, será um diferencial entre os novos jogos da popular franquia.

Produção Atari

Desenvolvimento Craft and Master

Gênero Luta

Expectativa ★★★★★

Lançamento 29 de junho (Japão)

www.atari.com/dbz/

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 PS2



OS JOGOS DA SÉRIE Dragon Ball Z para o PlayStation 2 passaram por um constante processo de evolução ao longo dos anos. Com poucos deslizes e uma qualidade sempre crescente em seus jogos, a Spike provou que todo o esmero pela série a tornou a mais importante desenvolvedora que a popular franquia já teve. E justamente por isso, Budokai Tenkaichi 2 promete ser o mais completo e abrangente jogo da série de todos os tempos. A proposta é trazer o massivo universo de DBZ em um único jogo, apresentando mais de 100 personagens jogáveis (até mesmo dos longa-metragens), cenários extraídos dos mais marcantes episódios da saga e um modo single player gigantesco. Ao invés de fixar-se apenas nas lutas, Budokai Tenkaichi 2 reproduzirá as aventuras de DBZ, permitindo que o jogador explore áreas abertas e dialogue com os NPCs até que a próxima luta comece, como em um RPG. Cada personagem possuirá cinco ataques especiais, que mudarão de acordo com a forma evolutiva de seu personagem. Goku, por exemplo, ganhará novas habilidades e uma força muito maior a cada novo nível na forma de Super Saiyajin. Os amplos cenários não apenas permitirão batalhas aéreas, terrestres e até mesmo aquáticas, como nos jogos anteriores, mas também evidenciarão o impacto das mesmas: crateras imensas são criadas quando os personagens são lançados contra uma superfície. Budokai Tenkaichi 2 promete ser um dos jogos mais populares da franquia, conquistando mesmo aqueles que nunca se interessaram por ela.

Produção Atari / Namco Bandai Games

Desenvolvimento Spike

Gênero Luta

Expectativa ★★★

Lançamento final de 2006 (EUA)

www.atari.com/dbz/



• Até o mundo do Sr. Kaio faz parte dos cenários disponíveis no game!

→ **Metal Slug 3D** PS2



QUASE dois anos se passaram desde que Metal Slug 3D (chamado por alguns de MS: Evolution ou apenas Metal Slug) foi revelado na Tokyo Game Show 2004. E embora estejamos próximos de sua recém-divulgada data de lançamento japonesa, detalhes concretos do jogo são praticamente inexistentes. E talvez por este motivo ele tenha caído no esquecimento para a maioria dos jogadores e até mesmo fãs da série. O fato é que esta será a primeira versão de Metal Slug com cenários, personagens e jogabilidade em 3D, fazendo os mais céticos torcerem o nariz. Sabe-se que o personagem poderá realizar os movimentos básicos de todos os jogos da série, como correr, pular e lançar granadas. A câmera acompanhará o personagem pelas costas, dando total liberdade de movimentação pelo cenário. Para facilitar sua mira nos inimigos, o jogo contará com um sistema de trava automática. Ao contrário do esquema tradicional de Metal Slug, você não morrerá instantaneamente ao encostar em um tiro inimigo, graças a um medidor de energia. Um novo radar facilitará a localização dos inimigos e, possivelmente, de itens. No mais, os personagens caricatos Fio, Marco, Eri e Tarma, que consagraram a série, estão de volta, caracterizados com um visual próximo aos modelos em 2D. As poucas imagens liberadas até agora mostram cenários simples para a geração final de jogos do PS2, portanto, só nos resta esperar para julgar se a espera valeu a pena. Ou não.

Produção SNK Playmore
Desenvolvimento SNK Playmore
Gênero Ação
Expectativa ★★
Lançamento 29 de junho (Japão)
www.snkplaymore.co.jp

Monster Hunter: Freedom PSP



EMBORA recente, a série Monster Hunter fez um significativo sucesso no PlayStation 2, principalmente no Japão. A versão de estréia de Monster Hunter no PSP, já lançada na Terra do Sol Nascente, chegará em breve aos EUA e promete trazer ao portátil toda a imensidão do universo criado inicialmente para o console. Monster Hunter: Freedom é uma espécie de Pokémon adulto, apresentando uma proposta similar: caçar monstros de diferentes tamanhos, raças, personalidades e depois criá-los, porém tudo misturado à fórmula de Phantasy Star Online. Existem três



classes de personagens, que se diferenciam pelas diferentes habilidades de batalhas a curta ou longa distância e magia. Embora o jogo traga um amplo modo multiplayer via Ad-hoc para até quatro pessoas, no qual será possível organizar clãs e partir em grupo para a caçada, o modo single player oferecerá mais de 200 quests diferentes. Completando as missões, você ganhará dinheiro, que poderá ser usado para comprar novas armas, armadilhas, equipamentos e itens especiais, além de experiência para a evolução de seu personagem. Seu personagem terá uma ampla gama

de movimentos, incluindo ofensivos e defensivos: correr, rolar e agachar poderão determinar seu sucesso em sua caçada. Contudo, você deverá ficar de olho no medidor de stamina, que diminui com o uso destes movimentos.

Derrotada a fera, você poderá criá-la e adestrá-la até sua fase adulta, resultando em um monstro de proporções gigantescas. Assim você tornará a criatura sua aliada, que o ajudará nas próximas caçadas. Caso não tenha compaixão pelo bicho, poderá usar sua pele e ossos para criar novas armas e equipamentos. A versão para o PSP trará uma novidade: uma cozinha comandada por gatos que preparam toda sorte de pratos que auxiliam no desenvolvimento de seu personagem. O modo multiplayer, por sua vez, contará também com uma modalidade para dois jogadores em cooperação cujo objetivo é coletar tesouros escondidos no menor tempo possível.

Produção Capcom
Desenvolvimento Capcom
Gênero Ação
Expectativa ★★★
Lançamento 23 de maio (EUA)
www.capcom.com

Rengoku 2: The Stairway to H.E.A.V.E.N. PSP

RENGOKU: TOWER OF PURGATORY foi um dos primeiros jogos a ser lançado para o PSP. Foi também severamente criticado pela mídia especializada e não conquistou muito destaque até então. Porém, isso parece não ter abalado a Hudson, que está lançando sua continuação no Japão – até o momento, não há indícios sobre a versão norte-americana. The Stairway to H.E.A.V.E.N. chega para corrigir todos os erros do original e tentar atrair novamente a atenção do público, dando continuidade para a história à Divina Comédia, de Dante Alighieri. A jogabilidade, talvez o elemento mais odiado pelos jogadores do original, foi corrigida e trará suporte ao direcional analógico do PSP. A movimentação dura e linear foi substituída pela liberdade dos 360 graus. Contudo, ainda será possível realizar movimentos laterais, facilitando

o desvio de projéteis. A mira poderá ser travada nos inimigos e haverá uma melhor resposta aos comandos. A ação continuará frenética como sempre, com o uso de armas de curta e longa distância. As fases, que no original se resumiam a minúsculos quartos quadrados e pouquíssimos detalhes, foram aprimoradas com cenários amplos (abertos ou fechados), variados e repletos de objetos destrutíveis. Apesar das mudanças, The Stairway to H.E.A.V.E.N. continua, em essência, muito próximo ao original. As fases serão divididas entre os andares da torre, cada qual com um tema e um visual. O mata-mata só acaba quando você derrotar um determinado número de inimigos ou aniquilar o chefe da fase, permitindo que você prossiga para o próximo andar da torre. O protagonista vai evoluindo conforme os itens derruba-



dos pelos inimigos após derrotá-los. Haverá cápsulas que, quando inseridas no corpo do personagem, se transformam em novas armas. Para os jogadores apelativos, que atiram incessantemente, um aviso: as cápsulas podem sobrecarregar caso não haja uma pausa durante a ação, impossibilitando seu funcionamento. E aí, será que Rengoku desta vez vingará? Apostamos que sim.

Produção Konami
Desenvolvimento Hudson Soft
Gênero RPG de Ação
Expectativa ★★★
Lançamento Segundo semestre de 2006 (EUA)
www.hudsonsoft.co.jp

Gitaroo-Man Lives! PSP



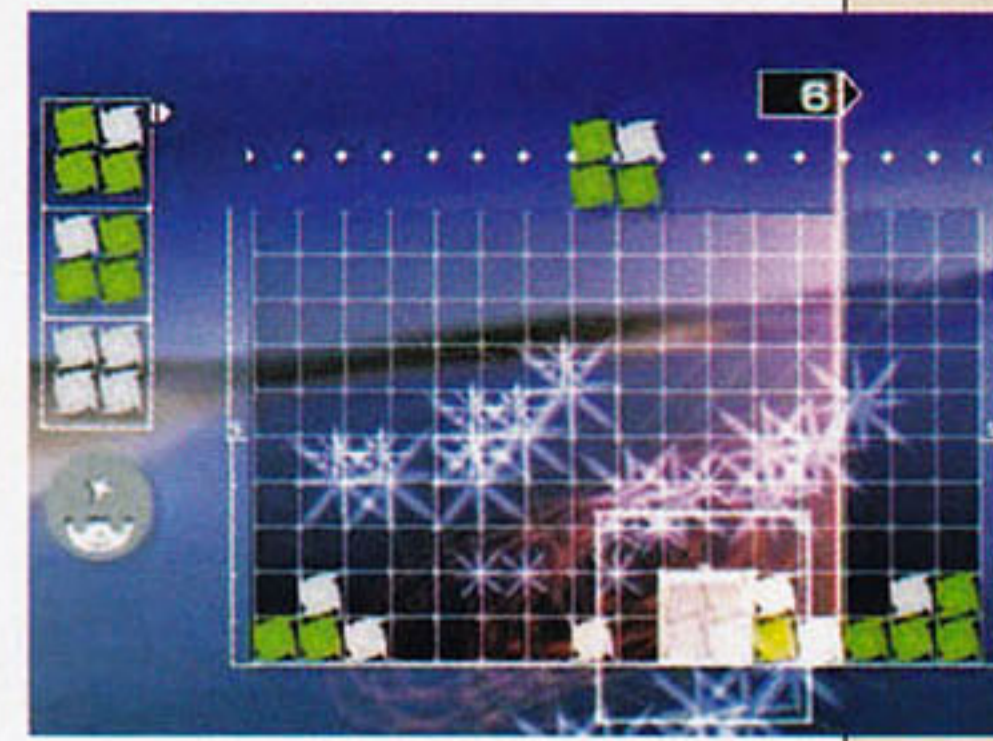
MUITO ANTES do sucesso de Guitar Hero, mais precisamente no começo da era PlayStation 2, Gitaroo-Man chamou a atenção não apenas pela trilha Rock and Roll, mas por sua jogabilidade diferenciada e seu estilo cômico e despojado. Embora não tenha sido um hit de vendas nos EUA, ao contrário do Japão, onde o personagem se popularizou rapidamente, Gitaroo-Man tornou-se um daqueles jogos cult, que pouca gente viu, mas que todos reconhecem sua qualidade. Passados cinco anos desde seu lançamento, a Koei anunciou Gitaroo-Man Lives!, sua continuação para o PSP. A jogabilidade será similar à do original: durante uma disputa, você precisará pressionar botões em uma seqüência, de acordo com o ritmo da música. No

solo de guitarra, porém, será preciso mover o direcional analógico enquanto pressiona os botões correspondentes à nota musical. Seguindo uma espécie de percurso com o direcional, você vai distorcendo, em tempo real, o som do instrumento. Embora a Koei ainda não tenha nos dado a certeza de que o jogo não será um remake, é fato que haverá o novo Duet Mode, no qual dois jogadores participarão cooperativamente ou em uma disputa – via Ad Hoc, apenas. O modo single player promete ser desvendado na E3. Embora a trilha sonora não seja mais da banda japonesa Coil, que tocou todas as músicas do original, a Koei divulgou em seu site oficial duas novas músicas do jogo do PSP – que, para a alegria dos fãs, continua com a essência e estilo do original.

Produção Koei
Desenvolvimento Koei
Gênero Musical
Expectativa ★★★★★
Lançamento 8 de junho (Japão)
www.gamecity.ne.jp/psp/gitaroo/

Lumines 2 PSP

O GÊNERO PUZZLE (o tradicional) nos games, embora seja um dos mais intocados desde sua concepção original, continua sendo apreciadíssimo pela maioria dos jogadores no mundo todo. Lumines pode ser considerado o ápice da evolução do gênero, pela sua fidelidade à jogabilidade original de Tetris, adaptada a um novo e revolucionário estilo de jogo que andou fazendo a cabeça dos jogadores na última década: o musical. Idealizado por Tetsuya Mizuguchi, criador de pérolas como Rez e Space Channel 5 – que conseguiram redefinir o conceito de jogos musicais – Lumines foi um título-chave para o estabelecimento do PSP como um portátil da nova geração. A jogabilidade simples, conceitual e viciante do jogo original deverá ser repetida sem grandes mudanças: enquanto reúne peças similares em grupos quadrados ou retangulares, uma linha varre a tela, acompanhando o beat da música e eliminando todas as peças agrupadas. Detalhes do novo jogo são inexistentes até o



momento, o que nos impossibilita falar sobre a diferença entre ambos os títulos. Contudo, para a próxima versão, espera-se novidades em relação à variedade de modos de jogo (relativamente limitada no original), dezenas de skins inéditas e aprimoramentos no quesito jogabilidade. Há quem diga que Lumines 2 trará uma modalidade online ou até mesmo um recurso para alterar o beat da música, porém isso não passa de especulação.

Produção Buena Vista Games
Desenvolvimento Q Entertainment
Gênero Puzzle
Expectativa ★★★★★
Lançamento terceiro trimestre de 2006 (EUA)
www.lumines.jp



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.



brother games®

the best play is here



| jogos originais
| acessórios variados

video games |
assistencia técnica |

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

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

THE KING OF FIGHTERS XI PS2

O torneio mais famoso dos games voltou, e em boa forma

Por Douglas Pereira

QUEM nunca jogou uma partida de Fatal Fury ou Art of Fighting que atire a primeira pedra! Pois é, o melhor de tudo foi descobrir que estas duas séries estavam presentes em uma nova franquia, com novos personagens e com uma nova cara. E assim nasceu o que chamamos de "Crossover", e com ele a franquia King of Fighters.

PAIXÃO ANTIGA

Há pouco tempo, todos nós costumávamos ir aos fliperamas. A confusão de ruídos eletrônicos que imperava no local, o amontoado de bicicletas que ficavam de ponta-cabeça na porta, pôsteres de revistas antigas, a clássica frase "pode entrar contra aí, mano?"...

Os locais variavam, desde aqueles frescos nos shoppings até um na sua esquina, freqüentado pelo tipo de gente mais suspeita. O fato é que não importava se no arcade havia oito máquinas de Daytona interligadas, ou se só havia Cadillacs & Dinosaurs e jogos de mulher pelada: sempre havia um The King of Fighters no estabelecimento.

E valia a pena deixar de comprar balas para comprar fichas. Todos conheciam os nomes dos personagens, os golpes, os combos mais alucinantes. Nunca existiu uma série de luta 2D tão empolgante, profunda e que possibilitava rivalidades maiores que essa.

A verdade é que a série só durou de realmente até KOF '99. A partir da versão 2000, tudo perdeu a graça. Não vamos ficar listando os motivos aqui, até porque a data em que KOF morreu é bem controversa. Para alguns, a versão 2001 foi uma das melhores, por exemplo.

Mas o principal problema era que, mesmo durante os áureos tempos, as versões para consoles nunca ficavam no mesmo nível do original. No NeoGeo CD, console da própria SNK, os loadings chegavam ao absurdo de quase um minuto na versão 95. O mesmo acontecia

com o horrível KOF '96 para PSone. O único console que conseguia manter o nível na época era o Saturn, mas ainda assim precisava do cartucho com memória RAM extra.

Com a transição para a nova geração, vimos a série em melhor forma com as conversões muito superiores ao arcade, lançadas para Dreamcast: Dream Match (KOF '98) e Evolution ('99).

As conversões para PlayStation beiravam o medonho, perdendo muitos quadros de animação (e quando dizemos muitos, são MUITOS). Os caras se esforçavam, mas todos sabemos como o PSone era meia-boca para jogos 2D, graças à memória limitadíssima que possuía. Eis que KOF XI é lançado para arcades.

A crítica e os jogadores consideraram esta nova versão a melhor em anos, aquela que mais se propôs em devolver a série aos trilhos do triunfo (gostou dessa?). E a conversão mais bem-feita de KOF a aparecer na família PlayStation está para chegar.

The King of Fighters XI foi desenvolvido pela Sammy, criadora da ótima série Guilty Gear, e distribuído ainda pela SNK Playmore, obviamente. Apesar de não conter os maravilhosos gráficos e sprites em alta resolução de Guilty Gear, a Sammy mostra que sabe criar

Produção SNK Playmore

Desenv. Sammy

Gênero Luta

Expectativa ★★★★★

Lançamento 22 de junho (Japão)

www.snkplaymore.co.jp



bons games de luta de qualquer jeito, entregando um produto caprichado feito para os fãs.

O hardware antigão dos arcades, MVS, que era usado por KOF desde sua primeira versão, foi finalmente abandonado, dando lugar à poderosa placa Atomiswave (criada pela Sammy), a mesma que foi usada em The King of Fighters: NeoWave. Essa placa é MUITO mais poderosa que a MVS, que já tem mais de 15 anos de



idade e agora foi totalmente aposentada pela SNK. Essa novidade é boa para todos, pois dá um gás a mais na série e permite que os jogos da SNK utilizem mais a capacidade do PlayStation 2 em suas conversões. Com isso, os gráficos de KOF XI ficaram excelentes. Como dissemos anteriormente, ainda não são em alta resolução (acreditamos que isso só vá acontecer quando a saga Ash acabar), mas são os melhores da série.

LUTAMOS POR UM MOTIVO. BOM OU MAU...

Antes de tudo, vamos nos situar nos novos rumos da série por dois motivos: primeiro, porque KOF sempre teve uma história muito interessante. E também porque você não jogou KOF 2003, certo?

A saga NESTS, que tinha como protagonista o estiloso K', acabou em 2001 (com o chefe final mais difícil da história, Igniz). KOF 2002 foi um Dream Match, como foi o '98: nada de história, nada de coerência. Coloque todos os personagens conhecidos para se espantarem, sem compromisso com sistemas de jogo.

Em 2003, uma nova saga teve início, envolvendo o novo protagonista, Ash Crimson. Apesar de fazer parte do novo "Hero Team", Ash não tem as melhores das intenções. Os organizadores do torneio de 2003 tinham apenas um objetivo: roubar o selo de Orochi, que foi aprisionado por Kyo, Iori e Chizuru em KOF '97. Aproveitando-se de todo o caos criado, Ash revela seu verdadeiro intento: roubar os três tesouros daqueles que selaram Orochi. E ele conseguiu dar o primeiro passo, derrotando Chizuru Kagura e pegando seu Yata Mirror.

Em KOF XI, a história continua com Ash atrás do segundo tesouro, o de Iori Yagami. Vários times que participam do torneio estão no encalço de Ash e vários figurões das edições anteriores simplesmente sumiram (veja box). O misterioso grupo (auto-intitulado "o povo do passado") conseguiu roubar o selo de Orochi e ninguém sabe quando ele vai reaparecer. E qual será o motivo que leva Ash Crimson a querer roubar os tesouros?

Vamos dar uma olhada nos grupos de KOF XI, mostrar os novos personagens e dar o background de alguns deles.

HERO TEAM

Duo Lon saiu do time após descobrir o caráter de Ash e quem entra em seu lugar é Oswald.

Ash Crimson: continua com seu misterioso plano. Depois de derrotar Chizuru e tomar para si o Yata Mirror, o alvo da vez é Iori.

Oswald: um dos três personagens que estréiam nesta versão. Muito pouco se sabe sobre este irlandês que resolveu se unir a Ash. Parece estar nessa para encontrar um tipo de droga para ajudar alguém. Suas armas são cartas de baralho e seu estilo de luta é baseado em um jogo que dizem ser da idade média, chamado Karnoffel.

Shen Woo: também descobriu a verdadeira face de Ash, mas diferente de Duo Lon, não saiu do time, pois para Shen Woo, o que realmente importa é enfrentar os mais poderosos oponentes. Seu verdadeiro nome é desconhecido. "Shen Woo" é um título chinês, que quer dizer "deus da guerra".



RIVAL TEAM

Benimaru ficou sozinho. Goro Daimon não está participando e Shingo foi para o lado de Kyo. Esse é o time daqueles que estão revoltados contra Ash.

Elisabeth Blanctorche: outra que estréia em KOF XI. Entrou para o time por acaso, quando conheceu os outros dois integrantes na França, seu país de origem. Está atrás de Ash e parece já ter conhecido o rapaz no passado, pois tem algumas contas a acertar com ele.

Duo Lon: revoltado ao saber das intenções de Ash, Duo Lon quer acabar com seu plano a todo custo. Também está à procura de seu mestre Ron, que traiu e quase destruiu seu clã (o mesmo de Lin, que apareceu entre KOF 2000 – 2002).

Benimaru Nikaido: tentando ajudar Kyo, é mais um que tenta parar Ash.

FATAL FURY TEAM

Mudanças fortes no grupo, apesar de não ter muita importância no enredo.

Terry Bogard: por algum motivo, se recusa a falar onde está seu irmão, Andy. Só conseguiu montar um time para entrar no torneio deste ano



graças ao seu bom relacionamento com outros personagens da série Fatal Fury.

Duck King: depois de tantos anos em Fatal Fury, o rei dos patos faz sua estréia em KOF. Quando estava no bar de King (a de Art of Fighting), Terry convidou Duck King, que estava trabalhando lá como DJ.

Kim Kaphwan: com o antigo time desmontado, o Korea Team deixou de existir e Kim não queria participar do torneio. Como faltava uma pessoa no time, Terry e Duck King conseguiram convencer Kim a se unir ao grupo Fatal Fury.

ART OF FIGHTING TEAM

Nenhuma nota a ser mencionada, a não ser a ausência de Robert Garcia. Em seu lugar, entrou King, que estava sem time com o fim do famoso time das mulheres.

Ryo Sakazaki
Yuri Sakazaki
King

IKARI WARRIORS TEAM

Leona se foi, ao menos por enquanto, mas ainda assim sentiremos muita falta dela. Pelo menos a simpática Whip está no lugar da tutelada de Heidern.

Clark Steel
Ralf Jones
Whip

NEO-PSYCHO SOLDIER TEAM

Sai Chin Gentsai, entra a novata Momoko.

Athena Asamiya
Sie Kensou

Momoko: a terceira e última personagem inédita a aparecer no game. Essa japonesinha gente boa é capoeirista e ainda pode soltar um quase-kamehameha poderosíssimo!

AGENT TEAM

A detetive de South Town, nossa



Os sete personagens exclusivos do PS2



MAI SHIRANUI



GEESE HOWARD



MR. BIG



EX KYO



querida e amada Blue Mary, se junta aos investigadores Vanessa (viva! Ela voltou!) e Ramon para partir no encalço de Ash e descobrir o que ele quer exatamente.

Blue Mary
Vanessa
Ramon

ANTI-KYOKUGENRYU TEAM

Ah, este é interessante. Nem todos estão no torneio para procurar Ash, nem mesmo se importando se a Terra será dominada por Orochi ou não. Para alguns, rivalidade é tudo. O nome deste grupo se refere ao estilo de luta do clã Sakazaki de Art of Fighting. Sabe-se lá por quê, os integrantes deste time não vão muito com a cara de Ryo e companhia. Talvez porque dois deles sejam de clãs rivais de AoF?

Malin: essa garota apareceu em KOF

2003 e está bem disposta a arrumar confusão. Arrancou Athena de seu grupo e a convenceu a formar outro com ela e Hinako na edição anterior. E é incrível como todos os personagens de AoF não gostam dela (exceto os de seu time... achamos). Em KOF XI, mostra uma rixa especial com Yuri. King também não a suporta.

Kasumi Todoh
Eiji Kisaragi: muitos devem estar chorando de alegria, já que ninguém entendeu por que ele só apareceu em KOF '95 (e em 2000, como Stryker). Saudosistas, sintam-se homenageados.

MARK OF THE WOLVES TEAM

Composto por personagens do game homônimo que se passa em um futuro não tão próximo aos eventos de KOF XI, este time é mais um motivo de alegria para os fãs da SNK. O motivo: Bonne Jenet.

Bonne Jenet: você a ama tanto quanto Mai ou Blue Mary, só não sabe disso ainda. A pirata líder dos Lillian Knights faz seu debut na série. Esperamos que ela seja tão boa quanto era em Garou: Mark of the Wolves.

Gato
Tizoc: enquanto em Garou ele é um lutador quase aposentado que quer ganhar de volta sua confiança, em KOF 2003 (no qual estava no grupo de Terry) e XI, Tizoc (Griffon Mask no Japão) está no auge da carreira como lutador de luta-livre.

K' TEAM

Alguns podem dizer que este time só ocupa espaço, já que sua saga acabou. Não é verdade. É difícil imaginar hoje um KOF sem K', que virou ídolo das multidões, agradando até mesmo a quem não gostou da saga NESTS.

K': você sabe que ele é irmão de Whip, certo? E que ela trabalha sob as ordens de Heidern. Então, ela e seus companheiros de time também estão sob as ordens de K' em uma missão para pegar amostras de DNA de Magaki.





ROBERT GARCIA



**Kula
Maxima**

KUSANAGI & YAGAMI TEAM

Admita: você jamais pensou que isso aconteceria. Kyo e Iori no



HOTARU FUTABA



mesmo time? Pois é... Aparentemente, Iori se importa mais em salvar a humanidade do que com sua vontade incrível de matar Kyo, o que é surpreendente.

Kyo Kusanagi: ele está começando a ficar bem nervoso com essa história de ressurreição do Orochi, assim como ficou de saco cheio de tanto falarem nos NESTS em 2001 e foi acabar com tudo. Enquanto ele não se enfeza ao limite, tenta parar Ash do jeito "normal", além de ensinar mais algumas coisas para o mala chamado Shingo (mesmo com Kyo tendo dito em 2001 que Shingo deveria seguir seu caminho sozinho). Ainda não está na mira de Ash, mas sabe que é só uma questão de tempo até o francês almejar seu tesouro.

Iori Yagami: não gostou nem um pouco do que aconteceu com Chizuru em 2003. Na mesma ocasião, Ash



TUNG FU RUE



prometeu que Iori seria o próximo a sofrer o mesmo destino, perdendo sua força e seu tesouro (que é o Magatama, as chamas sagradas de sua família). Ele não está com medo de que isso aconteça, mas sim com ódio de Ash. Mal sabe ele que uma grande escolha deverá ser feita...

Shingo Yabuki: fazer o quê, não tem mais Chizuru Kagura, entra o Shingo. No final de KOF 2003, Benimaru se ofereceu para ajudar no seu treinamento, mas ele recusou, dizendo que não era mais aluno de Kyo, e sim seu rival. Kyo, ao longe, ouviu tudo e simplesmente DEU UMA SURRA no garoto. Só se podia ouvir Benimaru dizendo "Shingo sempre será Shingo"... Agora, com a cabeça no lugar, o pupilo de Kusanagi volta a estar com seu mestre – mas achamos que ele só está lá porque senão os outros dois não poderiam participar...

CHEFES

Adelheid Bernstein: conhece o sobrenome? Sim, você adivinhou, ele é filho de Rugal. Ele aparecia em KOF 2003, se você fizesse o final ruim, e agora ele é um mid-boss que pode ser selecionado se for desbloqueado, com direito a um final próprio e tudo mais.

Gai Tendo, Silver: esses dois não fazem muita diferença... São mid-bosses do game e vieram de um jogo que você não conhece, chamado Buriki-One. De repente, você até já viu Gai Tendo antes, ele era o Striker alternativo de Takuma Sakazaki em KOF 2000. O ruim é vê-lo usando uma cuequinha tão bizarra... É, essa foi horrível, mas não podíamos deixar passar...

Sho Hayate, Jazu: mesmo caso dos



dois acima, a diferença é que vieram do game Kizuna Encounter, o jogo mais famoso de todos os tempos!

Shion: subchefe do jogo, Shion é muito misteriosa. Por algum motivo, a SNK não informa se Shion é homem ou mulher. Mas acreditamos que seja mulher mesmo, pelos trejeitos e pela voice actress. Personagens andróginos são meio comuns em KOF... Chris e Bao que o digam! Trabalha para Magaki, ajudando para que o renascimento de Orochi se concretize. Sua luta é baseada no Wushu e seus movimentos complicados a tornam uma das personagens mais bem animadas da história de KOF.

Magaki: só para variar, nada se sabe sobre o chefe final do jogo. Apenas que ele está organizando o torneio deste ano e que possui alguma ligação com Orochi. Diz ser um mensageiro de Orochi.



UÉ? CADÊ?

Para a tristeza de muitos, alguns personagens que jamais pensávamos ficar fora de um KOF saíram nesta versão. A SNK pelo menos deu uma desculpa para alguns deles estarem ausentes. Veja quem tirou umas férias:

Mai Shiranui: um motivo meio inútil, é verdade, mas dada a personalidade de Mai, até que faz sentido. Ela não está participando neste ano porque está furiosa com Terry Bogard, que não quer revelar para ela onde Andy, seu irmão e namorado de Mai, foi parar (ele não participou da edição 2003 também).

Robert Garcia: você sabe que ele é podre de rico, certo? Então, ele precisou cuidar de um projeto muito importante da empresa de sua família, a tal "Garcia Foundation"...

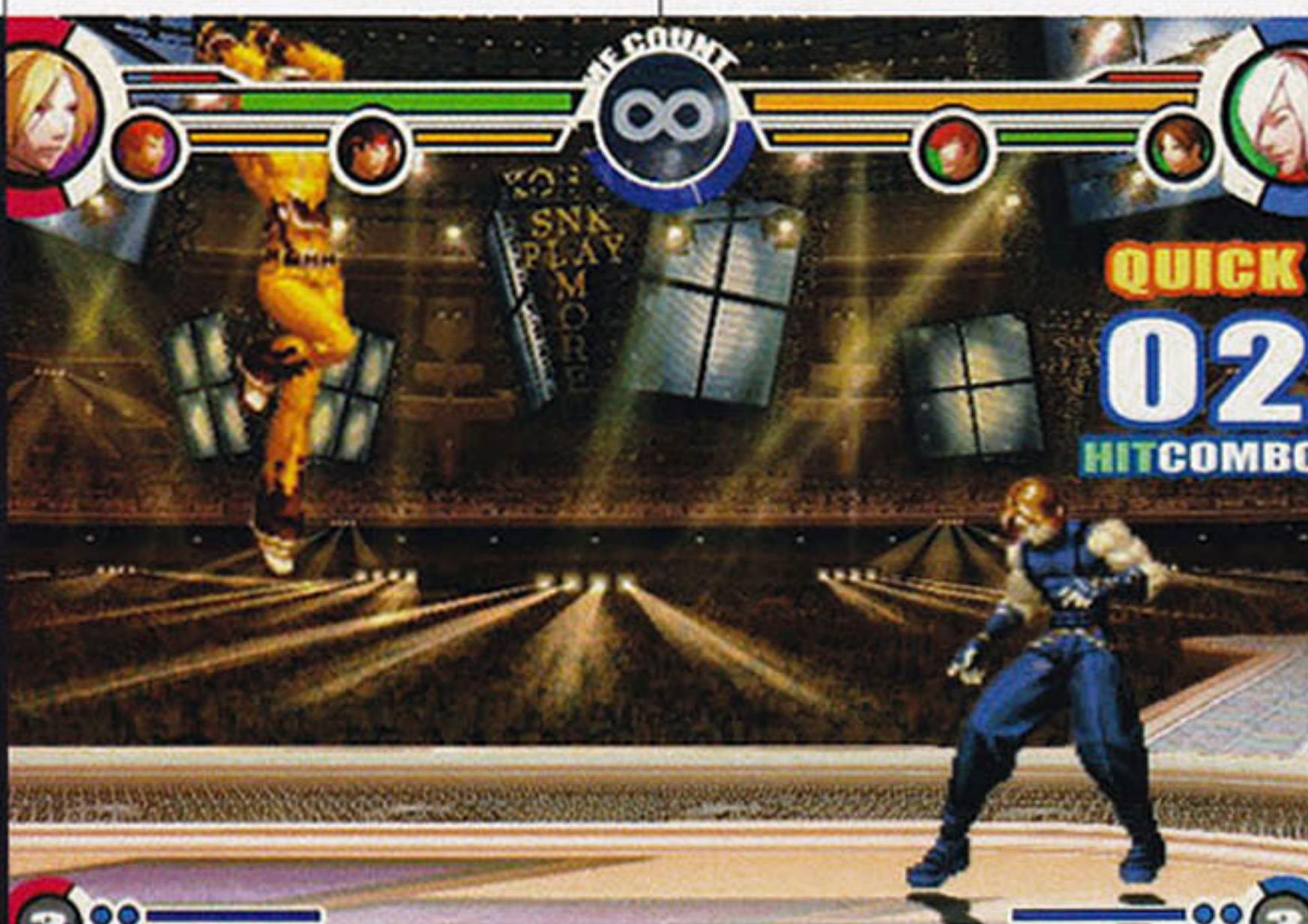
Andy Bogard: não que você queira saber por onde ele anda, mas enfim... Ele foi treinar um jovem garoto no estilo Shiranui, no Japão, por isso se afastou do torneio por duas temporadas. Certo, esses têm uma leve explicação. Agora, queremos saber por que Leona Heidern e Joe Higashi não estão no game!

NOVOS SISTEMAS

Nada de estourar uma bolinha da barra de power no modo Advanced, muito menos times de quatro integrantes com festivais de Strikers. KOF XI tem um sistema de luta diferente de todos os outros, refinando alguns aspectos que não funcionavam direito no game anterior, deixando as lutas um pouco mais técnicas e calculistas.

O sistema básico da nova saga é o Tactical Shift System, ou Tag se preferir, que permite trocar os lutadores de seu time a qualquer momento, como na série Vs. da Capcom, com a diferença de que, se qualquer um deles ficar sem energia, a luta acaba na hora. Uma idéia interessante, porém mal executada em 2003.

Por conta disso e do maior tempo de desenvolvimento, a SNK Playmore consertou várias falhas e adicionou elementos bem-vindos. O mais notável deles é a Skill Gauge. Para falarmos sobre ela, vamos dar um exemplo do que são Dream Cancels. Como você deve saber, apenas aquele definido como líder do time pode usar o famoso "segundão", o especial mais poderoso que drenava uma barbaridade de life. Antes chamado



de SDM, agora se chama LDM (Leader Desperation Move). Um Dream Cancel permite que seu líder cancele um especial comum com um LDM, fazendo um estrago terrível! E para fazer isso, são necessárias uma barra de Power para o DM, mais duas para o LDM e uma de Skill para efetuar o Dream Cancel.

A Skill Gauge tem essa função: evitar apelações. Ela é usada em comandos avançados, mas só se enche com o tempo e só pode chegar a dois níveis. DMs, Tag Attacks e Guard Attacks usam a barra de Power convencional. E a de Skill serve para Dream Cancels, Quick Shift e Saving Shifts. Pode não parecer, mas ela deixa as partidas um pouco mais complicadas e emocionantes, pois os novos recursos podem salvar sua vida no último segundo. Porém, não podem ser usados todo o tempo, requerendo um pouco de sabedoria e estratégia para usá-los

com eficiência. É uma das inovações mais agradáveis a aparecer nos games 2D (e principalmente em KOF) em algum tempo.

Quick e Saving Shifts são o que faz o sistema de troca de personagens valer a pena. Em 2003, não havia muitas vantagens em trocar os lutadores e muitos nem usavam isso, jogando apenas com o líder. Agora, os que resolverem se aprofundar no game terão vantagens em usar o tag. Quick Shift é usado para fazer a troca instantaneamente no meio de um combo, possibilitando seqüências ainda maiores. Seria uma evolução do sistema de Strikers da saga NESTS. Contudo, lá, alguns Strikers eram totalmente inúteis e outros bons demais, além do adversário saber bloqueá-los. Aqui, cada lutador tem a mesma utilidade, só depende de sua habilidade com cada um. Já o Saving Shift é a arma máxima de

defesa. Consumindo os dois estoques na Skill Gauge, esse movimento permite que você troque de lutador quando está defendendo ou mesmo apanhando. E isso vale para qualquer hora, com a energia no máximo ou no mínimo, seja tomando um soco qualquer ou mesmo durante um especial, até mesmo um LDM!

O golpe forte (quando se apertava soco forte+chute forte) está de volta, agora tendo um botão específico para essa função. Isso mesmo, KOF agora tem cinco botões. Um tanto desnecessário talvez, visto que esse golpe já existia com uma combinação de botões. Talvez estejam testando para ver se a adição do novo botão ajuda, planejando uma função mais importante futuramente, quem sabe. Por fim, a última novidade em termos de jogabilidade é o Judgement



System. No caso do tempo acabar e os dois lutadores ainda estarem em pé, a velha regra de quem tiver mais energia vencer não existe mais. Aqui, o game faz um julgamento das ações de cada jogador e preza por quem buscou mais a vitória atacando mais que o outro. No que ele se baseia para julgar isso, não sabemos. Por um lado, isso é bom, pois evita aqueles

DIVERSÃO PARA TODOS

Uma das coisas que mais agradou em NeoGeo Battle Coliseum foi a incrível diversidade de personagens. Como o game fez sucesso e a versão para arcades de KOF XI não contava com vários personagens conhecidos, a SNK Playmore resolveu incluir diversos lutadores extras na versão para PlayStation 2. Sete lutadores, para ser mais exato. Provavelmente eles não terão um final condizente com o enredo principal, sendo mais indicados para as intermináveis partidas com os amigos. Aqui estão eles:

Mai Shiranui (viva!) (Fatal Fury)
Robert Garcia (Art of Fighting)

Mr. Big (Art of Fighting)
Geese Howard (Fatal Fury, você conhece)
Tung Fu Rue (Fatal Fury)
Hotaru Futaba (NeoGeo Battle Coliseum)
EX Kyo Kusanagi (NeoGeo Battle Coliseum)

E mais:

Adelheid Bernstein
Gai Tendo
Silver
Sho Hayate
Jazu
Shion
Magaki

Isso mesmo, todos os subchefes e o grande chefe Magaki estarão dis

poníveis. E o que é melhor, todos já estarão destravados logo de cara, sem precisar cumprir metas. Curiosamente, todos eles estão com suas versões usadas em NeoGeo Battle Coliseum. Ou isso é porque o povo realmente gostou do jogo ou é preguiça da SNK Playmore, que simplesmente aproveitou os sprites dos personagens. Acharmos que são as duas coisas.



caras que tiram metade de sua energia e só ficam defendendo até o final. Por outro lado, tira algumas jogadas estratégicas e pode ser um tanto injusto algumas vezes. De qualquer forma, as batalhas tendem a ficar mais eletrizantes perto do final, com os dois jogadores se esforçando para virar o jogo para seu lado.

FALOU EM EXTRAS? É AQUI MESMO!

Bom, tudo o que dissemos até agora já existia na versão dos arcades e está sendo transportado perfeitamente para o console. Mas o que o game para PlayStation 2 traz a mais? Quais são as novidades?

Para começar, alguns personagens que você viu no box dos excluídos, que jamais deveriam estar de fora da versão original, estão aqui como se-



cretos adicionais. No outro box, você confere quem voltou às escondidas (ah, Mai Shiranui...).

Para não parecer que eles só estão aí para tapar buraco, a SNK Playmore foi além e está desenvolvendo 14 finais inéditos, provavelmente para os 14 personagens adicionais que aparecem aqui. Esses finais estão sendo concebidos pelos quatro melhores desenhistas da SNK. Legal, não acha?

Ah, como já é de costume, uma Art Gallery estará disponível, com desenhos oficiais, esboços e mais uma porrada de figuras. Talvez até mesmo fan arts aparecerão. Só não espere conseguir essas imagens logo de cara, pois em todo King of Fighters, você devia fazer os finais dos personagens (ou montar as figuras, como nas versões 2000 e 2001 para Dreamcast).

O quê? Não está satisfeito com o que eles estão vestindo? Sem problemas, pois aqui você encontrará um modo Color Edit bem completo. Dizem até que você poderá, além de mudar as cores das roupas totalmente, também alterar até as cores das magias!

Novos personagens, novos cenários. Além dos cenários já existentes, algumas versões alternativas deles aparecem aqui. E ainda não acabou: quatro lugares totalmente inéditos



foram adicionados na versão PS2 e, melhor ainda, são em 3D, assim como nas versões para Dreamcast. Para aproveitar bem esses novos cenários, a SNK adicionou dois modos extras nesta versão. O já conhecido Endless Mode, para você ver até onde pode agüentar em uma seqüência infinita de lutas aleatórias. E temos o Challenge Mode, em que você deve cumprir certos objetivos para ganhar as lutas, como terminar com 2/3 da barra de energia ou exterminar o oponente com um especial. No departamento sonoro, KOF sempre foi muito competente. Algumas vezes mais, outras nem tanto, mas nunca ouvimos faixas horríveis na série. E para melhorar, havia as faixas Arranged, com leves mudanças e um som mais limpo. KOF XI para PS2 virá com as faixas originais e também as Arranged, para você escolher o tipo que mais lhe agrada. Ainda neste assunto, a SNK anunciou

recentemente que 10 músicas novas fariam parte do game de PS2. Entretanto, essas tais músicas novas podem apenas ser as versões Arranged. Esperamos que não.

Um modo online também fará parte do pacote. E assim como todos os outros títulos da SNK Playmore, ele é reservado aos japoneses apenas, que pagam pelo serviço da KDDI's MMBB (não tinha um nome mais complicado?). E nem poderia ser diferente, porque ainda não foi anunciada uma versão americana do jogo.

O RETORNO DO REI

É isso aí, parece que o rei dos lutadores está de volta em grande estilo. Depois de alguns fiascos, a série parece estar encontrando seus dois caminhos: a glória de ser considerado o melhor dos games de luta 2D e a satisfação de ter uma versão muito superior aos arcades no console mais vendido do mundo (convenhamos, as conversões dos últimos KOFs para PS2 não eram grande coisa). Talvez nossos finais de semana fiquem realmente ocupados com vários amigos em casa disputando partidas cheias de palavões e comida, enquanto a batalha rola solta na tela. Assim como era antigamente, mesmo com versões toscas. Só podemos esperar até junho e conferir.

Importação de todos os consoles



Game Boy SP

Nintendo DS

GameCube

Game Boy Micro

Xbox

acessórios

Novo XBOX 360 confira!



psp



ps2



PSP

XBOX 360

XBOX

NINTENDO DS

GAMECUBE

PlayStation 2



games

Conheça também nossa linha de modelismo!



Games e acessórios para lojistas

- Condições especiais para revendas
- Acessórios e games originais
- Lançamentos de todas as plataformas



Representante oficial da marca NP-NEWPORT

entre em contato
www.np-newport.com
 tel.: 045-30255766
 045-30255752
 045-30255778
 atendimento eletrônico via MSN:
olympic@newportgames.com.br
 cadastre sua loja

Winning Eleven 10

O melhor aquecimento para a Copa do Mundo

PS2

Por Daniel Nieuwenhuizen



TODO ANO uma versão nova de Winning Eleven chega às lojas e, desta vez, o lançamento foi adiantado alguns meses para chegar antes da Copa. Mas isso não significa que as alterações foram menores, já que modalidades novas apareceram – enquanto as já existentes sofreram pequenas reformulações –, novos movimentos estão disponíveis, a animação está mais fluida e mais centenas de detalhes que, com certeza, vão fazer a cabeça de quem gosta de futebol. Para você não pipocar e ganhar de goleada, a SDP preparou um guia especial para quem não quer ficar perdido em campo na versão japonesa.

MODALIDADES (MENU PRINCIPAL)

AMISTOSO

Disputa amistosos com amigos ou contra o computador. A novidade é que, usando outro Memory Card com o Option File de um amigo, é possível gravar os registros dos jogos (quantas cada um venceu etc.).

As opções antes da partida são as tradicionais. A novidade é a nova opção para decidir jogos por gols fora de casa.

MASTER LEAGUE

Antes de iniciar, alguns detalhes precisam ser acertados. Primeiro, escolha a dificuldade das partidas, depois, a dificuldade da administração (quantidade de pontos iniciais, cansaço dos jogadores etc.). Depois, o time: jogadores originais da liga, um clube disponível ou um clube que será criado por você. Então, se os jogadores evoluem e envelhecem ou se permanecem estáticos. Finalmente, a atividade de negociação de jogadores, mais lenta ou mais constante.

- Inicia o próximo jogo / Vai para a próxima semana

- Vestiário
- Dados do oponente
- Análise da partida
- Configurar o time
- Dados
- Calendário
- Informações da Liga
- Classificação
- Informações dos times
- Tabela de gols e assistências
- Premiações
- Informações do campeonato
- Classificação
- Informações dos times
- Tabela de gols e assistências
- Premiações
- Classificação da WEFA
- Sala das recordações
- Tabelas de gols e assistências
- Pontuações
- Os onze melhores
- Obs.: representa a formação que você usou em jogo, a que o computador considerou mais efetiva.
- Resultados da temporada.
- Tópicos
- Notícias da semana

- Informações básicas
- Negociações
- Procurar
- Procura rápida
- Por potencial
- Por abertura para negociação
- Pelo dinheiro disponível
- Por talento
- Pivôs
- Matadores
- Centro-avantes
- Meio-campo de criação
- Alas
- Meio-campo defensivo
- Volantes
- Marcadores para um-a-um
- Marcadores com jogo aéreo
- Zagueiro central
- Goleiros
- Batedor de falta
- Jogadores velozes
- Jogadores versáteis
- Avançada
- Nome
- Posição
- Peso
- Idade

- Pé principal
- Habilidade
- Habilidades especiais
- Salário
- Anos de contrato pendentes
- Por grupo
- Obs.: aqui, você seleciona por times.
- Por nacionalidade
- Obs.: mostra todos os jogadores disponíveis do país que você escolher.
- Mostrar todos os jogadores
- Lista
- Obs.: mostra os jogadores que você adicionou nela.
- Meu time
- Obs.: aqui, você seleciona seu jogador e pode liberar, disponibilizar para negociação, colocar na lista ou comparar.
- Lucro esperado
- Obs.: exibe uma tabela com atual perspectiva de lucro, negociações, salários e demais detalhes financeiros.
- Dados de mercado
- Obs.: exibe dados de outros times.
- Treino
- Acertar condição
- Obs.: costuma melhorar a condição

dos seus jogadores, mas a barra de cansaço deles aumenta um pouco.

- Treino livre
 - Tabela de desenvolvimento
- Obs.: serve para ver seus jogadores e informações sobre sua curva de evolução.
- Editar Time
 - Números dos jogadores
 - Nome
 - Faixa
 - Emblema
 - Estádio
 - Configurações
 - Salvar
 - Sair

LIGA

Obs.: antes de começar, você pode escolher entre ligas de clubes dos países disponíveis ou liga internacional, com seleções.

- Ir para o jogo
- Arrumar o time antes do jogo
- Dados
- Calendário
- Informações da liga
- Classificação
- Informações dos times
- Tabela de gols e assistências
- Premiações
- Informações da Copa
- Tabela da Copa
- Informações dos times
- Tabela de gols e assistências
- Premiações
- Recordações
- Tabelas de gols e assistências
- Resultados da temporada
- Configurações
- Salvar
- Sair

COPA

Obs.: antes de começar, você pode escolher o tipo de Copa (Internacional, por continente ou Konami Cup, que permite a participação de clubes e seleções misturados).

- Ir para o jogo
- Arrumar o time antes do jogo
- Dados
- Tabela de jogos
- Informações
- Classificação do grupo
- Tabela do campeonato
- Informações dos times
- Tabela de gols e assistências
- Configurações
- Salvar
- Sair

TREINO

Obs.: aqui, você seleciona

a dificuldade e o tipo.

- Treino Livre
- Obs.: você seleciona um time e pode treinar.
- Treino de fundamentos
- Obs.: você escolhe um fundamento e o jogo o guia pelo treinamento.

MODO DE EDIÇÃO

- Editar jogador
- Nome
- Configurações pessoais
- Posição
- Aparência
- Habilidade
- Habilidades especiais
- Registrar jogador

Obs.: serve para tirar, retirar ou trocar jogadores por outros que estejam fora ou sejam criados.

- Seleções
 - Clubes
 - Editar Time
 - Configurar formação
 - Mudar número dos jogadores
 - Nome do time
 - Uniforme
 - Emblema
 - Estádio
 - Editar emblemas e logo
 - Emblema
 - Criar do zero
 - Modificar
 - Deletar
 - Logo
 - Criar do zero
 - Modificar
 - Deletar
 - Editar chuteiras
- Obs.: aqui, você seleciona o tipo e depois edita o modelo.
- Editar o nome do estádio
 - Editar nome de liga ou de copa
 - Salvar os dados
 - Terminar a edição

OPÇÕES

- Controle de dados
- Option File
- Auto Save
- Salvar Option File
- Carregar Option File
- Carregar dados de outro jogo da série
- Mudar o nome de um Save
- Copiar dados salvos
- Deletar dados salvos
- Museu
- Galeria de copas
- Passar Replay
- Dados dos jogos amistosos registrados
- Créditos da equipe
- WE-Shop
- Novos jogadores
- Novos times
- Novos estádios
- Novos tipos de bola

- Novos tipos de menu
- Novas roupas
- Novos estilos para edição
- Novas comemorações
- Novos tipos de câmera
- Efeitos na bola para Replay
- Libera a música de fundo a qualquer hora
- Teste de música dos outros Winning Eleven
- Ver estádios (opção fica ativa no museu)
- Dobrar a velocidade do jogo
- Seis estrelas de dificuldade
- Mudar combinação de times no início da Master League
- Mudar a quantidade pontos disponíveis quando se inicia a Master League
- Configuração do controle
- Configuração de som
- Ajuste de tela

NIPPON CHALLENGE

Assim como na versão japonesa de Winning Eleven 9, Nippon Challenge é a modalidade para quem quer assumir o papel do Zico e levar a seleção japonesa para a Copa. Você tem que passar pelas eliminatórias, fazer escalações e administrar atletas.

INTERNATIONAL CHALLENGE

Para quem gosta da ideia do Nippon Challenge, mas não quer assumir o papel da seleção nipônica, a Konami criou o International Challenge. Ele funciona de forma similar ao seu antecessor, mas neste é possível assumir o papel de diversas seleções ao redor do mundo.

Para Nippon e International Challenge, antes de começar, você terá que realizar a convocação, escolhendo os jogadores de sua preferência caso aqueles que já estiverem na lista não o agradem. Depois disso, os menus internos das duas modalidades incluem:

- Opção de ir para o jogo
 - Vestiário
 - Dados do oponente
 - Configurar o time
- Obs.: as configurações feitas aqui ficam para as próximas partidas, ao contrário daquelas realizadas na tela antes de começar a partida.
- Dados
 - Calendário
 - Classificação
 - Classificação da Liga
 - Tabela do campeonato
 - Informações dos times
 - Tabela de gols e assistências
 - Explicações
 - Configurações
 - Salvar
 - Sair (segunda opção para confirmar)

AMISTOSO DE SELEÇÃO ALEATÓRIA

Outra novidade de Winning Eleven 10, nesta opção é possível criar novos times a partir de clubes e seleções já existentes, formando um "All-Star". Você pode tanto criar seleções a partir de uma área específica (primeira opção) ou selecionar a partir de times variados (segunda opção). Na tela seguinte, você pode conferir a escalação realizada automaticamente e, se desejar, fazer alterações.

JOGADAS

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

CONTROLES SIMPLES

CORRER

Segure **R1** enquanto se movimenta.

ANULAR JOGADA

R1 + **R2** Anula a jogada que está acontecendo ou cancela o movimento do jogador.

CONTROLAR JOGADOR COM A BOLA NO AR

R2 + **+** Controla o jogador enquanto a bola está no ar.

MUDAR DE JOGADOR

Apertando **L1**, você altera o jogador sob o seu comando.

PEDIR PASSE

R2 Pede passe para um jogador próximo, quando outro estiver com a bola.

ATAQUE (COM A BOLA)

DRIBLES

+ Carrega a bola para a direção apontada.

DRIBLE CURTO

+ + **R2** Finta para as laterais sem perder a direção.

ESQUIVA

R2 Pressionado na hora do carrinho, desvia dele.

PUXAR BOLA

R2 + Trás Apertando certo, seu jogador puxa a bola para trás sem perder a direção.

PARAR A BOLA

Sem apertar nenhum botão, pressione **R1**.

MIRAR NO GOL

Sem apertar nenhum botão, pressione **R2**.

ADIANTAR A BOLA

L1 + **R1** Pressione os dois juntos para

→

soltar a bola, jogando-a um pouco para frente.

DRIBLE RÁPIDO

Aperte **R1** no final de um drible.

JOGAR BOLA NA VELOCIDADE

Depois de sair correndo, aperte **R1** várias vezes ou toques rápidos para frente.

ADIANTAR A BOLA

R1 + **R2** No final do drible rápido, aperte ambos os botões e complementemente com o direcional.

DRIBLE LENTO

✖ Solte o ✖ depois de iniciar um drible.

CORTA-LUZ

Aperte **R1** quando a bola estiver chegando no seu pé.

PASSE

✕ Se mantiver pressionado, o passe vai para o jogador mais distante. Se segurar o ✖ na direção contrário do seu jogador, o passe sai de calcanhar. Se fizer isso logo que a bola chegar aos seus pés, o toque é curto.

LANÇAMENTO

⊙ Serve para lançar, mirando ou rapidamente, e para virar o jogo.

LANÇAMENTO RASTEIRO

▲ Enfia a bola. Se mantiver pressionado, faz o lançamento para o jogador mais longe. Usando **L1**, faz a enfiada com uma bola aérea.

UM-DOIS

L1 + Botões. Segure **L1**, toque com ✕ e faça o segundo passe com ▲. Se usar o ⊙ depois do primeiro passe, a devolução vai pelo alto.

PASSAR CORRENDO

R2 Toque a bola e segure **R2** para o jogador que passou se adiantar para receber de volta.

TOQUE MANUAL

R3 Aponte com analógico direito e pressione **R3** para tocar. Se combinar com **L1**, a bola vai pelo alto.

CRUZAMENTO

⊙ Da lateral da área, aperte ⊙ uma vez para cruzar bem alto, duas vezes para uma bola rápida e três vezes para mandar a bola rasteira. Se quiser realizar o cruzamento de fora das laterais da área, segure **L1**. Se quiser, mude a força segurando **R2** na hora do cruzamento.

CHUTE

⊖ A altura e força do chute mudam conforme você segura o botão. Se apertar rapidamente, depois de receber a bola, o chute sai direto. Para mandar a bola colocada, segure **R2** durante o chute. Para tentar encobrir o goleiro, segure **L1**. E para dar apenas um toquinho por cima, segure **R1**.

PEDALAR

Analógico, **L1**, **R2** Dê um toque duplo na mesma direção do analógico direito, ou aperte **L1** ou **R2** algumas vezes para pedalar.

AMEAÇAR

⊖, ✕ ou ⊙. É possível ameaçar um chute apertando ⊖ ou ⊙ e, rapidamente, ✕.

FINTA DE CORPO

✖ Parado, dê dois toques na direção da bola.

CANCELAR

R1 + **R2** Durante um movimento de cruzamento ou chute, aperte os dois botões juntos.

RODAR SOBRE A BOLA

Gire o analógico direito 360° na direção que quiser girar com a bola.

LEVANTAR A BOLA

Aperte ↓ e ↑ rapidamente.

DOMINAR BOLA

✖ Na hora que receber a bola, aperte o ✖ para a direção que quer empurrá-la.

PARAR BOLA

R2 Quando receber a bola, aperte **R2** para pará-la.

CORTA-LUZ E CORRER

R1 + ✖ Quando a bola se aproximar, aperte **R1** + a direção em que ela estiver indo

DEFESA

ROUBAR BOLA

✕ Com ✕, você marca sob pressão utilizando o jogador que estiver controlando.

AJUDA

⊖ Segurando ⊖, algum companheiro, controlado pelo videogame, vem ajudar na marcação.

CARRINHO

⊙ Usa o carrinho. Útil para roubar bolas e cortar passes.

ISOLAR

⊖ Chuta a bola o mais forte possível na direção que o jogador estiver olhando.

GOLEIRO

SAIR COM O GOLEIRO

▲ Segurando ▲, o goleiro sai correndo em direção à bola. É útil para se adiantar e evitar que o jogador entre na área livre.

LANÇAMENTOS

⊖, ⊙, ✕ Com ⊖ e ⊙, o goleiro chuta forte, tentando o lançamento. Com ✕, sai jogando com as mãos.

SAIR JOGANDO

L1 Solte o ✖ e aperte **L1** para o goleiro colocar a bola no chão.

CONTROLAR O GOLEIRO

L1 + ▲ Segure ▲ e aperte **L1** para ganhar controle do goleiro.

ESCANTEIOS

CRUZAMENTO

⊙ Pressione ⊙ para cruzar normalmente.

CRUZAMENTO

⊙ + ↑ Com isso, o jogador bate de outra maneira na bola, modificando o levantamento.

CRUZAMENTO BAIXO

⊙ + ↓ O jogador cruza, com força, mas a bola sai rasteira.

CRUZAMENTO BAIXO

Pressione ✕ para tocar rapidamente a bola para o companheiro mais próximo.

COMPLEMENTO

← ou → É possível colocar curva na bola, segurando para uma das direções durante a cobrança.

FALTAS

SAÍDA RÁPIDA

L1 + **R1** Ao sofrer a falta, o jogo indicará quando é possível uma saída rápida. Se achar uma boa opção, aperte rapidamente ambos os botões para facilitar.

TOQUE

✕ Toque curto para um jogador próximo.

LANÇAMENTO

⊙ Lançamento para onde o cobrador estiver olhando.

ENFIADA

▲ Enfiada de bola, rasteira, para algum jogador próximo.

CHUTAR

⊖ Chute normal, de bola parada, equivalente ao jeito e força do cobrador.

CHUTAR FORTE

⊖ + ↑ Chute forte, em direção ao gol. Pode subir muito.

CHUTE LENTO

⊖ + ↓ Para bolas colocadas, pode complicar muito a defesa para o goleiro adversário.

CHUTE FORTE

⊖ + ▲ Pressionando ▲ na finalização da cobrança, o jogador chuta forte, mas sem exageros.

CHUTE FRACO

⊖ + ▲ Pressionando ✕ na finalização da cobrança, o jogador bate colocada, mas não tão fraco.

CURVAS

L1 ou **R1** Ambos os botões servem para ajustar a curva e o efeito na hora da cobrança.

ENSAIADA

L1 + **R1** Na primeira vez, o jogador se posiciona de um lado da bola e, na segunda vez que pressionar, vai para o outro. Em ambas, você pode segurar **L1** e ✕ para sair tocando ou **L1** e ⊖ para bater com o segundo jogador.

NA BARREIRA

⊖ Segurando ⊖, seus jogadores vão pular quando a bola sair.

✕ Segurando ✕, seus jogadores ficarão no chão quando a bola for chutada.

⊙ Segurando ⊙, seus jogadores vão se adiantar e depois pular.

⊙ + ✕ Segurando os dois botões, os jogadores se adiantam, mas não saltam.

GOLEIRO

▲ Aproxima o goleiro da barreira.

LATERAIS

CURTO

✕ Bate um lateral curto para um jogador próximo.

LONGO

⊙ Joga a bola a distância. Serve quase como um cruzamento na beirada da área.

CURTO NA FRENTE

▲ Bate o lateral à frente do jogador apontado.

PÊNALTIS

CHUTE

Aponte para onde quer chutar e pressione ⊖.

DEFENDENDO

Aponte com o ✖ para onde você quer pular e espere a definição do lance para pressionar.

ESTRATÉGIA

MANUAL

L2 + botão Segurando **L2** e apertando algum dos botões, configurados na tela de formação do time, você aciona a respectiva estratégia.

SEMI-AUTOMÁTICA

L2 O **L2** ativa, temporariamente, a estratégia configurada como semi-automática.

NÍVEL DE ATAQUE

L2 + **R1** Segurando **L2** e apertando **R1**, você deixa a postura do seu time mais ofensiva.

NÍVEL DE DEFESA

L2 + **R2** Segurando **L2** e apertando **R2**, você deixa a postura do seu time mais defensiva.

NOVIDADES DE WINNING ELEVEN 10

COM O NOVO EQUILÍBRIO NA JOGABILIDADE, ALGUMAS HABILIDADES PRECISARAM SER RETRABALHADAS E ALGUMAS JOGADAS NÃO FUNCIONAM MAIS COM A MESMA FREQUÊNCIA. ENTÃO, ALGUNS TOQUES:

TREINE SEU CHUTE

Em WE9, era muito fácil acertar chutes bons de fora da área, principalmente com craques como Adriano, Ronaldinho Gaúcho ou Kaká. Agora, até eles conseguem mandar a bola errada no gol. O grande truque para se dar bem é acompanhar a mira do chute, com o direcional e não exagerar na força. Também não funciona tentar pegar de primeira bolas impossíveis ou arriscar chutes quando, em condições reais, um jogador não acertaria.



Para quem quer chutes funcionais, é bom arriscar da entrada da área, colocando nos cantos altos do goleiro. Outro jeito de marcar bem são os chutes rasteiros cruzados, da entrada da área. Sem esquecer que nesta edição, os goleiros costumam bater muita roupa e, às vezes, arriscar um rebote é a melhor chance de vencer a marcação adversária. Se souber que o time adversário está muito recuado, vale a pena colocar um centroavante enfiado na área só para esse tipo de bola. Aprender a usar os tipos de chute disponíveis também ajuda muito. No começo, pode parecer que eles fazem pouca diferença, mas conhecer as sutilezas na finalização ajuda, e muito, a vencer os goleiros. A prova disso é que os chutes diretos, em lances um contra um, não funcionam com a mesma frequência.

CALMA NO JOGO AÉREO

Apesar de mais funcional do que em WE9, o jogo aéreo também exige certo treinamento. Agora, as bolas cruzadas durante a corrida costumam ser mais

certeiras, e parar para cruzar não indica mais uma bola perfeita. Os cruzamentos rápidos também perderam sua eficiência, da mesma forma que os rasteiros.

Para se dar bem, fique de olho no radar para acompanhar o posicionamento e, principalmente, a movimentação dos seus companheiros de time. Muitas vezes é melhor mandar a bola para o homem que vem de trás chegar cabeçando ao invés de tentar colocá-la na cabeça do homem de área. Claro que existem alguns artilheiros que são muito bons no jogo aéreo, mas eles são exceções e, muitas vezes, ficam perdidos no meio dos zagueiros grandalhões.

ARRISQUE CARRINHOS

Com o novo juiz, as faltas bobas acontecem com menos frequência, o que torna o carrinho uma excelente arma. Além de usá-lo para marcação e para entradas frontais, ele também serve para bloquear bolas e impedir passes. Dominar essa arte é um diferencial, principalmente contra adversário que tocam a bola rápido, como o computador no nível seis de dificuldade. Usar o carrinho de forma certa também é uma ótima maneira de parar lances sem perder jogadores e bloquear chutes sem cometer pênaltis. Muitas vezes, arriscar vale a pena e, além de impedir o gol, você ainda sai limpo do lance.



TOQUE RÁPIDO

O novo esquema de passes funciona muito bem para quem gosta de jogar rápido. Com a precisão aprimorada, vale a pena sair jogando rápido e tabelar bastante. Outro estímulo para o jogo em equipe são os dribles, que foram bem alterados.



FINTE LATERALMENTE

A finta lateral, com R2, perdeu um pouco de importância na nona versão, mas voltou com força total em WE10. Acostumar a driblar desta maneira é uma excelente maneira de deixar zagueiros na saudade. Além disso, esse tipo de finta é ótima para limpar a bola na frente da área e arrumar a bola para o pé certo do seu jogador, evitando que destros tentem acertar chutes com a perna esquerda e vice-versa.

ADMINISTRANDO A MASTER LEAGUE

A Master League parece simples, mas tem suas peculiaridades. Para se dar bem nela, é preciso administrar o time com muito cuidado. Fique sempre de olho em alguns detalhes:

FADIGA

Os jogadores se cansam com a maratona de partidas, o rendimento diminui e machucados começam a aparecer. Portanto, faça muitas substituições e tente começar bem o campeonato para colocar seu time reserva em campo sempre que possível, enquanto os titulares descansam para as partidas mais importantes. Além disso, jogar com os reservas ajuda muito na evolução deles e, claro, na possível negociação com times estrangeiros.

EVOLUÇÃO

Existem, basicamente, três tipos de atleta, aqueles que estão em curva de crescimento positiva (geralmente os mais novos), os neutros (veteranos) e os negativos (quase aposentados). É sempre bom ficar de olho na idade do seu time e reparar na variação das estatísticas dos seus craques. É desagradável perder algum jogador sem já ter um substituto no banco.

DE OLHO NO MERCADO

Apesar de ser muito melhor comprar craques reconhecidos, procurar por novos talentos pode ser uma ótima opção. Às vezes, o jogador cresce no seu clube e vira um destaque



ou pelo menos se torna um ótimo negócio. Além disso, os preços destes atletas não costumam ser altos e a negociação é mais frequentemente bem sucedida.

Se o seu jovem talento realmente crescer e ganhar atenção, você poderá vendê-lo por um bom preço e recuperar o dinheiro investido.

MINIMIZE OS CUSTOS

Às vezes, jogadores caros estão no time e nunca são aproveitados. Neste caso, tente vendê-los e, caso não consiga, libere-os, mesmo pagando a multa. Manter um elenco grande e inutilizado não vale a pena. Times compactos, em que todos jogam, costumam dar mais certo. Além disso, tome cuidado para não confundir preço de contratação e salário. Analise bem os dois antes de qualquer compra para não ficar no vermelho.



PÓS-TEMPORADA

No final de cada temporada, você pode marcar amistosos com diversos times do mundo. Escolher os melhores e mais conceituados rende muitos pontos, caso você saia vitorioso da partida. Os jogos acontecem durante o período de negociação do final do ano.



MANTENHA RESERVAS BONS

Quando seu time estiver muito evoluído, a maioria dos jogadores, provavelmente, participará das seleções de seus países. Por isso, é muito bom manter reservas a altura, caso seus craques sejam convocados em momentos decisivos do campeonato. Às vezes, é melhor acertar o banco de reservas ao invés de tentar recriar um setor do time principal. Lembre-se, os estrelinhas nem sempre são os melhores do time.

KOF: Maximum Impact 2

PS2

Curta essa continuação e todo seu vasto conteúdo

Por Douglas Pereira

QUANDO A SÉRIE KOF finalmente entrou para o universo 3D, com Maximum Impact, muita gente torceu o nariz. Agora, a SNK Playmore corrigiu alguns defeitos, adicionou técnica e ampliou a quantidade de extras, criando um jogo que diverte em turma e mantém a atenção por um longo tempo na jogatina solo. Nós exploramos a fundo os segredos de Maximum Impact 2 e preparamos um guia à altura. Aproveite.



COMANDOS NA LUTA:

START	Pausa	R2	SF + CF
SELECT	Lista de comandos	R1	SR + CR
L2	Sabaki	△	Soco Forte (SF)
L1	Provocação	○	Chute Forte (CF)
		□	Soco Rápido (SR)
		×	Chute Rápido (CR)



COMANDOS NOS MENUS:

SELECT	Muda para o Camera Mode	R2	Zoom out (CM)
L2	Muda o alvo da câmera (CM)	R1	Zoom in (CM)
L1	Desacelera a câmera (CM)	△	Cancela escolha
		○	Confirma escolha
		□	Cancela escolha
		×	Confirma escolha



Sistema de Jogo

AGARRÕES

Apertando ← ou → junto com **SF** ou **CF** quando estiver próximo do inimigo, você o agarra. Caso use o soco, o inimigo será jogado para frente, e se usar o chute, ele será jogado para trás.

Você pode escapar de um agarrão apertando o mesmo botão no momento exato em que o oponente agarrá-lo. Além disso, alguns personagens podem agarrar inimigos no ar.

GUARD CRUSH

Abaixo da barra de energia, o seu personagem tem a barra de defesa. Ela é composta por vários filetes verdes. Cada vez que você defende um golpe, seu personagem perde um filete da barra de defesa. Não há como recuperar filetes e, quando eles se esgotarem, seu personagem terá a defesa quebrada, ou seja, receberá um Guard Crush.

Ao receber um Guard Crush, seu personagem faz uma animação diferente e fica momentaneamente vulnerável a qualquer ataque do inimigo.

A barra de defesa fica vermelha e vai se preenchendo. Nesse momento, qualquer ataque que você defender será considerado um Guard Crush. Quando a barra termina de ser preenchida, ela fica com todos os filetes verdes novamente.

BARRA DE POWER

A barra na parte inferior da tela é a sua barra de Power, que vai sendo preenchida conforme você desfere golpes, acerta o adversário, defende golpes ou é acertado. A barra pode ser carregada até três vezes.

Suas utilizações são várias: serve para cancelar a defesa com esquiva (gasta um nível da barra), cancelar a defesa com ataque forte (gasta um nível), desferir DOA Thrashings (gasta

de um a três níveis, dependendo do movimento) e fazer Super Cancels, ou seja, cancelar um Deadly Move em DOA Thrashing (gasta um nível para fazer o cancelamento, mais os níveis que o DOA Thrashing gasta). O lutador que acertar o primeiro golpe de um round ganha um nível na barra de Power instantaneamente.

COUNTER HIT

Se você desferir um golpe e acertar o oponente enquanto ele executava um ataque, seu golpe vai acertar em Counter Hit. Além de causar mais dano em Counter Hit, alguns golpes ganham propriedades especiais e possibilitam combos antes impossíveis.

GOLPES DE COMANDO

Os golpes de comando são ataques simples que todos os personagens possuem. São feitos com uma direção mais um botão de ataque fraco. Em Maximum Impact 2, os golpes de comando não podem ser usados para cancelar golpes normais (como SF ou CF), mas podem ser cancelados em Deadly Moves ou DOA Thrashings.

DEADLY MOVES

Estas são as habilidades especiais dos personagens. Não confundir com os golpes "Super". Em Maximum Impact 2, os golpes especiais são conhecidos como Deadly Moves.

Necessitam de uma seqüência de comandos para serem executados. Mesmo que sejam bloqueados, uma pequena quantidade de dano é causada.

DOA THRASHINGS

São golpes muito mais fortes que consomem de um a três estoques na barra de especial. Em toda a série, esses golpes são conhecidos como Desperation Moves, mas em Maximum Impact 2 são chamados de DOA Thrashings.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Defesa: segure ← quando atacado.

Defesa agachada: segure ↙ quando atacado.

Provocação: L1 (não serve para nada).

Sabaki: L2 (prepara o Counterstrike)

Corrida: →→.

Recuo: ←←.

Pulo normal: ↖ ou ↑ ou ↗.

Pulo baixo: um toque rápido para ↖ ou ↑ ou ↗.

Pulo médio: aperte rapidamente ↙↗ ou ↑↓ ou ↘↖.

Pulo alto: aperte e segure ↙↗ ou ↑↓ ou ↘↖.

Arremesso: de perto, ← ou → + **SF** ou **CF**.

Escapar de arremesso: no momento em que for arremessado, **SF** ou **CF** (o mesmo botão que o oponente usou).

Emergency Evasion (cima): **SR** + **CR**.

Emergency Evasion (baixo): ↓ + **SR** + **CR**.

Emergency Evasion (frente): → + **SR** + **CR**.

Emergency Evasion (trás): ← + **SR** + **CR**.

Guard Cancel Emergency Evasion (*): no momento em que defender um golpe do inimigo, ← + **SR** + **CR**. (rola para trás) ou → + **SR** + **CR**. (rola para frente) (gasta uma barra de especial).

Recuperação de queda: quando seu personagem estiver caindo, no momento em que ele tocar o chão, **SR** + **CR**.

Levantar-se rápido: quando seu personagem estiver caído, aperte **SR** ou **CF** rapidamente.

Levantar-se com esquiva para cima: quando seu personagem estiver caído, aperte **SF** rapidamente.

Levantar-se com esquiva para baixo: quando seu personagem estiver caído, aperte **CR** rapidamente.

Blow-Back Attack: SF + **CF** (pode ser feito no ar).

Guard Cancel Blow-Back Attack: no momento em que defender um golpe do inimigo, **SF** + **CF** (gasta uma barra de especial).

STYLISH ARTS

São combos simples de fazer, que exigem uma seqüência pré-determinada de botões (exemplo: **SR, SR, CR, →** + **SF**). Cada personagem tem o seu próprio acervo de Stylish Arts.

COUNTERSTRIKE

Você deve fazer um Sabaki (**L2**) no momento em que o golpe do adversário for acertar seu personagem. Esse movimento permite a você "aparar" o golpe inimigo, deixando-o sem reação por um instante, o suficiente para um contra-ataque de sua parte! No entanto, tome cuidado com duas coisas.

A primeira delas, e a mais importante, chama-se "Reverse Counterstrike". Seu inimigo pode fazer o próprio Counterstrike dele no golpe que você aplicar após ter dado o seu Counterstrike. Portanto, use esse comando com sabedoria. O outro motivo a se preocupar é relativo ao golpe que você quer usar após o Counterstrike. Usar magias, por exemplo, é um pouco mais demorado do que um soco bem dado. Então prefira um golpe consciente, que pode abrir um combo, por exemplo, do que um movimento mais forte que pode ser facilmente defendido ou contra-atacado.

PRÓLOGO

O torneio The King of Fighters anterior, realizado em Southtown...

Muitos alegaram que esse torneio de lutas ilegais foi organizado pelo sindicato "Mephistopheles", da terra das gangues, para exterminar seus rivais e levantar capital.

Mas depois que o "rei", Duke, foi derrotado por Alba Meira nas finais, ele e sua organização desapareceram de Southtown. Enquanto isso, a mídia, com o dedo de Duke, começou a expor várias notícias sensacionalistas – baseadas em informações de "fontes confidenciais" – sobre seus

antigos opressores.

Mesmo com essa nova avalanche de "informações", quase ninguém sabia que uma entidade ainda maior estava controlando a Mephistopheles...

ADDES

A verdade por trás desse nome só foi descoberta através dos recessos obscuros do submundo.

E Mephistopheles, a força que tomou conta e subjogou completamente Southtown com sua força insuperável? Era simplesmente uma das subsidiárias de Addes, um de seus inúmeros tentáculos.

Quando, e quem a criou? Onde é seu quartel-gene-

ral? Até onde vão seus domínios?

Ninguém sabia realmente o que essa organização almejava.

E AGORA...

Outro dos grandes tentáculos negros de Addes cortou o véu com suas foices sinistras da morte, revelando uma nova batalha.

Os convites em envelopes brancos irão chegar em breve para os mais poderosos do mundo, que certamente acharão o chamado da morte irresistível...

E assim começa mais um torneio The King of Fighters, reunindo faces novas e velhos conhecidos.

SUPER CANCEL

Esse já existia em algumas versões 2D de KOF, mas faz sua estréia no 3D. O Super Cancel consiste em desferir um Deadly Move e, enquanto o golpe está acertando o oponente, cancelá-lo com um DOA Thrashing. Por exemplo, soltar um Power Wave com Terry e, antes da animação do golpe acabar, emendar um Power Geiser.

É importante notar que o Super Cancel gasta uma barra de Power no exato instante em que você realiza o cancelamento, depois o DOA Thrashing gasta as barras de Power correspondentes ao seu poder. Ou seja, se você quiser usar um DOA Thrashing de nível 1, vai precisar de duas barras de Power, e se quiser usar DOA Thrashing de nível 2, vai gastar todas as três barras de Power. Como a barra só acumula até três estoques, é impossível usar DOA Thrashings de nível 3 em Super Cancel.

COMBOS

O segredo para a vitória em Maximum Impact 2 é fazer combos, ou seja, emendar diversos tipos de ataque numa só seqüência indefensável. Você pode, por exemplo, começar com uma voadora, seguir com a melhor Stylish Art do seu personagem, emendar um Deadly Move no final e cancelá-lo com

um DOA Thrashing.

Os combos mais avançados envolvem dois recursos bem característicos da série Maximum Impact. O primeiro são os juggle combos, ou seja, acertar o oponente enquanto ele está caindo, ainda no ar. O segundo são os ground combos, que consistem em golpear o inimigo caído no chão. Se aproveitar essas duas oportunidades, seus combos irão às alturas. Por fim, se você é veterano em KOF, faça uma reeducação: ao contrário da série 2D, ter um oponente no canto é pior do que tê-lo no meio do cenário. Isso porque, ao receber um golpe enquanto está encurralado nas bordas do estágio, o lutador entra numa animação que o impede de tomar mais golpes, arruinando aquele seu combo poderoso. Prefira sempre pegá-lo no meio do cenário para as seqüências mais longas.

LISTA DE GOLPES

Apertando o botão Select durante o jogo, você abre a lista de golpes de seu personagem. Ela é dividida nas diferentes categorias de golpes que cada lutador possui. Da direita para a esquerda: 1) Agarrões, 2) Golpes de comando, 3) Deadly Moves, 4) DOA Thrashings, e 5) Stylish Arts.

Pequeno "p" rosa: SR.

Grande "P" verde: SF

Pequeno "k" azul: CR.

Grande "K" vermelho: CF.

Sinal de "+": apertar os botões indicados ao mesmo tempo.

SC: Super Cancel, significa que o Deadly Move pode ser cancelado em DOA Thrashing.

Estrelas: quantidade da barra de Power exigida pelo DOA Thrashing.

A maioria das indicações em japonês indica que você ou deve estar perto, ou no ar, ou deve fazer o golpe durante outro golpe.

Modos de Jogo

STORY MODE

O modo básico de jogo. Você atravessa sete batalhas e acompanha a história de seu personagem. Cada um tem seu próprio final.

VERSUS

Lute contra seus amigos ou computador, usando qualquer lutador, roupa e cenário que já estiver habilitado.

Single Play: você contra o computador usando um lutador cada.

Team Play: você contra o computador usando três lutadores cada.

Single VS: você contra outro jogador usando um lutador cada.

Team VS: você contra outro jogador usando três lutadores cada.

Party Single Play: você contra o computador usando um lutador cada. Os dois recebem uma condição especial aleatoriamente.

Party Team Play: você contra o computador usando três lutadores cada. Os dois recebem uma condição especial aleatoriamente.

Party Single VS: você contra outro jogador usando um lutador cada. Os dois recebem uma condição especial aleatoriamente.

Party Team VS: você contra outro jogador usando três lutadores cada. Os dois recebem uma condição especial aleatoriamente.

CHALLENGE

É onde está a maior parte da diversão para um jogador. É subdividido em cinco sub-modos e oferece diversos desafios para liberar extras.

PRACTICE

Treine seus golpes e combos para não fazer feio na hora do "vamos ver". Antes de o treino começar, você pode



escolher uma série de opções para seu oponente: se ele vai ficar apenas parado, atacando, se esquivando, se a barra de Power estará sempre no máximo, entre outras coisas.

PROFILE

Termine o modo Story com um personagem e o perfil dele estará disponível nessa tela. Você pode ver informações de seu personagem, a história dele no game e poderá ver detalhadamente seu modelo poligonal com qualquer cor que quiser.

OPTION

O de sempre. Mude as configurações do game. Em Game Options, muda-se as opções da luta, como dificuldade, número de rounds etc. Em Sound Options, o volume da música e efeitos sonoros podem ser mudados, e ainda há um Sound Test para ouvir as músicas do game. Button Configuration, Records e Save/Load são auto-explicativos. Você pode ligar ou desligar o save automático em Save/Load.

NETWORK MATCH

Jogue online através do serviço Multi Matching BB. Mas você não mora no Japão, então esqueça essa opção.

THE KING OF FIGHTERS 2006?

Razões comerciais? Um golpe nos desavisados? Não se sabe bem o motivo, mas o fato é que a SNK Playmore vai lançar KOF: Maximum Impact 2 nos EUA, mas com um nome diferente: The King of Fighters 2006. Talvez aproveitando o fato de que a série principal deixou de lado a numeração por ano (o novo KOF é o "XI") e que essa série 2D provavelmente não será mais explorada no ocidente, a SNK americana decidiu rebatizar Maximum Impact 2, dando a entender que ele seria uma continuação direta da série principal (o que não é). Então, já sabe: KOF 2006 é Maximum Impact 2 americano, e ele está previsto para o terceiro trimestre de 2006.

THE KING OF FIGHTERS
2006

Challenge Mode

Esse modo é dividido em várias categorias, cada uma com uma série de desafios.

TIME ATTACK

O tradicional modo de acabar com os oponentes no menor tempo possível.

QUEST SURVIVAL

Consiste numa rodada de 200 lutas seguidas. Contudo, não se resume apenas a batalhar. Sempre antes de cada luta, uma tela com algumas opções aparecem. Na verdade, são upgrades que você pode fazer antes de cada luta, que podem ser comprados usando os pontos que você ganha quando derrota oponentes. São eles:

Time: aumenta o seu tempo de luta restante em 60 segundos.

Life Healing: recupera sua energia. Só pode ser usado 15 vezes durante esse modo, então tenha certeza quando for usar.

P. Gauge UP: sua barra de Power

começa com três níveis, mas você pode aumentar para até cinco níveis, comprando esses caros upgrades.

Attack UP: aumenta a força de seus golpes em uma determinada porcentagem. Esse upgrade não é permanente, ou seja, você deve sempre comprá-lo antes de cada luta se quiser continuar com a força extra.

Next Battle: você pode ir para a próxima batalha. Porém, se quiser mudar de personagem, escolha a opção Character Change. Só se pode fazer isso duas vezes.

Os oponentes múltiplos de 10 são como se fossem chefes. Alguns possuem mais força que os normais, outros vêm com a barra de Power cheia etc.

EASY MISSIONS

São missões variadas, divididas em 10 grupos de com 10 missões cada. Algumas são bem simples, como fazer um combo de 5 hits ou escapar de um agarrão. Como tudo está em japonês, geralmente será um tanto quanto complicado adivinhar o que deve ser feito. Tente prestar atenção nos movimentos de seu oponente para descobrir o que deve ser feito. Se ele só defende, ou só dá ataques aéreos, por exemplo. Preste também atenção sob quais condições você consegue causar dano no oponente.

HARD MISSIONS

Missões bem mais difíceis que as anteriores, e mais difíceis ainda de adivinhar o que deve ser feito. Esse modo só abre quando você termina as Easy Missions.

EXTRA MISSIONS

Também é dividida em diferentes categorias. Mas, basicamente, sempre envolve destruir coisas. São quatro categorias com cinco dificuldades.

Destroy Vehicle: destruir um carro. Você deve acertar nos pontos específicos. Se continuar apenas batendo no mesmo lugar, chegará um momento em que não tirará mais nenhuma energia. Nas outras dificuldades, vão aparecer minas terrestres, que atrapalham muito. O tempo também vai ficando escasso e será seu maior problema para destruir os últimos carros.

Create Moai: espanque a pedra para formar um Moai (aquelas estátuas bizarras da Ilha de Páscoa, sabe?). Não tem muito segredo, a não ser o fato de que você tem que ser

muito rápido, principalmente quando o Moai começa a fugir e aparecer em outro lugar da tela. Quando achar que não está tirando mais energia nenhuma dele, procure algum lugar onde a estátua ainda não esteja formada e acerte lá. Ah, cuidado com as pedras que caem do céu.

Destroy Tank: legal esse aqui. Seu objetivo é arrebentar um Metal Slug (o tanque do jogo homônimo). Os problemas são minas no chão e alguns ataques do Metal Slug. Mais precisamente, o que ele pula em cima de você e o que avança com tudo, o empurrando e fazendo você perder tempo e energia. Não é tão difícil, mas vale a pena!

Drop Out: o mais difícil. Destrua o rolo compressor guiado pelo pai de Kasumi Todoh. O grande empecilho aqui é que ele recupera energia com o tempo e faz isso rapidamente. Não cesse seus ataques e tente fazer combos grandes. Boa sorte, pois a situação só tende a piorar nos próximos níveis.

HABILITANDO OS EXTRAS

Liberar as 304 roupas secretas, os personagens extra, cenários e as músicas no Sound Test é um longo trabalho. Mas não tem muito segredo sobre como fazer isso.

MÚSICAS CLÁSSICAS DO NEOGEO

O Sound Test tem 52 músicas, a maioria de jogos clássicos do NeoGeo. Para habilitá-las, termine o estágio 60 no modo Quest Survival.

ROUPAS EXTRAS

Há várias maneiras diferentes de habilitar novas cores para as roupas de cada personagem. Cada lutador já vem com quatro cores (A, B, C e D) para a roupa Normal e quatro (A, B, C e D) para a roupa Another, e você pode habilitar mais quatro (E, F, G e H) para Normal e mais quatro (E, F, G e H) para Another. Selecione um personagem e você vai habilitar novas roupas para ele. Se o personagem já tiver todas as roupas, então o computador vai liberar alguma roupa de um outro personagem. São quatro tarefas que habilitam roupas novas.

- 1) Terminar o modo Story.
- 2) Terminar qualquer missão no modo Challenge.
- 3) Terminar o modo Time Attack.
- 4) Em intervalos regulares no modo Quest Survival.



PERSONAGENS SECRETOS

Você ganha um novo personagem secreto a cada vez que: A) Terminar o modo Story com um personagem diferente, ou B) Terminar um nível completo nos modos Easy ou Hard Missions (é necessário fechar as dez missões de um nível para habilitar um novo personagem). Os lutadores extras são liberados nessa ordem:

- 1) Kim Kaphwan
- 2) Richard Myer
- 3) Fio
- 4) Hanzo Hattori
- 5) B. Jenet
- 6) Nightmare Geese
- 7) Ninon Beart
- 8) Lilly Kane
- 9) Kyo Kusanagi Classic
- 10) Wild Wolf
- 11) Armor Ralf
- 12) Mr. Karate
- 13) Hyena
- 14) Jivatma

ESTÁGIOS ADICIONAIS

O jogo começa com oito estágios habilitados (cada um deles tem duas versões) e você pode habilitar mais oito (dos quais dois têm apenas uma versão). Eles sempre são habilitados numa ordem específica, independente da ordem em que você preencher cada uma dessas condições:

- 1) Terminar o modo Story.
- 2) Terminar as 50 primeiras Easy Missions.
- 3) Terminar as 50 últimas Easy Missions.
- 4) Terminar as 50 primeiras Hard Missions.
- 5) Terminar as 50 últimas Hard Missions.
- 6) Terminar o estágio 60 no Quest Survival.
- 7) Terminar o estágio 120 no Quest Survival.
- 8) Terminar o estágio 180 no Quest Survival.



Checklist

Para você não se perder ao habilitar tantas coisas, preparamos uma lista completa com todas as roupas de todos os personagens para você ir riscando o que você já habilitou (e também dar uma espiada nos visuais que ainda não habilitou). Acompanhe.



Alba Meira

NORMAL



ANOTHER



Soiree Meira

NORMAL



ANOTHER



Kyo Kusanagi

NORMAL



ANOTHER



Iori Yagami

NORMAL



ANOTHER



Terry Bogard

NORMAL



ANOTHER



Lien Neville

NORMAL



ANOTHER



Ryo Sakazaki

NORMAL



ANOTHER



Yuri Sakazaki

NORMAL



ANOTHER



Mai Shiranui

NORMAL



ANOTHER



Mignon Beart

NORMAL



ANOTHER



Athena Asamiya

NORMAL



ANOTHER



K'

NORMAL



ANOTHER



Maxima

NORMAL



ANOTHER



Rock Howard

NORMAL



ANOTHER



Leona

NORMAL



ANOTHER



Ralf Jones

NORMAL



ANOTHER



Clark Still

NORMAL



ANOTHER



Seth

NORMAL



ANOTHER



Chae Lim

NORMAL



ANOTHER



Duke

NORMAL



ANOTHER



Luise Meyrink

NORMAL



ANOTHER



Nagase

NORMAL



ANOTHER



Billy Kane

NORMAL



ANOTHER



Kula Diamond

NORMAL



ANOTHER



Kim Kaphwan

NORMAL



ANOTHER



Richard Myer

NORMAL



ANOTHER



Fio

NORMAL



ANOTHER



Hanzo Hattori

NORMAL



ANOTHER



B. Jenet

NORMAL

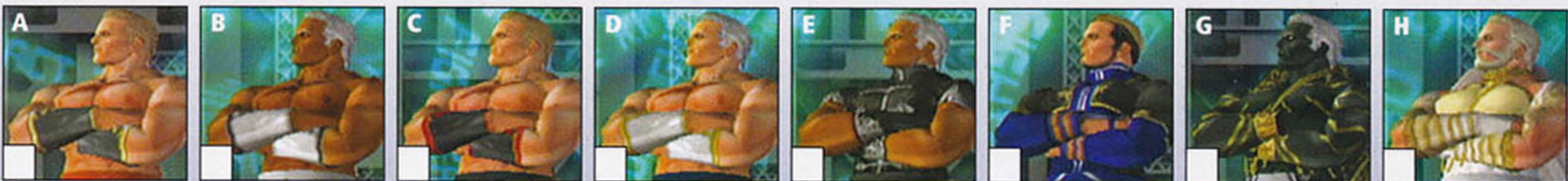


ANOTHER

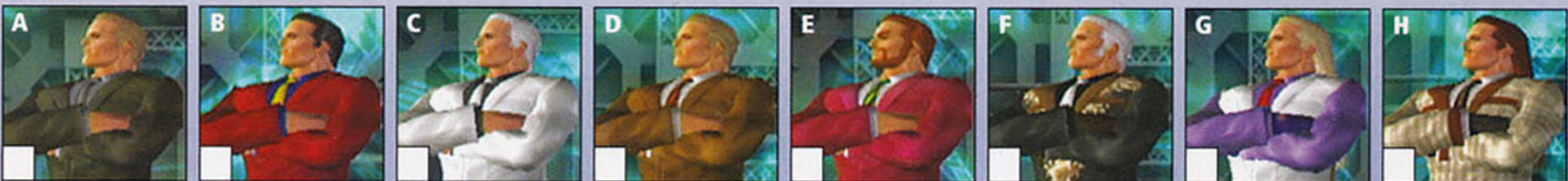


Nightmare Geese

NORMAL

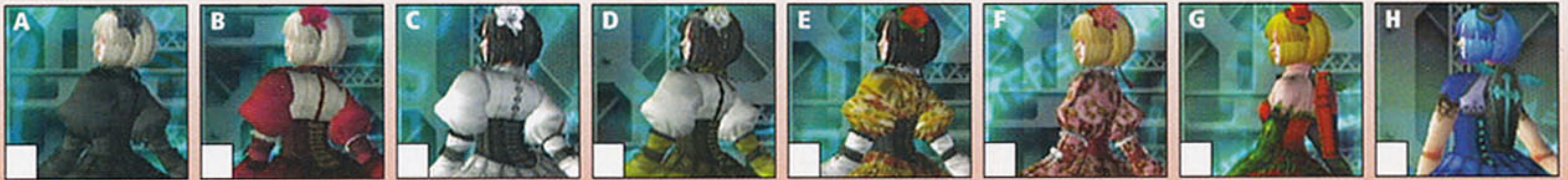


ANOTHER

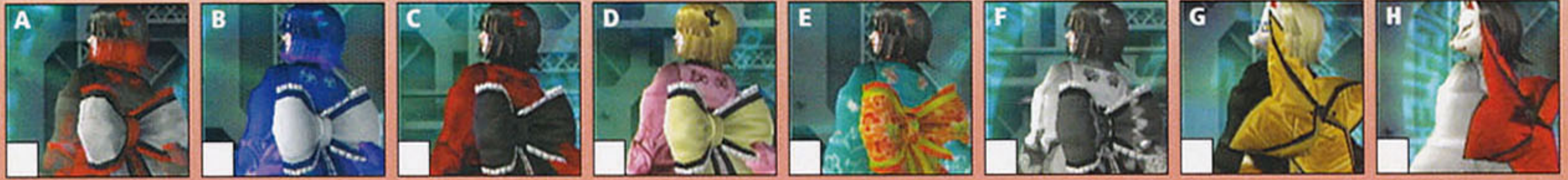


Ninon Beart

NORMAL



ANOTHER



Lilly Kane

NORMAL



ANOTHER



Kyo Kusanagi Classic

NORMAL



ANOTHER



Wild Wolf

NORMAL



ANOTHER



Armor Ralf

NORMAL

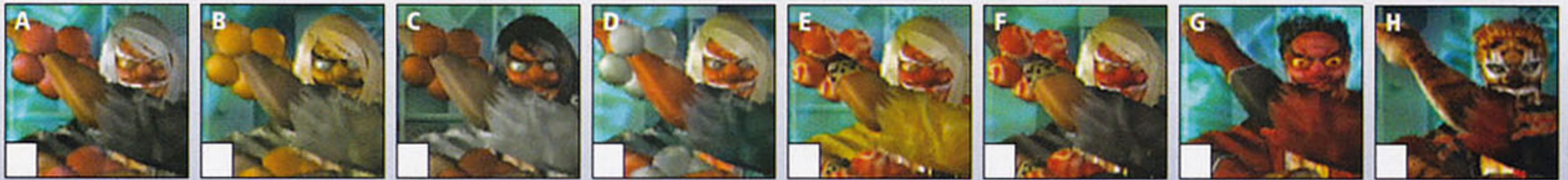


ANOTHER



Mr. Karate

NORMAL



ANOTHER



Hyena

NORMAL



ANOTHER



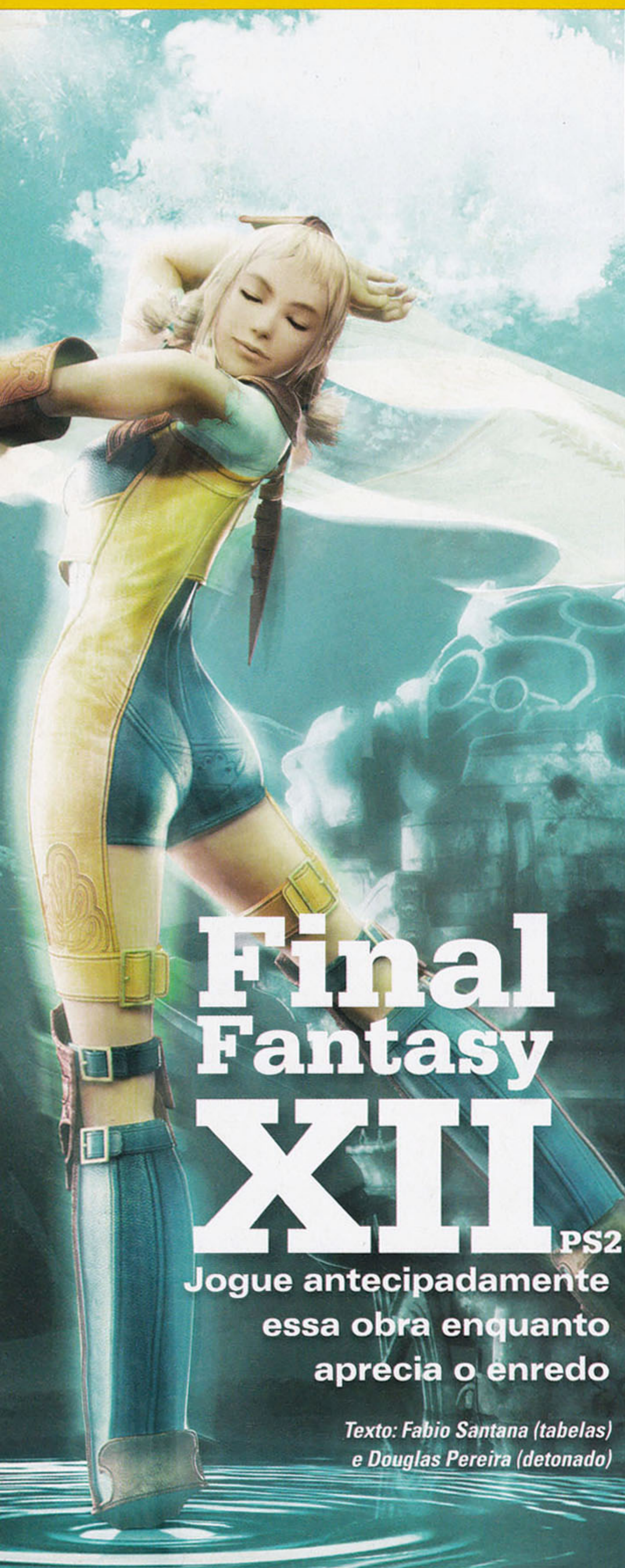
Jivatma

NORMAL



ANOTHER





Final Fantasy XIII PS2

Jogue antecipadamente
essa obra enquanto
aprecia o enredo

Texto: Fabio Santana (tabelas)
e Douglas Pereira (detonado)

NÓS SABEMOS que a versão americana só sai em outubro, mas você não vai querer esperar até lá, vai? É... acho que vai. E vai jogar a versão japonesa também, com certeza! Porque melhor que jogar um FF, só jogando duas vezes! Na edição passada, nós entupimos você de tabelas, traduções e tudo que era necessário saber sobre o sistema de jogo. Agora, é a vez de mostrar como se chega ao final do game – não sem um pouco mais de listas antes –, incluindo a obrigatória tradução da história. Não vamos até o final nesta edição por motivos de espaço. Mês que vem, o restante da estratégia vem. E não reclame, pois nesta edição há umas 40 horas de jogo para você. Divirta-se!

1. LISTAS

Complementando a matéria da edição passada, agora você confere a relação completa de equipamentos do jogo. Para tirar total proveito dessas listas (como de toda a matéria desta edição e de futuras edições), é necessário ter a SDP #34 – as coordenadas da License Board se referem ao tabuleiro publicado naquela edição.

1.1. ARMAS (武器)

Existem armas que podem ser seguradas com uma mão – Single-Handed (片手) –, que permitem equipar um escudo na segunda mão, e as que só podem ser empunhadas com as duas mãos – Two-Handed (両手).

Além disso, os 16 tipos de armas se subdividem em cinco tipos:

- Standard (スタンダード): é o tipo comum. Seu ataque é baseado no atributo Attack do personagem e o dano é confrontado com o atributo Defense do inimigo.
- Ignore Defense (防御力無視): ignora o atributo Defense do inimigo, ou seja, causa dano direto.
- Magic Defense (魔法防御): causa dano de acordo com o atributo Magic Defense do inimigo (útil contra inimigos com alto valor de Defense, mas baixa resistência a magias).
- Speed (スピード): o dano é baseado no atributo Speed do personagem, e não no atributo Attack, como nas outras armas. Útil para equipar em personagens com alto Speed.
- Magic Power (魔力): o dano é baseado no atributo Magic Power do personagem, e não no atributo Attack, como nas outras armas. Útil para equipar em personagens com alto Magic Power.
- Random (ランダム): apesar do alto valor de Attack, o dano causado não é consistente. Pode ser alto, mas também pode acabar sendo baixo.

1.1.1. SINGLE-HANDED SWORDS (片手剣)

Typo: Standard (スタンダード)

Nome inglês (Nome japa)	Preço Atributo	Atributo extra	Licença Elemento	Status
Mythril Sword (ミスリルソード)	—	—	Sabre Equip (軍刀装備), G:19	—
Broad Sword (ブロードソード)	400 gil	Eva +5	Sword Equip 1 (剣装備 1), H:19	—
Long Sword (ロングソード)	700 gil	Eva +5	Sword Equip 1 (剣装備 1), H:19	—
Mythril Blade (ミスリルブレイド)	700 gil	Eva +5	Sabre Equip (軍刀装備), G:19	—
Iron Sword (アイアンソード)	1200 gil	Eva +5	Sword Equip 2 (剣装備 2), I:19	—
Zorlin Blade (ゾーリンブレイド)	1700 gil	Eva +5	Sword Equip 2 (剣装備 2), I:19	—
Ancient Sword (古代の剣)	2400 gil	Eva +5	Sword Equip 2 (剣装備 2), I:19	Petrification (石化中)
Blood Sword (ブラッドソード)	5000 gil	Eva +5	Blood Sword Equip (ブラッドソード装備), K:20	Slip (スリップ)
Lohengrin (ローエン格林)	4500 gil	Eva +5	Sword Equip 3 (剣装備 3), J:19	—
Flame Tongue (フレイムタン)	5200 gil	Eva +5	Sword Equip 3 (剣装備 3), J:19	Fire (火)
Evil Slayer (エビルスレイヤー)	6000 gil	Eva +5	Sword Equip 3 (剣装備 3), J:19	—
Ice Brand (アイスブランド)	7000 gil	Eva +5	Sword Equip 4 (剣装備 4), K:19	Ice (氷)
Platinum Sword (プラチナソード)	9000 gil	Eva +5	Sword Equip 4 (剣装備 4), K:19	—
Bastard Sword (バスタードソード)	11000 gil	Eva +5	Sword Equip 5 (剣装備 5), L:20	—
Diamond Sword (ダイヤソード)	12500 gil	Eva +5	Sword Equip 5 (剣装備 5), L:20	—
Rune Blade (ルーンブレイド)	14500 gil	Eva +5	Sword Equip 6 (剣装備 6), M:20	—
Death Bringer (デスブリンガー)	16000 gil	Eva +5	Sword Equip 6 (剣装備 6), M:20	KO (戦闘不能)
Break Blade (ブレイクブレイド)	16000 gil	Eva +5	Sword Equip 7 (剣装備 7), N:20	—
Durandal (デュランダール)	—	Eva +5	Sword Equip 7 (剣装備 7), N:20	—

1.1.2. KNIGHT SWORDS (騎士剣)

KNIGHT SWORDS (騎士剣)

Typo: Standard (スタンダード)

Tyrant's Sword (覇王の剣)	—	Eva +30	—	—
Sword of the Pact (契約の剣)	—	Eva +30	—	—
Claymore (クレイモア)	10500 gil	Eva +10	Knight Sword Equip 1 (騎士剣装備 1), K:23	—
Defender (ディフェンダー)	13000 gil	Eva +35	Knight Sword Equip 2 (騎士剣装備 2), L:24	—
Save the Queen (セーブザクイーン)	—	Eva +10	Knight Sword Equip 2 (騎士剣装備 2), L:24	—
Ragnarok (ラグナロク)	1700 gil	Eva +10	Knight Sword Equip 3 (騎士剣装備 3), M:24	Don't Move (ドムブ)

Ultima Blade (アルテマブレイド)	—	Eva +10	—	Knight Sword Equip 3 (騎士剣装備 3), M:24
Excalibur (エクスカリバー)	—	Eva +10	—	Holy Sword Equip (聖剣装備), N:21
Toro's Sword (トロの剣)	—	Eva +50	—	Holy (聖)
Tournesol (トゥルヌソル)	—	Eva +25	—	Strongest Sword Equip (最強剣装備), N:24

1.1.3. TWO-HANDED KATANAS (両手刀)

Typo: Magic Power (魔力)

Kotetsu (虎徹)	3800 gil	Eva +5	—	Katana Equip 1 (刀装備 1), I:22
Bizen Osafune (備前長船)	4800 gil	Eva +5	—	Katana Equip 1 (刀装備 1), I:22
Kotorimaru (小鳥丸)	5600 gil	Eva +5	—	Katana Equip 1 (刀装備 1), I:22
Magoroku Kanemoto (孫六兼元)	6600 gil	Eva +5	—	Katana Equip 2 (刀装備 2), J:22
Murasame (村雨)	8500 gil	Eva +5	Water (水)	Katana Equip 2 (刀装備 2), J:22
Kiku Ichimonji (菊一文字)	10500 gil	Eva +5	—	Katana Equip 3 (刀装備 3), L:23
Jagei Hakkei (邪迎八景)	12500 gil	Eva +5	—	Katana Equip 3 (刀装備 3), L:23
Ame no Murakumo (雨のむら雲)	15000 gil	Eva +5	Wind (風)	Katana Equip 4 (刀装備 4), M:23
Muramasa (ムラマサ)	—	Eva +5	—	Katana Equip 4 (刀装備 4), M:23
Masamune (マサムネ)	—	Eva +5	—	Masamune Equip (マサムネ装備), N:23

1.1.4. TWO-HANDED NINJA SWORDS (両手忍刀)

Typo: Speed (スピード)

Ashura (阿修羅)	5600 gil	Eva +20	—	Ninja Sword Equip 1 (忍刀装備 1), E:15
Sakura Saezuri (桜囃り)	7000 gil	Eva +20	—	Ninja Sword Equip 1 (忍刀装備 1), E:15
Kagenui (影縫い)	10000 gil	Eva +20	—	Ninja Sword Equip 1 (忍刀装備 1), E:15
Kouga Nintou (甲賀忍刀)	—	Eva +20	—	Ninja Sword Equip 2 (忍刀装備 2), C:14
Iga Nintou (伊賀忍刀)	—	Eva +20	—	Ninja Sword Equip 2 (忍刀装備 2), C:14
Orochi (おろち)	—	Eva +20	—	Ninja Sword Equip 2 (忍刀装備 2), C:14
Yagyu no Shikkoku (柳生の漆黒)	—	Eva +20	—	Yagyu Katana Equip (柳生刀装備), B:12

1.1.5. TWO-HANDED SPEARS (両手槍)

Typo: Standard (スタンダード)

Javelin (ジャベリン)	1400 gil	Eva +8	—	Spear Equip 1 (槍装備 1), H:20
Spear (スピアー)	2200 gil	Eva +8	—	Spear Equip 1 (槍装備 1), H:20
Partisan (バルチザン)	3500 gil	Eva +8	—	Spear Equip 2 (槍装備 2), I:20
Heavy Lance (ヘビーランス)	4800 gil	Eva +8	—	Spear Equip 2 (槍装備 2), I:20

→

Thunder Spear (雷の槍)	5800 gil	Atk +54	Eva +8	Spear Equip 3 (槍装備 3), J:20	Thunder (雷)	—
Obelisk (オベリスク)	7500 gil	Atk +60	Eva +8	Spear Equip 3 (槍装備 3), J:20	—	—
Halberd (ハルバード)	10000 gil	Atk +66	Eva +8	Spear Equip 4 (槍装備 4), K:21	—	—
Trident (トライデント)	12500 gil	Atk +72	Eva +8	Spear Equip 4 (槍装備 4), K:21	Ice (氷)	—
Holy Lance (ホーリーランス)	14500 gil	Atk +78	Eva +8	Spear Equip 5 (槍装備 5), L:21	Holy (聖)	—
Gungnir (グングニル)	17500 gil	Atk +84	Eva +8	Spear Equip 5 (槍装備 5), L:21	Fire (火)	—
Dragon Whisker (竜の鬚)	—	Atk +91	Eva +8	Dragon Equip (竜装備), M:21	—	—
Strongest Halberd (最強の矛)	—	Atk +150	Eva +8	Strongest Halberd Equip (最強矛装備), N:21	—	—

1.1.6. TWO-HANDED POLES (両手棒)

Tipo: Magic Defense (魔法防御)

Oak Pole (樫の棒)	1300 gil	Atk +27	Eva +25	Pole Equip 1 (棒装備 1), E:17	—	—
Cypress Pole (サイプレスバイル)	2000 gil	Atk +33	Eva +25	Pole Equip 1 (棒装備 1), E:17	Earth (土)	—
Battle Bamboo (バトルバンブー)	3200 gil	Atk +39	Eva +25	Pole Equip 2 (棒装備 2), D:16	—	—
Musk Ladle (麝香勺)	4300 gil	Atk +45	Eva +25	Pole Equip 2 (棒装備 2), D:16	—	—
Steel Pole (鉄棒)	5300 gil	Atk +51	Eva +25	Pole Equip 3 (棒装備 3), D:15	—	Slow (スロウ)
Hexagonal Pole (六角棒)	6800 gil	Atk +57	Eva +25	Pole Equip 3 (棒装備 3), D:15	—	—
Goku's Pole (ゴクウの棒)	9000 gil	Atk +63	Eva +25	Pole Equip 3 (棒装備 3), D:15	—	—
Aerial (エアリアル)	11200 gil	Atk +69	Eva +25	Pole Equip 4 (棒装備 4), D:14	—	—
Ivory Pole (象牙の棒)	13500 gil	Atk +75	Eva +25	Pole Equip 4 (棒装備 4), D:14	—	—
Paddle Pole (象牙の棒)	16200 gil	Atk +81	Eva +25	Pole Equip 5 (棒装備 5), C:13	—	—
Octagonal Pole (八角棒)	—	Atk +88	Eva +25	Pole Equip 5 (棒装備 5), C:13	—	—
Whalebone (鯨の鬚)	—	Atk +108	Eva +25	Whale Equip (鯨装備), A:12	—	—

1.1.7. TWO-HANDED BOWS (両手弓)

Tipo: Speed (スピード)

Short Bow (ショートボウ)	500 gil	Atk +17	Eva +0	Bow Equip 1 (弓装備 1), G:20	—	—
Silver Bow (銀の弓)	1000 gil	Atk +22	Eva +0	Bow Equip 1 (弓装備 1), G:20	—	—
Avis Killer (エイビスキラール)	1500 gil	Atk +27	Eva +0	Bow Equip 2 (弓装備 2), G:21	—	—
Killer Bow (キラールボウ)	2000 gil	Atk +33	Eva +0	Bow Equip 2 (弓装備 2), G:21	—	—
Long Bow (ロングボウ)	3000 gil	Atk +39	Eva +0	Bow Equip 2 (弓装備 2), G:21	—	—

Elven Bow (エルフィンボウ)	4200 gil	Atk +45	Eva +0	Bow Equip 3 (弓装備 3), H:21	—	—
Loxley Bow (ロクスリーの弓)	5200 gil	Atk +51	Eva +0	Bow Equip 3 (弓装備 3), H:21	—	—
Stone Bow (石の弓)	6000 gil	Atk +57	Eva +0	Bow Equip 4 (弓装備 4), H:22	—	—
Burning Bow (バーニングボウ)	7500 gil	Atk +63	Eva +0	Bow Equip 4 (弓装備 4), H:22	—	—
Bow of Treachery (裏切りの弓)	10000 gil	Atk +69	Eva +0	Bow Equip 5 (弓装備 5), I:21	—	—
Yoichi Bow (与一の弓)	12500 gil	Atk +75	Eva +0	Bow Equip 5 (弓装備 5), I:21	—	—
Perseus' Bow (ヘルシウスの弓)	14500 gil	Atk +81	Eva +0	Bow Equip 6 (弓装備 6), J:21	—	—
Artemis' Bow (アルテミス弓)	—	Atk +87	Eva +0	Bow Equip 6 (弓装備 6), J:21	—	—
Sagittaria of Fate (宿命のサジタリア)	—	Atk +93	Eva +0	Sagittaria Equip 6 (サジタリア装備), M:22	—	—

1.1.8. TWO-HANDED BOWGUNS (両手ボウガン)

Tipo: Standard (スタンダード)

Bowgun (ボウガン)	3800 gil	Atk +40	Eva +5	Bowgun Equip 1 (ボウガン装備 1), E:16	—	—
Crossbow (クロスボウ)	5200 gil	Atk +46	Eva +5	Bowgun Equip 1 (ボウガン装備 1), E:16	—	—
Paramina Bow (パラミナボウ)	6600 gil	Atk +52	Eva +5	Bowgun Equip 2 (ボウガン装備 2), E:14	—	—
Hunting Bow (パラミナボウ)	12500 gil	Atk +64	Eva +5	Bowgun Equip 3 (ボウガン装備 3), C:15	—	—
Cross Recurve (クロスリカーブ)	9500 gil	Atk +69	Eva +5	Bowgun Equip 2 (ボウガン装備 2), E:14	—	—
Penetrator (ペネトレーター)	15500 gil	Atk +70	Eva +5	Bowgun Equip 3 (ボウガン装備 3), C:15	—	—
Gastrophetes (ガストラフェテス)	—	Atk +76	Eva +5	Bowgun Equip 4 (ボウガン装備 4), B:13	—	—

1.1.9. TWO-HANDED GUNS (両手銃)

Tipo: Ignore Defense (防御力無視). Precisão 100%.

Inefetiva contra inimigos do tipo Purin (プリン) e Ghost (ゴースト).

Altair (アルタイル)	500 gil	Atk +6	Eva +10	Gun Equip 1 (銃装備 1), E:18	—	—
Capela (カペラ)	1400 gil	Atk +10	Eva +10	Gun Equip 1 (銃装備 1), E:18	—	—
Vega (ヴェガ)	2400 gil	Atk +14	Eva +10	Gun Equip 2 (銃装備 2), D:18	—	—
Sirius (シリウス)	4000 gil	Atk +18	Eva +10	Gun Equip 2 (銃装備 2), D:18	—	—
Betelgeuse (ベテルギウス)	5400 gil	Atk +22	Eva +10	Gun Equip 3 (銃装備 3), C:16	—	—
Ras Algethi (ラス・アルゲティ)	7000 gil	Atk +26	Eva +10	Gun Equip 3 (銃装備 3), C:16	—	—
Aldebaran (アルデバラン)	10000 gil	Atk +30	Eva +10	Gun Equip 4 (銃装備 4), B:16	—	—
Spica (スピカ)	13000 gil	Atk +34	Eva +10	Gun Equip 4 (銃装備 4), B:16	—	—
Antares (アンタレス)	16000 gil	Atk +39	Eva +10	Gun Equip 5 (銃装備 5), B:14	—	—

Arcturos (アルクトゥルス)	—	—	Gun Equip 5 (銃装備 5), B:14	—
	Atk +44	Eva +10	—	—
Fomalhaut (フォーマルハウト)	—	—	Gun Equip 6 (銃装備 6), A:13	—
	Atk +50	Eva +10	—	—

1.1.10. SINGLE-HANDED BREAKERS (片手ブレイカー) SINGLE-HANDED HAMMERS (片手ハンマー) E SINGLE-HANDED AXES (片手斧)

Tipo: Random (ランダム)

Hand Axe (ハンドアックス)	2200 gil	—	Breaker Equip 1 (ブレイカー装備 1), G:22	—
	Atk +47	Eva +6	—	—
Flail (フレイル)	3300 gil	—	Breaker Equip 1 (ブレイカー装備 1), G:22	—
	Atk +53	Eva +6	—	—
Broad Axe (ブロードアックス)	4200 gil	—	Breaker Equip 2 (ブレイカー装備 2), G:23	—
	Atk +59	Eva +6	—	—
Warhammer (ウォーハンマー)	4200 gil	—	Breaker Equip 2 (ブレイカー装備 2), G:23	—
	Atk +59	Eva +6	—	—
Slasher (スラッシャー)	6000 gil	—	Breaker Equip 3 (ブレイカー装備 3), H:23	—
	Atk +71	Eva +6	—	—
Sledgehammer (スレッジハンマー)	7500 gil	—	Breaker Equip 3 (ブレイカー装備 3), H:23	Don't Act (ドンアク)
	Atk +77	Eva +2	—	—
Hammerhead (ハンマーヘッド)	9500 gil	—	Breaker Equip 4 (ブレイカー装備 4), I:23	—
	Atk +83	Eva +6	—	—
Francisca (フランシスカ)	11500 gil	—	Breaker Equip 4 (ブレイカー装備 4), I:23	—
	Atk +89	Eva +6	—	—
Morning Star (モーニングスター)	13500 gil	—	Breaker Equip 5 (ブレイカー装備 5), J:23	—
	Atk +95	Eva +2	—	—
Great Axe (グレートアックス)	13500 gil	—	Breaker Equip 5 (ブレイカー装備 5), J:23	—
	Atk +101	Eva +6	—	—
Gold Axe (ゴールドアックス)	18000 gil	—	Breaker Equip 6 (ブレイカー装備 6), K:22	—
	Atk +110	Eva +6	—	—
Scorpion Tail (蠍のしっぽ)	—	—	Breaker Equip 7 (ブレイカー装備 7), L:22	—
	Atk +119	Eva +2	—	—

1.1.11. SINGLE-HANDED DAGGERS (片手ダガー)

Tipo: Speed (スピード)

Dagger (ダガー)	200 gil	—	Dagger Equip 1 (ダガー装備 1), F:18	—
	Atk +14	Eva +5	—	—
Mage Masher (メイジマッシャー)	700 gil	—	Dagger Equip 1 (ダガー装備 1), F:18	Silence (沈黙)
	Atk +19	Eva +5	—	—
Assassin Dagger (メイジマッシャー)	1400 gil	—	Dagger Equip 1 (ダガー装備 1), F:18	KO (戦闘不能)
	Atk +25	Eva +5	—	—
Chopper (チョッパー)	2200 gil	—	Dagger Equip 2 (ダガー装備 2), F:17	Slip (スリップ)
	Atk +31	Eva +5	—	—
Main Gauche (メインゴッシュ)	3500 gil	—	Dagger Equip 3 (ダガー装備 3), F:16	—
	Atk +38	Eva +34	—	—
Gladus (グラディウス)	4800 gil	—	Dagger Equip 3 (ダガー装備 3), F:16	Wind (風)
	Atk +45	Eva +5	—	—
Avenger (アベンジャー)	6000 gil	—	Dagger Equip 4 (ダガー装備 4), E:13	Berserk (狂戦士)
	Atk +52	Eva +5	—	—
Orichalcum (オリハルコン)	8500 gil	—	Dagger Equip 4 (ダガー装備 4), E:13	Slow (スロウ)
	Atk +59	Eva +5	—	—
Platinum Messer (プラチナメッサー)	11500 gil	—	Dagger Equip 5 (ダガー装備 5), D:13	Don't Move (ドンムブ)
	Atk +66	Eva +5	—	—
Zorlin Shape (ゾーリンシェイプ)	15000 gil	—	Dagger Equip 5 (ダガー装備 5), D:13	Wind (風)
	Atk +73	Eva +5	—	—
Danjulo (ダンジュロ)	11500 gil	—	Danjulo Equip (ダンジュロ装備), C:12	—
	Atk +80	Eva +5	—	—

1.1.12. TWO-HANDED RODS (両手ロッド)

Tipo: Standard (スタンダード)

Healing Rod (癒しのロッド)	3000 gil	—	Rod Equip 2 (ロッド装備 2), D:19	Regen (リジェネ)
	Atk +13	Eva +6, M-Str +2, MP +12	—	—
Faith Rod (フェイスロッド)	—	—	Faith Rod Equip (フェイスロッド装備), A:21	Faith (フェイス)
	Atk +24	Eva +6, M-Str +3, MP +35	—	—
Rod (ロッド)	1500 gil	—	Rod Equip 1 (ロッド装備 1), E:19	—
	Atk +30	Eva +6, M-Str +1, MP +5	—	—
Snake Rod (蛇のロッド)	2100 gil	—	Rod Equip 1 (ロッド装備 1), E:19	Ice (氷)
	Atk +34	Eva +6, M-Str +2, MP +10	—	—
Earth Rod (大地のロッド)	3300 gil	—	Rod Equip 2 (ロッド装備 2), D:19	Earth (土)
	Atk +38	Eva +6, M-Str +2, MP +16	—	—
Power Rod (パワーロッド)	4500 gil	—	Rod Equip 3 (ロッド装備 3), C:21	—
	Atk +44	Eva +6, M-Str +3, MP +15	—	—
Sky Rod (天空のロッド)	6200 gil	—	Rod Equip 3 (ロッド装備 3), C:21	—
	Atk +50	Eva +6, M-Str +2, MP +20	—	—
Holy Rod (ホーリーロッド)	—	—	Rod Equip 4 (ロッド装備 4), B:22	Holy (聖)
	Atk +53	Eva +6, M-Str +2, MP +30	—	—

1.1.13. TWO-HANDED STAVES (両手杖)

Tipo: Magic Power (魔力)

Oak Staff (オークスタッフ)	400 gil	—	Staff Equip 1 (杖装備 1), F:19	—
	Atk +13	Eva +8, M-Str +2	—	—
Sakura Staff (サクラの杖)	800 gil	—	Staff Equip 1 (杖装備 1), F:19	—
	Atk +24	Eva +8, M-Str +3	—	—
Mage's Staff (魔法使いの杖)	1500 gil	—	Staff Equip 1 (杖装備 1), F:19	—
	Atk +30	Eva +8, M-Str +4	—	—
Flame Staff (炎の杖)	2400 gil	—	Staff Equip 2 (杖装備 2), E:20	—
	Atk +33	Eva +8, M-Str +4, Fire x1.5	—	—
Thunder Staff (雷の杖)	2400 gil	—	Staff Equip 2 (杖装備 2), E:20	—
	Atk +33	Eva +8, M-Str +4, Thunder x1.5	—	—
Ice Staff (氷の杖)	2400 gil	—	Staff Equip 2 (杖装備 2), E:20	—
	Atk +33	Eva +8, M-Str +4, Ice x1.5	—	—
Gold Staff (ゴールドスタッフ)	3500 gil	—	Staff Equip 3 (杖装備 3), D:20	—
	Atk +38	Eva +8, M-Str +6	—	—
Judgement Staff (裁きの杖)	5700 gil	—	Staff Equip 3 (杖装備 3), D:20	Stop (ストップ)
	Atk +43	Eva +8, M-Str +7	—	—
Sage's Staff (賢者の杖)	—	—	Sage's Staff Equip (賢者の杖装備), A:23	—
	Atk +46	Eva +8, M-Str +8	—	—
Cloud Staff (雲の杖)	8000 gil	—	Staff Equip 4 (杖装備 4), C:22	—
	Atk +48	Eva +8, M-Str +7, Water x1.5	—	—

1.1.14. SINGLE-HANDED MACES (片手メイス)

Tipo: Magic Power (魔力)

Nome	Preço	Atk	Eva	Equipamento	Outros
Mace (メイス)	1800 gil	Atk +24	Eva +4	Mace Equip 1 (メイス装備 1), F:20	—
Bronze Mace (ブロンズメイス)	3000 gil	Atk +30	Eva +4	Mace Equip 1 (メイス装備 1), F:20	—
Bhuj (ブージ)	4100 gil	Atk +36	Eva +4	Mace Equip 2 (メイス装備 2), E:21	—
Mitre (マイター)	5000 gil	Atk +42	Eva +4	Mace Equip 2 (メイス装備 2), E:21 Water (水)	—
Thorn Mace (棘のメイス)	6500 gil	Atk +48	Eva +4	Mace Equip 3 (メイス装備 3), D:21	Poison (猛毒)
Confusion Mace (錯乱のメイス)	8800 gil	Atk +54	Eva +4	Mace Equip 3 (メイス装備 3), D:21	Confuse (混乱)
Mace of Ages (時限のメイス)	11800 gil	Atk +60	Eva +4	Mace Equip 4 (メイス装備 4), C:20	Death Sentence (死の宣告)
Mace of Zeus (メイスオブゼウス)	—	Atk +66	Eva +4	Mace Equip 4 (メイス装備 4), C:20	—
Grand Mace (グランドメイス)	—	Atk +72	Eva +4	Mace Equip 5 (メイス装備 5), B:21	—

1.1.15. SINGLE-HANDED SLIDE RULES (片手計算尺)

Tipo: Ignore Defense (防御力無視)

Nome	Preço	Atk	Eva	Equipamento	Outros
Slide Rule (計算尺)	4000 gil	Atk +5	Eva +25	Slide Rule Equip 1 (計算尺装備 1), F:21	Protect (プロテス)
Bulger Scale (計算尺)	5500 gil	Atk +10	Eva +25	Slide Rule Equip 1 (計算尺装備 1), F:21	Shell (シェル)
Multi Scale (計算尺)	8000 gil	Atk +15	Eva +25	Slide Rule Equip 2 (計算尺装備 2), B:23	Brave (ブレイブ)
Cross Scale (クロススケール)	11000 gil	Atk +20	Eva +25	Slide Rule Equip 2 (計算尺装備 2), B:23	Vanish (透明)
Micrometer Caliper (千分のノギス)	14000 gil	Atk +26	Eva +25	Slide Rule Equip 3 (計算尺装備 3), A:22	Haste (ヘイスト)
Euclidean Ruler (ユークリッド定規)	14000 gil	Atk +35	Eva +25	Slide Rule Equip 3 (計算尺装備 3), A:22	Bubble (バブル)

1.1.16. TWO-HANDED HANDY BOMB (両手ハンディボム)

Tipo: Random (ランダム)

Nome	Preço	Atk	Eva	Equipamento	Outros
Prinitroide (プリニートロイデ)	5800 gil	Atk +50	—	Handy Bomb Equip 1 (ハンディB装備 1), D:17	—
Becionide (ベジオニーデ)	8500 gil	Atk +58	—	Handy Bomb Equip 1 (ハンディB装備 1), D:17	—
Aspite (アスピーテ)	12000 gil	Atk +66	—	Handy Bomb Equip 2 (ハンディB装備 2), B:15	—
Marconite (マルコニーデ)	16000 gil	Atk +75	—	Handy Bomb Equip 2 (ハンディB装備 2), B:15	—
Volcano Style (フルカノ式)	—	Atk +85	—	Handy Bomb Equip 3 (ハンディB装備 3), A:14	—

5.8. MUNIÇÃO

5.8.1. BOW ARROWS (弓用矢)

Nome inglês (Nome japa)	Preço		Licença		
	Atributo	Atributo extra	Elemento	Status	
Onion Arrow (オニオンアロー)	100 gil	Atk +1	—	—	Bow equipado
Parallel Arrow (パラレルアロー)	—	Atk +2	—	—	Bow equipado

Flame Arrow (炎の矢)	—	Atk +1	—	—	Bow equipado Fire (火)
Bamboo Arrow (バンブーアロー)	—	Atk +2	—	—	Bow equipado Poison (猛毒)
Thunder Arrow (雷の矢)	—	Atk +2	—	—	Bow equipado Thunder (雷)
Piercing Arrow (一撃の矢)	—	Atk +3	—	—	Bow equipado KO (戦闘不能)
Freezing Arrow (凍て雲の矢)	—	Atk +4	—	—	Bow equipado Ice (氷)
Artemis' Arrow (アルテミス の 矢)	—	Atk +5	—	—	Bow equipado Earth (土)

5.8.2. BOWGUN SHAFTS (ボウガン用矢)

Onion Shaft (オニオンシャフト)	100gil	Atk +1	—	—	Bowgun equipada
Long Shaft (ロングシャフト)	—	Atk +1	—	—	Bowgun equipada Slow (スロウ)
Stone Shaft (ストーンシャフト)	—	Atk +1	—	—	Bowgun equipada Don't Act (ドンアク)
Lead Quarrel (鉛のクォーラル)	—	Atk +2	—	—	Bowgun equipada Don't Move (ドンムブ)
Black Shaft (ブラックシャフト)	—	Atk +2	—	—	Bowgun equipada Darkness (くらやみ)
Time Shaft (タイムシャフト)	—	Atk +2	—	—	Bowgun equipada Death Sentence (死の宣告)
Agazai (アガザイ)	—	Atk +3	—	—	Bowgun equipada Slip (スリップ)
Grand Bolt (Grand Bolt)	—	Atk +4	—	—	Bowgun equipada

5.8.3. GUN BULLETS (銃用弾)

Onion Bullet (オニオンバレット)	100gil	Atk +1	—	—	Gun equipada
Silent Bullet (鎗前長船)	—	Atk +1	—	—	Gun equipada Silence (沈黙)
Aqua Bullet (アクアバレット)	—	Atk +3	—	—	Gun equipada Water (水)
Napalm Shot (ナパームショット)	—	Atk +3	—	—	Gun equipada Fire (火)
Soil Shot (ソイルショット)	—	Atk +2	—	—	Gun equipada Earth (土) Darkness (くらやみ)
Wind Penetrate (風のペネトラテ)	—	Atk +4	—	—	Gun equipada Wind (風)
Dark Shot (ダークショット)	—	Atk +4	—	—	Gun equipada Dark (闇)
Petrification Shot (石化弾)	—	Atk +3	—	—	Gun equipada Petrification (石化中)

5.8.4. HANDY BOMB POWDER (ハンディボム用火薬)

Onion Bomb (オニオンボム)	100 gil	Atk +1	—	—	Handy Bomb equipada
Poison Bomb (ポイズンボム)	—	Atk +2	—	—	Handy Bomb equipada Poison (猛毒)
Stun Bomb (スタンボム)	10000 gil	Atk +2	—	—	Handy Bomb equipada Stop (ストップ)

Oil Bomb (オイルボム)	—	—	Handy Bomb equipada	Oil (オイル)
Atk +3	—	—		
Confusion Ball (混乱玉)	—	—	Handy Bomb equipada	Confuse (混乱)
Atk +4	—	—		
Stink Bomb (悪臭ボム)	—	—	Handy Bomb equipada	Slip (スリップ)
Atk +2	—	—		
Water Bomb (ウォーターボム)	—	—	Handy Bomb equipada	Water (水)
Atk +5	—	—		
Castella North (キャストセラノース)	—	—	Handy Bomb equipada	—
Atk +6	—	—		

1.2. PROTETORES (防具)

São os equipamentos de proteção. Os escudos (Shields) aumentam o seu atributo Evade, mas só podem ser equipados se o personagem estiver com armas do tipo Single-Handed. Os protetores de cabeça servem para melhorar a defesa contra magia e protetores de corpo melhoram a defesa física. Além disso, protetores de cabeça e corpo se dividem em três tipos:

Light: melhoram também o HP.

Magic: melhoram também o atributo M-Str.

Heavy: melhoram também o atributo Str.

1.2.1. SHIELDS (盾)

Nome inglês (Nome japa)	Preço	Licença	
	Atributo	Atributos extras	Efeitos adicionais
Escutcheon (エスカッション)	300 gil Eva +6	M-Eva +0	Shield Equip 1 (盾装備 1), H:17
Leather Shield (皮の盾)	600 gil Eva +8	M-Eva +0	Shield Equip 1 (盾装備 1), H:17
Buckler (バックラー)	1000 gil Eva +10	M-Eva +0	Shield Equip 2 (盾装備 2), J:18
Bronze Shield (ブロンズシールド)	1200 gil Eva +12	M-Eva +0	Shield Equip 2 (盾装備 2), J:18
Round Shield (ラウンドシールド)	1600 gil Eva +14	M-Eva +0	Shield Equip 2 (盾装備 2), J:18
Shell Shield (シェルシールド)	— Eva +5	M-Eva +0	Shell Shield Equip (シェルシールド装備), M:18 Status Shell (シェル) permanente
Gold Shield (ゴールドシールド)	2100 gil Eva +16	M-Eva +0	Shield Equip 3 (盾装備 3), K:18
Ice Shield (アイスシールド)	2500 gil Eva +16	M-Eva +0	Shield Equip 3 (盾装備 3), K:18 Resistente a Ice
Flame Shield (フレイムシールド)	3200 gil Eva +16	M-Eva +0	Shield Equip 3 (盾装備 3), K:18 Resistente a Fire
Diamond Shield (ダイヤシールド)	3900 gil Eva +18	M-Eva +0	Shield Equip 4 (盾装備 4), L:17
Platinum Shield (プラチナシールド)	5300 gil Eva +20	M-Eva +0	Shield Equip 4 (盾装備 4), L:17
Dragon Shield (ドラゴンシールド)	6000 gil Eva +23	M-Eva +0	Shield Equip 4 (盾装備 4), L:17 Imune a Earth
Crystal Shield (クリスタルの盾)	7200 gil Eva +25	M-Eva +10	Shield Equip 5 (盾装備 5), N:17
Genji Shield (源氏の盾)	9600 gil Eva +30	M-Eva +5	Genji Equip (源氏装備), P:15
Caesar Plate (カエサルプレート)	8300 gil Eva +27	M-Eva +10	Shield Equip 5 (盾装備 5), N:17
Aegis Shield (イージスの盾)	9600 gil Eva +13	M-Eva +50	Shield Equip 5 (盾装備 5), N:17

Demon's Shield (デモンズシールド)	11200 gil Eva +40	M-Eva +0	Shield Equip 6 (盾装備 6), N:18 Absorve Dark
Venezia Plate (ベネチアプレート)	— Eva +24	M-Eva +25	Shield Equip 6 (盾装備 6), N:18 Vulnerável a Thunder
Bloodstained Shield (血塗られた盾)	— Eva +90	M-Eva +0	Shield Equip 6 (盾装備 6), O:17 Status Poison (猛毒), Slip (スリップ) e Slow (スロウ) permanentes
Strongest Shield (最強の盾)	— Eva +50	M-Eva +25	Strongest Shield Equip (最強盾装備), O:18 Imune a Thunder

1.2.2. LIGHT HEADGEARS (頭防具・軽)

Leather Hat (革の帽子)	100 gil Def +0	M-Def +4	Light Equip 1 (軽装備 1), G:18 HP +10
Headgear (ヘッドギア)	200 gil Def +0	M-Def +5	Light Equip 2 (軽装備 2), G:17 HP +20
Headguard (ヘッドガード)	300 gil Def +0	M-Def +6	Light Equip 2 (軽装備 2), G:17 HP +30
Leather Headgear (レザーヘッドギア)	500 gil Def +0	M-Def +8	Light Equip 3 (軽装備 3), I:17 HP +40
Horned Hat (角付きの帽子)	700 gil Def +0	M-Def +10	Light Equip 3 (軽装備 3), I:17 HP +50
Balaclava (バラクラバ)	1000 gil Def +0	M-Def +12	Light Equip 4 (軽装備 4), I:16 HP +90, Str +1
War Worker (ウォーワーカー)	1400 gil Def +0	M-Def +14	Light Equip 4 (軽装備 4), I:16 HP +110
Green Beret (グリーンベレー)	1900 gil Def +0	M-Def +16	Light Equip 5 (軽装備 5), J:16 HP +130, Spd +3
Red Cap (レッドキャップ)	2500 gil Def +0	M-Def +18	Light Equip 5 (軽装備 5), J:16 HP +150, Vit +3
Twisted Headband (ねじりはちまき)	3200 gil Def +0	M-Def +20	Light Equip 6 (軽装備 6), K:16 HP +170, Str +2
Pirate Gear (パイレットギア)	4000 gil Def +0	M-Def +23	Light Equip 6 (軽装備 6), K:16 HP +230
Googles Mask (ゴーグルマスク)	4900 gil Def +0	M-Def +26	Light Equip 7 (軽装備 7), L:15 HP +270, Imune a Darkness (くらやみ)
Adamant Cap (アダマン帽)	5900 gil Def +0	M-Def +29	Light Equip 7 (軽装備 7), L:15 HP +310, Resistente a Fire, Vulnerável a Ice
Shakoh Hat (シャコーハット)	5900 gil Def +0	M-Def +32	Light Equip 8 (軽装備 8), M:15 HP +350, Spd +3
Chakra Band (チャクラバンド)	8100 gil Def +0	M-Def +34	Light Equip 8 (軽装備 8), M:15 HP +390, Str +2
Thief's Hat (シーフの帽子)	9300 gil Def +0	M-Def +36	Light Equip 9 (軽装備 9), M:16 HP +460, Spd +4
Djinn's Hat (シーフの帽子)	10700 gil Def +0	M-Def +38	Light Equip 9 (軽装備 9), M:16 HP +530, M-Str +2
Chaperon's Hat (シャブロン帽子)	12400 gil Def +0	M-Def +40	Light Equip 10 (軽装備 10), M:14 HP +600
Laurel Crown (ローレルクラウン)	14500 gil Def +0	M-Def +42	Light Equip 10 (軽装備 10), M:14 HP +680
Regen Morion (リジェネモリオン)	16000 gil Def +0	M-Def +44	Light Equip 11 (軽装備 11), N:14 HP +370, Vit +4
Duel Mask (デュエルマスク)	— Def +0	M-Def +45	Light Equip 12 (軽装備 12), O:15 HP +800, Str +2

1.2.3. MAGIC HEADGEARS (頭防具・魔)

Cotton Hat (木綿の帽子)	100 gil	Magic Equip 1 (魔装備 1), G:16	Def +0	M-Def +4	M-Str +2
Magic Kirch (魔法のカーチ)	200 gil	Magic Equip 1 (魔装備 1), G:16	Def +0	M-Def +5	M-Str +2
Pointy Hat (とんがり帽子)	300 gil	Magic Equip 2 (魔装備 2), H:16	Def +0	M-Def +6	M-Str +2
Topkapi Cap (トブカピー帽)	500 gil	Magic Equip 2 (魔装備 2), H:16	Def +0	M-Def +8	M-Str +3
Callot Style Cap (カカロ型の帽子)	700 gil	Magic Equip 3 (魔装備 3), H:15	Def +0	M-Def +10	M-Str +3
Triangular Hat (三角帽子)	1000 gil	Magic Equip 3 (魔装備 3), H:15	Def +0	M-Def +12	M-Str +4
Shining Magic Cap (閃光魔帽)	1400 gil	Magic Equip 4 (魔装備 4), H:14	Def +0	M-Def +15	M-Str +4, Spd +3
Feather Hat (羽根付き帽子)	1900 gil	Magic Equip 4 (魔装備 4), H:14	Def +0	M-Def +18	M-Str +5
Sorcerer's Hat (魔法士の帽子)	2500 gil	Magic Equip 5 (魔装備 5), I:15	Def +0	M-Def +21	M-Str +5
Lamia's Tiara (ラミアのティアラ)	3200 gil	Magic Equip 5 (魔装備 5), I:15	Def +0	M-Def +25	M-Str +4, Vit +7
Warlock's Hat (魔術師の帽子)	4000 gil	Magic Equip 6 (魔装備 6), I:14	Def +0	M-Def +29	M-Str +6
Black Hood (黒頭巾)	4900 gil	Magic Equip 6 (魔装備 6), I:14	Def +0	M-Def +33	M-Str +5, Spd +4
Astrakhan (アストラカーン)	5900 gil	Magic Equip 7 (魔装備 7), J:15	Def +0	M-Def +37	M-Str +6
Earth Hat (大地の帽子)	7000 gil	Magic Equip 7 (魔装備 7), J:15	Def +0	M-Def +41	M-Str +7
Hypno Crown (ヒュプノクラウン)	8100 gil	Magic Equip 8 (魔装備 8), J:14	Def +0	M-Def +44	M-Str +7, Str +2
Gold Hairpin (金の髪飾り)	9300 gil	Magic Equip 8 (魔装備 8), J:14	Def +0	M-Def +47	M-Str +7, Vit +7
Priest's Hat (司祭の帽子)	9300 gil	Magic Equip 9 (魔装備 9), K:15	Def +0	M-Def +50	M-Str +6, Spd +5
Black Mask (黒の仮面)	12400 gil	Magic Equip 10 (魔装備 10), K:14	Def +0	M-Def +53	M-Str +8, Absorb Dark
White Mask (白の仮面)	14500 gil	Magic Equip 10 (魔装備 10), K:14	Def +0	M-Def +56	M-Str +8, Absorb Holy
Golden Scalar (黄金のスカラー)	16000 gil	Magic Equip 11 (魔装備 11), L:14	Def +0	M-Def +58	M-Str +10, Spd +3
Circlet (サークレット)	—	Magic Equip 12 (魔装備 12), O:14	Def +0	M-Def +60	M-Str +10, Str +2

1.2.4. HEAVY HEADGEARS (頭防具・重)

Leather Helm (レザーヘルム)	200 gil	Heavy Equip 1 (重装備 1), H:18	Def +0	M-Def +5	—
Bronze Helm (ブロンズヘルム)	700 gil	Heavy Equip 2 (重装備 2), H:18	Def +0	M-Def +6	Str +2
SALLET (サーレット)	1000 gil	Heavy Equip 2 (重装備 2), I:18	Def +0	M-Def +7	Str +3
Iron Helm (アイアンヘルム)	1400 gil	Heavy Equip 2 (重装備 2), I:18	Def +0	M-Def +9	Str +3

Barbuta (バルビュータ)	1900 gil	Heavy Equip 3 (重装備 3), J:17	Def +0	M-Def +11	Str +4
Flying Helm (フライングヘルム)	2500 gil	Heavy Equip 3 (重装備 3), J:17	Def +0	M-Def +13	Str +5, Spd +3
Gold Helm (ゴールドヘルム)	3200 gil	Heavy Equip 4 (重装備 4), K:17	Def +0	M-Def +15	Str +5
Burgonet (ブルゴネット)	4000 gil	Heavy Equip 4 (重装備 4), K:17	Def +0	M-Def +17	Str +4
Cross Helm (ブルゴネット)	4900 gil	Heavy Equip 5 (重装備 5), L:16	Def +0	M-Def +19	Str +5
Bone Helm (ボーンヘルム)	5900 gil	Heavy Equip 5 (重装備 5), L:16	Def +0	M-Def +22	Str +6, Resistente a Dark, Vulnerável a Holy
Diamond Helm (ダイヤヘルム)	7000 gil	Heavy Equip 6 (重装備 6), M:17	Def +0	M-Def +25	Str +7, Vit +3
Steel Dicer (鋼鉄のダイサー)	9300 gil	Heavy Equip 7 (重装備 7), N:16	Def +0	M-Def +28	Str +7, Spd +4
Platinum Helm (プラチナヘルム)	9300 gil	Heavy Equip 7 (重装備 7), N:16	Def +0	M-Def +31	Str +8
Giant's Helm (巨人の兜)	11000 gil	Heavy Equip 7 (重装備 7), N:16	Def +0	M-Def +33	Str +8, HP +150
Dragon Helm (ドラゴンヘルム)	12500 gil	Heavy Equip 8 (重装備 8), N:15	Def +0	M-Def +35	Str +9, HP +70
Genji Helm (源氏の兜)	—	Genji Equip (源氏装備), P:15	Def +0	M-Def +37	Str +9, M-Str +4
Magical Power Sea Shark (魔力のシシャーク)	15000 gil	Heavy Equip 9 (重装備 9), O:16	Def +0	M-Def +39	Str +11, M-Str +5
Grand Helm (グランドヘルム)	12500 gil	Heavy Equip 10 (重装備 10), P:14	Def +0	M-Def +40	Str +12

1.2.5. LIGHT BODY ARMOR (体防具・軽)

Leather Clothes (革の服)	200 gil	Light Equip 1 (軽装備 1), G:18	Def +4	M-Def +0	HP +10
Chrome Leather (クロムレザー)	200 gil	Light Equip 2 (軽装備 2), G:17	Def +5	M-Def +0	HP +20
Leather Plate (レザープレート)	300 gil	Light Equip 2 (軽装備 2), G:17	Def +6	M-Def +0	HP +30
Bronze Breastplate (ブロンズの胸当て)	500 gil	Light Equip 3 (軽装備 3), I:17	Def +8	M-Def +0	HP +40
Chain Plate (チェインプレート)	500 gil	Light Equip 3 (軽装備 3), I:17	Def +10	M-Def +0	HP +40, Str +1
Poncho (ポンチョ)	1000 gil	Light Equip 4 (軽装備 4), I:16	Def +12	M-Def +0	HP +100, Resistente a Wind
Bulky Coat (バルキーコート)	1400 gil	Light Equip 4 (軽装備 4), I:16	Def +14	M-Def +0	HP +120
Survival Vest (サバイバルベスト)	1900 gil	Light Equip 5 (軽装備 5), J:16	Def +16	M-Def +0	HP +140, Vit +5
Brigandine (ブリガンダイン)	2500 gil	Light Equip 5 (軽装備 5), J:16	Def +18	M-Def +0	HP +160
Judo Uniform (柔術道着)	3200 gil	Light Equip 6 (軽装備 6), K:16	Def +20	M-Def +0	HP +180, Str +2

Viking Coat (柔術道着)	4000 gil	Light Equip 6 (軽装備 6), K:16	Def +23	M-Def +0	HP +240, Imune a Water
Metal Jerkin (メタルジャーキン)	4900 gil	Light Equip 7 (軽装備 7), L:15	Def +26	M-Def +0	HP +280
Adaman Vest (メタルジャーキン)	5900 gil	Light Equip 7 (軽装備 7), L:15	Def +29	M-Def +0	HP +320, Resistente a Fire, Vulnerável a Ice
Barrel Coat (バレルコート)	7000 gil	Light Equip 8 (軽装備 8), M:15	Def +32	M-Def +0	HP +360
Power Vest (力だすぎ)	8100 gil	Light Equip 8 (軽装備 8), M:15	Def +34	M-Def +0	HP +400, Str +2
Ninja Gear (忍びの衣)	9300 gil	Light Equip 9 (軽装備 9), M:16	Def +34	M-Def +0	HP +470, Spd +3
Djinn's Breastplate (魔人の胸当て)	10700 gil	Light Equip 9 (軽装備 9), M:16	Def +38	M-Def +0	HP +540, M-Str +2
Minerva Bustier (ミネルバビスチェ)	12400 gil	Light Equip 10 (軽装備 10), M:14	Def +40	M-Def +0	HP +610
Rubber Conscious (ラバーコンシャス)	14500 gil	Light Equip 10 (軽装備 10), M:14	Def +40	M-Def +0	HP +700, Imune a Thunder
Mirage Vest (ミラージュベスト)	16000 gil	Light Equip 11 (軽装備 11), N:14	Def +45	M-Def +0	HP +800, Vit +10, Spd +10
Brave Suit (ブレイブスーツ)	16000 gil	Light Equip 12 (軽装備 12), O:15	Def +40	M-Def +0	HP +10, Status Brave (ブレイブ) permanente

1.2.6. MAGIC BODY ARMOR (体防具・魔)

Cotton Clothes (木綿の服)	100 gil	Magic Equip 1 (魔装備 1), G:16	Def +4	M-Def +0	M-Str +1
Medius' Clothes (メディアスの服)	200 gil	Magic Equip 1 (魔装備 1), G:16	Def +5	M-Def +0	—
Silk Clothes (シルクの服)	300 gil	Magic Equip 2 (魔装備 2), H:16	Def +6	M-Def +0	—
Killim Clothes (キリム織の服)	500 gil	Magic Equip 2 (魔装備 2), H:16	Def +8	M-Def +0	M-Str +3
Shepherd's Bolero (羊飼いのボレロ)	700 gil	Magic Equip 3 (魔装備 3), H:15	Def +10	M-Def +0	M-Str +3
Mage's Clothes (魔法使いの服)	1000 gil	Magic Equip 3 (魔装備 3), H:15	Def +12	M-Def +0	M-Str +4, MP +5
Aria Djellaba (詠唱のジェラーバ)	1400 gil	Magic Equip 4 (魔装備 4), H:14	Def +14	M-Def +0	M-Str +4, Vit +5
Traveler's Vest (旅人の法衣)	1900 gil	Magic Equip 4 (魔装備 4), H:14	Def +16	M-Def +0	M-Str +5
Sorcerer's Clothes (魔道士の服)	2500 gil	Magic Equip 5 (魔装備 5), I:15	Def +18	M-Def +0	M-Str +6
Necromancer's Clothes (妖術師の服)	3200 gil	Magic Equip 5 (魔装備 5), I:15	Def +21	M-Def +0	M-Str +7, Vit +10
Walock's Clothes (魔術師の服)	4000 gil	Magic Equip 6 (魔装備 6), I:14	Def +24	M-Def +0	M-Str +8
Dark Gear (黒装束)	4900 gil	Magic Equip 6 (魔装備 6), I:14	Def +27	M-Def +0	M-Str +6, Spd +3
Carmaniol (カーマニョール)	5900 gil	Magic Equip 7 (魔装備 7), J:15	Def +29	M-Def +0	M-Str +7
Madeen's Vest (マディーンの衣)	7000 gil	Magic Equip 7 (魔装備 7), J:15	Def +31	M-Def +0	M-Str +8

Jasper Gown (碧玉のガウン)	8100 gil	Magic Equip 8 (魔装備 8), J:14	Def +33	M-Def +0	M-Str +8
Gaia Gear (大地の衣)	9300 gil	Magic Equip 8 (魔装備 8), J:14	Def +35	M-Def +0	M-Str +8, HP +100
Clerical Gown (クリリカルガウン)	10700 gil	Magic Equip 9 (魔装備 9), K:15	Def +37	M-Def +0	M-Str +9
Black Robe (黒のローブ)	12400 gil	Magic Equip 10 (魔装備 10), K:14	Def +38	M-Def +0	M-Str +10, Absorve Dark
White Robe (白のローブ)	14500 gil	Magic Equip 10 (魔装備 10), K:14	Def +38	M-Def +0	M-Str +10, Absorve Holy
Stikharion of Light (光のスティファース)	—	Magic Equip 11 (魔装備 11), L:14	Def +39	M-Def +0	M-Str +12, Vit +10
Lordly Robe (ローブオブロード)	—	Magic Equip 12 (魔装備 12), O:14	Def +40	M-Def +0	M-Str +15, Str +5

1.2.7. HEAVY BODY ARMOR (体防具・重)

Leather Armor (レザーアーマー)	500 gil	Heavy Equip 1 (重装備 1), H:18	Def +6	M-Def +0	Str +2
Bronze Armor (ブロンズアーマー)	700 gil	Magic Equip 1 (重装備 1), H:18	Def +7	M-Def +0	Str +2
Scale Armor (スケールアーマー)	1000 gil	Heavy Equip 2 (重装備 2), I:18	Def +9	M-Def +0	Str +3, Spd +3
Iron Armor (アイアンアーマー)	1400 gil	Heavy Equip 2 (重装備 2), I:18	Def +11	M-Def +0	Str +3
Linen Cuirass (リネンキュラッサ)	1900 gil	Heavy Equip 3 (重装備 3), J:17	Def +13	M-Def +0	Str +4
Chain Mail (チェインメイル)	2500 gil	Heavy Equip 3 (重装備 3), J:17	Def +16	M-Def +0	Str +3
Gold Armor (ゴールドアーマー)	3200 gil	Heavy Equip 3 (重装備 3), K:17	Def +20	M-Def +0	Str +4
Shield Armor (シールドアーマー)	4000 gil	Heavy Equip 4 (重装備 4), K:17	Def +20	M-Def +0	Str +5, Status Protect (プロテス) permanente
Demon's Mail (デモンズメイル)	4900 gil	Heavy Equip 5 (重装備 5), L:16	Def +29	M-Def +0	Str +5, Vit +3
Bone Mail (ボーンメイル)	5900 gil	Heavy Equip 5 (重装備 5), L:16	Def +34	M-Def +0	Str +6, Resistente a Dark, Vulnerável a Holy
Diamond Armor (ダイヤアーマー)	7000 gil	Heavy Equip 6 (重装備 6), M:17	Def +39	M-Def +0	Str +7, Vit +5
Reflect Mail (リフレクトメイル)	8100 gil	Heavy Equip 6 (重装備 6), L:17	Def +43	M-Def +0	Str +6, Status Reflect (リフレク) permanente
Platinum Armor (プラチナアーマー)	9300 gil	Heavy Equip 7 (重装備 7), N:16	Def +47	M-Def +0	Str +7
Carabini Mail (キャラビニエール)	11000 gil	Heavy Equip 7 (重装備 7), N:16	Def +50	M-Def +0	Str +8, M-Str +2
Dragon Mail (ドラゴンメイル)	12500 gil	Heavy Equip 8 (重装備 8), N:15	Def +53	M-Def +0	Str +8, HP +100
Genji Armor (源氏の鎧)	—	Genji Equip 9 (源氏装備), P:15	Def +56	M-Def +0	Str +9, M-Str +3, Aumenta a probabilidade de Counter
Maximilian (マクシミリアン)	17000 gil	Heavy Equip 9 (重装備 9), O:16	Def +58	M-Def +1	Str +9, Spd +6
Grand Armor (グランドアーマー)	—	Heavy Equip 10 (重装備 10), P:14	Def +61	M-Def +0	Str +12

1.3. ACESSÓRIOS (アクセサリ)

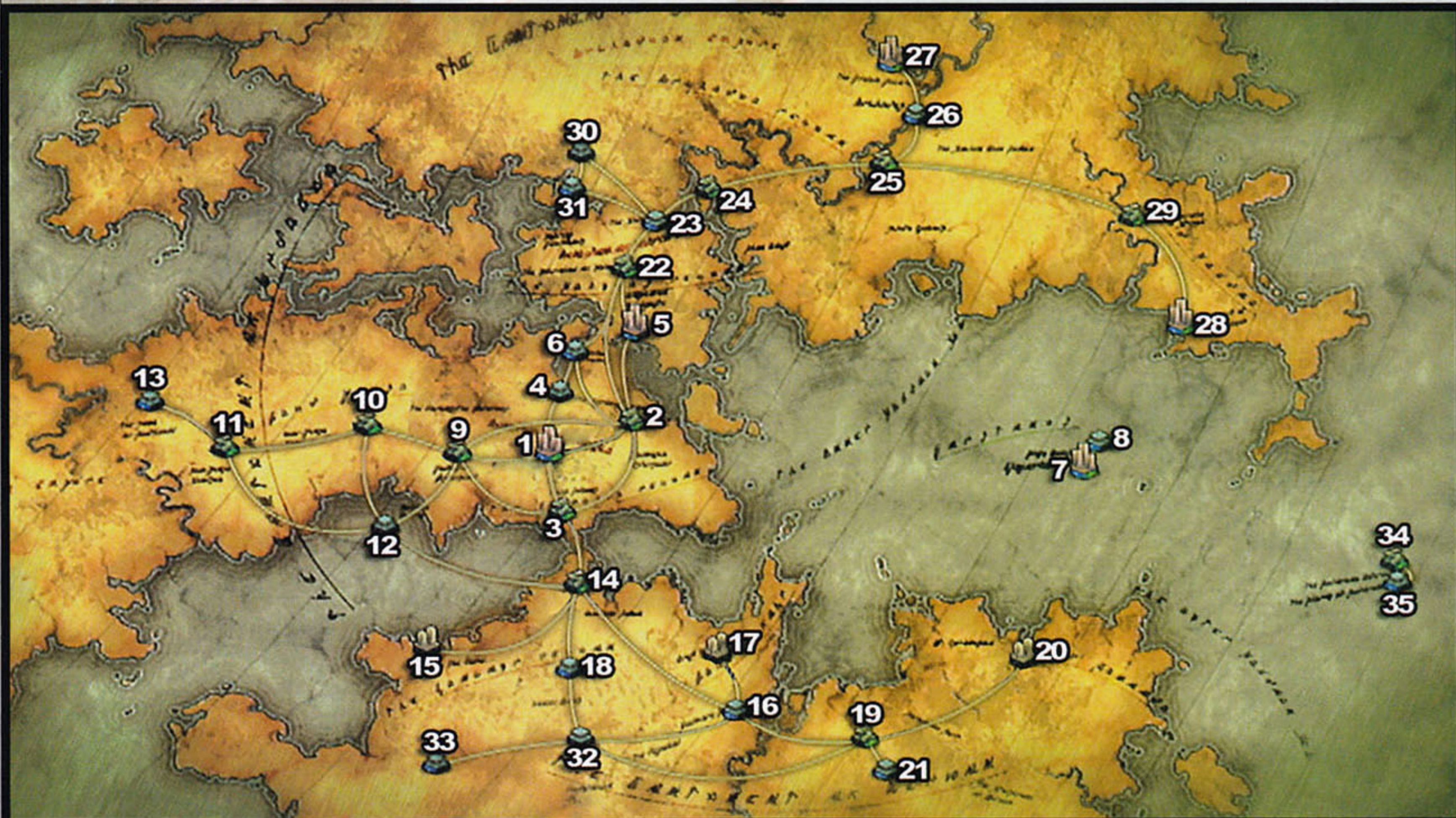
Oluakea Armlet (オルアケアの腕輪)	250 gil MAX HP +25	Accessory 1(アクセサリ1), S:6 —
Bangle (バングル)	500 gil —	Accessory 2(アクセサリ2), S:5 Status Libra(ライブラ), permanente
Steel Gorget (鋼のゴルゲット)	1500 gil —	Accessory 2(アクセサリ2), S:5 Aumenta o atributo Strength quando está com o status Near Death(瀕死)
Arm Guard (アームガード)	800 gil —	Accessory 3(アクセサリ3), T:6 Reduz o dano recebido por ataques físicos quando está com o status Near Death(瀕死)
Tourmaline Ring (トルマリンの指輪)	300 gil —	Accessory 3(アクセサリ3), T:6 Imune a Poison(猛毒)
Gauntlet (ガントレット)	1200 gil —	Accessory 4(アクセサリ4), S:4 Aumenta o atributo Evade dos escudos
Battle Harness (バトルハーネス)	1000 gil Str +2	Accessory 4(アクセサリ4), S:4 Contra-ataca os ataques dos inimigos
Leather Gorget (革のゴルゲット)	1500 gil —	Accessory 5(アクセサリ5), T:5 Aumenta o atributo Magic Strength quando está com o status Near Death(瀕死)
Rose Corsage (薔薇のコサージュ)	800 gil —	Accessory 5(アクセサリ5), T:5 Imune a Silence(沈黙)
Martial Arts Amber (格闘のアンバー)	6600 gil —	Accessory 6(アクセサリ6), U:6 Aumenta o poder de ataque com ambas as mãos sem equipamentos
Sash (サッシュ)	500 gil —	Accessory 6(アクセサリ6), U:6 Imune a Slow(スロウ)
Argyle Armlet (アーガイルの腕輪)	600 gil —	Accessory 7(アクセサリ7), T:4 Imune a Darkness(くらやみ)
Blazer (ブレイザー)	3200 gil —	Accessory 7(アクセサリ7), T:4 Aumenta o atributo Strength quando o HP está cheio
Jade Collar (ヒスイのカラー)	3300 gil —	Accessory 7(アクセサリ7), T:4 Torna mais frequentes as esquivas dos ataques inimigos
Jackboots (ジャックブーツ)	600 gil —	Accessory 8(アクセサリ8), T:3 Imune a Don't Move(ドンムブ)
Black Belt (黒帯)	600 gil Vit +8	Accessory 8(アクセサリ8), T:3 Imune a Don't Act(ドンアク)
Gold Amulet (金のアミュレット)	4500 gil —	Accessory 8(アクセサリ8), T:3 Dobra a quantidade de LP recebida
Magic Gloves (魔法の手袋)	3200 gil —	Accessory 9(アクセサリ9), U:5 Aumenta o atributo Magic Strength quando o HP está cheio
Nishijin Obi (西陣の帯)	800 gil —	Accessory 10(アクセサリ10), U:4 Imune a Sleep(睡眠)
Thief Cuffs (盗賊のカフス)	3000 gil —	Accessory 10(アクセサリ10), U:4 Aumenta a incidência de itens raros ao usar o comando Steal(盗む)
Gillie Boots (ギリーブーツ)	700 gil —	Accessory 11(アクセサリ11), T:2 Imune a Oil(オイル)
Quismoit's Shoes (クイスマイトの靴)	800 gil —	Accessory 11(アクセサリ11), T:2 Imune a Slip(スリッパ)
Ruby Ring (ルビーの指輪)	8500 gil —	Accessory 12(アクセサリ12), U:3 Status Reflect(リフレク) permanente
Firefly (ファイアフライ)	5000 gil Str +2	Accessory 12(アクセサリ12), U:3 Reduz a experiência recebida para 0
Steel Kneecap (鋼鉄の膝当て)	1000 gil Def +1	Accessory 12(アクセサリ12), U:3 Evita armadilhas
Soft Mithra (ふわふわミトラ)	1200 gil —	Accessory 13(アクセサリ13), V:4 Imune a Petrification(石化中)

Bowline Gallon (紡結びのガロン)	1000 gil —	Accessory 13(アクセサリ13), V:4 Imune a Confuse(混乱)
Feather Boots (フェザーブーツ)	500 gil —	Accessory 13(アクセサリ13), V:4 Status Float(浮遊) permanente
Pheasant Netsuke (ほろろの根付)	4000 gil —	Accessory 14(アクセサリ14), U:2 Potencializa o efeito dos itens de cura (50% a mais para Potions, Ethers e Phoenix Down revive com 30% de HP)
Bird Tippet (鶯のティベット)	5000 gil —	Accessory 14(アクセサリ14), U:2 Dobra a quantidade de experiência recebida
Cameo Belt (カメオのベルト)	9000 gil —	Accessory 14(アクセサリ14), U:2 Aumenta a precisão dos ataques físicos
Power Wrist (パワーリスト)	5200 gil Str +2	Accessory 15(アクセサリ15), V:3 Imune a Stop(ストップ)
Opal Ring (オパール指輪)	16000 gil —	Accessory 15(アクセサリ15), V:3 Ignora o efeito do status Reflect(リフレク) nos alvos
Bubble Chain (バブルチェーン)	19800 gil —	Accessory 15(アクセサリ15), V:3 Status Bubble(バブル) permanente
Ring of Protection (守りの指輪)	18000 gil Def +6, M-Def +5	Accessory 16(アクセサリ16), W:3 Status Regen(リジェネ) permanente
Indigo (インディゴ藍)	5000 gil —	Accessory 16(アクセサリ16), W:3 Aumenta a precisão das magias
Turtle Choker (亀のチョーカー)	9300 gil —	Accessory 17(アクセサリ17), W:4 Permite realizar magias gastando gil em vez de MP
Lapis Ring (守りの指輪)	3000 gil —	Accessory 17(アクセサリ17), W:4 Cancela todos os efeitos de elementos baseados no clima
Diamond Armlet (ダイヤの腕輪)	20000 gil —	Accessory 18(アクセサリ18), W:2 Melhora a qualidade dos itens encontrados pelos cenários
Hermes' Shoes (エルメスの靴)	20000 gil —	Accessory 18(アクセサリ18), W:2 Status Haste(ヘイスト) permanente
Sage's Ring (賢者の指輪)	22000 gil —	Accessory 19(アクセサリ19), W:1 Reduz o consumo de MP pela metade, Absorve Holy
Niho Palaoa (ニホバラオア)	30000 gil —	Accessory 20(アクセサリ20), X:2 Inverte os efeitos dos itens medicinais
Catgirl Hood (ねこみみフード)	30000 gil Vit +20, Spd +50	Accessory 20(アクセサリ20), X:2 —
Ribbon (リボン)	— —	Ribbon Equip(リボン装備), X:1 Imune a alterações de status
Goddess' Magicite (女神の魔石)	— M-Def +13, MP=0	— —
Dawn Shard (暁の断片)	— M-Def +20, MP=0	— —
Genji Glove (源氏の小手)	— M-Str +2	Genji Equip(源氏装備), P:15 Aumenta a probabilidade de fazer ataques em combo

2. DETONADO DICAS, AVISOS E OBSERVAÇÕES:

- Os cristais de save laranja, além de salvarem seu progresso, servem de teletransporte. É através deles que você viaja para os cantos do mundo mais facilmente. Cada vez que você usa, gasta uma Telepo Stone(テレポストーン).
- Venda todos os itens inúteis que caem dos monstros. Na opção Sell(売る), eles são a última categoria(あたら) seus ícones parecem saquinho. Só não venda o primeiro item da lista, que são as Telepo Stones(テレポストーン).
- Sempre use a skill Libra(ライブラ) em algum personagem (não precisa ser o líder do grupo). Não custa nada e, além de mostrar a energia e as fraquezas dos inimigos (exceto de chefes e mobs), mostra as armadilhas espalhadas nos cenários.
- Green e Time Magics são importantes. Deixe sempre o líder com todos os buffs possíveis (buff = melhora de status). Nos saves antes dos chefes, dê os buffs em TODOS os seis membros do time (os status congelam quando o personagem está na reserva). Depois é só verificar o save point para seu MP voltar a estar cheio.

MAPA DE IVALICE



1. The Royal City of Rabanastre (王都ラバナスタ)
2. The Dalmasca Estersand (東ダルマスカ砂漠)
3. Giza Plains (ギーザ草原)
4. The Garamsythe Waterway (ガラムサイズ水路)
5. Nalbina Fortress (ナルビナ城塞)
6. The Barheim Passage (バルハイム地下道)
7. The Skycity of Bhujerba (空中都市ビュエルバ)
8. The Lhusu Mines (ルース魔石鉱)
9. The Dalmasca Westersand (西ダルマスカ砂漠)
10. The Ogir-Yensa Sandsea (大砂海オグル・エンサ)
11. The Nam-Yensa Sandsea (大砂海ナム・エンサ)
12. The Zertinan Caverns (ゼルテニアン洞窟)
13. The Tomb of Raithwall (レイスウォール王墓)
14. Ozmore Plain (オズモーネ平原)
15. Jahara, Land of the Garif (ガリフの地ジャハラ)
16. The Golmore Jungle (ゴルモア大森林)
17. Eruyt Village (エルトの里)
18. The Henne Mines (ヘネ魔石鉱)
19. The Paramina Rift (パラミナ大峡谷)
20. Mt. Bur-Omisace (神都ブルオミシエイス)
21. The Stillshrine of Miriam (ミリアム遺跡)
22. The Mosphoran Highwaste (モスフォーラ山地)
23. The Salikawood (サリカ樹林)
24. The Phon Coast (フォン海岸)
25. The Tchita Uplands (ツィッタ大草原)
26. The Sochen Cave Palace (ソーヘン地下宮殿)
27. The Imperial City of Archades (帝都アルケイティス)
28. The Port of Baifonheim (港町バーフォンハイム)
29. The Cerobi Steppe (セロビ台地)
30. The Necrohol of Nabudis (死都ナブティス)
31. The Nabreus Deadlands (ナブレウス湿原)
32. The Feywood (幻妖の森)
33. The Ancient City of Girusvegan (古代都市ギルヴェガン)
34. The Ridorana Cataract (リドルアナ大瀑布)
35. The Pharos at Ridorana (大灯台)

A morte do Lorde Rasler foi apenas uma das tragédias que ocorreram em Dalmasca. A princesa Ashe perdeu toda a esperança que veio com seu casamento. Era um tempo de turbulência. Com o império de Archadia ao leste, competindo com o império do Oeste, Rozarria, lutando pela supremacia de Ivalice, também era um tempo de guerra. Como primeiro passo para a dominação do oeste, Archadia invadiu o Reino de Nabradia. A pátria-mãe de Lorde Rasler sucumbiu ao fogo da guerra. E Dalmasca, depois, encontrou o mesmo destino. Com a derrota na Fortaleza Nalbina, Dalmasca perdeu o volume de seu poder militar. Os bravos soldados de Dalmasca tentaram lutar, mas

a superioridade esmagadora do exército Archadiano derrotou a todos. Archadia ofereceu um acordo de trégua a Dalmasca. Na verdade, nada mais era que uma declaração de rendição. Meu velho amigo, Rei Raminas, aceitou os termos do acordo e foi para a Fortaleza Nalbina formalizar as condições. Depois do Rei Raminas partir, os poucos soldados restantes em Rabanastre foram alertados com uma informação surpreendente. "Onde há um acordo de paz, há também um plano de assassinato".
– Das memórias de Harem Ondore IV
Capítulo 12, "O pôr do Sol do Rei"

ナルビナ城塞内部

NALBINA FORTRESS

- Passe pelo tutorial e derrote a pequena airship.
- Avance pelo castelo com Reks até chegar na sala do rei.

Basch vê todos mortos, inclusive o rei Raminas. Quando percebe, a lâmina da espada de Basch já está atravessando seu ventre. O general diz que o rei era um traidor, que iria vender Dalmasca a eles sem resistência alguma. Vayne aparece e prende o culpado.



Com a esperança de paz exterminada, o império retomou a invasão, e chegou na cidade real de Rabanastre. O destino de Dalmasca estava selado. Resistir seria inútil. Baseado em informações que adquiri, supliquei ao povo de Dalmasca.

"O General traidor, Basch Von Rosenburgh, que defendeu a resistência e assassinou o rei, foi condenado à morte. Qualquer um que ainda espera lutar vai terminar como ele, e trazer ainda mais ruína para Dalmasca.

Aqueles que realmente amam essa nação irão baixar suas armas. Pois nós não apenas perdemos a pacífica alma do Rei Raminas, mas também a da princesa Ashe."

Então, com a perda da família real, estamos na mesma situação que teria sido do jeito normal: numa rendição incondicional.

— Das memórias de Harem Ondore IV
Capítulo 13, "O dever de um aliado"

王都ラハナスタ

THE ROYAL CITY OF RABANASTRE



O novo cônsul vai chegar à cidade em breve. Porém, um monstro arruaceiro e pevertido está na estrada atrapalhando a chegada da caravana que vai entregar os ingredientes necessários para o banquete boas-vindas. Vaan se compromete a eliminar esta "grande ameaça" e parte para sua primeira caçada fora dos portões da cidade.

- Vá até a loja de Miguel (ミゲロの道具ショップ), que fica na parte leste da cidade (é o "X" no mapa).
- Fale com Tomaji (トマジ) no Sandy Sea Bar (砂海亭) (a loja que fica a nordeste, dentro da cidade).
- Saia pelo portão leste da cidade e vá para o deserto.



東ダルマスカ砂漠

THE DALMASCA ESTERSAND

- Procure o inimigo Killer Tomato (はぐれトマト) e mate-o. É um bicho pequeno, com cabeça de... Tomate.
- Volte para a cidade e assista ao discurso de Vaayne.



王都ラハナスタ

THE ROYAL CITY OF RABANASTRE

Vayne indaga à população se eles odeiam o império. Todos gritam a favor. Ele então pede ao povo que honre o desejo de paz do falecido rei Raminas. Diz que não está lá para incitar conflitos, e que, juntos, podem reconstruir uma cidade de paz. Se os cidadãos conseguirem fazer isso, ele protegerá Dalmasca e não se importará em ser odiado.

- Fale com Tomaji no bar para pegar a recompensa.
- Vá para Lowtown (ダウントウン) e fale com Dalan na casa dele (ダランの家) (no ponto com o "X"). Você chega nessa parte da cidade em uma saída que fica na rua das lojas, da parte leste.
- Depois disso saia dessa área pelo sul, por uma porta que gira. Entre pela porta à direita e estará de volta à praça. Procure um moogle com roupa amarela, e compre dele o terceiro mapa, que custa 30 gil. Agora saia pelo portão sul, rumo a Giza Plains (ギーザ草原).



ギーザ草原

GIZA PLAINS

Vaan quer roubar algo do castelo. Dalan conta que sabe de uma porta secreta no castelo, mas para Vaan achá-la, precisa de uma Crescent Stone. Dalan tem uma, mas não está energizada. Para isso, precisa de uma Sun Stone, encontrada em Giza Plains.

• Vá até a área central e fale com uma mulher (マシユア) ao lado de uma caixa, à esquerda. Ela pede para Vaan achar o garoto Jin (ジン), se quiser a Sun Stone (太陽石). Penelo irá te acompanhar.

- Jin está numa pequena área ao sul (幼き水晶のほとり). Fale com ele e, em troca, ele dará a Shade Stone (陰石). Você precisa energizar essa pedra. Para isso, é só verificar aquelas grandes pedras brilhantes que estão espalhadas por Giza Plains. Apenas três são necessárias.



王都ラハナスタ

THE ROYAL CITY OF RABANASTRE

• Volte para a cidade e vá falar com Dalan. Ele lhe dará a Crescent Stone (クレセントストーン). Depois, vá ao local indicado no mapa e examine a porta para Kaitz (カイツ) abri-la. Siga pela porta da direita.


ガラムサイズ水路

THE GARAMSYTHE WATERWAY

• Siga pelo Waterway até chegar ao castelo (ラハナスタ王宮).

ラハナスタ王宮

THE ROYAL PALACE OF RABANASTRE

- Salve seu game em outro slot, já que você não poderá mais voltar para a cidade por um tempo.
- Tente subir as escadas e o guarda vai te impedir. Fale com o Seeq laranja ali perto e ele vai te ajudar. Aperte o botão  para chamar o guarda. Quando o Seeq estiver falando com ele, suba as escadas.
- Vá ao segundo corredor horizontal do mapa (de cima para baixo), e verifique o símbolo no chão. Vá ao canto esquerdo do primeiro corredor horizontal e mexa na grade com uma luz na parede.
- Mexa na parede no fundo à esquerda, então abra a porta. Agora sim, Vaan encontrou a sala secreta e rouba uma espécie de pedra... Goddess Magicite (女神の魔石). Aqui você conhece os sky pirates, que também estavam procurando o tesouro.

O exército de liberação ataca o castelo. Contudo, o império já esperava por isso. A prova é a airship Ifrit (sim, Ifrit), que chega lançando ataques dos céus. Vaan e os sky pirates Balthier e Fran conseguem escapar.

ガラムサイズ水路

THE GARAMSYTHE WATERWAY

- Passe pelo tutorial de Gambit e siga pelo Waterway até ver uma mulher lutando com alguns soldados.
- Quando enfrentar as criaturas gosmentas, ataque uma a uma, é mais rápido.
- Na batalha contra o chefe (ブッシュファイア), fique com Vaan como líder, deixando Balthier e Fran atacando de longe. Deixe os Gambits de energia desligados, caso tenha poucas Potions (ポーション). Amalia (アマリア) vai curá-lo com suas Potions infinitas. Mas se ficar com menos de 60 HP, cure-se também.

Vayne aparece com vários soldados. Antes de irem para a prisão, Balthier entrega para Penelo um tesouro e promete trazer Vaan de volta.



ナルビナ城塞地下牢

THE NALBINA DUNGEONS

Vaan sonha com seu irmão, Reks.

- Saia pelo norte. Depois de Balthier provocar os Seeqs, acabe com eles na base do soco!
- Siga pela dungeon até onde puder, rumo à cela de confinamento solitário, onde há uma saída da prisão.

O Judge Master Gabranth vai interrogar Basch. Quando ele tira sua máscara, revela uma face muito semelhante à do ex-general. Ele pergunta por que Basch ainda está vivo, já que foi condenado à morte. Este diz para perguntar a Vayne. Gabranth diz que estão levando a líder da resistência, Amalia, para Rabanastre. Vaan pula na gaiola e acusa Basch de ter matado seu irmão. Após isso, você descobre a saída de que Fran estava falando...



バルハイム地下道

THE BARHEIM PASSAGE

- Examine a estrutura perto do save crystal. Desça, fale com o bangaa e pegue a bateria com ele. Coloque-a lá, depois mexa no botão perto do bangaa para abrir a porta.
- Concentre-se nos inimigos grandes que drenam a energia dos cabos. Se a energia ficar abaixo de 50%, monstros fortes aparecerão, dificultando seu progresso. É uma dungeon grande e difícil, mas não dá para se perder aqui.

Balthier diz que Basch não parece um traidor. O ex-general então descobre que Reks era irmão de Vaan, e pergunta o que aconteceu com ele. Vaan diz que ele sabe muito bem que Reks morreu, já que foi ele mesmo que o matou. Basch diz que já está na hora de dizer a verdade. A cena mostra o momento da invasão da sala do rei. Quando Basch chega, o rei já está morto. Ele é capturado e olha para o autor da chacina... Seu irmão gêmeo, vestido exatamente como ele. Basch estava invadindo Nalbina para proteger o rei e não para matá-lo... Balthier diz acreditar nele, afinal, o Judge Master era muito parecido com Basch... Vaan ainda parece duvidar.

- Depois do save crystal, derrote a Mimic Queen (ミミッククイーン). Ela só ataca quem está muito próximo, então é uma boa ideia deixar Vaan como líder, usando Cure (ケアル) e Hi-Potions (ハイポーション) quando necessário. É melhor que ficar curando todos. Não se preocupe com os Mimics menores, apenas acabe com ela rápido, antes da energia descer a menos de 50%, já que, quanto menos energia restar no ambiente, mais forte ela fica.



東ダルマスカ砂漠

THE DALMASCA ESTERSAND

- Passe pelo deserto e volte para Rabanastre. Vaan quer mostrar a Magicite para Penelo antes de vender a pedra.

王都ラバナスタ

THE ROYAL CITY OF RABANASTRE

- Fale com o moogle vestido de azul. Ele pode levá-lo a alguns locais da cidade rapidamente, de graça. Escolha a primeira opção para sair no Sandy Sea Bar (砂海亭), e vá para a loja de Miguel (ミゲロの道具ショップ).
- Siga para a casa de Dalan (ダランの家). Lembra onde é? Fale com o moogle que o deixou nessa área e escolha a terceira opção, para sair no portão sul. Entre pela porta redonda da direita e você estará em Lowtown. A primeira porta à esquerda é a casa de Dalan. Depois da conversa, vá para o local indicado no mapa.
- Volte a falar com Dalan, depois vá para o Sandy Sea Bar.
- Depois da conversa, siga para o portão oeste, rumo ao terminal de airships. Responda a primeira opção duas vezes quando falar com Balthier.

Vaan se conforma e admite que Basch não teve nada a ver com a morte de Reks. Foi o império. Você fica sabendo que Penelo foi raptada por Bagamonan (aquele bangaa verde que discutia com o Judge Master na prisão). Este deixou uma carta, exigindo que Balthier apareça nas minas de Bhujerba. Basch também tem assuntos a resolver por lá.

空中都市ビュエルバ

THE SKYCITY OF BHUJERBA



- Ramon (ラモン) se junta ao grupo como convidado. Fale com o moogle vestido de preto e compre o mapa da cidade, por 70 gil. Vá para as minas (ルース魔石鉱). Lá o Judge Master Ghis está conversando com o marquês Ondore (que finge uma aliança com o império, mas apóia os grupos separatistas).

ルース魔石鉱

THE LHUSU MINES


- Não há partes complicadas na mina. Explore-a à vontade. Chegando em uma espécie de caverna, Ramon encontra Nethicite, o oposto da Magicite (absorve magia). Bagamonan aparece e quer acertar algumas contas com Balthier. Resta ao grupo correr.
- Fuja da gangue de Bagamonan. Não entre em batalhas. Corra com o botão **R2** segurado até a entrada da mina.

空中都市ビュエルバ

THE SKYCITY OF BHUJERBA

Quando saem da mina, os heróis descobrem que Ramon é na verdade Larsa Ferrinas Solidor, irmão mais novo de Vayne. Ele livra Penelo de problemas e a convida para a casa do marquês.

Basch explica que foi o marquês quem o condenou à morte dois anos atrás.

- Espalhe o rumor de que Basch está vivo, usando o botão  em diferentes lugares da cidade (cuidado com os guardas) até a barra chegar a 100%.
- Basch irá se encontrar pessoalmente com Ondore. Vá a casa dele e responda a primeira opção duas vezes quando falar com o guarda.

Basch pede ajuda a Ondore para libertar Amalia. Ondore diz que se o general conseguisse se infiltrar nas linhas inimigas, teria acesso a ela. Basch compreende a idéia e aponta a arma para o marquês, que chama os guardas, levando os prisioneiros para a airship Leviathan. Em Rabanastre, Gabranth diz a Vayne que Ondore não parece estar do lado deles. Vayne informa que o marquês entregou Basch para Ghis, e Gabranth diz que será ele quem irá matar seu irmão. Cid entra na sala, trazendo informações de Archadia. Os homens do senado estão tentando acompanhar as atitudes de Vayne, mas sem muito êxito.

戦艦リヴァイアサン

THE DREADNOUGHT LEVIATHAN

Amalia é, na verdade a princesa Ashe, que foi dada como morta, e agora está prestes a ser enforcada, por não querer cooperar com o império. Vaan entrega a Magicite para o Judge Master Ghis. Na prisão, Vossler sai de seu disfarce de soldado (uma ajuda de Ondore) e ajuda a salvar a princesa.

- Tente não tocar nas linhas vermelhas. Do contrário, vários guardas surgirão.
- Na sala onde você chega depois de descer umas escadas, há um terminal verde que precisa de um cartão para ser acionado.
- Derrote os guardas na sala com o X no mapa (batalha difícil, esteja com Gambits de HP<50%), e pegue um cartão (第1倉庫のカギ) para a área de detenção. Ashe se une ao grupo.
- No mapa aparecem alguns símbolos de engrenagens. São locais que, escolhendo a primeira e depois a segunda opções, resetam o sistema de segurança por um minuto.
- NÃO LUTE! Segure o botão R2 e não solte, e siga até o X no mapa.

Larsa aparece, trazendo Penelo de volta. Ele quer ver até onde as distorções do império vão chegar. Enquanto Larsa e Vossler vão achar uma airship para os outros escaparem, o jovem entrega a Nethicite artificial para Penelo.

No hangar, o Judge Master Ghis diz que está com a prova da linhagem de Ashe. Sim, a Goddess Magicite

que Vaan pegou no castelo e entregou para ele! Quando Ghis pretende dar um fim aos heróis, com uma poderosa magia, esta é absorvida pela Nethicite que Larsa deu para Penelo. Hora de enfrentar um Judge Master!

- Cuide dos soldados primeiro e seja rápido. Agora é só seu grupo contra Ghis (ジャッジ・ギース). A melhor forma de ganhar é usando Mist Knacks, que podem tirar algo em torno de 3000 HP. Use mais de um Ether (エーテル) para recuperar o MP. Caso tenha outros personagens com MKs e o MP cheio, não deixe de fazer combinações.
- Volte para a casa de Ondore.

Para retomar ao seu posto, Ashe precisa da outra prova de sua linhagem, a Dawn Shard, que está na Tumba do Rei Raithwall. Para fugirem, já que Ondore não permitiria que eles saíssem, os heróis fingem que foram raptados por Balthier. Na cidade de Archades, o senado teme a ascensão de Vayne ao trono. O rei Gramis pede a Gabranth que fique de olho em Vayne, por ele ser esperto demais. Você também descobre que este Judge Master não nasceu em Archades, mas em Landis, nação invadida pelo império, hoje extinta.

大砂海オグル・エンサ

THE OGR-YENSA SANDSEA

- Siga pelas plataformas. Você deve sair do deserto pela saída a oeste do mapa (cuidado, pois há uma saída a sudoeste. Não é essa, é uma mais acima).

大砂海ナム・エンサ

THE NAM-YENSA SANDSEA

- Fale com o moogle e escolha a primeira opção. Em Nam-Yensa Sandsea, procure a tartaruga gigante (ウルタンイーター) e extermine-a. Mist Knacks são bem-vindos.
- Fale com o moogle novamente, depois pegue a saída de volta para Ogr-Yensa e suba a plataforma até ver uma cena.
- Volte para a área anterior, assista a outra cena, examine a flor para pegar um item (イクシロの実) (anote o nome desse item) e fale com o moogle.
- Siga pelo mapa para o oeste até chegar na Tumba de Raithwall.

レイスウォール王墓

THE TOMB OF RAITHWALL

- Ashe explica a função daquele lugar.

O rei Raithwall, amado pelos deuses, governava uma terra imensa que se expandia pelos dois continentes, de Valentia a Ordalia e estabeleceu a Federação de

Galtea. Ele era chamado de tirano, mas Raithwall, seguindo os princípios da federação, amava seu povo e evitava conflitos desnecessários. Essa forma de pensar foi passada para seus sucessores. A paz e a prosperidade continuaram por centenas de anos. Archadia e Rozzaria foram formadas de cidades-estado da Federação de Galtea. Nascidas da paz que o rei construiu. Raithwall deixou três itens que servem como provas de sua linhagem. A Nocturne Shard foi para a família real em Nabradia. A Twilight Shard foi para os fundadores do reino de Dalmasca. E a Dawn Shard está selada aqui na tumba. O local onde ela está só foi revelado às famílias reais. Se alguém que não tenha esse título entrar, não há garantias de que vá sair vivo...

- Contra o chefe voador (ガルーダ), use o item que você pegou na flor (イクシロの実), na área do moogle. Assim ele ficará mais fácil, já que normalmente ele é bem fortinho. Tenha personagens que atacam de longe em seu grupo, com armas ou magias.
- No outro chefe (デモンズウォール), fuja pela porta quando vê-lo pela primeira vez. Agora sim, enfrente-o. Corra para onde ele está e examine as tochas perto dele. Selecione a segunda opção para apagá-las, assim ele ficará parado por um tempo. Nas tochas seguintes, acione apenas as da esquerda, pois as do outro lado farão com que ele fique mais rápido. Se tiver algum personagem com a licença Remedy Knowledge (万能薬の知識), deixe-o no grupo, pois o chefe causa vários status negativos.
- Precisamos chegar na sala final para pegar a Dawn Shard e o tesouro do rei. Acione dois switches, um em cada lado da dungeon. Depois, na mesma sala em que você acionar o segundo switch, procure uma passagem pela qual você pode entrar normalmente, mas não é mostrada no mapa. É o lugar onde você acabou de baixar a pedra.

Penelo estranha o fato de haver névoa no subterrâneo. Fran fala que aquilo não é névoa, é Mist. Uma alta concentração de Mist significa que um espírito maligno está por perto. O ponto positivo é que muita Mist faz seu MP se recuperar mais rápido.

- Descendo, é hora de enfrentar Belias (ベリアス), o chefe mais forte até aqui. Para começar, nunca use Fire (ファイア) contra ele. E lembre-se: quanto mais você demorar, mais vai apanhar. O ataque dele que realmente preocupa é Firaja (ファイジャ), que causa dano a todos e ainda pode deixar o status Oil (オイル). Tente tirar 1/3 da energia dele normalmente, sem usar MP. Então use uma seqüência de Mist Knacks. Fazer 5 hits já ajuda muito. Caso ainda falte um HP considerável para se tirar, coloque os outros personagens na reserva e use os Mist Knacks deles. Se não possuírem, então espere até a metade do HP de Belias ir embora antes de usar os Mist Knacks.
- Acabando com Belias, ele se revela sua primeira Summon!!! Decida bem quem vai comprar o espaço dele na License Board, já que apenas um personagem pode fazer isso. Como conselho, deixe com uma das moças, já que elas têm o valor Magic Power mais alto. Ashe é uma boa escolha.
- Siga para a próxima sala para finalmente encontrar a Dawn Shard (暁の断片) no pedestal.

Ashe vê algo como o espírito de seu falecido marido Rasler na sua frente. Quando você sair da tumba, várias airships aparecem no céu. As menores cercam o grupo, levando todos novamente para dentro da Leviathan. Ghis quer a Nethicite. Penelo pensa que é a pedra que Larsa havia lhe dado anteriormente. Ele diz que não quer a falsa, mas a "God's Nethicite", que estava na tumba de Raithwall. Ninguém sabia que a Dawn Shard era Nethicite... A não ser Vossler, que confirma a informação de Ghis. Já que Vossler considera o império invencível, decidiu se unir a ele para poder reviver Dalmasca. Em troca da Dawn Shard, Dalmasca voltaria sob o reinado de Ashe, com supervisão do império. Os heróis se recusam a entregar a Nethicite, mas Ghis pede com "jeitinho" e Ashe entrega o artefato. Ghis entrega a Nethicite para um cientista e ordena que confirmem o poder dela imediatamente. O grupo é mandado para a Light Cruiser Class Airship SHIVA.

帝国軍軽巡洋艦シヴァ

THE ARCHADIAN IMPERIAL ARMY LIGHT CRUISER CLASS AIRSHIP SHIVA

Vossler diz que está fazendo tudo isso por Dalmasca, e que deveriam acreditar no que Ghis prometeu a eles. A Nethicite está conectada ao motor principal da airship, para testar seu poder. Ghis confirma... é quase o poder de um deus. Quem tiver a pedra poderia ser o rei do mundo. E ele não se importa nem um pouco se esse NÃO for Vayne. Enquanto isso, Fran começa a ficar alucinada. Consegue se soltar e ataca todos os guardas com uma fúria incrível. Por quê? Balthier explica: "Eu acho que ela odeia ser dominada. Apesar de não saber que ela odiava tanto assim...". Quando vão escapar, Vossler os impede. E mais uma batalha tem início...

- Acabe com os soldados primeiro. Eles são um pouco mais fortes que os normais, e podem ser um problema. E acabe com eles rápido, pois Vossler (ウォースラ) bate com uma boa frequência. Mist Knacks cuidam deles. Ah, Fran está em estado Berserk (バーサク) durante a batalha, então, você não terá controle sobre ela. Ela atacará sozinha, tirando mais HP que o normal dos inimigos. Vossler não bate tão forte, nem é tão resistente... Quer saber? Estamos dando um monte de estratégias aqui, mas tudo o que você deve fazer é invocar Belias no começo da batalha e deixar ele cuidar de tudo. Agora, se você o deixou equipado em Fran... o jeito é ficar nos MKs mesmo.

A Nethicite está absorvendo o poder da airship. Ela não vai agüentar por muito tempo. Vossler diz que só fez aquilo por sua nação. Basch compreende. Eis que toda a oitava frota de airships explode... Enquanto Vaan e companhia tentam escapar da explosão, Penelo vê a Dawn Shard nos céus. Eles decidem pegá-la, e conseguem fugir.

A poderosa Leviathan caiu e a oitava frota inteira foi destruída. As notícias da tragédia em Yagd chocaram o governo imperial.

Alegando motivos de saúde, eu deixei Bhujerba.

O motivo real era organizar os movimentos antiimperiais de Ivalice em um exército de libertação.

A princesa Ashe voltou para Rabanastre e, embora tenha sido doloroso para ela, se escondeu com a Dawn Shard, ao invés de anunciar sua sobrevivência.

Se Ashe tivesse aparecido antes para o povo, meu erro em anunciar sua morte viria à tona e poderia ter retardado a formação do exército de libertação.

Nessa situação, se declarássemos a ressurreição do reino, o império teria nos destruído com um simples movimento.

Mesmo com a perda da oitava frota, o império continuou como sempre: uma superforça militar.

– Das memórias de Harem Ondore IV
Capítulo 16, "Um tempo de rendição"

A CIDADE IMPERIAL DE ARCHADES – O SENADO Agora que o império não possui mais a poderosa Leviathan, o senado prevê que Rozzaria apenas espera uma justificativa para iniciar uma grande guerra. Com um exército já preparado, eles pegariam Archadia de surpresa. E o culpado disso, segundo eles, é Vayne, que moveu a frota inteira por conta própria. A opinião é mesma para todos do senado: Vayne deve ser julgado e punido, mesmo sendo filho do imperador. Este reluta em aceitar. Um dos velhos do senado estranha a atitude, já que Vayne uma vez julgou seus dois irmãos, a pedido do imperador. Ele apenas não quer uma guerra, e para isso deve ceder à pressão do senado: Convoca Vayne imediatamente para Archadia.



王都ラバナスタ

THE ROYAL CITY OF RABANASTRE

QUATRO DIAS APÓS A QUEDA DA LEVIATHAN Foi a Dawn Shard que destruiu toda a frota imperial. Basch diz já conhecer um poder tão imenso, de outro nível: Nabudis. A capital da já inexistente nação de Nabradia, terra de Rasler. Na guerra anterior (a do começo do game), uma grande explosão de origem desconhecida matou milhares de soldados aliados e inimigos. Um dos tesouros do rei Raithwall estava em Nabradia. A Nocturnal Shard. Esse foi o motivo. Nethicite... o império está obcecado por isso. A guerra e a cerimônia de Vayne foram apenas para

o império se apoderar das Shards de Raithwall. Eles já possuem a Twilight Shard e a Nocturnal Shard há bastante tempo, do contrário, não conseguiriam produzir a Nethicite artificial.

Ashe pretende usar o poder da Dawn Shard para se opor ao império. Como eles não sabem usá-lo, devem ir para a vila dos Garif, povo que passa o conhecimento da Nethicite por várias gerações. Balthier diz que é um pouco longe... e quer o anel de casamento de Ashe em troca. "Vou devolver, quando acharmos um 'tesouro melhor'".

- Recomendamos que você vá caçar alguns Mobs, compre os novos equipamentos das lojas e, principalmente, suba alguns levels antes de continuar. Um grupo com o nível entre 15 e 18 já está bom. As Lhusu Mines (ルース魔石鉱) são um ótimo lugar para se evoluir enquanto junta uma boa grana.
- Agora vá para a saída sul da cidade, para Giza Plains (ギーザ草原).

ギーザ草原 GIZA PLAINS



- Os caminhos estão bem diferentes em Giza Plains, graças à época de chuvas. Você precisa sair pelo extremo sul, rumo a Ozmone Plains (オズモーネ平原).

オズモーネ平原 OZMONE PLAINS

- Nesta área, cuidado com os inimigos voadores, que só são acertados por arcos, armas de fogo ou magias. Siga seu caminho duas telas para o sul, então vá para oeste para chegar na próxima vila.

ガリフの地ジャハラ JAHARA, LAND OF THE GARIF

Finalmente o lugar para aprender mais sobre Nethicite. Tentando cruzar a ponte, os guardas não irão deixar o grupo passar. Então chega Spinel, o capitão dos guerreiros, dizendo que os viu batalhando em Ozmone Plains (lembra de um Garif soltando Blizzara por lá?). Ele permite que vocês entrem na vila.

→ **Ancião:** Você usou essa Nethicite, não foi?
Ashe: Não fui eu. Eu não sei como usar. É por isso que...
Ancião: Ah... você não sabe como usar? Assim como os Garíf.

Ashe: Huh?

Ele diz que os deuses presentearam os Garíf com Nethicite, mas eles não conseguiam usar, então os deuses tomaram de volta e entregaram a um rei humano. Esse usou as pedras para superar uma era difícil... e ficou conhecido como o Rei Tirano. O ancião também diz que é estranho uma descendente do rei Raithwall não conseguir usar a Nethicite.

Ele continua, dizendo que, mesmo que soubesse como usá-la, não adiantaria nada ensinar para Ashe. A pedra liberou toda a Mist que estava guardada nela ao longo dos anos (também, com aquela explosão!) e agora está sem poder algum. A pedra está vazia, sedenta por poder. E quem possui a pedra também ficará. Larsa entra na conversa. À noite, Ashe lembra do que eles falaram à tarde.

O garoto quer partir com o grupo para Bur-Omisace o quanto antes. Diz que precisa da ajuda de Ashe para prevenir uma grande guerra.

Larsa explica que, se o exército de liberação que Ondore está criando contra o império atacar agora, Rozzaria declararia guerra acusando-os de apoiar os rebeldes. Isso levaria os dois impérios a um choque violento. Ele quer ir para Bur-Omisace para ver se o High Priest Anastasis consegue fazer Ashe assumir o trono de Dalmasca. Sendo a rainha, poderiam estabelecer uma relação amigável entre império e Dalmasca. Eles precisam impedir Ondore. Ashe pede um bom motivo para alegar amizade ao império. Larsa responde que Dalmasca será o local da guerra, e que se tornaria a próxima Nabudis. Além disso, seu irmão está com a Nethicite.

Voltando à noite, Ashe vê novamente Rasler na ponte... mas na verdade é Vaan. Este afirma que também viu alguém na tumba, assim como Ashe... mas achava que era seu irmão. Até então, Vaan vinha dizendo coisas como querer ser um sky pirate, mas na verdade estava apenas fugindo da morte de seu irmão. Mas agora, cansou de correr. Ele quer encontrar um objetivo. Ou uma resposta sobre o que fazer com seu futuro. E com Ashe, tem certeza de que descobrirá.

Na manhã seguinte, Ashe decide ir com Larsa para Bur-Omisace. O filho do imperador quer que ela conheça alguém lá. Segundo ele, é um inimigo e, ao mesmo tempo, um aliado.

- Vaan fala com Spinel e ganha uns itens de graça, além de um aluguel de chocobo grátis (esse cara é muito gente fina, não acha?). Pegue o chocobo com a moogles que fica flutuando na entrada da vila, afinal, é de graça (só dessa vez) e siga para nordeste nas Ozmone Plains (オズモーネ平原). Outra cena.

Ashe admite que a amizade com o império é o único meio de parar a guerra, mas acha humilhante ajudá-los. Basch se demonstra a favor, pois isso irá salvar a vida do povo. É uma forma de proteger seu país.

CIDADE IMPERIAL DE ARCHADES
 – PALÁCIO IMPERIAL

Os Judge Masters Bergan e Zargabaath estão conversando sobre o poder de Vayne, que se estende por todo o exército. Drace entra na conversa e lembra que Vayne matou seus próprios irmãos. Ele não tem coração. Para Bergan, mesmo que sejam de seu próprio sangue, traidores precisam ser destruídos. Vayne estava apenas tentando proteger o império. Gabranth aparece informando que Vayne chegou. Os juízes sabem para onde Larsa foi e esperam que ele consiga seu objetivo, pois assim o império terá mais tempo para fortalecer suas defesas.

Eles também mostram sua insatisfação com o senado. Tudo o que os velhos querem é um imperador que possa ser controlado às escondidas. Os juízes sabem que Larsa não será uma marionete para sempre, e se ele não se tornar do jeito que o senado quer, os velhos não irão pensar muito antes de acabar com o garoto. Bergan vai informar ao imperador, para assim protegerem Larsa. A relação império-senado está por um fio. Salve e entre em Golmore Jungle.

ゴルモア大森林

THE GOLMORE JUNGLE

- Os inimigos daqui adoram arruinar seu status, principalmente com Petrification (石化中), então tenha a magia Stona (ストナ) ou vários Gold Needles (金の針). Pegue a rota que vai para leste e vá seguindo, até achar um selo azul bloqueando o caminho da próxima área.
- A floresta está bloqueando a passagem do grupo. Mais precisamente, de Fran. Ela usa o poder das viera e faz o chamado "atalho", que abre um caminho para Eruyt Village (エルトの里), terra natal de Fran.

エルトの里

ERUYT VILLAGE

- Aqui é a vila secreta das viera e Fran é uma "persona non grata" por esses lados... Ela pede para você encontrar uma garota chamada Myulin.
- Se Fran não é bem-vinda, seus amigos humanos são menos ainda. De qualquer forma, suba ao lugar mais alto da vila, para encontrar a líder do lugar, Yote (ヨ一テ). Ela não quer cooperar. Fran chega e pergunta onde Myulin está.

Yote: Por que pergunta? Uma viera deveria saber para onde ela foi, é só ouvir a voz da floresta. Ah, você não pode ouvir, não é? Seus sentidos estão debilitados. Punição por se misturar com humanos. Viera que abandona floresta não é mais viera. Assim como Myulin. Vaan decide então que eles irão resgatar Myulin. Yote pelo menos revela onde ela está: em uma mina humana. Fran explica que as viera são apenas parte da floresta, mas a floresta é tudo para elas. Yote responde que já ouviu essas mesmas palavras 50 anos atrás. Volte para a entrada da vila e Vaan demonstra que o cavalheirismo não é seu forte:

Vaan: Ei, antes de continuar... Yote disse... sabe? 50 anos atrás, certo?

Fran: E...?

Vaan: Fran... Quantos anos você tem?

Fran vai embora...

Larsa: Isso é grosseiro!

Penelo: Você realmente é uma criança, hein?!

オズモーネ平原

OZMONE PLAINS

- Volte até a entrada da floresta, em Ozmone Plain. Lá, um soldado ferido pede uma Potion para seu amigo não morrer. Entregue a Potion (primeira opção). Como retribuição, ele o deixará usar seu chocobo para chegar nas Henne Mines.
- Pegue o chocobo e preste atenção no caminho para chegar às minas: saia pela esquerda na tela do save point. Na próxima tela, vire IMEDIATAMENTE para o sul do mapa, e atravesse o mato onde tem um chocobo perto, para achar um caminho (não tão secreto. Esses caminhos só podem ser atravessados por chocobos. Agora, na nova área, é só seguir rumo às Henne Mines (へネ魔石鉱).



へネ魔石鉱

THE HENNE MINES

- Essa dungeon poderia ser um grande problema. Avançando um pouco, você vai acionar um switch que abre a porta mais à frente. Cada vez que você acionar um de cor azul, todas as portas azuis se abrem ao mesmo tempo, enquanto todas as vermelhas se fecham. O mesmo vale para os switches vermelhos. Evite acionar switches desnecessariamente, já que isso traz inimigos para a área também. Mas estamos aqui para ajudar, certo? Então vamos lá:
- Depois de entrar na primeira porta que você abriu, vem uma pequena encruzilhada. Siga pelo único caminho aberto. Aqui o caminho é único, assim como a tela depois dessa que, apesar de ter vários caminhos, só possui uma saída (siga pelo corredor do meio, para o sul, entre no segundo caminho a leste, no mapa).
- No novo corredor, que aparece em vertical no mapa, siga até o final e entre na próxima passagem. Agora, seguindo o mapa, vá para o leste até onde puder, depois para o sul (até porque é o único caminho que dá para ir...), e assim você chegará em outra pequena encruzilhada. Acione o switch vermelho e saia pela porta oeste.
- É melhor não enfrentar os geléias, já que são MUITOS. Vão cair uns oito, depois mais cinco, e por aí vai... mas

se estiver precisando subir de level, podem ser uma boa fonte de experiência. Use Mist Knacks e Belias.

• Isso mesmo, você voltou para aquele corredor vertical. Vá para a mesma saída que usou da primeira vez, mas agora, na próxima sala, você poderá passar por uma passagem a noroeste, que leva a um lugar com um save point... pois é, chefe a caminho.

Larsa conclui que a magicite do local é bem parecida com a das Lhusu Mines. Caso o exército de liberação ataque, o império ficaria sem a Magicite de alta qualidade de Bhujerba, por isso deve estar procurando outra fonte. Myulin aparece, fora de controle. Siga-a e... chefe!

• Tiamat (ティアマト) não é muito difícil. Ele até poderia ser, se não fosse Larsa (ラーサー) e seus Hi-Potions (ハイポーション) infinitos. Evite que o chefe ataque o garoto a todo custo – use a Dark Magic Decoy (デコイ), se tiver, para atrair a atenção para algum membro do grupo –, e tenha algum Gambit de ressurreição pronto para o caso de ele morrer. Solte Protect (プロテス) e Regen (リジェネ) em quem estiver recebendo a maior parte do dano. De resto, apenas ataque normalmente, com seqüências de MKs, se possível. Mas evite soltar os MKs de quem estiver cuidando dos buffs do grupo. Ah, esse chefe possui uma defesa muito alta, então seus golpes tirarão apenas algo em torno de 70-100 HP... Menos os de Balthier, ou de algum outro personagem que puder equipar armas de fogo, já que essas ignoram o valor de defesa do inimigo. Então, não pense duas vezes antes de deixá-lo o tempo todo na batalha: o chefe dificilmente irá visá-lo.

Myulin deixa cair uma Nethicite artificial. Uma espécie de espírito aparece sobre sua cabeça. Vaan não entende nada e Fran apenas chama por sua irmã... Myulin explica que queria saber sobre o que o império estava procurando, já que as viera não estavam preocupadas, contanto que não agredissem a floresta. Quando ela viu a luz da Nethicite, enlouqueceu. Foi a Mist liberada pela Dawn Shard que deixou Fran naquele estado, quando estavam na Leviathan. E a Nethicite artificial também provocou o efeito em Myulin. Agora todos entendem o quão perigosa pode ser a Nethicite feita pelo homem. Mas, ainda assim, pode ser útil.

エルトの里

ERUYT VILLAGE

De volta à Eruyt Village, Yote lhe entrega a Lente's Tear e os "convida a se retirarem". Myulin não gosta disso, pois o mundo está mudando e as viera ficam escondidas, fechadas na floresta, pelo fato de não se associarem com humanos. Fran resolve a situação à sua maneira:

Myulin: Mas, irmã...

Fran: Eu não sou mais uma viera. Eu abandonei a floresta. Minha vila e minha família. Em troca da minha liberdade, tive que me afastar do passado. Não consigo

nem mais ouvir a voz da floresta. Myulin, é isso que você quer se tornar?

Myulin: Irmã...

Fran: Não, agora você só tem uma irmã. Esqueça-me.

Foi para o bem dela, segundo Fran. Ela pergunta para Yote se a floresta a odeia. Yote responde que a floresta apenas sente saudades de quando Fran estava lá. Ela odeia os humanos que a fizeram ir embora. "Mas agora sou o mesmo que uma humana, certo? Adeus, irmã". Falando com Fran no save crystal, ela diz para usar a Lente's Tear para passar pelos selos e deixar a floresta. Ela não tem mais motivos para retornar aqui novamente.

ゴルモア大森林

THE GOLMORE JUNGLE

• Passe pelo selo azul ao sul da entrada da vila e prossiga para leste. Quando encontrar um save point, salve. Salve duas vezes para garantir, porque a próxima batalha será dura, porém sensacional.

• A batalha contra o Elder Dragon (エルダードラゴン) foi elogiada por todos que jogaram e talvez o motivo seja simples: ele é difícil e desafiador, mas não exatamente apelão. Vai ser um duelo demorado. Com isso em mente, acabe primeiro com os dois outros monstros da sala, para não ficarem atrapalhando. A tática de usar MKs a torto e a direito com todo mundo não vai funcionar, porque esse chefe tem mais HP do que você imagina. Ele costuma deixar o grupo com status Slow (スロウ) e dar investidas que causam dano considerável, mas não tão forte. Contudo, seu grande ás na manga é o Shiole Spore (シオウルスボール), um maldito ataque que causa seis status negativos de uma só vez! Isso sem contar o Slow que já deve estar fazendo efeito. E ele não vai esperar estar à beira da morte para usar esse golpe. Prepare-se para recebê-lo algumas vezes. Usar a magia Esuna (エスナ) é fundamental aqui, fazendo com que o único status que sobre seja o Oil (オイル) (além do Slow). Isso pode ser um problema, já que o Elder Dragon coloca esse status para fazer um golpe de fogo, que VAI matar o(s) personagem(s) que receber(em) o ataque, se estiver(em) com Oil. Por isso, trate de usar seus itens Resin Paper (あぶらとり紙).

O quê, quer saber como tirar HP dele? Seja paciente. Não tente nada muito sofisticado, apenas ataque normalmente e, se possível, solte magias de fogo. Belias pode ser muito útil, mas vai depender um pouco da sua sorte. NÃO DEIXE LARSA MORTO! Se não tiver a ajuda dele e seu baú sem-fundo dos Hi-Potions, a coisa vai complicar. Será uma batalha demorada, mas você vai vibrar a cada novo MK na sua seqüência, xingar a cada Shiole Spore... Essa batalha mostra o que é ser um game Final Fantasy.

• Após a batalha, continue seguindo para o leste mais um pouco e você sairá da Golmore Jungle.

NÃO PERCA!!!

Na próxima edição, a continuação dessa história fantástica e do nosso detonado repleto de traduções até o desfecho de Final Fantasy XII. Imperdível!

NIIDI

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. Nhambiquaras, 2068 - Moema
São Paulo - SP

(altura do nº 3400 da Av. dos Banderantes)

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

www.ps6.com.br



Tomb Raider: Legend PS2

NA EDIÇÃO ANTERIOR, você acompanhou como terminar todas as fases e conseguir todos os artefatos de Tomb Raider: Legend. Agora, é hora de saber como liberar todas as roupas da Lara Croft. Lembrando que, depois de destravadas, você pode usá-las quando estiver repetindo uma missão.

Por Daniel Nieuwenhuizen

MOTOQUEIRA SEM JAQUETA



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados e o prêmio dourado na Inglaterra.

AMANDA



Como habilitar: vença o Time Trial de Gana.

LEGEND INGLATERRA



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados na Bolívia.

LEGEND ROSA



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados em Gana.

VESTIDO



Como habilitar: Essa roupa só é usada no início da fase no Japão e não pode ser destravada posteriormente.

AMANDA (INVERNO)



Como habilitar: Vença o Time Trial do Cazaquistão.

LEGEND PRETA



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados na Mansão.

MOTOQUEIRA



Como habilitar: Termine a fase da Inglaterra.

VESTIDO RASGADO



Como habilitar: Termine a fase do Japão.

LEGEND



Como habilitar: Roupa padrão do game.

LEGEND AZUL



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados no Peru.

MOTOQUEIRA COM JAQUETA VERMELHA



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados na Inglaterra.

VESTIDO VERMELHO



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados no Japão.

CLÁSSICO



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado no Peru.

INVERNO LARANJA SEM CASACO



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados no Cazaquistão.

SOCIAL



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado na Mansão.

GÓTICA SEM JAQUETA



Como habilitar: Vença o Time Trial do Japão.

CLÁSSICO, COR CINZA



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado em Gana.

INVERNO ROSA



Como habilitar: Vença o Time Trial no Nepal.

SOCIAL COR CREME



Como habilitar: Pegue os artefatos prateados e prêmio dourado na Mansão.

ESPORTIVA



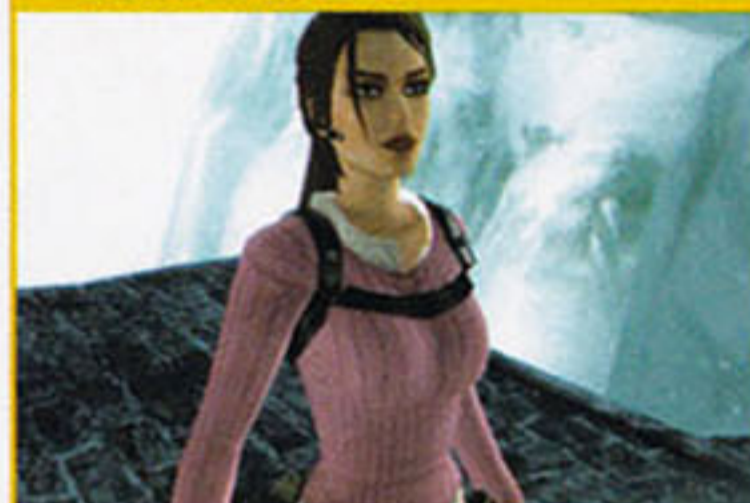
Como habilitar: Pegue o prêmio dourado na Bolívia.

INVERNO



Como habilitar: Termine a fase do Cazaquistão.

INVERNO ROSA SEM CASACO



Como habilitar: Vença o Time Trial no Peru.

FORÇAS ARMADAS



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado no Cazaquistão.

ESPORTIVA VERDE



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados na Bolívia.

INVERNO SEM CASACO



Como habilitar: Termine a fase do Cazaquistão.

COLANT



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado no Japão.

FORÇAS ARMADAS, CAMUFLAGEM URBANA



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado na Inglaterra.

BIQUÍNI BRANCO



Como habilitar: Termine o jogo e vença todos os Time Trials.

INVERNO LARANJA



Como habilitar: Pegue todos os artefatos prateados no Nepal.

COLANT DE INVERNO



Como habilitar: Pegue o prêmio dourado no Nepal.

GÓTICA



Como habilitar: Vença o Time Trial da Inglaterra.

BIQUÍNI PRETO



Como habilitar: Termine o jogo, pegue todos os artefatos e vença todos os Time Trials.

Ace Combat Zero: The Belkan War

PS2

A **SÉRIE DE COMBATE AÉREO** retorna mais destrutiva e com visual mais apurado, contando os eventos que precedem a história da série. Ir até o final não será fácil, pois os esquadrões inimigos são mortais e uma nova arma promete acabar com os aliados.

Por Gustavo Petró



ESTILOS DE VÔO

Em Ace Combat Zero, você recebe uma graduação dependendo do seu estilo de vôo em cada fase. Existem os alvos normais, os neutros e os neutralizados. Sua nota depende da eliminação deles. Entenda como isso funciona:

Mercenary: para receber esta graduação, você deverá destruir todos os tipos de alvo à sua frente.

Soldier: é a graduação mais comum. Para conseguí-la, basta destruir todos os alvos principais e secundários.

Knigh: para obtê-lo, poupe todos os alvos neutros e permita que os alvos neutralizados escapem.

INDICAÇÕES DO MAPA

Cada ponto apresentado no mapa possui uma cor distinta e representa um tipo de alvo.

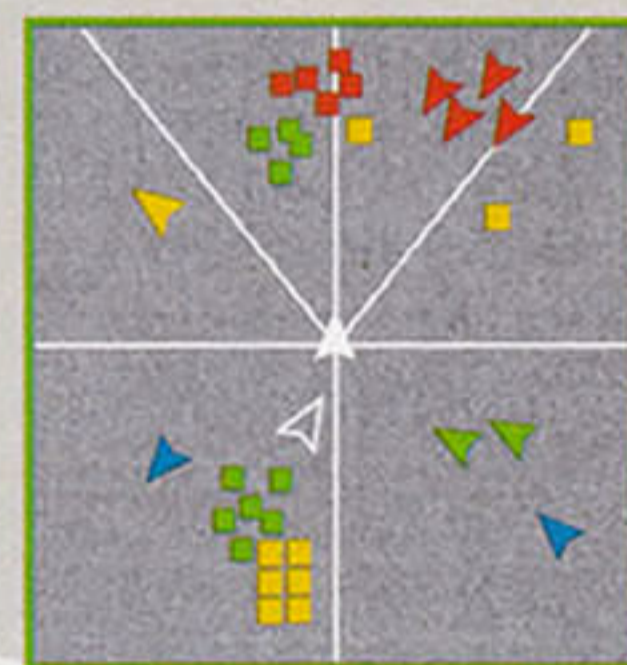
Branco: é seu avião.

Vermelho: alvos principais que devem ser destruídos para completar a missão.

Verde: são alvos secundários cuja eliminação não é obrigatória.

Amarelo: alvos neutros ou neutralizados cuja destruição é opcional.

Azul: Alvos aliados que devem ser defendidos.



MISSÃO 1: GLACIAL SKIES

LOCAL: VALAIS AIR BASE

Aqui começa a guerra entre os países aliados contra Belkan. Na primeira missão, você deverá abater os bombardeiros que irão destruir sua base. A frota é composta por seis B-52, que voam lentamente, e quatro BM 335, que darão um pouco mais de trabalho. Eles são protegidos por diversos caças. Concentre-se em destruir os bombardeiros, pois, se eles saírem do mapa, é game over.

MISSÃO 2: ANNEX

LOCAL: ARLON

A missão consiste em liberar a estrada repleta de veículos inimigos para a passagem das tropas aliadas. Os alvos principais são as baterias antiaéreas, lançadores de mísseis (muito cuidado com esses) e tanques. Peça que seu companheiro o ajude na destruição, pressionando **↑** no direcional digital. Tente destruir os alvos seguindo o caminho da estrada. Se algum ficou para trás, volte e ataque novamente. Cuidado com os caças no final da fase.

MISSÃO 3: THE ROUND TABLE

LOCAL: B7R

Voando sobre o território conhecido como Round Table, você deverá seguir o caminho indicado no mapa até ser interceptado. Pelo menos oito aviões o atacarão. Destrua todos eles para que uma equipe de Aces, composta por quatro pilotos, entre em cena. Eles são muito ágeis e, se possível, utilize os mísseis especiais (teleguiados) para destruí-los com mais facilidade.

MISSÃO 4: JUGGERNAUT

LOCAL: FUTURO CANAL

Esta missão permite a escolha de uma opção em três. Qualquer que seja a escolha, não mudará seu caminho no jogo. O radar estará prejudicado devido a um sistema utilizado pelos inimigos.

Gelnikos

Aqui você terá que destruir todos os caças inimigos, baterias antiaéreas no solo e alvos extras no porto para abrir caminho para as tropas aliadas no canal.

Round Hammer

Além de destruir os mesmos alvos da missão Gelnikos, você deverá destruir a frota naval inimiga que está estacionada no porto e navegando no canal. Utilize

seus mísseis para destruir os barcos, já que alguns consomem entre três e quatro foguetes para afundarem. Mande seu companheiro atacar para ele dar conta dos caças que querem atrapalhar.

Costner

Nesta missão, será necessário dar cobertura para a frota naval aliada, que aparece na tela com a cor azul, enquanto ela atravessa o canal. Destrua todos os caças e não deixe que eles cheguem perto. Mesmo sem que os navios passem pelo canal, a missão estará completa assim que os aviões forem destruídos.

MISSÃO 5: FLICKER OF HOPE

LOCAL: SOLIS ORTUS

Aqui, você deverá destruir todos os alvos encontrados no solo. Aproveite para destruir alvos neutros na cor amarela caso você queira mudar o seu estilo de vôo. Fique atento para não bater no chão e tente poupar seus mísseis utilizando a metralhadora.

MISSÃO 6: DIAPASON

LOCAL: DIRECTUS

O objetivo aqui será libertar a

cidade do domínio inimigo. Por isso, a maioria dos alvos estará no solo. Tome cuidado, pois algumas baterias antiaéreas estarão atrás dos prédios, mas a mira irá indicar que elas estão na frente. Visualize o alvo antes de dar o disparo. Após destruí-los, um esquadrão especial inimigo o atacará. Use os mísseis teleguiados para dar conta deles facilmente.

MISSÃO 7: BASTION

LOCAL: MOUNT IVREA

Para passar de fase, você terá que conseguir 16.000 pontos nesta missão. Destrua todos os alvos e tome cuidado principalmente com o lança-mísseis. A visão aqui estará prejudicada pela neblina. Mais adiante, caças deverão ser destruídos.

MISSÃO 8: MERLON

LOCAL: SCHAYNE PLAINS

Aqui, você deverá escolher em que time irá entrar para realizar missões específicas.

Time Alpha

Seu objetivo será neutralizar ou destruir a linha de defesa inimiga. Tome cuidado, pois os alvos são pequenos e estão concentrados.

COMANDOS

AAD: alavanca analógica direita
AAE: alavanca analógica esquerda

START Pausa

SELECT Selecciona a arma secundária

L2 Vira o avião para a esquerda

L1 Desacelera o avião (sensível a pressão)

↑ Manda seu companheiro atacar

← Muda a disposição de ataque

↓ Manda seu companheiro dar cobertura

→ Seu companheiro usa a arma secundária



R2 Vira o avião para a direita

R1 Acelera o avião (sensível a pressão)

△ Muda o alvo

○ Missil

⊙ Zoom do mapa (sensível a pressão)

⊗ Metralhadora

AAD Visão do piloto

AAE Controla o avião

Time Beta

O objetivo neste grupo será destruir todas as bases inimigas. Cuidado com as baterias antiaéreas.

Time Theta

Você deverá ganhar controle do espaço aéreo inimigo destruindo todas as aeronaves. Como são muitos alvos, certifique-se de ter mísseis de sobra e atire somente quando tiver certeza de que não errará disparo.

MISSÃO 9: SWORD OF ANNIHILATION LOCAL: TAUBERG

Seu objetivo será eliminar a poderosa arma laser Excalibur. Antes de atacá-la, você deverá destruir quatro dispositivos que estão causando interferência no seu radar. Por causa deles, os mísseis não funcionarão e você terá que eliminá-los apenas com a metralhadora. Enquanto isso, cuidado com os disparos da Excalibur que aparecem em vermelho no mapa. Para destruir seus geradores, você gastará dez mísseis e para destruir a arma serão usados mais dez mísseis.

MISSÃO 10: MAYHEM LOCAL: B7R

Esta missão é longa e consiste em combates aéreos. Destrua os caças até atingir 8.000 pontos. Assim que conseguir esses pontos, sua missão será acabar com o esquadrão inimigo que o atacará. Eles são muito velozes e habilidosos, e segurar a mira para o disparo dos mísseis não será fácil. Se possível, use as armas especiais.

MISSÃO 11: THE INFERNO LOCAL: HOFFNUNG

Sua missão será dar total apoio às tropas que irão bombardear o território inimigo. Destrua ou neutralize todas as baterias antiaéreas para depois cuidar dos caças. Comande seu aliado para lhe dar cobertura. Assim que destruir todos os alvos, um esquadrão

de aviões stealth, que não aparecem no radar, e de aviões que distorcem o radar o atacarão. Abata o último para poder enxergar o radar novamente para depois caçar os stealth.

MISSÃO 12: THE STAGE OF APOCALYPSE LOCAL: WALDREICH

Derrube os aviões bombardeiros que estão carregando as armas nucleares, mas cuidado com os caças que estão os protegendo. Acabe com eles antes de destruir os bombardeiros, entretanto não demore muito, pois eles podem escapar. Quando a interrupção do radar começar, desvie dos mísseis. Assim que avistar os caças, destrua todos.

MISSÃO 13: LYING IN DECEIT LOCAL: MOUNT SCHIRM

Como nesta missão a maioria dos alvos é terrestre e fixa, a melhor arma a se levar são as bombas de dispersão, já que eles estarão bem agrupados. O objetivo aqui será conseguir 20.000 pontos. Se for necessário conseguir mais munição, vá para o sul e ultrapasse a linha do mapa.

MISSÃO 14: THE FINAL OVERTURE LOCAL: ANFANG

Mais uma missão que poderá ter escolha. O objetivo principal delas será destruir todas as forças Belkan restantes.

Mars Strike Team

Você deverá destruir alvos na terra e no mar. Eles estão misturados com casas dos civis, por isso destrua-os com cuidado, sem soltar bombas. Os navios estão à esquerda do mapa.

Mercury Strike Team

Destrua os caças que decolam dentro do túnel, pois é mais fácil atacá-los enquanto eles estão no solo. Destrua também as baterias antiaéreas que irão dificultar sua missão.

Jupiter Strike Team

O radar estará com interferência, portanto tome cuidado. Destrua todas as aeronaves que estiverem no ar.

MISSÃO 15: THE TALON OF RUIN LOCAL: ANFANG

O objetivo aqui será derrubar o caça XB-0 antes que ele escape. Antes, no entanto, o esquadrão Espada irá atacá-lo. Os pilotos são muito ágeis e será muito difícil destruí-los. O ideal é utilizar os mísseis teleguiados, mas mesmo assim fique atento para atingi-los e tente atacar próximo a eles. O XB-0 é muito bem equipado com armas e será necessário destruir todas elas, que estão localizadas em sua traseira e no topo dela. Depois atire nos alvos seguintes para acabar com a aeronave.

MISSÃO 16: THE DEMON OF THE ROUND TABLE LOCAL: B7R

Siga a direção indicada no mapa até que um esquadrão o ataque. Dependendo do seu estilo de voo, um esquadrão diferente o atacará.

Esquadrão Sorcerer

Eles voam em pares. Elimine cada par ao mesmo tempo, senão eles darão cobertura um ao outro e será difícil acabar com eles.

Esquadrão Gault

Os aviões deste grupo estão sempre unidos. Se você tiver o míssil fragmentado, utilize um disparo para que todos eles recebam danos. Fique sempre atrás deles para atacar.

Esquadrão Wizard

Os caças deste grupo não são vistos no mapa, mas essa será toda a dificuldade de destruí-los. Assim que encontrá-los, use os mísseis teleguiados.

MISSÃO 17: THE VALLEY OF KINGS

LOCAL: AVALON DAM

Não voe próximo às montanhas para não ser alvo fácil e logo em frente o canyon estará repleto de baterias antiaéreas. Após passar as pontes, destrua as torres que estão atirando em você. Assim que os túneis abrirem (eles ficarão abertos apenas por dois minutos), entre neles e destrua os alvos sempre voando em baixa velocidade. Saia do túnel e repita a operação para completar a fase.

MISSÃO 18: ZERO LOCAL: AVALON DAM

Neste duelo, você deverá disparar seis mísseis contra o adversário para derrubá-lo em cada um dos três rounds da batalha. A dica no primeiro round é sempre atacá-lo de frente, já que ele consegue manobrar e escapar de sua mira. Controle a velocidade até conseguir a mira e dispare. No segundo round, ele estará ainda mais esperto. Por isso, dispare os mísseis a curta distância. Esteja sempre numa boa posição para o disparo para que ele não escape. No último round, você terá apenas seis minutos para derrotá-lo e qualquer disparo que não seja de frente será desperdiçado. Ultrapasse o adversário com velocidade e tenha a certeza de que ele está o seguindo. Quando estiver a uma boa distância, faça a volta e dispare um míssil contra ele. Em seguida, desvie do disparo dele. Repita essa operação até que ele seja destruído.



MISSÃO ESPECIAL: THE GAUNTLET

A missão especial é aberta após você derrotar todos os esquadrões do game: Rot, Grun, Indigo, Gelb, Schwarze, Schnee, Silber, Espada, Sorcerer, Gault e Wizard. Nela, você terá que derrotar todos eles dentro de 30 minutos. Para reabastecer seu caça, você pode retornar à base localizada ao sul.

The Godfather PS2

NA EDIÇÃO PASSADA, acompanhamos você em sua ascensão à Don de Nova York, com o nosso detalhadíssimo detonado de The Godfather. Desta vez, para você que não larga um jogo, listamos a localização de todos os 100 rolos de filme espalhados pela cidade, além do devido posicionamento de cada um deles no mapa. Você não só abrirá oito novas cenas do filme, como também ganhará milhares de pontos de respeito.



BROOKLYN

1. No final do beco;
2. Atrás da mureta da casa;
3. Atrás da mureta, na frente da casa;
4. Dentro da guarita do sul;
5. Atrás da mureta;
6. Cercado pelas caixas, ao lado do navio;

7. No canto esquerdo da casa de tijolos, antes de entrar no porto;
8. Atrás do bar, próximo à porta dos fundos;
9. No final do beco;
10. Na saída dos fundos do estabelecimento;
11. No final do beco;
12. Dentro do mausoléu;
13. Na garagem dos fundos da safehouse;
14. Atrás da carroça e do barril com fogo;
15. No beco noroeste da área quadrada;
16. Dentro do cercado, próximo aos Tattaglias;
17. Atrás do contêiner, na área sul do quadrado;

LITTLE ITALY

18. Na saída dos fundos do estabelecimento;
19. Na casinha, ao lado do armazém;
20. No final do beco;
21. Atrás do prédio, na porta dos fundos;
22. Atrás do latão de lixo;
23. Atrás da barraca verde de jornais;

Por Henrique Sampaio
Mapa: Carlos Filizola

24. No beco, entre os barris de fogo (atire neles para explodi-los);
25. Atrás das caixas, ao lado da guarita do armazém;
26. Ao lado da escada do hospital;
27. No beco, próximo à porta de trás do estabelecimento;
28. No final do beco;
29. Subindo a escada, no final do beco;
30. Atrás dos pilares, subindo a escadaria do prédio;
31. No beco, atrás da grade;
32. No canto sudoeste do balão;
33. De baixo do outdoor;
34. Na plataforma lateral laranja da ponte de metal;
35. No beco ao lado do declive;
36. No pequeno beco à frente do cruzamento;
37. No acostamento da estrada;
38. À esquerda da entrada para a estrada elevada;
39. Na parte inferior da entrada para Hell's Kitchen, abaixo da estrada elevada;
40. Próximo aos latões com fogo, no pequeno beco;
41. Atrás das caixas, subindo uma rampa de piso bege;
42. No final da rua sem saída;
43. Atrás da árvore, próximo ao portão;
44. Na frente do portão;
45. No acostamento do túnel;

NEW JERSEY

46. No beco próximo ao pedágio;
47. No beco à frente do poste;
48. No jardim da casa;
49. Atrás da cerca da casa;
50. No corredor da mureta da casa comprida, na área dos vagões de trem;
51. Subindo a escada de cimento, próximo aos contêineres;
52. Atrás da mureta do prédio de tijolo, próximo às caixas;
53. Atrás da mureta do segundo prédio à direita, após o trilho de trem;
54. Atrás da mureta da casa de tijolos vermelhos;
55. Atrás da mureta do prédio de tijolos vermelhos;

56. Ao lado da escada para o hospital;
57. No meio do beco;
58. No pequeno beco ao lado do jardim da igreja;
59. Subindo a escada do estacionamento da delegacia de polícia;
60. Atrás da mureta da casa;
61. Atrás da mureta, seguindo o beco;
62. No corredor na lateral do túnel;

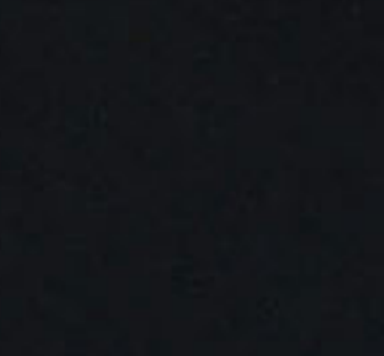
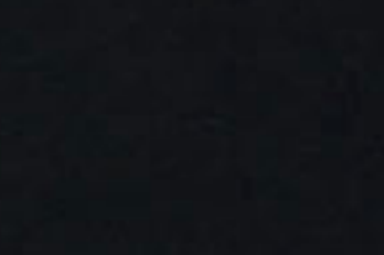
HELL'S KITCHEN

63. Atrás da cerca de madeira;
64. Atrás das latas de lixo do beco;
65. Atrás da mureta do prédio de tijolos, ao lado do cruzamento;
66. Atrás do arbusto, no beco;
67. Atrás do arbusto, na frente da casa;
68. No beco, atrás do latão de lixo;
69. Ao lado da escada do hospital;
70. Nos fundos do estabelecimento;
71. Atrás da mureta, no beco;
72. No beco, próximo à ponte;
73. Entre a casinha e a parede;
74. Debaixo da ponte, no lado direito (em direção ao norte);
75. Dentro do vagão do trem;
76. Na área entre a entrada e saída para a estrada superior;
77. Descendo as escadas, em direção aos túneis do esgoto;
78. Dentro da área cercada, subindo a escada à direita;
79. Ao lado do muro da estrada elevada;
80. No corredor ao norte da praça;
81. Atrás da bilheteria do cinema;

MIDTOWN

82. Atrás do arbusto;
83. Atrás do monumento;
84. Ao lado dos arbustos;
85. No fundo do jardim da propriedade dos Barzins;
86. Atrás do arbusto;
87. No túnel entre as ruas;
88. No beco, pegando o caminho da direita;
89. Próximo aos baús, no chão;
90. No grande jardim, próximo a um dos arbustos;
91. Dentro do restaurante, próximo ao cofre, em meio às caixas;
92. Atrás do pilar do prédio branco;
93. Atrás da lata de lixo;
94. No quarto superior da floricultura;
95. No final do beco;
96. Na pequena entrada na parede;
97. Atrás do arbusto, ao lado do hospital;
98. Atrás dos arbustos, à esquerda;
99. No pequeno beco;
100. No final do beco.





Central Park

Lincoln Tunnel

Hell's Kitchen

Little Italy

Holland Tunnel

Lincoln Tunnel

New Jersey

Manhattan

Brooklyn Bridge

Little Italy

Little Italy Tunnel

Manhattan

Brooklyn Bridge

Brooklyn Heights

Brooklyn Heights

Warehouses & Docks

Brooklyn

Warehouses & Docks

Brooklyn

Warehouses & Docks

Brooklyn

Kingdom Hearts II PS2

Por Gilsomar Livramento



A OBRA MÁXIMA DA SQUARE ENIX realmente corrompeu nossos corações. Mas também foi por uma boa causa. Na edição passada, você conferiu a estratégia completa da aventura de Sora, Pateta e Donald. Nesta edição, estreando o Game Help, preparamos a lista completa para obter todas as Keyblades do game, com todos os detalhes necessários.

KINGDOM CHAIN (KINGDOM KEY)

- **Atk:** 3 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** Defender
- **Característica:** aumenta a defesa em momentos críticos.
- **Obtida:** você começa o jogo com ela.

STAR SEEKER

- **Atk:** 3 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** Air Combo Plus
- **Característica:** adiciona 1 hit extra durante um combo aéreo.
- **Obtida:** ao concluir a Mysterious Tower.

HIDDEN DRAGON

- **Atk:** 2 • **Mag:** 2
- **Habilidade:** Damage Aspir
- **Característica:** recarrega MP sempre que sofrer dano.
- **Obtida:** após a batalha contra Shan-Yu, na primeira visita a The Land Of The Dragons.

HERO'S CREST

- **Atk:** 4 • **Mag:** 0
- **Habilidade:** Air Combo Up
- **Característica:** causa dano elevado em uma finalização de combo aéreo.
- **Obtida:** após derrotar a Hydra, na primeira visita ao Olympus Coliseum.

MONOCHROME

- **Atk:** 3 • **Mag:** 2
- **Habilidade:** Item Up
- **Característica:** aumenta a eficiência dos itens usados na batalha.
- **Obtida:** após derrotar o Pete (do futuro), ao visitar Timeless River.

FOLLOW THE WIND

- **Atk:** 3 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** Draw
- **Característica:** atrai os prêmios deixados pelos inimigos.
- **Obtida:** após derrotar Captain Barbossa, na primeira visita a Port Royal.

CIRCLE OF LIFE

- **Atk:** 4 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** MP Haste
- **Característica:** recarrega a barra de MP após o uso de magia.
- **Obtida:** após falar com Simba, na primeira visita a Pride Lands.

OATHKEEPER

- **Atk:** 3 • **Mag:** 3
- **Habilidade:** Form Boost
- **Característica:** aumenta durabilidade da barra Drive durante o uso de uma das Forms.
- **Obtida:** ao visitar Twilight Town pela segunda vez, chegando na área Station Plaza.

PHOTON DEBUGGER

- **Atk:** 3 • **Mag:** 2
- **Habilidade:** Thunder Up
- **Característica:** aumenta o dano da magia Thunder.
- **Obtida:** ao vencer o Hostile Program, na primeira visita a Space Paranoids, acesse o terminal para voltar a Hollow Bastion.

RUMBLING ROSE

- **Atk:** 5 • **Mag:** 0
- **Habilidade:** Finish Plus
- **Característica:** finalizações combos constantes durante os combos aéreos.
- **Obtida:** ao falar com Beast, na segunda visita ao Beast's Castle.

WISHING LAMP

- **Atk:** 4 • **Mag:** 3
- **Habilidade:** Prize Up
- **Característica:** faz aparecer HP / Munny e prêmios deixados pelos inimigos.
- **Obtida:** após derrotar Jafar, na segunda visita a Agrabah.

MYSTERIOUS ABYSS

- **Atk:** 3 • **Mag:** 3
- **Habilidade:** Blizzard Up
- **Característica:** aumenta o dano da magia Blizzard.
- **Obtida:** ao completar o Quarto Capítulo de Atlantica.

GUARDIAN SOUL

- **Atk:** 5 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** Reaction Up
- **Característica:** causa mais danos após usar um Reaction Command.
- **Obtida:** após vencer a Hades Cup, na segunda visita ao Olympus Coliseum.

GULL WING

- **Atk:** 3 • **Mag:** 0
- **Habilidade:** EXP Chance
- **Característica:** aumenta a experiência ao derrotar um inimigo em um momento crítico.
- **Obtida:** após a batalha contra os 1.000 Heartless, fale com Yuna na área Postern em Hollow Bastion.

SLEEPING LION

- **Atk:** 5 • **Mag:** 3
- **Habilidade:** Combo Plus
- **Característica:** adiciona 1 hit extra durante um combo no chão.
- **Obtida:** após a batalha dos 1.000 Heartless, visite a área Ansem's Study em Hollow Bastion.

DECISIVE PUMPKIN

- **Atk:** 6 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** Combo Up

- **Característica:** dano elevado por finalização em combos no chão.

• **Obtida:** após derrotar The Experiment, na segunda visita a Halloween Town.

FENRIR

- **Atk:** 7 • **Mag:** 1
- **Habilidade:** Combo Minus
- **Característica:** retira 1 hit durante um combo aéreo / chão.
- **Obtida:** após derrotar Sephiroth, na área The Dark Depths na segunda visita a Hollow Bastion, fale com Cloud na área Marketplace e depois com Sephiroth novamente.

BOND OF FLAME

- **Atk:** 4 • **Mag:** 4
- **Habilidade:** Fire Up
- **Característica:** aumenta o dano da magia Fire.
- **Obtida:** após Axel ajudá-lo, pouco antes de você chegar ao The World That Never Was.

SWEET MEMORIES

- **Atk:** 0 • **Mag:** 0
- **Habilidade:** Lucky Up
- **Característica:** faz aparecer Prize Boxes nas batalhas.
- **Obtida:** ao completar o minigame The Expedition, em 100 Acre Wood.

FATAL CREST

- **Atk:** 3 • **Mag:** 5
- **Habilidade:** Charge Berserk
- **Característica:** aumenta o ataque,

ULTIMA WEAPON

- **Atk:** 6 • **Mag:** 4
- **Habilidade:** MP Hastega
- **Característica:** recarga rápida da barra de MP após o uso de magias.
- **Obtida:** através da sintetização de itens com um dos Moogles, sendo necessário obter o Ultima Recipe – encontrado na área Basement Corridor, na última visita a Twilight Town – e os ingredientes:

INGREDIENTES

- 13 Orichalcum+
- 1 Orichal
- 1 Mythril Crystal
- 1 Twilight Crystal
- 1 Energy Crystal

7 Dense Crystals

Caso tenha sintetizado itens e acessórios ao longo do game, seu nível de sintetização terá evoluído. Use um Energy Crystal para cortar pela metade a necessidade dos ingredientes e sintetizar a Ultima Weapon.

*Obs.: você obterá os sete Orichalcum+ ao completar os mundos de Atlantica, 100 Acre Wood, o campeonato Goddess of Fate no Olympus Coliseum, obtendo uma lista completa de todos os ingredientes existentes no game, e abrindo baús nas áreas: The Brink of Despair (The World That Never Was), Sunset Terrace (Twilight Town) e na Central Computer Mesa (Space Paranoids). Quanto aos Dense Crystals, apenas quatro serão necessários.

tornando o combo infinito enquanto a barra de MP é recarregada.

• **Obtida:** ao vencer a Goddess of Fate Cup, na segunda visita em diante ao Olympus Coliseum.

OBLIVION

- **Atk:** 6 • **Mag:** 2
- **Habilidade:** Drive Boost
- **Característica:** recarga rápida da barra Drive enquanto a barra de MP é recarregada.
- **Obtida:** após derrotar Xigbar, na área após a Naught's Sakyway, no The World That Never Was.



NAS BANCAS



www.pcmag.com.br
www.gameworld.com.br

Um estilo de revista para cada tipo de leitor.



Nostalgia no PSP

Full Throttle, Day of the Tentacle e outros clássicos dos adventures no PSP!

Parte 2

Por Carlos Sá



ADVENTURES DE COMPUTADOR

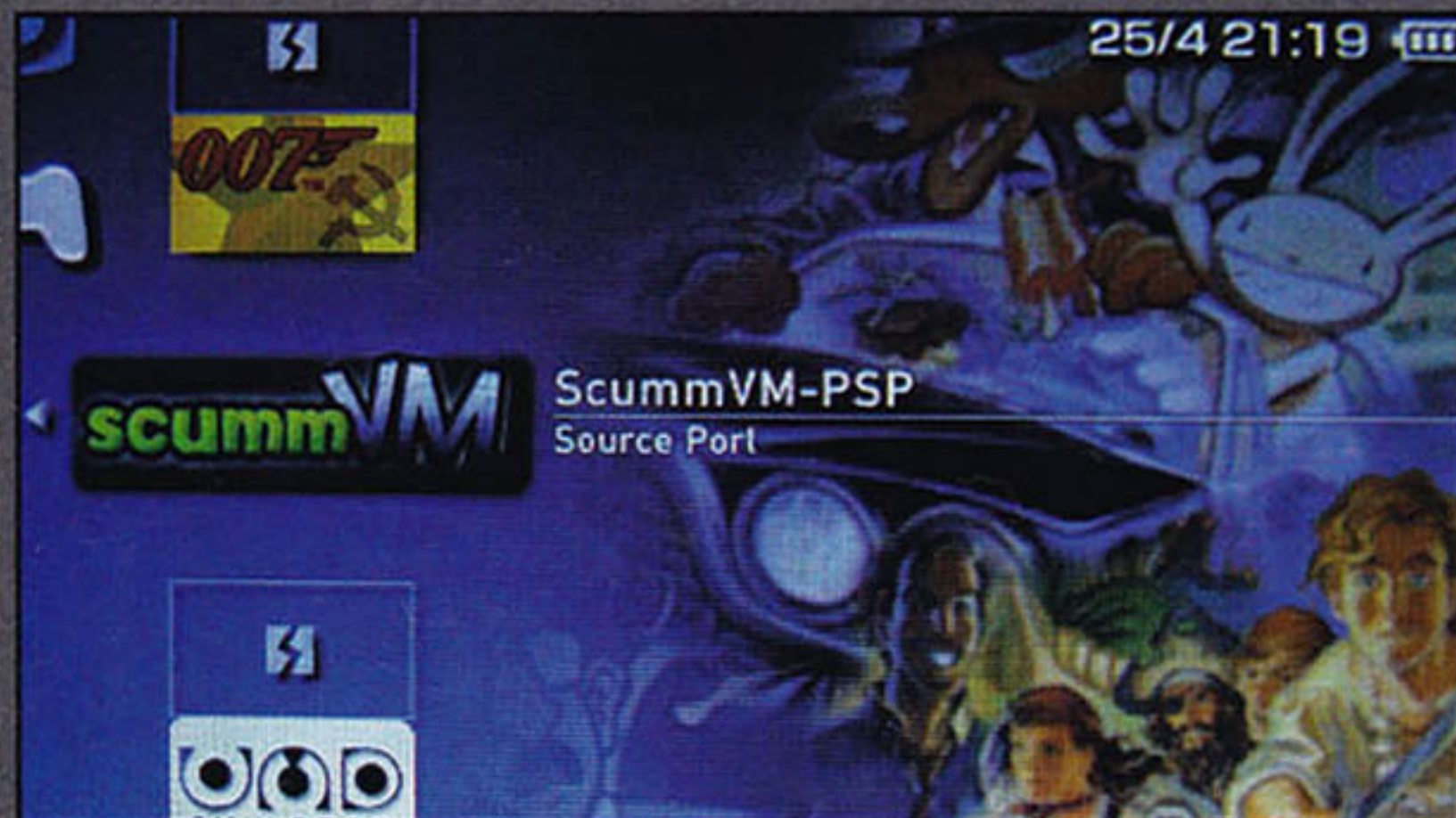
NA EDIÇÃO ANTERIOR, vimos como emular alguns jogos de consoles bem antigos. Desta vez, mostraremos um emulador de uma das plataformas mais usadas no mundo, o PC. Este emulador se chama ScummVM. Ele emula especificamente os jogos que foram feitos usando a tecnologia Scumm, ou seja, os adventures. Entre eles, os da LucasArts, como Sam & Max, Monkey Island, The Dig etc.

Durante muitos anos, o gênero adventure tomou conta dos PCs. Essa brincadeira começou com um clássico chamado Maniac Mansion. Com gráficos bem simples, mas com uma jogabilidade superfácil de se acostumar e uma história muito bem elaborada, empresas como LucasArts e Sierra passaram a investir pesado neles. Com o ScummVM, é possível reviver aqueles bons tempos, ou para quem nem tinha nascido ainda na época, experimentar essas obras de arte.

MATERIAL NECESSÁRIO

- PSP Firmware 1.00 ou 1.50;
- Memory Stick Duo de 512 MB ou maior;
- Cabo USB Mini;
- ScummVM (<http://dl.qj.net/ScummVM-v0.8.2-PSP-Emulators/pg/12/fid/4198/catid/132>).

INSTALANDO O SCUMMVM



Depois de baixar o ScummVM, descompacte o seu conteúdo para uma pasta qualquer no seu PC. Agora conecte o seu PSP ao PC usando o cabo USB Mini e copie o conteúdo da pasta "1.50-eboot" ("Single-eboot" se seu firmware for 1.00) para a pasta ".\PSP\GAME\" no PSP. Quem tem um PSP com o firmware 2.60 pode rodar o ScummVM também, mas para isso precisa-se de um aplicativo chamado EBOOT LOADER GTA e um UMD original do jogo GTA. Pronto, agora o ScummVM está quase pronto para entrar em ação, só falta o jogo.

INSTALANDO O JOGO

O ScummVM funciona com a maioria dos jogos 2D da LucasArts, ou seja, infelizmente a maioria dos jogos da era 3D, como Grim Fandango, não funcionam. Antes de qualquer coisa é preciso saber que existem duas formas de se colocar o jogo no PSP, e isto varia de jogo pra jogo. Alguns jogos rodam normalmente no PC sem a necessidade de instalação e outros é preciso uma instalação prévia.

Para os jogos que não precisam de instalação, basta copiar todo o seu conteúdo para uma pasta qualquer dentro do seu PSP, de preferência uma pasta que identifique o jogo. Para os

jogos com instalação, basta copiar o conteúdo instalado no PC para uma pasta qualquer no PSP.

RODANDO O SCUMMVM

Depois de tudo instalado e o jogo devidamente copiado, vá até o menu



horizontal "JOGO" e depois em "Memory Stick" no menu vertical. Aperte **X** e procure pelo ícone do ScummVM. Aperte **X** para rodá-lo. Você será levado para a tela inicial, uma tela bem simples. Repare que não tem jogo nenhum listado. Para adicionar o jogo, mova o cursor com o stick até o botão "Add Game..." e aperte **X**.

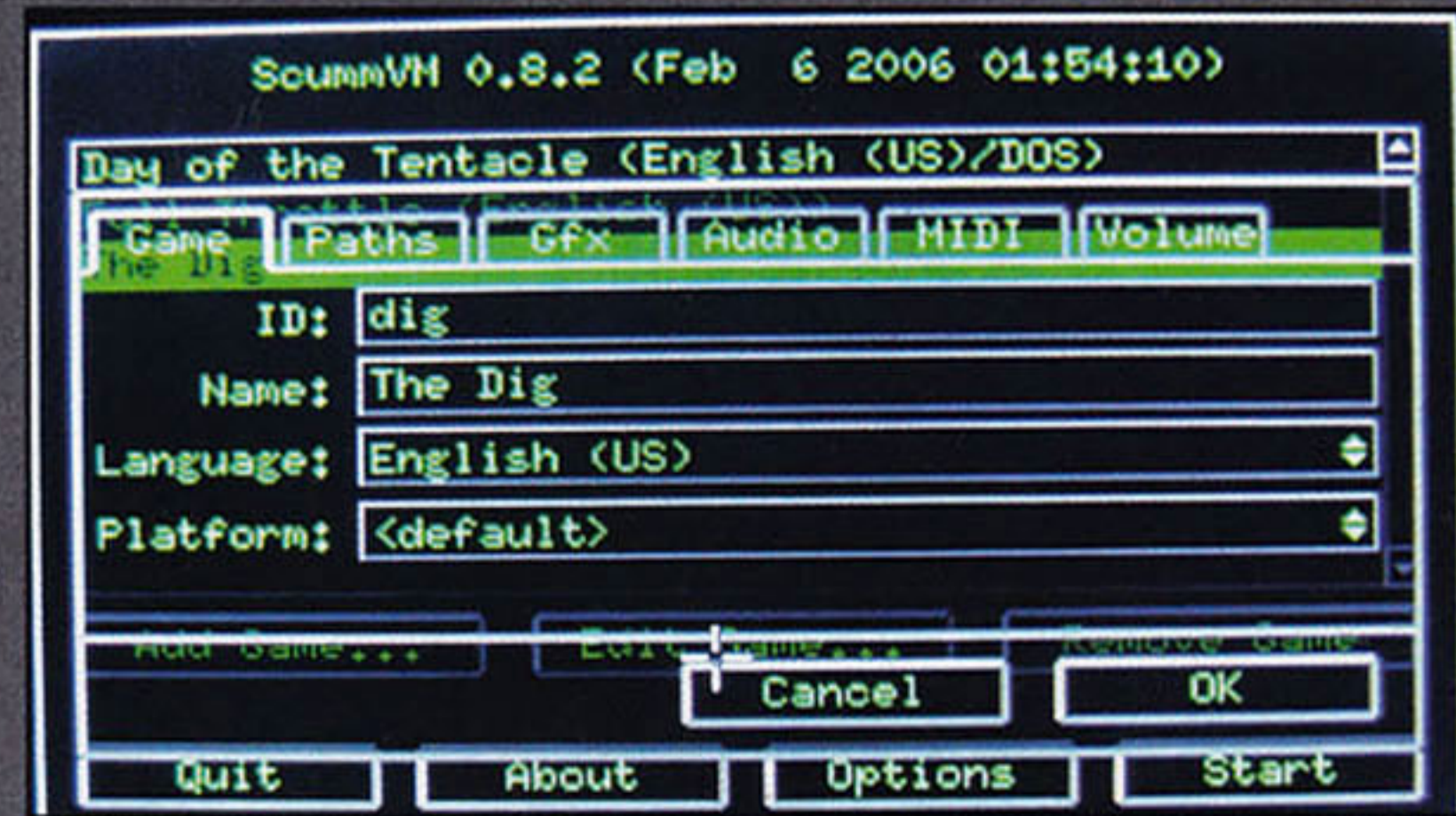
Irá aparecer uma tela em que são listadas as pastas que estão no Memory Stick Duo. Mova o cursor até a pasta onde está o jogo e aperte **X** para selecioná-la, não é necessário abri-la. Agora é só clicar no botão "Choose". Desta vez, você verá a tela de confi-

guração do jogo. Na aba "Game", são exibidas algumas informações do jogo e dois campos nos quais é possível mudar o idioma do jogo, caso ele suporte, e o sistema operacional a ser simulado. Eu recomendo deixar essas duas opções em "Default".

Na aba "Paths", existe apenas as indicações de onde se localiza o jogo e algum arquivo extra. Se quiser, você pode alterar o local em que os "saves" do jogo serão colocados. Na aba "Gfx", marque a opção "Override global graphic settings" e depois marque a opção "Aspect ratio correction", isso fará com que a imagem do jogo seja mantida em sua proporção correta, evitando que fique distorcida. Seguindo para a aba "Audio", marque a opção "Display subtitles", assim será exibida a legenda durante os



diálogos. Não é necessário mudar nada na aba "MIDI". Em "Volume", é possível ajustar o volume da música, dos efeitos sonoros e dos diálogos.



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

● Você lembra de **Battlezone**? Sim, o clássico de tiro que nasceu nos arcades da década de 80 invadirá a tela do PSP em breve. O game terá seis opções já confirmadas para as tradicionais batalhas com hovercrafts futuristas.

● A nova **firmware do PSP** já está disponível para download no site oficial da Sony Computer Entertainment. A versão 2.70 traz como novidade o suporte para os sites em Flash (até a versão 6). Outros destaques da atualização são a opção de gravar no Memory Stick os conteúdos de áudio disponíveis nos canais RSS e a função "location free" para permitir que se envie vídeos via internet para o PSP.

● A falsificação de **Memory Sticks** invadiu os Estados Unidos. Segundo relatos de vendedores, hoje em dia, o acessório é facilmente falsificado. A grande maioria dos sites de leilões também vem vendendo Memory Sticks alternativos que, entre os grandes males, apresentam número reduzido de espaço e problemas com saves.

● Dexter parece não ser o único mascote da Sony a ter uma aventura no PSP. Tudo indica que Ratchet & Clank também ganharão uma nova aventura no portátil. Mais detalhes sobre o game serão revelados durante a **E3 2006**.

● O porco-espinho mais famoso dos games também terá uma aventura no PSP. **Sonic Rival** promete colocá-lo de volta nas paradas de sucesso. Até então, o pouco que foi revelado é que o game terá o visual que mistura 3D com 2D. Algo como ficou Mega Man: Maverick Hunter X.

● A **Atari** promete mostrar na E3 deste ano seu novo projeto para o PSP. Intitulado de Hot PXL, o game promete trazer mais de 200 minigames distintos para serem jogados de forma descontraída e desafiadora ao mesmo tempo.

● Novidades para download! Quem tem o PSP com a firmware atualizada pode entrar no site oficial da Sony no Japão e fazer download da demo jogável de **LocoRoco**, o game em que você controla uma bolinha amarela que se despedaça pelos cenários. Acesse o link: http://www.jp.playstation.com/scej/title/locoroco/dl/trial_dl.html.

COMPATIBILIDADE DOS JOGOS

Nem todos os jogos funcionam perfeitamente com o ScummVM. Para poupar vocês do trabalho de ficar testando um por um, aqui vai uma lista da compatibilidade dos jogos.

JOGOS DA LUCASARTS

Jogo	% Compatível
Maniac Mansion	90%
Zak McKracken and the Alien Mindbenders	90%
Indiana Jones and the Last Crusade	90%
Loom	95%
Passport to Adventure	95%
The Secret of Monkey Island	95%
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	95%
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	95%
Day of the Tentacle	95%
Sam & Max Hit the Road	95%
Full Throttle	90%
The Dig	90%
The Curse of Monkey Island	90%

OUTROS JOGOS

Jogo	% Compatível
Beneath a Steel Sky	98%
Broken Sword 1: The Shadow of the Templars	98%
Broken Sword 2: The Smoking Mirror	98%
Flight of the Amazon Queen	98%
Gobliiins	95%
Inherit the Earth: Quest for the Orb	87%
The Legend of Kyrandia	70%
Simon the Sorcerer 1	93%
Simon the Sorcerer 2	95%

JOGOS DA HUMONGOUS ENTERTAINMENT

Jogo	% Compatível
Backyard Baseball	20%
Backyard Football	80%
Backyard Soccer	20%
Big Thinkers First Grade	85%
Big Thinkers Kindergarten	90%
Blue's ABC Time (Demo)	90%
Fatty Bear's Birthday Surprise	93%
Fatty Bear's Fun Pack	95%
Freddi Fish and Luther's Maze Madness	90%
Freddi Fish and Luther's Water Worries	90%
Let's Explore the Airport with Buzzy	85%
Let's Explore the Farm with Buzzy	85%
Pajama Sam's Lost & Found	80%
Pajama Sam's Sock Works	90%
Putt-Putt Enters the Race	90%
Putt-Putt Goes to the Moon	95%
Putt-Putt Joins the Circus	90%
Putt-Putt Joins the Parade	95%
Putt-Putt Saves the Zoo	90%
Putt-Putt & Fatty Bear's Activity Pack	95%
Putt-Putt's Fun Pack	95%
SPY Fox 1: Dry Cereal	85%
SPY Fox 2: Some Assembly Required	90%
SPY Fox in Cheese Chase	85%
SPY Fox in Hold the Mustard	85%
Let's Explore the Jungle with Buzzy	85%

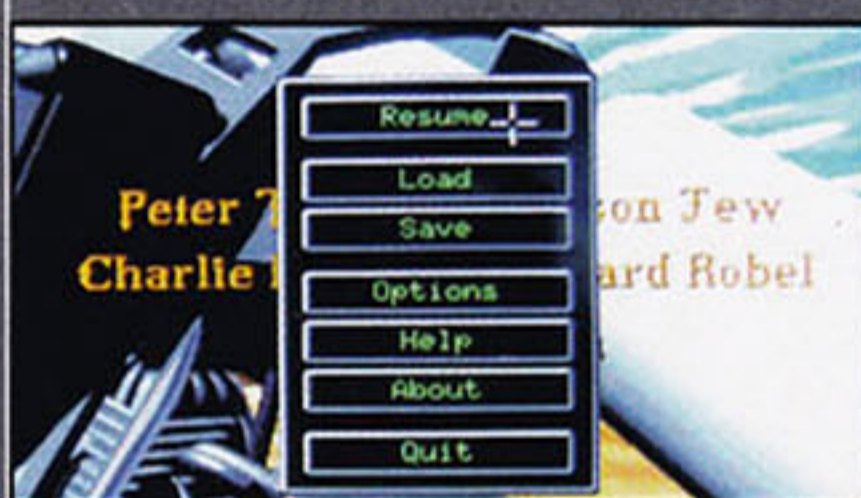
Para facilitar mais ainda a vida de vocês, aqui vai um site através do qual vocês podem encontrar a maioria desses jogos: <http://www.sarcofago.com.br>.

Depois de tudo configurado, é só clicar em "OK". Caso depois queira alterar algo nas configurações do jogo, basta clicar no botão "Edit Game..." na tela principal.

Bem, agora vamos nos divertir. Selecione o jogo na lista e clique no botão **START** para iniciar o jogo. Se tudo estiver certo, você será levado para o fantástico mundo dos melhores jogos de adventure já feitos.

Os controles no jogo são bem simples. O **X** é o responsável por executar todas as ações. Em alguns jogos, é necessário mantê-lo apertado para executar ações extras. O **O** serve para exibir o conteúdo do seu inventário. O **L** adianta as animações. O stick e os direcionais servem para mover o cursor.

Apertando o botão Start, será exibido



um menu do ScummVM. Com ele, você pode retornar ao jogo clicando em "Resume", ler um jogo salvo em "Load", salvar o jogo em "Save", alterar algumas funções de áudio em "Options". Um dado importante: o botão "Quit" serve para sair do ScummVM e não apenas do jogo para sua tela inicial.

Ao salvar o jogo, irá aparecer uma tela com uma lista de locais para salvar. Selecione uma e depois aperte o botão **SELECT**. Desta forma, será exibido o teclado virtual. Use o stick para selecionar a letra desejada e aperte **X**. É um pouco chatinho digitar assim, mas com o tempo você se acostuma.

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 Libertador Infinity) / R\$ 899,00 (Slim com Matrix)
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\$ 692,00 (Slim com Murano ou Infinity)
Avalanche Games	(11) 6852-2881 / 6852-2879 / 6864-5670	São Paulo / SP	Sim	R\$ 690,00 (Slim com Matrix) / R\$ 650,00 (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\$ 899,00 (Slim com Matrix Infinity)
Brasil Games	(11) 4990-2284	Santo André / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Infinity)
Brother Games	(31) 3272-3097	Belo Horizonte / MG	Sim	R\$ 680,00 (Slim com Murano ou Libertador)
Butica Games	(11) 6244-5392	São Paulo / SP	Não	R\$ 630,00 (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\$ 500,00 (Slim puro) / R\$ 680,00 (Slim com Murano ou Matrix)
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\$ 560,00 (Slim puro) / R\$ 750,00 (Slim com Thunder)
Fantasy Games	(11) 3328-6807	São Paulo / SP	Sim	R\$ 700,00 (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\$ 640,00 (Slim com Murano) / R\$ 740,00 (Slim com Matrix)
Game Center	(11) 4747-6891	Suzano / SP	Sim	R\$ 1.100,00 (Slim com Matrix)
Inicial Games	(19) 3236-0179	Campinas / SP	Sim	R\$ 849,00 (Slim com Matrix Infinity)
King Games	(11) 3683-4116	Osasco / SP	Não	R\$ 799,00 (Slim puro) / R\$ 999,00 (Slim com Matrix)
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\$ 650,00 (Slim com Libertador ou Matrix Infinity)
MC Games	(15) 3211-0531	Sorocaba / SP	Não	R\$ 749,00 (Slim com Matrix Infinity)
MD Games	(11) 3361-8844	São Paulo / SP	Sim	R\$ 649,00 (Slim com Murano) / R\$ 699,00 (Slim com Matrix Infinity)
Metrópole Games	(11) 3328-6824	São Paulo / SP	Sim	R\$ 700,00 (Slim com Libertador 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\$ 600,00 (Slim com Clone) / R\$ 700,00 (Slim com Matrix Infinity)
Play Shock	(11) 3222-3608 / 3337-1960 / 3227-6915	São Paulo / SP	Sim	R\$ 600,00 (Slim com Libertador Infinity) / R\$ 700,00 (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\$ 999,00 (Slim com Thunder Pro)
Power Tec	(11) 3607-3468 / 8339-7750 / 8116-0518	Osasco / SP	Sim	R\$ 799,00 (Slim com Libertador Murano ou Mars ou Infinity) / R\$ 999,00 (Slim com Matrix)
PP Games	(21) 2421-9099	Rio de Janeiro / RJ	Sim	R\$ 699,00 (Slim puro)
Presidente Games	(11) 6111-6088 / 6117-2591 / 9641-4462	São Paulo / SP	Sim	R\$ 730,00 (Slim com Matrix Infinity)
Rock Laser Games	(11) 6954-4332 / 6631-9979	São Paulo / SP	Sim	R\$ 650,00 (Slim com Mars Pro) / R\$ 750,00 (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)
Tilty'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\$ 849,00 (Slim com Matrix Infinity)
WWW Software e Games	(11) 3815-8490	São Paulo / SP	Não	R\$ 899,00 (Slim puro)
Winner Game e Vídeo	(44) 3269-2016	Maringá / PR	Sim	R\$ 899,00 (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 03 de maio 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
24x c/ juros	—	RS 80,00	RS 80,00	RS 1.100,00	24x c/ juros	RS 200,00	—
—	RS 150,00	RS 70,00	RS 70,00	RS 900,00	—	RS 130,00	—
6x s/ juros	—	RS 79,00	RS 79,00	—	—	—	—
12x RS 76,00	RS 190,00	RS 70,00	RS 79,00	RS 990,00	12x RS 120,00	RS 150,00	—
3x RS 300,00	—	RS 70,00	RS 70,00 / RS 120,00 (32 MB)	—	—	—	—
4x s/ juros	Sob encomenda	RS 85,00	RS 60,00	—	—	—	—
6x c/ juros	RS 220,00	RS 80,00	RS 65,00	RS 950,00	6x c/ juros	RS 120,00	RS 295,00 (1 GB)
—	RS 220,00	RS 99,00	RS 80,00	—	—	—	—
6x c/ juros	RS 160,00	RS 65,00	RS 65,00	RS 850,00	6x c/ juros	RS 170,00	—
—	RS 190,00	RS 130,00	—	—	—	—	—
—	—	RS 65,00	RS 50,00	Sob encomenda	—	—	—
—	—	RS 50,00	RS 50,00	—	—	—	—
—	RS 249,00	RS 119,00	RS 110,00	RS 1.249,00	—	RS 249,00	—
4x s/ juros	RS 185,00	RS 74,00	RS 58,00	RS 995,00	4x s/ juros	RS 195,00	RS 399,00 (1 GB)
3x s/ juros / 24x c/ juros	RS 200,00	RS 80,00	RS 70,00	Sob encomenda	3x s/ juros / 24x c/ juros	RS 200,00	—
3x RS 250,00	RS 180,00	RS 75,00	RS 65,00	—	—	RS 180,00	—
—	—	RS 80,00	RS 65,00	RS 1.000,00	—	RS 150,00	RS 400,00 (1 GB)
12x RS 72,00	RS 209,00	RS 75,00	RS 70,00	RS 690,00	12x c/ juros	RS 209,00	RS 350,00 (1 GB)
—	RS 150,00	RS 99,00	RS 99,00	RS 1.150,00	—	—	—
24x c/ juros	RS 180,00	RS 73,00	RS 68,00	RS 999,00	3x s/ juros	RS 150,00	RS 499,00 (1 GB)
—	RS 249,00	RS 99,00	RS 99,00	RS 1.199,00	—	RS 249,00	RS 295,00 (1 GB)
6x s/ juros	RS 189,00	RS 89,00	RS 69,00	—	6x s/ juros	RS 249,00	RS 309,00 (1 GB) / RS 569,00 (2 GB)
2x s/ juros	—	RS 75,00	RS 70,00	—	—	—	—
3x s/ juros	RS 190,00	RS 89,00	RS 79,00	—	—	—	—
6x RS 137,00	—	RS 60,00	RS 49,00	—	—	RS 150,00	—
3x s/ juros	RS 145,00	RS 70,00	RS 60,00	RS 950,00	3x s/ juros	RS 100,00	RS 300,00 (1 GB)
2x s/ juros	RS 210,00	RS 99,00	RS 90,00	—	—	RS 219,00	RS 349,00 (1 GB)
12x c/ juros	—	RS 65,00	RS 55,00	—	—	—	—
24x c/ juros	RS 210,00	RS 99,00	RS 60,00	RS 899,00	24x c/ juros	RS 120,00	RS 270,00 (1 GB)
7x c/ juros	—	RS 70,00	RS 60,00	—	—	—	—
—	RS 250,00	RS 110,00	RS 110,00	RS 1.250,00	—	RS 250,00	RS 400,00 (1 GB)
—	RS 185,00	RS 79,00	RS 75,00	—	—	—	—
3x s/ juros	—	RS 89,00	RS 89,00	RS 1.099,00	3x s/ juros	RS 180,00	RS 199,00 (128 MB) / RS 249,00 (256 MB) / RS 449,00 (512 MB)
3x s/ juros	RS 220,00	RS 125,00	RS 65,00	RS 960,00	—	RS 200,00	RS 240,00 (1 GB)
3x s/ juros	RS 210,00	RS 119,00	RS 105,00	RS 1.150,00	3x s/ juros	RS 199,00	RS 399,00 (1 GB)
3x s/ juros no cartão / 12x c/ juros no cheque / 24x com juros no carnê	—	RS 100,00	RS 70,00	RS 950,00	—	RS 240,00	Sob encomenda
3x s/ juros	RS 200,00	RS 80,00	RS 80,00	—	—	—	—
12x c/ juros variáveis	—	RS 70,00	RS 55,00	—	—	—	—
—	—	RS 70,00	RS 60,00	—	—	—	—
4x s/ juros	RS 240,00	RS 99,00	RS 89,00	RS 999,00	4x s/ juros	RS 180,00	—
3x s/ juros	RS 230,00	RS 140,00	RS 100,00	RS 1.250,00	3x s/ juros	RS 250,00	RS 470,00 (1 GB) / RS 700,00 (2 GB)
—	RS 290,00	RS 99,00	RS 99,00	RS 1.350,00	—	RS 145,00	—
4x s/ juros	RS 260,00	RS 95,00	RS 80,00	RS 1.250,00	4x s/ juros no cartão	RS 240,00	—



THE KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2

Personagens extras

Para conseguir personagens extras, você precisa terminar o game um determinado número de vezes:

Armor Ralf: termine o game onze vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

B. Jenet: termine o game cinco vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Fio: termine o game três vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Hanzo Hattori: termine o game quatro vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Hyena: termine o game 13 vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Jivatma: termine o game 14 vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Kim Kaphwan: termine o jogo uma vez com qualquer personagem.

Kyo Kusanagi (modo clássico): termine o game nove vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Lilly Kane: termine o game oito vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Mr. Karate: termine o game doze vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Nightmare Geese: termine o game seis vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Ninon Beart: termine o game sete vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Richard Myer: termine o game duas vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Wild Wold (Terry Bogard de Mark of the Wolves): termine o game dez vezes com personagens diferentes para conseguir este personagem.

Músicas clássicas

A opção Sound Test de Maximum Impact 2 possui cerca de 52 músicas e a maioria delas é das versões anteriores que apareceram no NeoGeo. Para habilitá-las, você deverá vencer o estágio de número

60 no modo Quest Survival. Depois, é só matar a saudade.

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Códigos especiais

Para poder inserir códigos que irão habilitar alguns segredos do game, você deve, antes, pressionar **R2** e **L2** ao mesmo tempo na tela de título. Assim que a tela de códigos aparecer, insira os números indicados abaixo. Se estiver correto, você escutará um som que confirmará se a dica deu certo.

Todas as fases: insira o código 271828 para poder jogar em todas as fases.

Todos os monstros: insira o código 141421 para poder jogar com todos os monstros do game.

Todas as habilidades especiais: insira o código 011235 para que todos os monstros possam utilizar todas suas habilidades especiais.

Prédios destruídos com um soco: insira o código 071767 para ter todo este poder.

Invencibilidade: insira o código 986960 para ficar invencível contra os ataques militares.

Modo Demo com dois monstros aleatórios: insira o código 874098. Este modo lhe garante mais PAR Damage Stars.

Modo Instant Demo com dois monstros aleatórios: insira o código 874098. Este modo lhe garante mais Destruction Complete Stars.

Vídeo de abertura: insira o código 667300 para poder assistir ao vídeo de abertura.

Vídeo final: insira o código 667301 para poder assistir aos filmes do final do game.

Créditos: insira o código 667302 para assistir aos créditos do game.

Versão: insira o código 314159 para poder ver qual a versão do game você está jogando.

Desabilitar todas as dicas: insira o código 000000 para reverter todas as dicas que você habilitou no game.

Segredo: insira o código 000020 para obter um segredo especial do game.

Jogue como Bubba the Blob

Habilite todos os monstros do game, que são um total de 29, para poder habilitar Bubba.

Jogue como Eyegore the Alien

Termine o jogo e consiga o prêmio All Challenges Met em todas as cidades para habilitar o monstro Eyegore.

Jogue como Philbert the Ungulate

Termine o jogo e consiga o prêmio Par Scores Met em todas as cidades para habilitar o monstro Philbert.

Monstros bônus

Alguns monstros estão escondidos dentro de determinados blocos em algumas cidades. Utilize o monstro certo para destruir o bloco para habilitar novos personagens.

Monstro Jack: na cidade de Las Vegas, destrua o segundo bloco jogando como Harry.

Monstro Kingston: na cidade de Las Vegas, destrua o segundo bloco jogando como Lizzie.

Monstro Leon: na cidade de Las Vegas, destrua o segundo bloco jogando como George.

Monstro Marco: na cidade de São Francisco, destrua o quinto ou sexto bloco jogando como George.

Monstro Natalie: na cidade de São Francisco, destrua o terceiro bloco jogando como Gilman.

Monstro Shelby: na cidade de São Francisco, destrua o terceiro bloco jogando como Lizzie.

Monstro Edwin: na cidade de Londres, destrua o segundo bloco jogando como Wally.

Monstro Icky: na cidade de Londres, destrua o segundo bloco jogando como Leon.

Monstro Kyle: na cidade de Londres, destrua o terceiro bloco jogando como George.

Monstro Amanda: na cidade de Los Angeles, destrua o segundo bloco jogando como Lizzie.

Monstro Bart: na cidade de Los Angeles, destrua o segundo ou quinto bloco jogando como Kingston.

Monstro Cal: na cidade de Los Angeles, destrua o segundo bloco jogando como George.

Monstro Harry: na cidade de Chicago, destrua o segundo bloco jogando como Marco.

Monstro Nick: na cidade de Chicago, destrua o segundo bloco jogando como Harry.

Monstro Rojo: na cidade de Chicago, destrua o segundo bloco

jogando como George.

Monstro Crock: na cidade de Hong Kong, destrua o terceiro bloco jogando como George.

Monstro Jill: na cidade de Hong Kong, destrua o terceiro bloco jogando como Amanda.

Monstro Venus: na cidade de Hong Kong, destrua o terceiro bloco jogando como Leon.

Monstro Joe: na cidade de New York, destrua o terceiro bloco jogando como Natalie.

Monstro Rocky: na cidade de New York, destrua o terceiro bloco jogando como George.

Monstro Wally: na cidade de New York, destrua o terceiro bloco jogando como Kyle.

ATELIER IRIS: ETERNAL MANA 2

Arma especial

Para conquistar a arma Ultimate Hammer Hero, você terá que completar todas as Original 19 Trails e depois dez Cleared Game Bonus Trails. Só depois você receberá a arma.

Bônus

Complete o game e salve. Quando você retornar ao menu principal, verá que haverá a opção Extras. As opções que estarão disponíveis são: Name List, Concert Hall, Movie Theater e Resource Center. **Carregue este jogo salvo para também ter acesso a novos trials como Dragon's Nest:** Legendary Class Puni, Legendary Class Demon Beast, Legendary Class Spirit, Legendary Class Fallen Angel, Legendary Class Mushroom King, Legendary Class Demon God, Legendary Class Immortal, Legendary Class Demon Dragon, Legendary Class Darkness Family and Relations e Legendary Class Weapon.

MONSTER RANCHER EVO

Novos monstros

Para conseguir novos monstros para o game, você terá bastante trabalho, pois, quando lhe é solicitado, você deverá colocar no seu PS2 alguns games diferentes e até filmes em DVD. Saiba quais você utilizará:

Filme em DVD Anger Management: habilita o monstro Rock Dragon.

Game Burnout Revenge: habilita o monstro Paper Dragon.

Filme em DVD A Fantástica Fábrica de Chocolate (versão nova): habilita o monstro Maidchi.

Filme em DVD Donnie Darko: habilita o monstro RoborabiV.

Game Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi: habilita o monstro Miyabiyakon.

Game Dragon Quest VIII: habilita o monstro Normaya.

Game Final Fantasy X: habilita o monstro Sky Henger.

Filme em DVD Futurama Volume 1 (utilize o disco 1): habilita o monstro Clockdog.

Game Guitar Hero: habilita o monstro Orchestron Beaklon.

Game Katamari Damacy: habilita o monstro Sampler.

Game Kingdom Hearts: habilita o monstro Silver Piroro.

Filme em DVD O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei (utilize o disco 1): habilita o monstro Butcher King.

Game Mega Man X Collection: habilita o monstro RoborabiV.

Game Monster Rancher 4: habilita o monstro Haman.

Filme em DVD Piratas do Caribe: A Maldição do Pérola Negra (utilize o disco 1): habilita o monstro Pieripper.

Game Psychonauts: habilita o monstro Sky Henger.

Game Rygar: habilita o monstro Butcher King.

Game Shadow of the Colossus: habilita o monstro Han.

Filme em DVD Homem-Aranha 2 (versão em widescreen e utilize o disco 1): habilita o monstro Jellnico.

CD de música System of a Down (álbum Hypnotize): habilita o monstro Bloodastra.

Game Tony Hawk's American Wasteland: habilita o monstro Butcher King.

Game Trapt: habilita o monstro TokoBot.

Game Ultimate Spider-Man: habilita o monstro Kung Fu.

Game WWE SmackDown! vs. Raw 2006: habilita o monstro Butcher King.

STATE OF EMERGENCY 2

Jogue como Bob no modo multiplayer

Para habilitar o personagem Bob

quando você for jogar o game no modo multiplayer, você precisa conseguir o Destruction Target na primeira fase, Execution.

ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

Bônus

Termine o modo Campaign do game com qualquer Ace Style e em qualquer dificuldade para habilitar o Music Player, para escutar as músicas do game e o Scene Viewer, para assistir aos vídeos. Para isso, você deve entrar na opção Ace Style Gallery.

Avião X-02

Tenha salvo no seu Memory Card um arquivo de Ace Combat 4: Shattered Skies ou Ace Combat 5: The Unsung War para habilitar a aeronave X-02 para a compra no hangar depois da primeira missão. Outro modo de conseguir o avião é terminar o modo Campaign duas vezes com diferentes Ace Style. Se você terminar o modo Campaign na dificuldade hard você habilitará a cor especial da aeronave.

Avião A-10A

Derrube o avião A-10A Fischer na quinta missão para habilitar, para a compra no hangar, o mesmo avião com sua cor especial.

Avião ADF-01

Consiga as medalhas especiais Supreme Mercenary, Supreme Soldier e Supreme Knight para habilitar a aeronave ADF-01. Completando o modo campanha na dificuldade Ace, você habilita a cor especial da ADF-01.

Avião ADFX-01

Complete o modo Campaign conquistando todos os três Ace Styles para habilitar a aeronave ADFX-01. Terminando o modo Campaign na dificuldade Expert, você habilita a cor especial deste avião.

Avião EA-6B

Complete com sucesso a sexta missão do game para habilitar a aeronave EA-6B. Derrube o mesmo avião na missão nove na dificuldade Ace para liberar a cor especial do EA-6B. Depois basta comprá-los no hangar.

Avião EA-18G

Complete a missão 14C para poder habilitar a aeronave EA-18G. Se você derrubar o EA-18G Wolkenwand na missão onze para habilitar a cor especial deste avião.

Cor especial do avião F-1

Para conseguir a cor especial desta aeronave, destrua o caça F-1A Biene na missão 8A.

Avião F-2A

Complete a missão 8A para habilitar para a compra no hangar a aeronave. Derrube o caça F-2A Strom na mesma missão na dificuldade Ace para habilitar a cor especial deste avião.

Avião F-4E

Para habilitar este avião e comprá-lo no hangar, destrua o caça Silber 1 na missão dez, conseguindo o Knight Ace Style. Deste modo, além de obter o caça, você consegue também sua cor especial.

Avião F-5E

Na primeira missão, derrube o caça F-5E Tiger. Assim, além de habilitar a aeronave para a compra no hangar, você consegue sua cor especial.

Avião F-14D

Destrua o esquadrão Schnee Squadron na missão dez, conquistando o estilo Soldier Ace Style para habilitar a compra no hangar do caça F-14D e sua cor especial.

Avião F-15C

Termine a missão nove seguindo o caminho Mercenary Path para habilitar, para a compra no hangar, o caça F-15C. Destrua o avião F-15C Mondlicht na missão 13 para conseguir a cor especial desta aeronave.

Avião F-15E

Termine a missão doze seguindo o caminho Mercenary Path para habilitar, para a compra no hangar, o caça F-15E. Destrua o avião F-15E Albatros na missão 14B na dificuldade Expert para obter a cor especial para o F-15E.

Avião F15S/MTD

Destrua o esquadrão Sorcerer Squadron na missão 16, obtendo

um estilo de vôo Mercenary Ace Style, para habilitar o caça F-15S/MTD e sua cor especial.

Avião F-16C

Termine a missão 4C para habilitar a aeronave F-16C. Derrubando o esquadrão Silber Squadron na missão dez no estilo de vôo Knight Ace Style, você habilita a cor especial para o caça F-16C que estará disponível para a compra no hangar.

Avião F-16XL

Destrua o esquadrão Wizard Squadron na missão 16 conquistando o estilo de vôo Knight Ace Style para habilitar, para a compra no hangar, o caça f-16XL e sua cor especial.

Avião F/A-18C

Destrua o esquadrão Grun Squadron na missão três, conquistando o estilo de vôo Soldier Ace Style, para habilitar o caça F/A-18C e suas cores especiais.

Avião F-117A

Termine a missão 14A em qualquer nível de dificuldade e conquistando qualquer estilo de vôo para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave F-117A.

Avião F-20A

Termine a missão 4B para habilitar, para a compra no hangar, a aeronave F-20A. Destrua o caça F-20A Falter na missão 8B para habilitar, também para a compra, a cor especial do avião.

Avião F/A-22

Termine Ace Combat Zero no modo Campaign conquistando qualquer estilo de vôo Ace Style para habilitar a compra da aeronave F/A-22. Destrua o caça F/A 22A Ritter na missão 17 para obter a cor especial do caça.

Avião F-35C

Termine a missão 14B para habilitar, para a compra no hangar, o caça F-35C. Destrua a aeronave F-35C Moewe na missão 4B em qualquer estilo de vôo Ace Style para poder habilitar, também para a compra, a cor especial deste avião.

Avião J-35J

Destrua o Espada 1 na missão 15

para habilitar, para a compra no hangar, as cores especiais para a aeronave J-35J.

Avião MiG-21bis

Destrua o caça MiG-21bis Hucklebein na missão 10 para habilitar, para a compra no hangar, as cores especiais da aeronave MiG-21 bis.

Avião MiG-29A

Termine a missão 4A para habilitar a compra através do hangar do avião MiG-29A. Se você destruir o MiG-29A Flamingo na missão 8C, você habilitará, também para a compra, as cores especiais do MiG-29A.

Avião MiG-31

Destrua o esquadrão Scharze Squadron na missão dez, conquistando o estilo de vôo Mercenary Ace Style, para habilitar, para a compra no hangar, o caça MiG-31 e sua cor especial.

Avião Mirage 2000

Termine a missão cinco com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião Mirage 2000. Na missão dois, destrua o caça Mirage 2000D Wuerfel para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Rafale M

Destrua o Espada 2 na missão 15 para habilitar, para poder comprar no hangar, a aeronave Rafale M e sua cor especial.

Avião Su-27

Termine a missão nove com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião Su-27. Destrua os caças Su-27 Postler um e dois, na missão 4C, em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Su-32

Termine a missão doze com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião Su-32. Na missão sete, destrua o caça Su-32 Humie em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Su-37

Destrua o esquadrão Gelb Squadron na missão seis para habilitar,

para a compra pelo hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Avião Su-47

Destrua o esquadrão Gault Squadron na missão 16 com o estilo de vôo Soldier Ace Style para habilitar, para a compra pelo hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Avião TND Gr. 4

Termine a missão 8B com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião TND Gr. 4. Na missão 14, destrua o caça TND Gr. 4 Weihe em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião Typhoon

Destrua o esquadrão Rot Squadron na missão três com o estilo de vôo Mercenary Ace Style para habilitar, para a compra pelo hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Avião X-29A

Termine a missão 8C com sucesso para habilitar, para a compra no hangar, o avião X-29A. Na missão 4A, destrua o caça X-29A Hundret em qualquer estilo de vôo Ace Style, para habilitar, também para a compra, as cores especiais desta aeronave.

Avião YF-23A

Destrua o esquadrão Wizard Squadron na missão 16 com o estilo de vôo Knight Ace Style para habilitar, para a compra pelo hangar, a aeronave Su-37 e sua cor especial.

Esquema de cores Knight

Termine o game no modo Campaign conquistando o estilo de vôo Knight Ace Style para habilitar o esquema de cores Knight para todas as suas aeronaves.

Esquema de cores Mercenary

Termine o game no modo Campaign conquistando o estilo de vôo Mercenary Ace Style para habilitar o esquema de cores Mercenary para todas as suas aeronaves.

Esquema de cores Soldier

Termine o game no modo Cam-

paig conquistando o estilo de vô Soldier Ace Style para habilitar o esquema de cores Soldier para todas as suas aeronaves.

Medalhas

Realize a seguinte tarefa para conquistar as medalhas especiais do game:

Medalha Deliverance Bell: termine com sucesso a sexta missão do game.

Medalha Guardian: termine com sucesso a oitava missão do game.

Medalha Broken Sword: termine com sucesso a nona missão do game.

Medalha Ragnarok: termine com sucesso a décima quinta missão do game e conquiste um rank S.

Medalha The Gold Of Annwn: destrua todas as unidades inimigas posicionadas em Avalon Dam na missão 17. A destruição das unidades na ravina não é necessária.

Medalha Bronze Ace: destrua 200 aviões inimigos.

Medalha Silver Ace: destrua 500 aviões inimigos.

Medalha Gold Ace: destrua 1.000 aviões inimigos.

Medalha Marksman: destrua cinco aviões inimigos utilizando apenas a metralhadora.

Medalha Sharpshooter: destrua 15 aviões inimigos utilizando apenas a metralhadora.

Medalha Expert Marksman: destrua 50 aviões inimigos utilizando apenas a metralhadora.

Medalha Knight Ace: termine com sucesso o modo Campaign conquistando o estilo de vô Knight Ace Style.

Medalha Mercenary Ace: termine com sucesso o modo Campaign conquistando o estilo de vô Mercenary Ace Style.

Medalha Soldier Ace: termine com sucesso o modo Campaign conquistando o estilo de vô Soldier Ace Style.

Medalha Supreme Mercenary: termine com sucesso o modo Campaign com a barra de estilo de vô voltada para a extrema esquerda.

Medalha Supreme Soldier: termine com sucesso o modo Campaign com a barra de estilo de vô bem em seu centro, bem

em cima da letra D de Soldier.

Medalha Supreme Knight: termine com sucesso o modo Campaign com a barra de estilo de vô voltada para a extrema direita.

Medalha Bronze Wing: consiga um rank S em todas as missões no modo de dificuldade Normal.

Medalha Silver Wing: consiga um rank S em todas as missões no modo de dificuldade Hard.

Medalha Gold Wing: consiga um rank S em todas as missões no modo de dificuldade Expert.

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Tudo completo

Para que logo de cara você consiga que o game esteja 100% completo e tenha acesso a todos os extras, entre na opção Edit License e coloque o nome ENTIRETY. Depois responda "não" quando for perguntado se você quer salvar um novo jogo.

Um milhão de milhas

Para que seu carro tenha um milhão de milhas rodadas, entre na opção para editar uma licença e coloque o nome MILE-SANDMILES. Depois responda não quando for lhe perguntado se você quer salvar um novo jogo para que seu carro já tenha rodado bastante pelas estradas dos EUA.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB REMIX

Todas as cidades

Para ter acesso a todas as cidades no modo Arcade, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá entre os códigos "roadtrip" ou "crosscountry". Quando for ao modo Arcade, verá que todas as cidades e pistas estarão disponíveis.

Mais carros

Para que as corridas tenham mais carros atrapalhando o trânsito, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "hyperagro". Quando você for participar de uma corrida, verá que o trânsito estará atrolhado de carros.

Sem danos

Para que seu veículo não sofra nenhum dano nos acidentes, vá até a opção Cheats no menu

principal. Lá, entre o código "ontheroad". Desse modo, você poderá bater à vontade sem que seu carro seja prejudicado.

Pedestres rápidos

Para que os pedestres na rua caminhem mais rápido, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "urbansprawl". Além deste código também habilitar todas as cidades do game no modo Arcade, os pedestres andarão a velocidades absurdas.

Movimento especial 1

Para habilitar o movimento especial Argo, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "dfens". Se a dica der certo, qualquer carro que você escolher terá esse movimento especial.

Movimento especial 2

Para habilitar o movimento especial Roar, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "Rjnr". Se a dica der certo, todos os seus veículos terão este movimento especial.

Movimento especial 3

Para habilitar o movimento especial Zone, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá entre o código "allin". Se a dica der certo, qualquer veículo que você dirigir terá este movimento especial.

Cabeça de coelho

Para que cabeças de coelho apareçam nos carros, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá entre o código "getheadl".

Cabeça de fogo

Para que cabeças de fogo apareçam nos carros, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "tryhisathome".

Cabeça de abóbora

Para que cabeças de abóbora no estilo do Dia das Bruxas apareçam nos carros, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "getheadk".

Caveira

Para que cabeças de esqueleto apareçam nos carros, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "getheadn".

Cabeça de neve

Para que cabeças de boneco de neve apareçam nos carros, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "getheadm".

Sorriso amarelo

Para que as famosas carinhas amarelas sorridentes apareçam nos carros, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "getheadj".

Cromado

Para que os carros tenham um corpo todo cromado e brilhante, vá até a opção Cheats no menu principal. Lá, entre o código "haveyouseenthisbody".

Mais dinheiro

A dica é trabalhosa, mas pode dar uma ajuda nos momentos mais críticos. Quando você precisar de dinheiro, vá até a opção Cheats no menu. Lá insira o código "kubmir" e pressione **X**. Quando voltar ao jogo verá que \$1 foi adicionado à sua conta. Volte para a opção Cheats e pressione **R2** para utilizar o código anterior. Pressione **X** novamente para validar a dica e receber mais \$1. Faça isso quantas vezes quiser.

Veículo Chevy Cobalt SS

Para conseguir habilitar o veículo Chevy Cobalt SS, você precisa vencer o torneio Unbeatable Street Racers na cidade de Tokyo. O carro estará em sua garagem depois da vitória.

Veículo Dodge Magnum

Para conseguir habilitar o carro Dodge Magnum, você precisa vencer o torneio Ginza na cidade de Tokyo. O carro estará em sua garagem depois da vitória.

Veículo Gemballa F355

Para conseguir habilitar o veículo Gemballa F355, você precisa vencer o torneio By Invitation Only na cidade de Tokyo. O carro estará em sua garagem depois da vitória.

Veículo Hotmatch Chingon

Para conseguir habilitar a motocicleta Hotmatch Chingon, você precisa vencer o torneio Choppers of America na cidade

de Tokyo. A moto estará em sua garagem depois da vitória.

Veículo Hammer H3T

Para conseguir habilitar o jipão Hammer H3T, você precisa vencer o torneio Big Playas. O Hammer estará o esperando na garagem após a vitória.

Veículo Nissan Sport Concept

Para conseguir habilitar o carro Sport Concept, da Nissan, você precisa vencer o torneio Class C Vehicles Only. O carro estará na sua garagem após a vitória.

Veículo Paul Smart Sports Bike

Para conseguir habilitar a motocicleta Paul Smart Sports Bike, você precisa vencer o torneio Original Riders. A moto estará na sua garagem após a vitória.

Veículo Tokyo Police Car

Vença todos os torneios da cidade de Tokyo para habilitar o carro da polícia da cidade, o Tokyo Police Car. Ele estará em sua garagem assim que você conquistar este objetivo.

TOMB RAIDER: LEGEND

Upgrades de arma

Cartucho maior: 25% das recompensas de bronze prata.
Mire melhor: 50% das recompensas de bronze prata.
Dano maior: 75% das recompensas de bronze prata.

Perfil de personagens

Unknown Entity: Pegar todas as recompensas de bronze.
Alister Fletcher: Pegar 90% das recompensas de bronze.
Winston Smith: Pegar 80% das recompensas de bronze.
Amanda Evert: Pegar 70% das recompensas de bronze.
Shogo Takamoto: Pegar 60% das recompensas de bronze.
James Rutland: Pegar 50% das recompensas de bronze.
Toru Nishimura: Pegar 40% das recompensas de bronze.
Anaya Imanu: Pegar 30% das recompensas de bronze.
Zip: Pegar 20% das recompensas de bronze.
Lara Croft: Pegar 10% das recompensas de bronze.

Arte conceitual

Para conseguir a arte conceitual de um estágio, basta pegar todas as suas recompensas de bronze.

Modelo dos objetos

Para conseguir o modelo dos objetos que aparecem em um estágio, basta pegar todas as suas recompensas de prata.

24: THE GAME

Security Clearance Menu

Esse menu extra lhe garante acesso a diversas dicas. Para habilitá-lo, no menu principal, segure **L1**, **L2**, **R1** e **R1** ao mesmo tempo por cerca de 3 ou 4 segundos, ou até que o Security Clearance apareça. Para inserir as letras para os códigos, segure **X** em cima do personagem que deseja mudar, depois mova com o direcional digital para mudar de personagem. Solte **X** e faça o mesmo com outro personagem. Uma vez que eles estejam colocados na ordem correta, pressione **D** para que a tela fique na cor laranja.

Senha: 54PALMER

Efeito: todos os bônus.

Senha: 72DESSLER

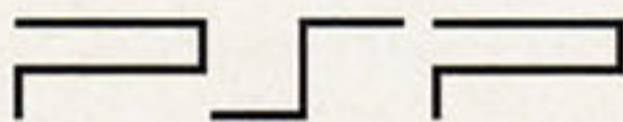
Efeito: todas as missões.

Senha: 62ALMEIDA

Efeito: munição infinita.

Senha: 66BAUER

Efeito: invencibilidade.



007: FROM RUSSIA WITH LOVE

Roupa extra

Na fase Factory, existe uma roupa extra, especial para a neve, escondida. Para pegá-la, depois que você terminar de utilizar o Jetpack, vá em direção a porta que estará à sua frente. Assim que entrar nela, pegue a roupa que ficará habilitada no menu principal.

2006 FIFA WORLD CUP

Pôsteres

Realize as tarefas indicadas

para conseguir habilitar os pôsteres, que podem ser vistos na opção My Cup's Reward no menu principal:

Pôster FIFA World Cup 1:

vença a Copa do Mundo uma vez para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 2: vença a Copa do Mundo duas vezes para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 3: vença a Copa do Mundo três vezes para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 4: classifique um time da Oceania para a Copa do Mundo para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 5: classifique um time da Ásia para a Copa do Mundo para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 6: classifique um time da Europa para a Copa do Mundo para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 7: classifique um time da África para a Copa do Mundo para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 8: classifique um time da América do Norte para a Copa do Mundo para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 9: classifique um time da América do Sul para a Copa do Mundo para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 10: classifique e vença uma Copa do Mundo com um time de cada região do planeta para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 11: complete com sucesso todas as Skill Challenges do game para ganhar este pôster.

Pôster FIFA World Cup 12: complete com sucesso todos os Global Challenges do game para ganhar este pôster.

Pôster Goleo 1: complete com sucesso o Possession Skill Challenge.

Pôster Goleo 2: complete com sucesso o Corner Skill Challenge.

Pôster Goleo 3: complete com sucesso o Free Kick Skill Challenge.

Pôster Goleo 4: complete com sucesso o Penalty Shootout Skill Challenge.

Pôster Goleo 5: complete com sucesso o Global Challenge da região da Oceania.

Pôster Goleo 6: complete com sucesso o Global Challenge na região da Ásia.

Pôster Goleo 7: complete com sucesso o Global Challenge na região da Europa.

Pôster Goleo 8: complete com sucesso o Global Challenge na região da África.

Pôster Goleo 9: complete com sucesso o Global Challenge na região da América do Norte.

Pôster Goleo 10: complete com sucesso o Global Challenge na região da América do Sul.

Pôster Goleo 11: complete com sucesso o Trivia Challenge jogando na dificuldade Easy.

Pôster Goleo 12: complete com sucesso o Trivia Challenge jogando na dificuldade Hard.

SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Missão bônus

No game, há diversas missões bônus. Saiba o que é necessário fazer para jogá-las.

Missão Birds of a Feather: para jogar esta missão, termine modo Story do game nas dificuldades Normal ou Hard. Assim que começar um novo game, você poderá jogar o bônus.

Missão Goodnight,

Sweetheart: para jogar esta missão, termine todas as missões do modo Training dentro do limite de tempo.

Missão Jimmy Zhou's Army: para jogar esta missão, complete sem morrer nenhuma vez a missão bônus Birds of a Feather.

Missão Trapped in the Hornets: para jogar esta missão, pegue, durante o modo Story, todos os Combat Sharp Shooters. Quando acabar de realizar esta tarefa, a nova missão será liberada.

Missão Up a Column Without a Paddle: para jogar esta missão, pegue, durante o modo Story, todos os Elite Weapons Expert. Quando acabar de realizar esta tarefa, a nova missão será liberada.

Arma AK-47

Para conseguir o rifle AK-47, complete todos os objetivos Headshots goals da missão 6-1. A nova arma estará habilitada somente no modo Mission.

Arma FAMAS

Para conseguir a metralhadora FAMAS, complete a segunda missão do modo Training, no modo single player, em menos de três minutos. A arma estará disponível somente no modo Mission.

Arma M1 Super 90

Para conseguir o rifle M1 Super 90, você deve destruir cinco contêineres DU na missão 4-1 no modo single player. A arma estará disponível somente no modo Mission.

Arma M16A2

Para conseguir o rifle M16A2, você deve destruir cinco contêineres DU na missão 4-1 no modo single player. A arma estará disponível somente no modo Mission.

Arma M249 SAW

Para conseguir a potente metralhadora M249 SAW, você deve completar a missão KemSynth Tower em menos de 2:45 minutos.

Arma M4 Carabine

Para conseguir o rifle M4 Carabine, você deve destruir cinco contêineres DU na missão 4-1 no modo single player. A arma estará disponível somente no modo Mission.

Arma SMAW Rocket Launcher

Para conseguir o lança-foguetes SMAW, você precisa atirar em todas as pequenas ogivas que aparecem na missão 4-3. A SMAW só pode ser utilizada no modo Mission.

Arma Shot Defender

Termine a missão Sama Yemen em menos de 3:40 minutos para obter a arma Shot Defender. Ela só pode ser utilizada no modo Mission.

METAL GEAR ACID²

Novas cartas

Na tela principal, entre na opção passwords e digite as seguintes palavras para conseguir as respectivas cartas. Este 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 THESPANIARD.

Carta Solid Eye:

digite TOBIDACID.

Bônus

Termine o game para habilitar a opção "Card Movies" em 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.

sdp PLAY DICAS

Super Dicas PlayStation

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

Os Games mais irados da cidade estão aqui!

FAÇA VOCÊS ANUNCIAR!

METRÓPOLE

Est. 05 229 81 96

Todo em até 12 vezes

Viaduto Santa Inês, 66, box 410 - 412

Ligue e faça seu financiamento por telefone

Telefones: (11) 3229 8023 / 3229 8024 / 3229 8027

www.metroplegames.com.br

//// NIDI

Desde 1992

Assistência técnica especializada
Venda de Aparelhos e Acessórios

Desbloqueio com 1 ano de garantia!
Consertos com 6 meses de garantia!
Venha fazer uma limpeza de lentes gratuita

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

Al. Nhambiquaras, 2068 - Moema - São Paulo - SP
(altura do nº 3400 da Av. dos Bandeirantes) www.ps6.com.br

OS MELHORES JOGOS
OS MELHORES PREÇOS

Netunia

PSP

NINTENDO DS

JOGOS ORIGINAIS A PARTIR DE R\$ 88,00

ACRITAMOS CARTÕES

3825-7600

www.NETUNIA.COM.BR

Novo NDS 300 control

OPINIC ENTERTAINMENT

Grupos de Profissionais Conquististas

Contato via e-mail: www.op-nsp@op.com

tel.: 045-30253786
045-30255792
045-30255778

www.op-nsp.com.br

PLAYDICAS

ANUNCIE AQUI!

(11) 6877-6088

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB crediário

Jogos para DS a partir de R\$ 130,00

GameCube consulte nossos preços

Jogos para PS2 e GameCube a partir de R\$ 75,00

LANÇAMENTO Xbox 360 consulte nossos preços

Playstation 2 Slim consulte nossos preços

Xbox consulte nossos preços

Assistência Técnica Orçamento sem compromisso

Console e jogos PSP consulte nossos preços

Memory Card 16 Mb console

Memory Card 32 Mb console

Memory Card 64 Mb console

Leitor ótico HD7 console

Leitor ótico 400C console

Entregamos na Grande S. Paulo (motoboy) e em todo Brasil (via Sedex)

(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

Horário de funcionamento:
Segunda a sexta: 8h30 às 22h00
Sábado: 9h00 às 21h00
Domingo: 9h00 às 18h00

DESCOBRIMOS A MANHA PARA OS MELHORES GAMES

www.cd-station.com.br

CDStation Games

Quem tem a manha sabe, na CDStation você encontra tudo o que precisa para dominar nos games. São jogos, consoles e acessórios com os melhores preços, formas de pagamento e o atendimento especializado CDStation, com distribuição e venda para todo o Brasil.

Plaz José Leal 1425 - Alto da Boa Vista - Ribeirão Preto-SP - Tel. 16 3381 8522

www.cd-station.com.br

brother games
the best play is here

l jogos originais
l acessórios variados

video games l
assistencia técnica l

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

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

INICIAL GAMES
Sua Diversão Começa Aqui!

A Loja Mais
Bonita e Completa!
do Brasil!

Lançamentos e Novidades
consoles - jogos - acessórios - assistência técnica

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

Loja 1 - (19) 3236-0056 Loja 2 - (19) 3267-2099

Disk Games É Pura Diversão!!!
Desde 1992

Consulte Nossos Preços!
Televendas
19 3242-0541

Financiamento Próprio!
Tudo em até 20X
6X no cheque SEM JUROS!

Compre também pelo SITE
www.diskgames.com.br

VIDEO GAMES - ACESSÓRIOS - JOGOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

SEU GAME COM TUDO!
ENTREGAMOS SUA COMPRA
EM QUALQUER LUGAR DO BRASIL!
SEDEX

DESEDE 1996

Fratello Games
INFORMATICA

ASSISTENCIA TECNICA
ESPECIALIZADA

suas compras em até
12x

www.fratellogames.com.br

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES

Loja 2 - Rua Sta. Ifigênia, 295 - 2º andar loja 208
Fone: (011) 3361-2783

A MAIOR E MELHOR LOJA DO BRASIL

ELETROMIL
20 ANOS GAMES

COMPRA - VENDA - TROCA - CONSERVO DE VIDEO GAMES
Vendemos Via Sedex
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM DESTRAMAMENTO E
MANUTENÇÃO EM GERAL - OS MELHORES CHIPS DO MERCADO

PROMOÇÃO DO MÊS

Modem Ps 2
R\$ 97,50

Controle X-BOX
R\$ 49,50

Controle Ps 2
R\$ 49,50

Memory Card
R\$ 59,50

JOGOS ORIGINAIS
COM PREÇOS
IMBATÍVEIS!

CONFIRA !!!

IMPERDÍVEL! SUPER PROMOÇÃO PS 2 - MODEM +
HD 80 GB + HDLOADER + INSTALAÇÃO
POR APENAS R\$ 360,00

Informática e Serviços Gerais
MICROS E GARANTIA

TRABALHAMOS COM
TODOS TIPOS DE MEIAS:
CD-R, DVD-R, CD-RW, MINI-CD,
PORTA CD, PORTA DVD E OUTROS!

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º Andar - CEP 01207-001 - Centro - São Paulo - SP
Atendimento: de 2ª a 6ª das 08:30 às 18:00H. - Sáb das 08:00 às 17:00H.
Tel/Fax: (11) 3362-2306
www.eletromilgames.com.br

Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA

**CONFIRA NOSSOS
PARCELAMENTOS
SEM JUROS!**

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1
EM PLAYSTATION:

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

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

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

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

Enviamos para todo o Brasil.

Financie suas compras de
qualquer lugar do Brasil em até
16x! (19) 2122 5252

www.gameone.com.br
eac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapuaçu, 1647
Campinas/SP - (19) 2122-5252

Promoção
QUERO TUDO

PlayStation2 + extras
02 controles analógicos
01 câmera exclusiva PS2
01 porta-CD exclusivo PS2
01 cd-rom Oficial E. A. Menica
01 jogo original
01 bobina exclusiva PS2
01 boneco exclusivo PS2
01 cabo de vídeo Universal
01 controle PS2
01 caixa PS2
01 cd Romantico

R\$ 899,00*

NO PREÇO DO KIT QUEREMOS INCLUIR
O melhor jogo de PS2
2003
2003
2003

**3x sem juros
ou em até 12x
com juros reduzidos**

PACK 1
Tudo para
R\$ 99,99

PACK 2
Tudo para
R\$ 99,99

PACK 3
Tudo para
R\$ 99,99

Tele-Vendas: (11) 6192-2169 / 6225-3020
Rua Cordeiro Lisboa, 354 - Jd. Primavera - São Paulo - SP
*Promoção QUERO TUDO com VZC (VZC) R\$ 999,00

**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 10 VEZES

SEDEX PARA
TODO BRASIL

ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
CONSERVOS EM GERAL - UPGRADE

Nintendo GBA Control
R\$ 99,00

Game Boy SP
R\$ 299,00

PlayStation 2 Slim
R\$ 599,00

GameCube Pro
R\$ 499,00

Control (PS) Original
R\$ 63,00

Control (PS) Original
R\$ 63,00

Control
R\$ 63,00

Memory Card Original
R\$ 63,00

6954.4332 6631.9979 6425.0482
Av. GUILHERME GOTCHING, 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 àquele 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

- platina** **PERFEITO**
Para os jogos que atingem a nota 10.
- ouro** **EXCELENTE**
Para notas finais 9.0 ou 9.5.
- prata** **ÓTIMO**
Para jogos com nota 8.0 ou 8.5.
- bronze** **MUITO BOM**
Para os games com nota 7.0 ou 7.5.
- jogo do mês** Prêmio de consagração para o jogo com a maior nota da edição.
- lixo do mês** Nem gaste seu canhão com o game que receber este título.
- só para ps2** Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PS2.
- só para psp** Jogo que não tem versão para nenhuma plataforma além do PSP.
- mais conteúdo online** Acesse o nosso site para ler informações adicionais sobre o jogo.

Jogo do mês: 78 Winning Eleven 10

É sempre assim, quando um novo Winning Eleven é lançado, a massa de jogadores pára qualquer grande RPG que estiver jogando para curtir a nova pelada digital. E para aqueles céticos que acham que as novidades da nova versão são poucas, dêem uma lida em nosso review e comprovem que as novidades do décimo episódio são gritantes.



• Tudo bem que quase ninguém conhece o japonês ao lado do Zico. Mas o que vale é que WE10 fez o maior barulho na redação este mês.

Flash Reviews: jogos já analisados em edições anteriores,

TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
24: The Game	"O game de 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
Ace Combat Zero: The B. War	"São 36 caças, 18 missões e três estilos de pilotagem. Não há como deixar de jogar."	#34	9.0	Ouro	Bruno Doiche
America's Army: R. of a Soldier	"Treinamento de elite do exército americano em um jogo nem um pouco de elite."	#35	6.5		Ronaldo Testa
Ape Escape 3	"A enorme variedade de itens e fases ajuda a manter a diversão por muito tempo."	#32	8.0	Prata	Henrique Sampaio
Beatmania	"com mais de 50 músicas de ritmos diferentes para testar a velocidade e raciocínio."	#34	8.0	Prata	Ronaldo Testa
Black	"Esqueça os clichês: Black o coloca em um clima absurdo! É o melhor FPS do PS2!"	#33	9.5	Ouro	Ricardo Farah
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
Driver: Parallel Lines	"Se levamos em conta o rumo que a série tomou, Parallel Lines até que vale a pena."	#34	7.0	Bronze	Douglas Pereira
Dynasty Warriors 5: Empire	"Você já jogou algum DW? Pois saiba que este é mais um com poucas novidades."	#34	6.5		Ricardo Farah
FIFA Street 2	"Apesar das melhoras, 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 Fantasy XII	"Curto e grosso: este é o melhor RPG desta geração! Parabéns para a Square Enix!"	#34	10	Platina	Douglas Pereira
Final Fight Streetwise	"Jogar Streetwise é como descobrir que Papai Noel nunca existiu. Prefira o old school!"	#34	4.5		Ricardo Farah
FSWarrior: Ten Hammers	"Um jogo de tiro competente e com ótimos gráficos. Peca na física e na fraca IA."	#34	6.5		Rodrigo Guerra
Grandia III	"Um RPG bonito, divertido e bacana, com um sistema de batalha sensacional."	#34	7.5	Bronze	Gilsomar Livramento
Gunstar Heroes: Treasure Box	"Aviso aos saudosistas: contém Gunstar Heroes, Dynamite Headdy e Alien Soldier."	#34	7.0	Bronze	Henrique Minatogawa
Hummer Badlands	"Passeie por terrenos acidentados (e feios) e agüente muito Frame Skip."	#35	6.0		Ronaldo Testa
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
Marc Ecko's Getting Up	"Apesar de todos os problemas, é um novo estilo de game que merece sua atenção."	#34	7.0	Bronze	Gustavo Petró
Mega Man X Collection	"Um pacote dos sonhos, contando com os seis primeiros episódios da série XI!"	#32	8.5	Prata	Daniel Nieuwenhuizen
Metal Saga	"Robôs gigantes em formato SD. Parado e sem nenhum bom atrativo."	#35	3.0		Rodrigo Guerra
MGS 3: Subsistence	"O melhor game da série, agora com extras especiais, como o modo online arrasador."	#33	10	Prata	Rodrigo Guerra
Midnight Club 3: DUB Remix	"Apesar dos extras, o game sofre da desatualização da qualidade dos games atuais."	#34	7.5	Bronze	Rodrigo Guerra
Monster Rancher EVO	"Troque os discos, gere monstros e viaje com um circo. Atenção à bela abertura."	#35	6.0		Henrique Minatogawa
NBA Ballers Phenom	"De pé rapado a astro do basquete. Essa é a proposta de NBA Ballers: Phenom..."	#34	6.5	Bronze	Ronaldo Testa
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
OutRun 2006: Coast 2 Coast	"O clássico da Sega volta à todo vapor: recheado de qualidade gráfica e diversão."	#34	9.0	Ouro	Orlando Ortiz
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
Sega Ages: Dynamite Deku	"Saudosismo extremo com sabor requentado. Simples e travado demais..."	#35	4.5		Jocelyn Auricchio
Shadow Hearts: F. the New World	"Como um bom RPG, possui história original e uma engine de batalha inusitada."	#33	9.0	Ouro	Carlos Sá
Shooting Love Trizeal	"Um shooter com boa proposta, mas peca demais pelos slowdowns e pela facilidade."	#35	4.5		Rodrigo Guerra



e novidades lançadas este mês

TÍTULO	QUAL É A DO GAME?	EDIÇÃO	NOTA	SELO	ANALISTA
Sonic Riders	"Para não dizer que ele é todo ruim, as animações cumprem o prometido."	#33	6.5		Henrique Sampaio
State of Emergency 2	"O quebra-quebra da primeira versão continua descerebrado e repetitivo. Dispensável!"	#35	4.0		Jocelyn Auricchio
Suikoden V	"A série da Konami ganha novo fôlego e muitas melhorias neste quinto capítulo."	#34	8.0	Prata	Gilsomar Livramento
Tales of Legendia	"O sistema de batalha é excelente, apesar do mapa confuso. Vale, como todo 'Tales'!"	#33	7.0	Bronze	Renato Pelizzari
The Godfather	"É um produto de peso, tratado com o respeito e o esmero que a franquia merece."	#34	8.5	Prata	Pablo Miyazawa
The Hustle: Detroit Streets	"Sinuca de primeira e nenhuma emoção nos bares e espeluncas da cidade de Detroit."	#35	7.0	Bronze	Ronaldo Testa
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
Tomb Raider: Legend	"A melhor aventura da musa dos games desde o primeiro game da saga!"	#34	9.5	Ouro	Ricardo Farah
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
Wild ARMs 4	"Apesar de manter o tradicional sistema de turnos, WA4 não deixa de ser bom RPG."	#32	7.0	Bronze	Renato Pelizzari
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
PSP					
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
Daxter	"O título que prova por A-mais-B que, com empenho, o PSP pode ter excelente jogos."	#34	9.0	Ouro	Ricardo Farah
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
Gradius Portable	"O que seria melhor que uma coletânea com os cinco primeiros games da série?"	#34	8.0	Prata	Jocelyn Auricchio
I.Q. Mania	"Remake do PSone, o game garante desafios capazes de fritar seu cérebro."	#34	7.0	Bronze	Ronaldo Testa
Jet de Go! Pocket	"Mais um port de PSone de qualidade! Pena que dificilmente chegará no ocidente."	#34	7.0	Bronze	Ronaldo Testa
Lemmings	"Um clássico do passado em um remake dos mais bem feitos no portátil da Sony."	#34	8.0	Prata	Ronaldo Testa
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
Mega Man Powered Up	"Apesar de bonitinho, o game peca por não agradar pela sua jogabilidade."	#34	6.5		Ronaldo Testa
Metal Gear Ac!d 2	"As melhorias em relação ao seu predecessor justificam a compra do PSP..."	#34	8.0	Prata	Rodrigo Guerra
Naruto Narutimate Portable	"A versão é portátil é tão boa quanto do console. Pena que não sairá do Japão."	#34	7.5	Bronze	Jocelyn Auricchio
Peter Jackson's King Kong	"Um dos títulos mais fracos do PSP. A câmera é deplorável. Fique com a versão maior."	#34	4.0		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
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
Syphon Filter: Dark Mirror	"Este é o Syphon Filter que faltou no PS2. Seja pela sua qualidade, seja pelos extras."	#34	8.0	Prata	Ricardo Farah
Ultimate Block Party	"Você controla um cursor quadrado que deve mover as peças como um tetris."	#32	8.0	Prata	Henrique Sampaio
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	"Diverte por alguns minutos, mas no final das contas enjoa pela poluição visual."	#34	6.0		Henrique Minatogawa
World Soccer	"Simples: esqueça os problemas gráficos e lembre-se que ele roda em um portátil."	#32	7.5	Bronze	Daniel Nieuwenhuizen
Worms: Open Warfare	"O game das minhocas no PSP diverte mesmo se jogado com os amigos..."	#34	6.5		Rodrigo Guerra

* Os jogos destacados em vermelho são títulos novos, avaliados nesta edição.

Okami PS2



A pacata vila de Kamikimura é dotada de beleza, paz e harmonia. Mas isso tem um preço: a cada ano, é realizado um festival em que é ofertado um sacrifício humano a Orochi, o dragão de oito cabeças. Chegado o momento do ato, a vila é visitada por um lobo branco, Shiranui, encarregado de julgar quem será a jovem sacrificada. Mas um guerreiro da vila, Izanagi, detestava o lobo e muitas vezes tentou espantá-lo. E chegada a noite do festival, a amada de Izanagi havia sido a escolhida para o sacrifício. Determinado a impedir Orochi, o guerreiro enfrenta a besta, mas acaba sendo derrotado. Sua morte é evitada quando Shiranui intervém na batalha, usando suas estranhas habilidades contra Orochi. E nem estas habilidades foram capazes de detê-lo. Usando suas últimas forças, Shiranui invoca uma espada dos céus e Izanagi a usa para derrotar a besta. Após a batalha, Izanagi carrega Shiranui até a vila, onde morre. Muitos anos se passaram desde então, e um santuário com a estátua de Shiranui fora erguido em honra a sua memória. A espada que definiu a batalha foi ofertada ao "Santuário das 16 Noites", onde Orochi está aprisionado. Mas a paz e harmonia são abaladas novamente, quando alguém

mexe na espada e liberta o mal. Sakuya, a guardiã da vila, dá vida à estátua de Shiranui, reencarnando nela o deus sol Amaterasu. E mais uma vez, o lobo branco confrontará Orochi para trazer harmonia ao mundo. E este é apenas um resumo do começo da aventura...

OBRA DE ARTE INTERATIVA

Um mito clássico da Terra do Sol Nascente adaptado ao game e um distinto trabalho visual com cel-shading se refletem em beleza e vida à imaginação ao jogar Okami. Ver flores e vegetação nascerem quando Amaterasu corre, notar pequenas nuances perdidas em meio à fauna e flora, ou mesmo navegar no menu de opções. Definitivamente, o grande destaque de Okami fica em sua jogabilidade, especificamente no uso do Celestial Brush – o pincel mágico que permite interagir com o ambiente. Com este pincel, você terá estoques de tinta que, ao serem gastos, levam alguns segundos para serem recarregados. O pincel lhe permite desenhar/completar figuras para interferir no mundo real, tocar as constelações no céu e evocar protetores que lhe dão novas habilidades – se pingar tinta nas estrelas comuns, poderá vê-las cair do céu. As habilidades se resumem a desenhar, seja pontes e plantas sobre a água, interferir



na transição do dia e da noite ou solucionar puzzles e quests. Nas batalhas, além do uso de armas e ataques físicos limitados a apertar botões continuamente, você poderá usar o pincel para cortar os inimigos, quebrar suas armas ou sujá-los com tinta para baixar a guarda. Para avançar no enredo, será preciso evoluir suas habilidades – aumentar seu HP e estoques de tinta, por exemplo – e isso dependerá unicamente das orbs. Estas serão obtidas ao fazer o bem ao seu redor, dando vida a ambientes ao banir maldições na região, dar vida a árvores e plantas, alimentar animais famintos. Em meio a tudo isso, são tantos outros detalhes a serem observados, que naturalmente você sente um ótimo equilíbrio entre ação e exploração. Haverá muitos momentos hilários e alguns bem cômicos para rir. A começar com os diálogos "embromation" à Banjo & Kazooie ou as aparições de Sakuya descambando para o lado burlesco e sensual. Cada indivíduo no game tem uma personalidade simples, mas cativante. E tudo isso com excelentes efeitos sonoros e músicas tradicionais japonesas se aplicando perfeitamente a cada situação.

O CONJUNTO DA OBRA

Se o Clover Studio conseguiu criar um diferencial surpreendente com Viewtiful Joe, não há dúvida que Okami dá mais um passo de destaque. E mesmo aqueles que não estão ligados à cultura japonesa acabam se apaixonando pela excelência do game. Há quem diga que sair pintando o mundo na pele de um deus encarnado em um lobo branco não seja a maior das aventuras ou estranhe as cores berrantes e seu visual. Mas se parar alguns minutos para jogar, terminará multiplicando esse tempo em muitas horas, em um momento de redenção ao mundo de fantasia e poesia apaixonante de Okami.

—Gilsomar Livramento

9.5 Produção Capcom
 Desenv. Clover Studio
 ★ 9.5 Gênero Ação
 9.5 Região Japão
 9.0 Jogadores 1
 9.0 www.capcom.co.jp

Dragon Quest: Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken PS2



Depois de DQVIII, o sucesso se repete na versão dungeon protagonizada por Yangus e sua infância cheia de aventuras. Estranho no começo ao ser levado para um novo mundo, mas cativante e compensador no visual, enfocando ação objetiva e boa experiência ao explorar labirintos, batalhar e até saber como Yangus conheceu Red ou encontrou Morrie. Sensacional!

—Gilsomar Livramento

9.0 Produção Square Enix
 Desenv. Cavia
 ★ 9.0 Gênero RPG
 9.0 Região Japão
 8.5 Jogadores 1
 6.0 www.square-enix.co.jp

Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny PS2

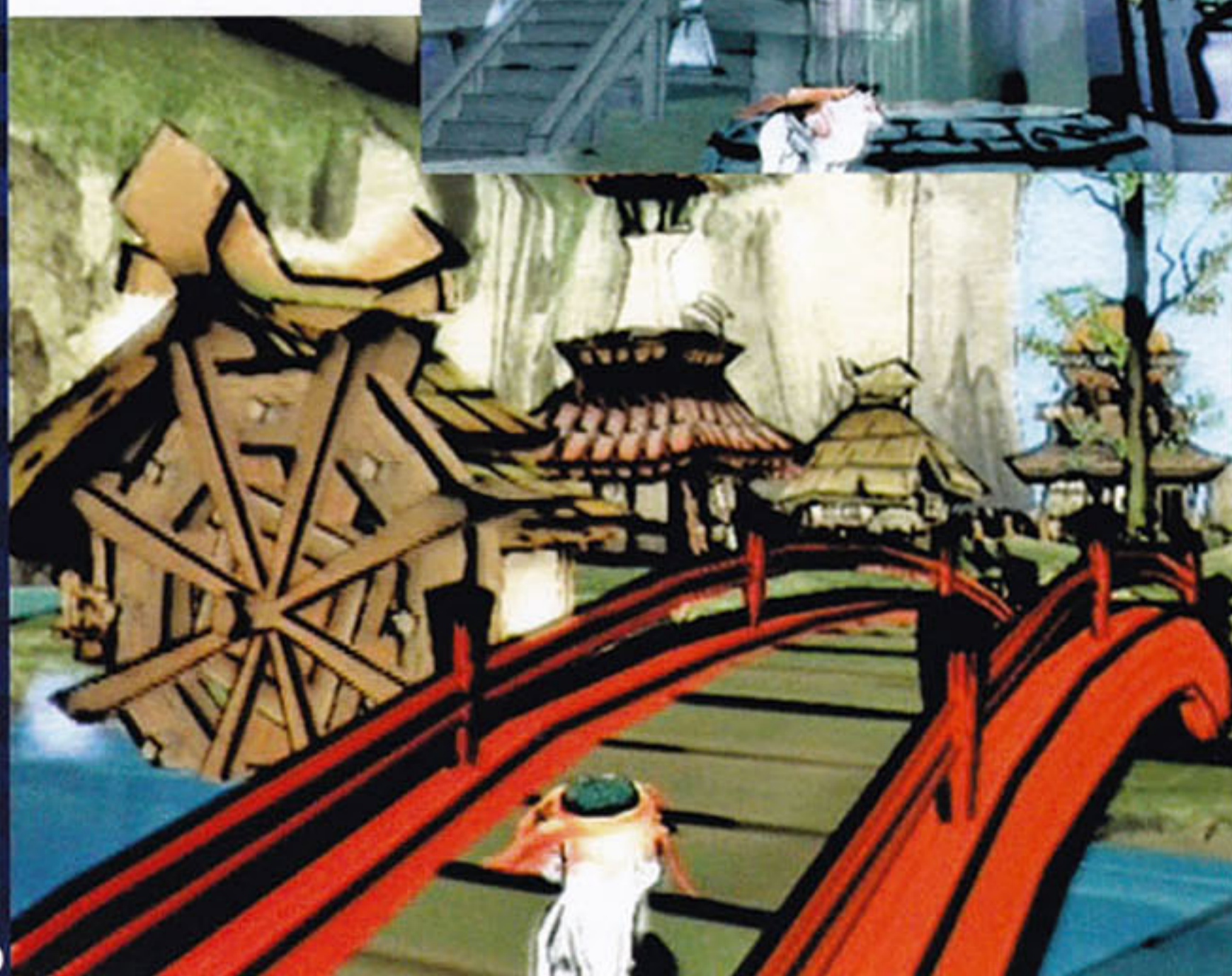


Esta respeitável continuação do RPG da Gust não inova, mas agrada bastante: gráficos bidimensionais caprichados dão um tom único ao game, que também conta com uma trilha sonora pra lá de bacana. Sua missão agora é cuidar para que o mundo de Éden não seja destruído, controlando os personagens principais Felt e Viese, dois órfãos nada tradicionais. Recomendado!

—Orlando Ortiz

8.0 Produção NIS America
 Desenv. Gust
 ★ 7.5 Gênero RPG
 8.0 Região EUA
 7.5 Jogadores 1
 5.0 www.nisamerica.com

● Você pode achar que estas são imagens de um desenho animado. Mas acredite, são telas em tempo real do game. Sensacional, não?



The King of Fighters: Maximum Impact 2 PS2



Quando fiz o Spotlight deste jogo na SDP #30, disse que seria melhor que o primeiro game, mas talvez não fosse páreo para os títulos de luta 3D já consagrados. Agora que o game foi lançado, vejo que acertei.

Não há dúvidas: este jogo é muito melhor que sua primeira versão. A SNK realmente fez um belo trabalho no departamento visual. Desde a abertura, que mostra CGs que achei que nunca veria em um game da SNK, e os gráficos também estão consideravelmente

mais refinados.

MI2 parece ter sido feito para não ser levado muito a sério. A jogabilidade é simples, as músicas são animadas e o ritmo de festa arcade toma conta da jogatina. Com isso, a diversão rola solta, sem compromisso. Apesar de poder fazer combos devastadores, que tiram uns 70% da energia do adversário, qualquer um

pode se arriscar a jogar e dar umas boas surras nos amigos por algumas horas. Porém, essa jogabilidade também apresenta alguns problemas. Mesmo com alguns problemas de balanceamento resolvidos, ainda existem alguns personagens bem apelões. A novata Luise Meyrink é uma delas. E o problema mais irritante do primeiro Maximum Impact ainda continua: os malditos hits que você recebe de graça quando está no chão. É um tanto frustrante, pois, às vezes, pode-se receber até um DOA Threshing, sem poder fazer nada a não ser xingar a mãe de todos à sua volta. Mas o que

8.0

Produção SNK Playmore

Desenv. SNK Playmore

★ 8.0

Gênero Luta

🔊 7.5

Região Japão

🎮 8.0

Jogadores 1 a 2 (online)

❤️ 8.5

www.snkplaymore.co.jp

mais gostei em MI2, disparado, foi a imensa variedade de opções e extras que o jogo apresenta. É realmente insano. O time de produção abusou mesmo, trazendo uma experiência single player muito mais sólida e satisfatória. Você realmente procura abrir todas as opções possíveis. Esses destraváveis não são absurdamente difíceis de conseguir, nem exigem condições estranhas. Eles vêm naturalmente, sempre que se completa algo nos mais variados modos de jogo. Aliás, gostei muito disso também. O modo Challenge, pouco aproveitado na versão anterior, foi turbinado ao extremo. Desde mais de 100 missões, passando pelo clássico Time Attack, até a destruição de um Metal Slug, posso dizer que esse modo me prendeu por um bom tempo. E o que dizer das 304 roupas destraváveis? Maximum Impact 2 pode não ser o game de luta definitivo, mas você vai gostar, seja para jogar contra os amigos ou para jogar sozinho.

—Douglas Pereira

The King of Fighters: Orochi Collection PS2



Podemos ver Orochi Collection por dois lados bem distintos.

Do primeiro, temos em mãos três dos melhores episódios da saga de KOF na íntegra. Por outro, este é um game extremamente pobre em se tratando de extras. Não há artworks, não há personagens secretos. A não ser que você jogue com os amigos, este jogo logo vai parar no armário dos jogos esquecidos. Uma pena...

—Eric Araki

5.0

Produção SNK Playmore

Desenv. SNK Playmore

★ 7.5

Gênero Luta

🔊 7.0

Região Japão

🎮 8.0

Jogadores 1 a 2 (online)

❤️ 6.0

www.snkplaymore.co.jp

Winback 2: Project Poseidon PS2



Winback veio para o PS2 e merece morrer no PS2. Sua proposta era tentar imitar um Metal Gear. E infelizmente só ficou na tentativa mesmo, pois o game era deprimente. Já a continuação tenta copiar agora o jeitão de Rainbow Six. E você acha que ficou bom? Que nada, continua sendo uma decepção. Prova que, sem grana, uma empresa não pode arriscar em novas franquias.

—Ricardo Farah

3.0

Produção Koei

Desenv. Cavia

★ 5.0

Gênero Ação

🔊 2.0

Região EUA

🎮 1.0

Jogadores 1 a 4

❤️ 2.0

www.koei.com

Rampage: Total Destruction PS2

Rampage retorna vinte anos depois com a mesma jogabilidade de antes. Funcionava na época, mas agora o jogo peca justamente pela repetição. Você sempre estará destruindo edifícios, pisoteando inocentes ou usando veículos como arma. Nem o visual e som bacanas conseguem prender sua atenção por muito tempo. Comprar? Jamais. Alugar? Só sendo muito fã do original.

—Rodrigo Raugust



5.0

Produção Midway

Desenv. Pipeworks Software

★ 6.5

Gênero Ação

🔊 6.0

Região EUA

🎮 5.0

Jogadores 1 a 2

❤️ 2.0

www.midway.com

Spectral Vs. Generation PS2



Realmente, há alguns jogos que nem deveriam ser lançados. Spectral Vs. Generation é um deles. O game não tem nada especial e ainda apresenta gráficos ultrapassados que lembram os jogos da geração 16-bits. Não há muitas variações de golpes e os lutadores, além de ridículos, são durões. O que se salva mesmo é só a trilha sonora cantada de alguns estúgios.

—Ronaldo Testa

4.5

Produção Idea Factory

Desenv. IGS

★ 5.5

Gênero Luta

🔊 5.5

Região Japão

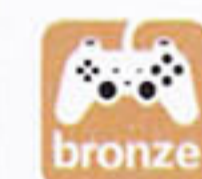
🎮 6.0

Jogadores 1 a 2

❤️ 3.5

www.ideaef.co.jp

Guilty Gear XX Slash PS2



Se você é um jogador casual, esqueça Slash. Como todas as outras versões desde Guilty Gear X, o game pouco se diferencia das atualizações anteriores. Mas se você aprecia realmente a série e leva suas partidas a sério, Slash traz novidades importantes – é o episódio mais equilibrado até hoje. Há vários extras para habilitar e os mesmos gráficos lindos (em 480p) e a trilha sonora metálica de sempre.

—Fabio Santana



7.5

Produção Sega Sammy

Desenv. Arc System Works

★ 9.5

Gênero Luta

🔊 9.0

Região Japão

🎮 9.0

Jogadores 1 a 2

❤️ 7.0

www.guiltygearx.com

World Soccer Winning Eleven 10 PS2



Quando conheci a série Winning Eleven, jogando Goal Storm no meu PSone, nunca imaginei que ela chegaria ao nível de popularidade que alcançou hoje. E a Konami tem todos os méritos por isso: a décima versão é a melhor de todas. Desde a sua entrada, com a frase "Uma jogada pode mudar o Mundo", do mestre Zico, até seu menu, reestilizado e com a opção International Challenge. Nela, você escolhe uma seleção e precisa passar pelas eliminatórias, realizando convocações e administrando atletas até chegar à Copa, de maneira similar à Nippon Challenge, opção exclusiva para o time japonês



● A superioridade de WE sobre FIFA é cada vez mais evidente. Chora EA!

e que apareceu pela primeira vez no lançamento nipônico de WE9. Além disso, as outras opções foram melhoradas e, como sempre, a Master League parece ter sido o centro das atenções. Apesar de não ter muitas novidades, o que já existia recebeu um tratamento fino. Administrar o time ficou ainda mais fácil e agora existem dois níveis de dificuldade: um para as partidas e outro para "complicações" na administração, como problemas com jogadores. É, sem sombra de dúvida, a melhor modalidade para perder horas e horas jogando sozinho. O menu de estratégias também foi retrabalhado, para obrigar opções de configuração

rápida do time. Apesar de parecer meio sem graça, elas ajudam as pessoas que têm preguiça de ficar editando tudo minuciosamente e aumenta a dinâmica em partidas para dois jogadores. Aliás, o multiplayer ainda é imbatível e viciante — quase impossível jogar só uma partida contra alguém. Mesmo assim, só quando o jogo começa é que dá para perceber realmente o que mudou. A curva de aprendizado está muito melhor, evitando aquelas dificuldades comuns quando se passa de uma versão de WE para a outra. Os passes estão melhores, as enfiadas de bola ficaram mais inteligentes, os lançamentos, mais realistas — nada mais de viradas incríveis de bola — e o jogo aéreo voltou a trazer muito perigo, mas exige um bom treinamento para funcionar. Outra grande mudança foi o esquema de chutes: em WE9, era muito fácil dar uma bica de fora da área e colocar a bola no fundo das redes. Agora, é preciso treino, posicionamento e calma na hora de finalizar. Pelo menos, a diferença entre os bons chutadores e os ruins



não é mais tão assombrosa. Aliás, outra coisa que deixou de ser assustadora é a arbitragem. O juiz erra bem menos faltas, não costuma marcar tantas infrações e sabe administrar bem as vantagens. O único contra sobra, mais uma vez, para os goleiros. Eles estão se posicionando bem melhor e mais inteligentes, só que batem muita roupa e o gol de rebote virou uma constante. Para um ano de Copa, nada melhor do que Winning Eleven 10 e, quem sabe, o Brasil hexa. Pelo menos em WE10, você já pode garantir a taça.
—Daniel Nieuwenhuizen

9.5 Produção Konami
 Desenv. KCET
 ★ 9.5 Gênero Esporte
 9.0 Região Japão
 9.5 Jogadores 1 a 2
 10 www.konami.jp/gs

2006 FIFA World Cup PS2



A Copa do Mundo é uma festa, e apresentar esse clima não é fácil. Mas a EA soube como reproduzi-lo nesta terceira versão especial da série FIFA que traz todos os detalhes e a emoção de ser o campeão do mundo. A produtora acerta nesse quesito em 2006: desde as placas de publicidade, gritos da torcida até camisas oficiais e todos os estádios alemães. Salve a licença oficial exclusiva com a organização! Com isso, também, os jogadores têm seus nomes e rostos reais no game, bem como suas habilidades. Entretanto, do que adianta todo esse trabalho se a jogabilidade peca em diversos aspectos? A movimentação é dura, os gráficos estão muito distantes da leva atual do PS2, a taxa de frames

é baixa e inconstante e a bola voa pelo campo como se estivesse na Lua. Os dribles (feitos pelo analógico direito) não têm serventia e o placar sempre acaba como num jogo de basquete. Os modos de jogo são poucos, assim como os times (só seleções). Dá para jogar até com quem não foi para a Copa, passando pelas eliminatórias. Mas acaba por aí. Até mesmo os pequenos desafios, como vencer por dois gols de diferença, não empolgam muito. Tiro o chapéu para todo o trabalho feito no game, mas não para o resultado final. Mesmo com todos esses anos no ramo, a EA ainda não sabe o que é futebol de verdade e a ficha só cairá quando a Konami obter a licença da FIFA e lançar o seu Winning Eleven especial da Copa do Mundo.
—Gustavo Petró

Ys: The Ark of Napishtim PSP



O sexto jogo da série Ys chega ao PSP um ano após a versão para PS2. Um RPG de ação simples, com confrontos contra monstros enormes (o destaque do jogo). As diferenças em relação ao PS2 são a ausência das vozes e a inclusão de animes no jogo. O visual continua bom, com cenários em 3D e personagens em sprites 2D, que, aliás, ficaram mais definidos na tela do portátil.
—Rodrigo Raugust

Untold Legends: The Warrior's Code PSP



O RPG de aventura nos moldes do clássico Diablo está de volta, mas apesar da bela reforma cosmética (os gráficos estão violentamente melhores que o original, lançado junto com o PSP), a jogabilidade repetitiva e a história leeeeeeenta prejudicam demais a diversão final. E as fases, infelizmente, não foram boladas para que o jogador saiba o que fazer.
—Jocelyn Auricchio



6.5 Produção Konami
 Desenv. Konami
 ★ 7.0 Gênero RPG
 6.0 Região EUA
 7.0 Jogadores 1
 6.0 www.konami.com/gs

7.0 Produção Electronic Arts
 Desenv. EA Canada
 ★ 6.5 Gênero Esporte
 8.0 Região EUA
 5.0 Jogadores 1 a 8 (2 online)
 6.0 www.easports.com

5.0 Produção SOE
 Desenv. SOE
 ★ 8.5 Gênero RPG de ação
 7.0 Região EUA
 6.0 Jogadores 1 a 2 (Infrastructure)
 6.5 www.sonyonline.com



MUNDO DOS GAMES



Promoção QUERO TUDO

fotos meramente ilustrativas

Playstation2 + original

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

1 ANO!
A maior garantia do Brasil

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

R\$ 899,00*

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

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

Pack 1



Tudo por R\$ 99,99

Pack 2



Tudo por R\$ 99,99

Pack 3



Tudo por R\$ 99,99

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

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

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



Especializada PlayStation

www.GameOne.com.br

LOJA



CONHEÇA NOSSO SITE



CONFIRA NOSSOS PARCELAMENTOS SEM JUROS!

ENTENDA PORQUE SOMOS A NÚMERO 1 EM PLAYSTATION:

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

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

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

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

Enviamos para todo o Brasil.



Financie suas compras de qualquer lugar do Brasil em até

16X!

(19) 2122 5000

www.gameone.com.br
sac@gameone.com.br
Av. Barão de Itapura,
Campinas/SP - (19) 2122-5000





Em prol da cultura gamer

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

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


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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Renato Bueno

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

